

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP SEHAT  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN  
PURWOJATI, BANYUMAS**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh  
Dwi Antony Gunawan  
14604221038

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP SEHAT  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN  
PURWOJATI, BANYUMAS**

Oleh

Dwi Antony Gunawan  
NIM 14604221038

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media *audio visual* dan pembelajaran perilaku hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) tentang pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran perilaku hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 3 Gerduren dengan jumlah 19 anak. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media yang 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. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *audio visual* yang dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*. Hasil validasi dari ahli materi mendapat kategori “sangat baik” dan hasil validasi dari ahli media mendapat kategori “sangat baik”. Hasil uji kelompok kecil mendapat kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar mendapat kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya materi perilaku hidup sehat kesehatan tangan dan kaki, pada siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Kecamatan Purwojati, Kabupaten Banyumas layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Audio Visual, Pendidikan Penjas*

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Pengembangan Media Audio Visual Perilaku Hidup Bersih  
dan Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani  
Siswa Kelas II Sd Negeri 3 Gerduren,  
Purwojati, Banyumas**

Disusun Oleh:

Dwi Antony Gunawan  
NIM 14604221038

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

Yogyakarta, November 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

*an*



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Tri Ani Hastuti, S.Pd, M.Pd.  
NIP. 19720904 200112 200 1

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**Pengembangan Media Audio Visual Perilaku Hidup Sehat dalam  
Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Siswa Kelas II SD Negeri 3 Gerduren,  
Purwojati, Banyumas**

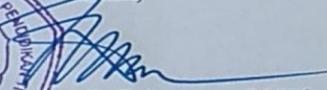
Disusun Oleh:  
**Dwi Antony Gunawan**  
NIM. 14604221038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal, 11 Desember 2018

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tri Ani Hastuti, S. Pd, M. Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		8-1-2019
Indah Prasetyawati T P, M. Or. Sekretaris		8/1/2019
A.Erlina Listyarini, M. Pd. Penguji		4/1/2019

Yogyakarta, Januari 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 0019

## **SURAT PERNYATAAN**

### **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Antony Gunawan

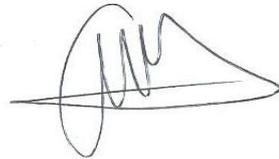
NIM : 14604221038

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Tas : Pengembangan Media Audio Visual Perilaku Hidup  
Bersih dan Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani  
Siswa Kelas II Sd Negeri 3 Gerduren, Purwojati,  
Banyumas.

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

Yogyakarta, November 2018  
Yang menyatakan



Dwi Antony Gunawan  
NIM. 14604221038

## **MOTTO**

1. “Selalu bersabar, ikhlas dan berusaha, untuk hasil pasrahkan hanya pada Allah SWT, hasilnya sudah pasti yang terbaik untuk kita” (Antony)
2. “Selalu berprasangka baik setiap hasil yang kita dapatkan, karena menurut kita terbaik tetapi menurut Allah SWT ada yang lebih baik” (Antony)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Rudi, dan Ibu Kusniah, yang selalu tulus hati menyayangi, mendo'akan, meluangkan waktu, menjaga dan membimbingku selama ini tanpa kenal lelah. Terimakasih sudah bekerja keras untuk membiayai segala kebutuhan pendidikan hingga jenjang sarjana ini. Terimakasih sudah mengajarkan tentang proses perjalanan hidup dan pentingnya menuntut ilmu, sampai saat ini saya belum bisa membalas jasa serta membanggakan kedua orang tua saya. Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua yang saya sayangi.
2. Kakak Indra Lukita dan adikku Dyah Cahyaning Respati, serta kekasihku Septi Hartiti yang selalu memberi semangat selama ini dalam mengerjakan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual* Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas” dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Tri Ani Hastuti, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan guru sekolah dasar penjas Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Bapak Shodiqun, S.Pd., Kepala SD N 3 Gerduren yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, November 2018

Penulis



Dwi Antony Gunawan  
NIM 14604221038

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
G. Spesifikasi Media.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kajian Toeri .....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Perilaku Hidup Sehat.....	16
3. Materi Perilaku Hidup Sehat .....	26
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Model Pengembangan .....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	32

1. Pendahuluan .....	32
2. Pengembangan Desain .....	33
3. Revisi Desain,.....	33
4. Evaluasi Produk.....	33
5. Produksi Masal .....	34
C. Desain Ujicoba Produk .....	35
D. Uji Coba Produk.....	35
1. Desain uji coba .....	36
2. Subjek Uji Coba .....	36
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	37
4. Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	39
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	39
B. Hasil Uji Coba Produk .....	40
C. Revisi Produk.....	41
1. Desain Awal Produk.....	42
D. Validasi Desain .....	48
1. Validasi Ahli Materi .....	51
2. Validasi Ahli Media .....	63
E. Revisi Produk.....	73
1. Revisi Produk oleh Ahli Materi.....	73
2. Revisi Produk oleh Ahli Media .....	79
F. Uji Coba Produk.....	87
1. Uji coba Kelompok Kecil.....	87
2. Uji Coba Kelompok Besar .....	91
G. Produk Akhir.....	95
H. Keterbatasan Peneliti.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	109
LAMPIRAN.....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	27
Tabel 2. Kriteria Penilaian .....	38
Tabel 3. Kriteria Penilaian yang sudah dikonversikan.....	49
Tabel 4. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I....	52
Tabel 5. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I.....	53
Tabel 6. Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap I.....	54
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I .....	54
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I.....	55
Tabel 9. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap 2 ...	56
Tabel 10. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 2 .....	57
Tabel 11. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi Tahap 2.....	58
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 2 .....	58
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi .....	59
Tabel 14. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap 3 .	60
Tabel 15. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 3 .....	61
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 3 .....	62
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 3 ....	62
Tabel 18. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I.....	64
Tabel 19. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I .....	65
Tabel 20. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap 1 .....	65
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I.....	66
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I .....	66
Tabel 23. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 2.....	67
Tabel 24. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 2.....	68
Tabel 25. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap 2 .....	68
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 2 .....	69
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 2.....	69
Tabel 28. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 3 .....	70

Tabel 29. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 3.....	71
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 3 .....	72
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I .....	72
Tabel 32. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil .....	88
Tabel 33. Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil .....	88
Tabel 34. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil .....	91
Tabel 38. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Besar.....	92
Tabel 39. Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar .....	92
Tabel 40. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar .....	93
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar .....	94
Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba .....	94
Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba.....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teknik mencuci tangan dengan menggunakan air dan sabun (WHO, 2008) .....	23
Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D). Sumber: Sugiyono (2012: 298).....	32
Gambar 3. Bagan prosedur media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup bersih dan sehat pada peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas Sumber: Adaptasi dari Sugiyono dan Arief S. Sadiman.....	34
Gambar 4. Intro Media Audio Visual .....	42
Gambar 5. Tampilan Menu Utama Media Audio Visual.....	43
Gambar 6. Tampilan Panduan Belajar Media Audio Visual.....	43
Gambar 7. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Media Audio Visual .....	44
Gambar 8. Tampilan Materi Kebersihan Tangan Media Audio Visual .....	44
Gambar 9. Tampilan Materi Kebersihan Kaki Media Audio Visual .....	45
Gambar 10. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Tangan .....	45
Gambar 11. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Kaki.....	46
Gambar 12. Tampilan Awal Evaluasi .....	46
Gambar 13. Tampilan Contoh Latihan Soal .....	47
Gambar 14. Tampilan Hasil Evaluasi .....	47
Gambar 15. Tampilan Data Diri Pengembang Media Audio Visual .....	48
Gambar 16. Tampilan Standar Kompetensi Sebelum Revisi.....	73
Gambar 17. Tampilan Standar Kompetensi Sesudah Revisi .....	73
Gambar 18. Tampilan Materi Sebelum Revisi.....	74
Gambar 19. Tampilan Materi Sesudah Revisi .....	74
Gambar 20. Tampilan Evaluasi Sebelum Revisi.....	75
Gambar 21. Tampilan Evaluasi Sesudah Revisi .....	75
Gambar 22. Tampilan Materi Sebelum Revisi.....	76
Gambar 23. Tampilan Materi Sesudah Revisi .....	76
Gambar 24. Tampilan Evaluasi Petunjuk Soal Sebelum Revisi .....	77
Gambar 25. Tampilan Evaluasi Petunjuk Soal Sesudah Revisi.....	77
Gambar 26. Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi .....	78
Gambar 27. Tampilan Menu Utama Sesudah Revisi.....	78

Gambar 28. Tampilan Intro Sebelum Revisi.....	79
Gambar 29. Tampilan Intro Sesudah Revisi .....	80
Gambar 30. Tampilan Menu UtamaSebelum Revisi .....	80
Gambar 31. Tampilan Menu UtamaSesudah Revisi .....	81
Gambar 32. Tampilan Materi Sebelum Revisi.....	81
Gambar 33. Tampilan Materi Sesudah Revisi .....	82
Gambar 34. Tampilan Materi Gambar Animasi Sebelum Revisi .....	82
Gambar 35. Tampilan Materi Gambar Animasi Sesudah Revisi.....	83
Gambar 36. Tampilan Intro Tulisan Mulai Sebelum Revisi .....	83
Gambar 37. Tampilan Intro Tulisan Mulai Sesudah Revisi.....	84
Gambar 38. Tampilan Materi Gambar Naruto Sebelum Revisi.....	84
Gambar 39. Tampilan Materi Gambar Naruto Sebelum Revisi.....	85
Gambar 40. Tampilan Materi Sebelum Revisi .....	85
Gambar 41. Tampilan Materi Sesudah Revisi .....	86
Gambar 42. Tampilan Video Sebelum Revisi.....	86
Gambar 43. Tampilan Video Sebelum Revisi.....	87
Gambar 44. Tampilan Intro Media Audio Visual .....	95
Gambar 45. Tampilan Menu Utama Audio Visual .....	96
Gambar 46. Tampilan Petunjuk Belajar Audio Visual .....	96
Gambar 47. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Audio Visual .....	97
Gambar 48. Tampilan Materi Audio Visual .....	97
Gambar 49. Tampilan Materi Tangan Audio Visual .....	98
Gambar 50. Tampilan Materi Tangan 2 Audio Visual .....	98
Gambar 51. Tampilan Materi Tangan 3 Audio Visual .....	99
Gambar 52. Tampilan Materi Tangan 4 Audio Visual .....	99
Gambar 53. Tampilan Video Materi Tangan Audio Visual.....	100
Gambar 54. Tampilan Materi Kaki Audio Visual.....	100
Gambar 55. Tampilan Materi Kaki 2 Audio Visual.....	101
Gambar 56. Tampilan Materi Kaki 3 Audio Visual.....	101
Gambar 57. Tampilan Materi Kaki 4 Audio Visual.....	102
Gambar 58. Tampilan Video Materi Kaki Audio Visual.....	102

Gambar 59. Tampilan Awal Evaluasi Audio Visual.....	103
Gambar 60. Tampilan Evaluasi Contoh Soal Audio Visual .....	103
Gambar 61. Tampilan Hasil Evaluasi Audio Visual.....	104
Gambar 62. Tampilan Data Diri Pengembang Audio Visual .....	104
Gambar 63. Tampilan Daftar Pustaka Audio Visual .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 2. Surat Keterangan .....	114
Lampiran 3. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 1 .....	115
Lampiran 4. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 2 .....	118
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 3 .....	121
Lampiran 6. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 1 .....	124
Lampiran 7. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 2.....	127
Lampiran 8. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 3.....	130
Lampiran 9. Lembar Kuisioner Ujicoba .....	133
Lampiran 10. Foto Uji Coba Penelitian .....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia sekolah merupakan usia paling efektif dalam menanamkan dan mempraktikkan perilaku hidup sehat yang berguna untuk meningkatkan kualitas kesehatan diri. Pada masa ini sangat peka terhadap perubahan-perubahan apabila dibimbing, dibina, dan diarahkan sehingga akan menghasilkan generasi muda yang sehat. Perilaku hidup sehat yang merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang yang berhubungan dengan kesehatan, termasuk di dalamnya adalah siswa adalah sangat penting untuk diterapkan di sekolah. Pemahaman siswa untuk berperilaku hidup sehat harusnya sudah diterapkan oleh siswa untuk terciptanya kesadaran yang bertujuan untuk menciptakan kesehatan tubuh.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan perilaku hidup sehat, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Depdiknas, 2004:2). Pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, diharapkan siswa mampu mengetahui, mempertahankan, dan meningkatkan tingkat kebugaran jasmani yang baik, serta melaksanakan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Seperti penjabaran di atas mengenai pendidikan jasmani banyak sekali aspek yang mempengaruhi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diantaranya adalah aspek fisik, kognitif, afektif dan psikomotor. Materi yang disajikan dalam

mata pelajaran pendidikan jasmani yang sebagian besar berupa permainan dan praktek dilapangan, maka untuk memperoleh prestasi belajar pendidikan jasmani yang baik siswa dituntut untuk kondisi fisik yang sehat.

Menurut Notoatmojo (2007:104) kesehatan merupakan hal yang kompleks dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Dengan demikian berperilaku hidup sehat yang dilakukan siswa dapat berasal dari diri sendiri yaitu jasmani dan kesehatan yang memungkinkan siswa mampu menjaga kondisi fisiknya supaya sehat yaitu dengan berperilaku hidup sehat. Siswa mampu terhindar dari serangan penyakit, sehingga siswa mempunyai kondisi fisik dan mental yang sehat. Dengan kondisi fisik yang sehat maka siswa dapat mengikuti proses belajar pendidikan jasmani dengan optimal, sehingga siswa dapat memperoleh prestasi belajar pendidikan jasmani yang baik.

Akan tetapi, kondisi lingkungan di sekolah tersebut kurang bersih dan keadaan fasilitas kurang terawat. Misalnya saja fasilitas wastafel dan kain lap untuk mencuci tangan sudah tersedia. Namun, dalam kenyataan yang ditemukan siswa belum bisa memanfaatkan secara maksimal. Masih banyak siswa yang belum melakukan perilaku hidup sehat yaitu tidak mencuci tangan sebelum atau sesudah makan. Selain itu, keadaan toilet yang seharusnya dalam keadaan terawat, namun dalam kenyataanya toilet khususnya toilet siswa masih kotor dan kurang terawat. Banyak sampah tanah ataupun pada saat siswa buang air kecil tidak disiram dengan bersih sehingga menimbulkan bau yang kurang sedap.

Dari pernyataan diatas menunjukkan sebagian siswanya belum melaksanakan perilaku hidup sehat dengan baik. Hal itu bisa disebabkan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi yang mungkin sudah diberikan oleh guru yang disebabkan kurangnya media, slogan, dan peringatan atau kebiasaan yang dianggap sudah menjadi hal biasa. Selain itu, peneliti juga melihat siswa yang tidak menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh; ada banyak siswa yang tidak mencuci tangannya pada saat akan makan di kantin pada saat istirahat, baik setelah pembelajaran di kelas maupun pembelajaran di lapangan.

Ruang lingkup materi budaya hidup sehat dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat pada kurikulum KTSP 2006 yaitu pada sub materi standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan diajarkan materi perilaku hidup sehat berlangsung secara aktif dan melibatkan semua ranah pendidikan, baik afektif (sikap), psikomotor (keterampilan fisik), maupun kognitif (konsep). Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani digunakan sebuah media untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru. Sering kali media digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan sesuatu materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran khususnya pendidikan jasmani akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan metode dan media mengajar yang tepat. Penerapan media yang

digunakan guru dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan guru adalah dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru sebab input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa diajak untuk memanfaatkan alat inderanya yaitu dengan adanya media pembelajaran (Arsyad, 2003: 4-5). Guru berupaya menampilkan suatu media pembelajaran untuk rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai alat inderanya. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi atau penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 3 Gerduren dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentang perilaku hidup sehat masih berpusat pada guru. Guru penjas belum berupaya menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi

tentang perilaku hidup sehat. Hal ini menggambarkan seorang guru belum memanfaatkan suatu media agar siswa mampu berinteraksi dengan materi yang akan di sampaikan oleh guru mengenai perilaku hidup sehat.

Keterbatasan media yang dipakai untuk materi ini berdampak pada motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Siswa hanya diminta untuk mendengarkan ceramah kemudian membaca tentang materi perilaku hidup sehat yang begitu banyak. Metode seperti ini membuat siswa merasa bosan dan cenderung ramai sendiri dengan teman lainnya. Belum adanya media yang digunakan sehingga belum mampu membantu siswa memahami materi secara mendalam tentu ini akan berdampak pada prestasi siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan adanya pengembangan media untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran pendidikan jasmani. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual* Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kesadaran siswa SD Negeri 3 Gerduren tentang perilaku hidup sehat masih kurang.
2. Ada sebagian siswa yang belum menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan di sekolah.

3. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran penjas masih sangat terbatas dan sederhana.
4. Belum dikembangkan media *audio visual* dalam pembelajaran pendidikan jasmani mengenai perilaku hidup sehat di SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar masalah bisa fokus maka peneliti membatasi pada “Pengembangan Media *Audio Visual* Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Khususnya Kebersihan Tangan dan Kebersihan Kaki Siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan penelitian yang diajukan adalah: Bagaimana bentuk Pengembangan Media *Audio Visual* Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media *audio visual* dalam pembelajaran Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penggunaan media pembelajaran berupa *audio visual* memberikan sumbangan pada khasanah pengembangan keaktifan aspek kognitif peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran budaya hidup sehat.
- b. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai *literature* dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Guru Penjas

Memberikan metode baru dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

#### 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 perilaku hidup sehat.

#### d. Bagi Akademisi

Sebagai masukan bagi akademisi untuk melakukan pengembangan media *audio visual* mengenai perilaku hidup sehat.

## **G. Spesifikasi Media**

Produk merupakan media yang sederhana dengan memperhatikan prinsip *audio visual*. Media ini terdiri dari video dan suara yang berisi panduan-panduan mengenai perilaku hidup sehat. Media *audio visual* ini didesain menggunakan *software adobe flash*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Toeri**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### a. Pengertian Media

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*). Media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tujuan dari media sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa (Arsyad, 2009:16). Senada dengan pendapat dari para ahli di atas, Sadiman (2009:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan optimal.

## b. Macam-macam Media Pembelajaran

Macam-macam media menurut Sadiman, dkk (2009: 28) terdiri dari media grafis, media *audio*, dan media proyeksi diam.

- 1) Media grafis termasuk media *visual*. Media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi *visual*. Jenis-jenis media grafis/*visual* adalah gambar/foto, sketsa, *diagram*, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan *globe*, papan flanel, dan papan buletin.
- 2) Media *audio* adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan disampaikan ke dalam lambang-lambang auditif. Contoh media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi diam adalah media yang diproyeksikan langsung dengan proyektor dan dapat secara langsung berinteraksi dengan peserta didik. Jenis-jenis dari media proyeksi diam adalah film bingkai, *film* rangkai, *overhead* proyektor, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Sanjaya (2011: 211-212) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

- 1) media auditif, 2) media *visual*, dan 3) media *audio visual*.

Berdasarkan uraian pengklasifikasian media oleh beberapa ahli tersebut dapat dipahami bahwa pengklasifikasian media dapat dilihat dari berbagai macam sudut pandang. Secara garis besar pengklasifikasian media akan merujuk pada *visual*, auditif, dan *audiovisual*.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2003: 26), fungsi dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting. Selain menarik minat siswa, media pembelajaran sangat berperan untuk membuat siswa lebih aktif sehingga dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Sama halnya dengan media Roda jelajah Indonesia yang membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa. Dirancang dengan warna dan gambar yang menarik sehingga menarik perhatian siswa, serta cara penggunaan media yang sangat melibatkan siswa sangat cocok untuk karakteristik siswa SD.

### d. Pengembangan Media Pembelajaran

Memilih media yang tepat tidak terlepas dari penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran. Selain pengetahuan tentang karakteristik pemilihan media, guru perlu mengetahui klasifikasi media agar lebih mudah memilih media yang akan digunakan. Media pembelajaran yang baik harus

memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memotivasi siswa. Selain itu disamping memberi rangsangan belajar baru media juga harus dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan serta umpan balik yang positif terhadap pembelajaran.

Ada beberapa hal yang diperhatikan guru dalam memilih media pembelajaran Sudjana dan Rivai (2005:4). Berikut adalah kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan.

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- b) Dukungan terhadap isi pembelajaran.
- c) Kemudahan memperoleh media.
- d) Keterampilan guru menggunakannya.
- e) Ketersediaan waktu dalam penggunaannya.
- f) Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Oleh karena itu, pengembangan dari sebuah media menjadi hal yang wajib untuk dilakukan. Hal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan sebuah media menurut Sadiman, dkk (2009: 100) adalah sebagai berikut :

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b) Merumuskan tujuan penggunaan media.
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan dari media yang diciptakan.
- e) Menulis naskah media.
- f) Mengadakan tes dan revisi.

Desain media CD ini dibuat dengan memperhatikan prinsip *audio visual*. Ada beberapa prinsip dalam mengembangkan produk media yang berbasis *audio visual*. Prinsip-prinsip *audio visual* tersebut membuat media yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Prinsip-prinsip *audio visual* tersebut meliputi kesederhanaan, kesatuan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, dan warna menurut Susanto, (2014:328) prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kesederhanaan, secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu *visual*. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan *visual* itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam. Selain itu, hindarilah bentuk tulisan yang artistik karena tidak setiap orang bias membacanya. Kalimat juga ringkas, padat dan mudah dimengerti.
- b) Keterpaduan atau kesatuan, mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen *visual* yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang mudah dipahami.
- c) Penekanan, meskipun dirancang sederhana diperlukan penekanan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- d) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- e) Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur *visual* dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
- f) Warna, memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realism objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam *visual* tersebut), dan

intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

- g) Garis, dalam medium *visual* dapat dipergunakan untuk menyatukan unsur-unsur *visual*. Di samping itu garis juga dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian pada unsur-unsur informasi tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, media *audio visual* dibuat dengan memperhatikan bentuk, ukuran, warna, kesederhanaan, dan juga penekanan untuk dapat menarik perhatian siswa. Media *audio visual* merupakan media yang didesain dengan mengutamakan *audio* dan *visual* yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Media *audio visual* ini dibuat dengan memperhatikan prinsip tersebut sehingga dapat membangkitkan motivasi serta keaktifan siswa.

#### e. 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 Sulaiman (1985:11), alat-alat *audio visual* adalah alat-alat yang “*audible*” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “*visible*” artinya dapat dilihat. Media *audio visual* ini berguna untuk membuat berkomunikasi menjadi efektif. Dengan demikian media *audio visual* mampu menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan suatu alat yang bertujuan menyajikan pesan-pesan berupa materi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

#### f. Klasifikasi dan Manfaat Media *Audio Visual*

Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Adapun pembagian dari media *audio visual* terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

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

Media *audio visual* ini bisa dipergunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh, sebagai pengantar, atau sebagai sarana yang dialami. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk *film* saja, tetapi dapat dikembangkan melalui sarana komputer dengan tehnik *powerpoint* dan *flash player*, hal ini perlu keterampilan dan sarana yang khusus. Menurut Arsyad (2004: 30) "penggunaan teknologi *audio visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*".

Pengajaran melalui *audio visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Menurut Rinanto, (1982: 52-56) penggunaan media *audio visual*

dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan.
- 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 kompleks.
- 4) Siswa mampu menghubungkan pesan *visual* dengan pengalaman-pengalamannya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *audio visual* sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena mampu mengubah dan menampilkan materi pembelajaran lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran untuk menerima suatu materi.

## **2. Perilaku Hidup Sehat**

### **a. Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditunjukkan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar. Menurut Solita Sarwono (dikutip Guntur 2000: 10) perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungan yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Selain itu perilaku menurut Notoatmojo, (1997:118) adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri.

Menurut Notoatmojo, (1997:120-121) perilaku dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

#### 1. Perilaku Pasif

Perilaku pasif adalah respon *internal*, yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan yang tidak secara langsung dapat terlihat orang lain (tanpa tindakan: berfikir, berpendapat, bersikap). Artinya seseorang yang memiliki pengetahuan positif untuk mendukung hidup sehat tetapi belum melakukannya secara kongkrit.

#### 2. Perilaku Aktif

Perilaku aktif adalah perilaku yang dapat diamati secara langsung (melakukan tindakan). Misalnya: seseorang yang tahu bahwa menjaga kebersihan amat penting bagi kesehatannya sendiri melaksanakan dengan baik serta dapat mengajurkan pada orang lain untuk berbuat serupa.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa perilaku (aktivitas) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia yang terdapat pada individu itu sendiri, timbul dengan adanya rangsangan yang mengenai individu tersebut. Bisa rangsangan dari luar ataupun dari dalam individu itu sendiri.

#### b. Pengertian Perilaku Hidup Sehat

Menurut Notoatmojo, (2007:22) Perilaku hidup sehat merupakan perilaku-perilaku yang berkaitan dengan upaya atau kegiatan seseorang untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatannya. Perilaku hidup sehat ini mencakup perilaku-perilaku dalam mencegah atau menghindari dari penyakit dan penyebab penyakit atau masalah kesehatan dan perilaku meningkatkan

kesehatan. Sehat merupakan suatu kondisi dimana seseorang terbebas dari berbagai penyakit. baik fisik maupun psikis. Berpendapat bahwa kesehatan dan gizi yang baik merupakan faktor penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Semakin baik kesehatan dan gizi, anak cenderung semakin besar dari usia ke usia dibandingkan dengan anak yang kesehatan dan gizinya buruk.

Anak pada hakikatnya merupakan aset terpenting dalam tercapainya keberhasilan suatu negara, karena merupakan generasi penerus bangsa selanjutnya. Derajat kesehatan anak pada saat ini belum bisa dikatakan baik karena masih banyak terdapat masalah kesehatan khususnya pada anak sekolah. Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang kritis karena pada usia tersebut rentan terhadap masalah kesehatan. Anak usia sekolah selain rentan terhadap masalah kesehatan juga peka terhadap perubahan. Masalah ini kurang begitu diperhatikan baik oleh orang tua, sekolah atau para klinisi serta professional kesehatan lainnya yang saat ini masih memprioritaskan kesehatan anak balita. Padahal peranan yang sangat dominan akan mempengaruhi kualitas hidup anak di kemudian hari.

Masalah kesehatan yang sering timbul pada usia anak sekolah yaitu gangguan perilaku, gangguan perkembangan fisiologis hingga gangguan dalam belajar dan juga masalah kesehatan umum. Berbagai macam masalah yang muncul pada anak usia sekolah, namun masalah yang biasanya terjadi yaitu masalah kesehatan umum. Masalah kesehatan umum yang terjadi pada anak usia sekolah biasanya berkaitan dengan kebersihan perorangan dan

lingkungan seperti gosok gigi yang baik dan benar, kebersihan diri, serta kebiasaan cuci tangan pakai sabun, serta membersihkan kuku dan rambut.

Berkenaan dengan penelitian ini, yang dimaksud dengan perilaku hidup sehat adalah perilaku sehari-hari anak usia sekolah dasar yang menunjukkan kepedulian terhadap kesehatan diri.

### c. Penerapan Perilaku Hidup Sehat

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan tindakan dari seseorang yang bertujuan untuk meningkatkan derajat kesehatan pribadi. Kesehatan pribadi adalah upaya dari seseorang untuk memelihara dan menjaga sekaligus meningkatkan derajat kesehatan diri individu itu sendiri. Adapun perilaku terhadap kesehatan pribadi meliputi:

#### 1) Perilaku terhadap Makanan dan Minuman

Makanan dan minuman merupakan suatu kebutuhan pokok manusia untuk hidup. Makanan dan minuman yang dimakan juga tidak boleh sembarangan untuk menjaga dan merawat organ tubuh manusia. Makanan yang baik adalah makanan yang dapat memenuhi kebutuhan kalori yang digunakan tubuh untuk melakukan segala aktivitasnya.

Menurut Simorangkir (1993: 23) unsur-unsur zat gizi dalam makanan harus terdiri atas ; karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan air. Makanan yang dimakan tidak hanya berfungsi sebagai penghilang rasa lapar saja, akan tetapi makanan juga harus berfungsi sebagai pemeliharaan dan penggantian jaringan-jaringan sel yang telah rusak akibat terlalu banyak melakukan aktivitas.

## 2) Perilaku terhadap Kebersihan Pribadi

Perilaku terhadap kebersihan pribadi merupakan suatu gambaran dari kebiasaan hidup dalam kehidupan sehari-hari tentang berperilaku hidup bersih untuk menjaga kondisi tubuh yang bersih. Adapun perilaku terhadap kebersihan pribadi adalah sebagai berikut :

### a) Mandi

Mandi adalah memberihkan kotoran yang menempel pada badan dengan menggunakan air bersih dengan sabun. Menurut Sutatmo (1985: 36), mandi berfungsi sebagai penghilang kotoran-kotoran pada kulit dan menghilangkan bau keringat. Selain itu mandi juga bertujuan untuk merangsang peredaran darah dan syaraf, melemaskan otot, dan memberi kesegaran pada tubuh.

### b) Menyikat gigi sesudah makan dan sebelum tidur

Gigi harus selalu bersih agar tetap sehat, kebiasaan menyikat gigi sesudah makan dan sebelum tidur adalah kebiasaan hidup yang sehat. Sesudah makan, tentunya selalu ada sisa makanan yang menempel atau tertinggal disela-sela gigi, sering kali kita tidak merasakannya.

Penyebab kerusakan gigi adalah sisa makanan yang pada umumnya terdiri dari hidrat arang. Hidrat arang ini berubah menjadi asam oleh bakteri-bakteri yang ada di dalam mulut. Zat asam ini yang menyebabkan kerusakan lapisan email dalam gigi, sehingga gigi menjadi rusak dan akhirnya akan menimbulkan sakit.

### c) Kebersihan Tangan dan Kaki

#### a. Pengertian Mencuci Tangan

Mencuci tangan adalah proses yang secara mekanis melepaskan kotoran dan debris dari kulit tangan dengan menggunakan sabun biasa dan air yang mengalir (Depkes RI, 2007). Mencuci tangan saja tidak cukup agar memperoleh kebersihan tangan yang maksimal. Cuci tangan harus menggunakan sabun supaya kuman mati dan terhindar dari berbagai penyakit. Cuci Tangan Pakai Sabun adalah cara yang sederhana, mudah, murah dan bermanfaat untuk mencegah berbagai penyakit. Sebab, ada beberapa penyakit penyebab kematian yang dapat dicegah dengan cuci tangan yang benar, seperti penyakit Diare dan ISPA yang sering menjadi penyebab kematian anak-anak. Demikian juga penyakit Hepatitis, Typhus, dan Flu Burung (Depkes RI, 2015). Tujuan mencuci tangan menurut Depkes RI tahun 2007 adalah salah satu unsur pencegahan penularan infeksi.

Cucilah tanganmu sebelum makan dan setelah bermain agar tangan selalu dalam kondisi bersih. Tangan yang kotor mengandung banyak kuman, kuman merupakan penyebab timbulnya berbagai penyakit untuk tubuh kita. (Sumarya dan Suwarso120-121).

Oleh karena itu, cucilah tangan hingga bersih dengan menggunakan sabun dan bilas dengan air sampai bersih. Kemudian dikeringkan dengan menggunakan handuk yang bersih.

b. Waktu untuk Mencuci Tangan

Indikasi waktu untuk mencuci tangan menurut Kemenkes RI (2013)

adalah:

- a) Setiap kali tangan kita kotor (setelah memegang uang, binatang, berkebun dll)
- b) Setelah BAB (buang air besar) dan buang air kecil
- c) Sebelum memegang makanan
- d) Setelah bersin, batuk, membuang ingus
- e) Setelah pulang dari bepergian
- f) Setelah bermain

c. Langkah-langkah Mencuci Tangan

Kegiatan mencuci tangan dengan sabun dan air yang mengalir

dilakukan 40-60 detik. Langkah-langkah teknik mencuci tangan yang benar

menurut anjuran WHO (2008) yaitu sebagai berikut :

- 1) Pertama, basuh tangan dengan air bersih yang mengalir, ratakan sabun dengan kedua telapak tangan
- 2) Kedua, gosok punggung tangan dan sela - sela jari tangan kiri dan tangan kanan, begitu pula sebaliknya.
- 3) Ketiga, gosok kedua telapak dan sela - sela jari tangan
- 4) Keempat, jari - jari sisi dalam kedua tangan saling mengunci.
- 5) Kelima, gosok ibu jari kiri berputar dalam gengaman tangan kanan dan lakukan sebaliknya.
- 6) Keenam, gosokkan dengan memutar ujung jari-jari tangan kanan di telapak tangan kiri dan sebaliknya

**Gambar 1. Teknik mencuci tangan dengan menggunakan air dan sabun  
(WHO, 2008)**



adaptedfrom.  
world health organization | oct 06 v 1

WHO

webSehat



www.websehat.net

## b. Kebersihan Kaki

Kaki adalah anggota gerak dari tubuh kita. Kemanapun kita pergi, kita menggunakan kaki untuk melangkah. Kaki juga paling dekat dengan tanah, sehingga kaki selalu cepat kotor. Bahaya tidak mencuci kaki sebelum masuk rumah dari luar setelah berpergian sama seperti anda tidak cuci tangan dari toilet. Kaki juga dapat menjadi perantara penyebaran penyakit menular yang sering tidak disadari.

Ketika beraktivitas dan membiarkan kaki dalam keadaan lembab, seperti menggunakan sepatu seharian, maka sangat mungkin menjadi tempat berkembangnya jamur. Apabila kuman dan jamur dibiarkan berkembang, ada banyak penyakit yang siap menyerang, seperti jamur kuku hingga kadas, kurap, dan kutu air yang bisa menyebar ke kulit kaki (Artikel Kenapa Harus Cuci Kaki Dulu Sebelum Masuk Rumah, Novita Joseph di review oleh dr. Tania Savitri).

Agar tetap bersih dan sehat jagalah kebersihan kakimu. Bersihkan setiap mandi dan setelah keluar rumah. Jangan bermain di tempat yang kotor. Jika ada kotoran maka cepat cuci kakimu sampai bersih. Jangan lupa saat keluar rumah harus menggunakan alas kaki. Karena diluar sana banyak kotoran-kotoran yang mengandung kuman jika terkena kaki menjadi gatal. (Sumarya dan Suwarso, 121-122)

Cara untuk mencuci kaki adalah basahi kaki dengan air yang mengalir, dan sebaiknya menggunakan sabun. Bersihkan semua permukaan kedua sisi

kaki, punggung kaki, telapak kaki, sela-sela jari, di bawah kuku hingga pergelangan kaki. Bilas dengan air bersih yang mengalir.

#### d) Kebersihan Pakaian dan Sepatu

Pakaian merupakan alat pelindung tubuh yang dapat melindungi dari sinar matahari, udara yang dingin, dan juga memperindah penampilan. Idealnya pakaian diganti setiap pagi dan sore sesudah mandi. Baik pakaian luar maupun pakaian dalam harus dicuci setiap selesai digunakan, yang terpenting dari pakaian adalah kebersihannya.

#### d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Hidup Sehat

Perilaku kesehatan adalah semua aktivitas atau kegiatan seseorang, baik yang dapat diamati (*observable*) maupun yang tidak diamati (*unobservable*), yang berkaitan dengan pemeliharaan dan peningkatan kesehatan.

Menurut Notoatmojo, (2007: 25) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perilaku hidup sehat antara lain dipengaruhi oleh :

- 1) Faktor makanan dan minuman terdiri dari kebiasaan makan pagi, pemilihan jenis makanan jumlah makanan dan minuman, kebersihan makanan.
- 2) Faktor perilaku terhadap kebersihan diri sendiri terdiri dari mandi membersihkan mulut dan gigi, membersihkan tangan dan kaki, kebersihan pakaian.
- 3) Faktor perilaku terhadap kebersihan lingkungan terdiri dari kebersihan kamar, kebersihan rumah, kebersihan lingkungan, lingkungan rumah, kebersihan lingkungan sekolah.
- 4) Faktor perilaku sakit dan penyakit terdiri dari pemeliharaan kesehatan, pencegahan terhadap penyakit, rencana pengobatan dan pemulihan kesehatan.
- 5) Faktor keseimbangan antara kegiatan istirahat dan olahraga terdiri dari banyaknya waktu istirahat, aktivitas di rumah dan olahraga teratur.

### 3. Materi Perilaku Hidup Sehat

Pemerintah membuat sebuah kurikulum sebagai dasar dalam pembelajaran bagi guru. SD Negeri 3 Gerduren masih menggunakan kurikulum KTSP 2006. Materi perilaku hidup sehat terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) pada kurikulum 2006. Materi perilaku hidup sehat terdapat pada kelas II. Sama seperti kurikulum 2006 pada kurikulum 2013 juga terdapat materi perilaku hidup sehat yang tercantum dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) di kelas II. Kedepannya SD Negeri 3 Gerduren juga akan menggunakan kurikulum 2013.

Dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 Lampiran 21 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Sd/Mi.

#### a. KELAS: II

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu

keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengetahui cara menjaga kebersihan diri yang meliputi kebersihan badan, kuku, kulit, gigi, rambut, hidung, telinga, tangan dan kaki serta pakaian	3.4.1 Siswa mengetahui cara menjaga kebersihan tangan 3.4.3 Siswa mengetahui cara menjaga kebersihan kaki

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator diatas, dapat diuraikan bahwa perilaku hidup sehat merupakan materi yang sangat penting bagi peserta didik. Karena, materi ini sangat berkaitan dengan perilaku atau tingkah laku yang dilakukan sehari-hari.

Materi ini berdasarkan kompetensi dasar dan indikator di atas bertujuan untuk sebagai berikut :

1. Mengenalkan bagaimana cara menjaga kebersihan tangan dan kaki kepada peserta didik. Khususnya untuk kelas II SD yang terdapat materi tentang

penerapan perilaku hidup sehat, khususnya menjaga kebersihan tangan dan kebersihan kaki.

2. Memberikan materi kepada siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan tangan dan kaki.
3. Siswa dapat menyebutkan dengan benar dan urutan 6 langkah mencuci tangan.
4. Siswa dapat menyebutkan dengan benar dan urutan 3 langkah mencuci kaki

## **B. Penelitian yang Relevan**

Untuk mengkaji penelitian ini, peneliti mencari dua penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian tersebut adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh 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 validasi 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 Dewi (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Materi Permainan Bola basket 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 dengannya 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.

### **C. Kerangka Berfikir**

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 yaitu penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk materi pembelajaran yang lebih menarik. 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 media *audio visual* dapat mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh ilmu tentang pentingnya berperilaku hidup sehat. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa media *audio visual* dalam pembelajaran budaya hidup sehat peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

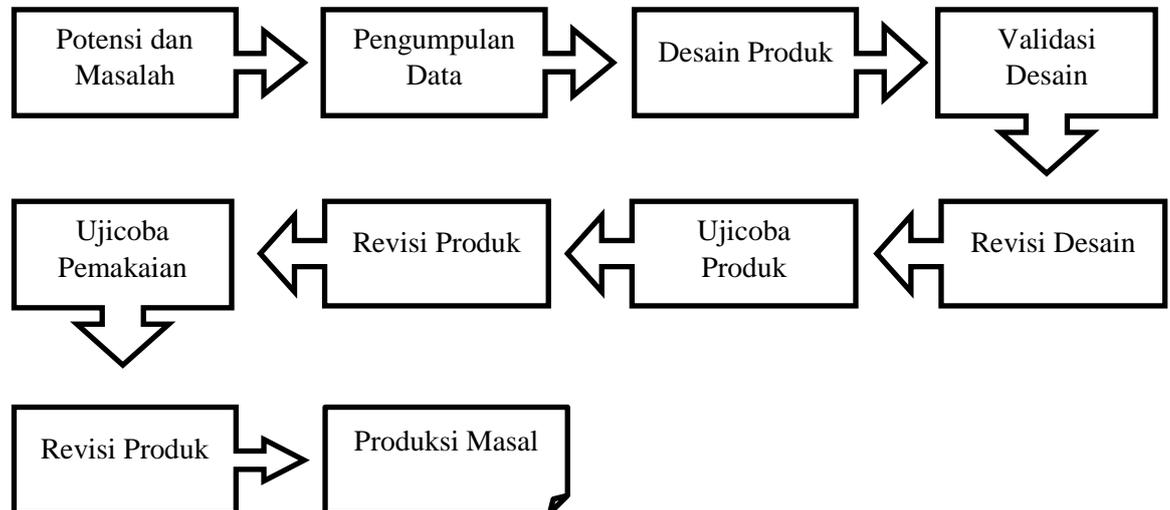
#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian tentang pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi perilaku hidup sehat pada peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah ini menggunakan pendekatan penelitian *research and development*. Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa *audio visual* yang ditujukan kepada sampel peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas 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. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan dapat mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

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)

Dalam penelitian pengembangan ini sebenarnya diharapkan sampai tahap produksi masal agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seluruh sekolah, akan tetapi karena banyak faktor dan keterbatasan peneliti maka penelitian ini hanya sampai tahap revisi produk tidak sampai produksi masal.

## 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 dimediakan,
  - 2) Mengambil gambar, Menyiapkan *software* pengolah gambar 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.

## **3. Revisi Desain,**

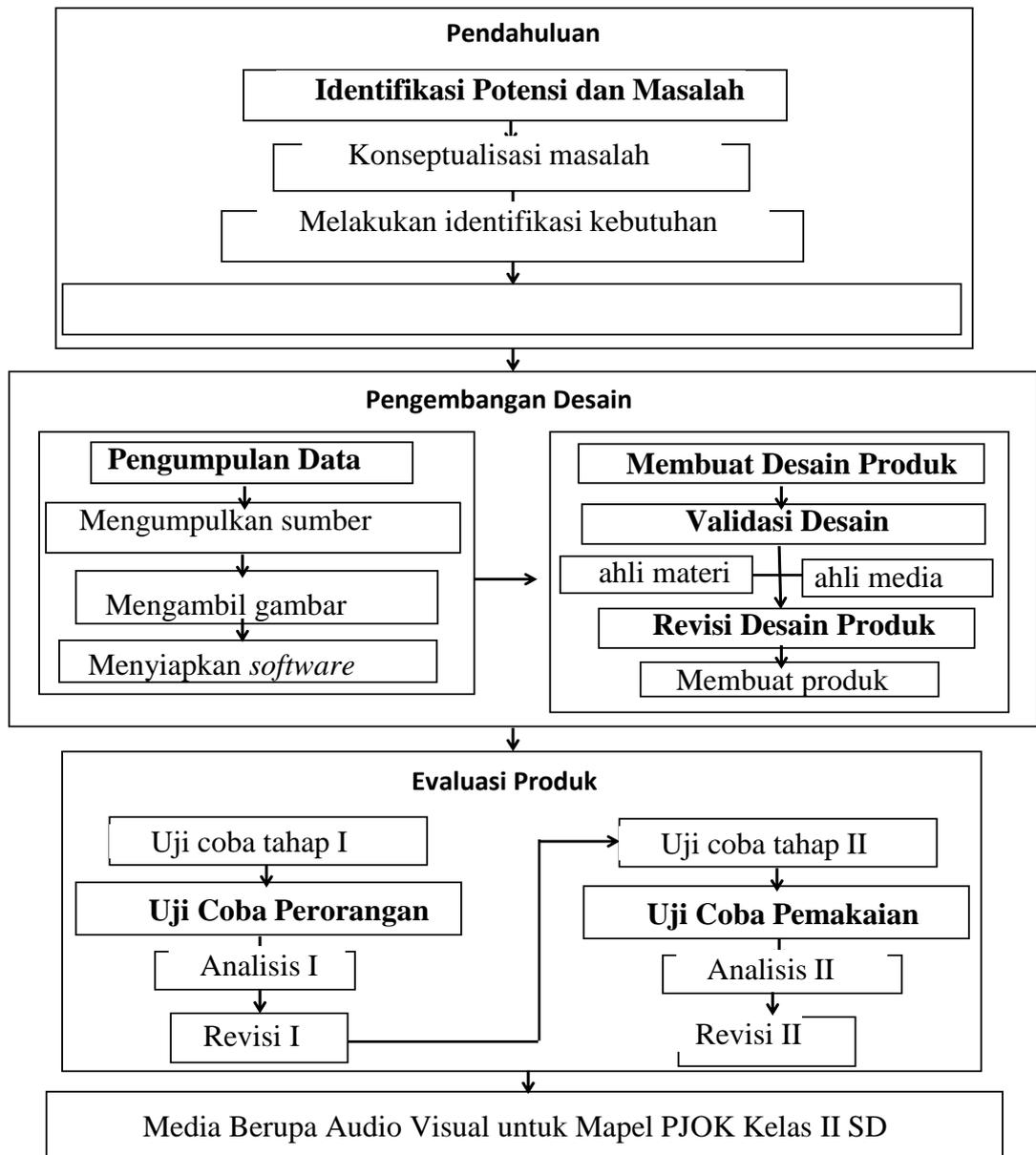
- 1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media,
- 2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

## **4. Evaluasi Produk**

- a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba kelompok kecil,
  - 1) Menganalisis hasil uji coba,
  - 2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.
- b. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar.
- c. Revisi Produk,
  - 1) Menganalisis hasil uji coba,
  - 2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

## 5. Produksi Masal

Untuk lebih memperjelas, berikut gambar prosedur tersebut.



Gambar 3. Bagan prosedur media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat pada peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas (Sumber: Adaptasi dari Sugiyono dan Arief S. Sadiman)

### **C. Desain Ujicoba Produk**

Variabel yang diteliti pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *audio visual* ini merupakan variabel tunggal, yaitu pembelajaran budaya hidup sehat pada kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah yang akan dikemas dalam bentuk *audio visual* dalam 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 bersih dan sehat pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan *audio visual* dikemas dalam bentuk 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 media *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 kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada sampel seluruh peserta didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah berjumlah 19 siswa. 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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk media pembelajaran menggunakan media *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.

### **4. 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 1-5.

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 skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan

menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Muktiani (2008 : 80), pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori	Interval Skor
A	Sangat Baik	$x > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < x < \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$
C	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < x < \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$
D	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < x < \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$
E	Sangat Tidak Baik	$x > \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$

Sumber: Sukardjo dalam Muktiani (2008:80)

Keterangan

$\bar{X}_i$  = Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

$x$  = Skor *empiric*

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

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Materi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas 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 3 Gerduren terdapat kurangnya pemahaman anak terhadap penerapan perilaku hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Peserta didik yang latar belakang keluarganya berasal dari desa ini membuat peserta didik kurang mengerti akan arti kebersihan diri. Beberapa contoh kurangnya pemahaman peserta didik akan pentingnya kebersihan diantaranya, yaitu jajan sembarangan, kuku peserta didik rata-rata panjang, tidak mencuci tangan sebelum makan atau minum, dan sebagainya.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan pasti peserta didik berhubungan langsung dengan kotoran, debu, ataupun kuman. Di halaman SD Negeri 3 Gerduren, 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, dan sebagainya. Pihak Puskesmas terdekat juga jarang melaksanakan kunjungan dan layanan kesehatan ke SD Negeri 3 Gerduren. Jika pihak Puskesmas datang, juga melaksanakan sosialisasi tentang budaya hidup sehat khususnya mencuci tangan dan kaki dengan benar hanya sekilas saja. Tidak dilaksanakan secara detail dan hanya dengan model ceramah saja tidak menggunakan media atau sarana. Sehingga siswa kurang antusias dan malas untuk mengikutinya.

Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan perlu menyampaikan materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren 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 3 Gerduren.

## **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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten

Banyumas Provinsi Jawa Tengah ini peneliti juga melakukan analisis data dengan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan ceramah dengan menyampaikan materi pentingnya budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki.

Banyak peserta didik yang masih kurang paham dengan materi yang disampaikan secara lisan. Sehingga, pengembangan media *audio visual* dalam penyampaian materi pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki diperlukan. 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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas 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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Pengguna dapat menggunakan CD ini melalui komputer atau laptop yang sudah dilengkapi dengan *disk drive* untuk membaca CD.

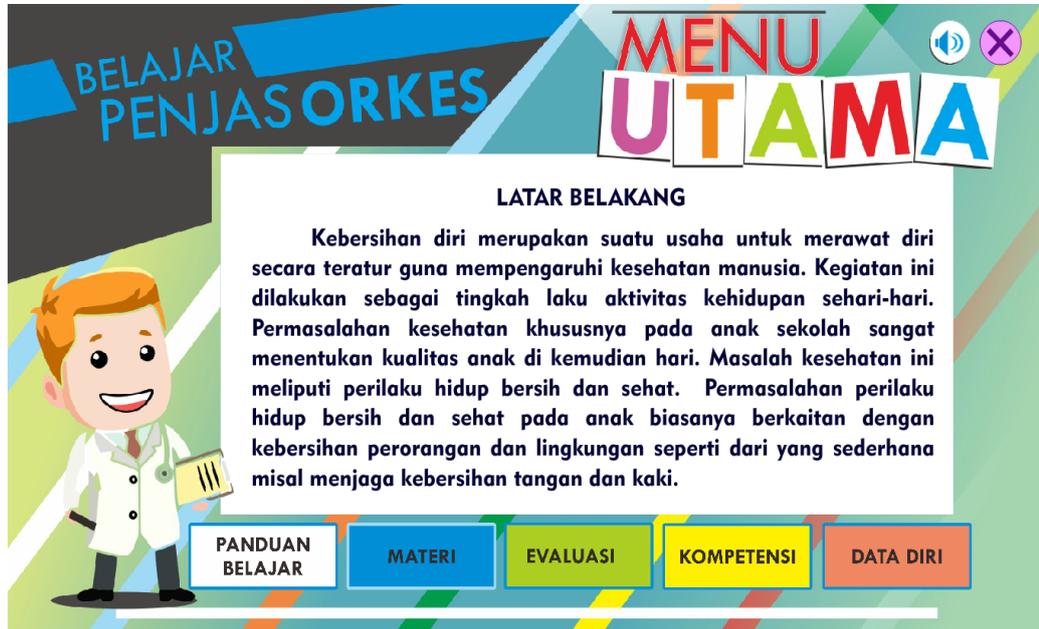
Produk media *audio visual* dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri 3 Gerduren ini mencakup materi kebersihan tangan, kebersihan kaki, serta video tutorial cara yang benar membersihkan tangan dan kaki. Dalam media pembelajaran ini peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan sumber belajar. Interaksi yang dimaksud salah satunya peserta didik dapat memahami materi yang ada dengan menggunakan *audio visual*, serta merangsang peserta didik untuk berpikir dan menganalisa cara yang benar membersihkan tangan dan kaki.

### 1. Desain Awal Produk

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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah.



Gambar 4. Intro Media *Audio Visual*



Gambar 5. Tampilan Menu Utama Media *Audio Visual*



Gambar 6. Tampilan Panduan Belajar Media *Audio Visual*



Gambar 7. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Media *Audio Visual*



Gambar 8. Tampilan Materi Kebersihan Tangan Media *Audio Visual*



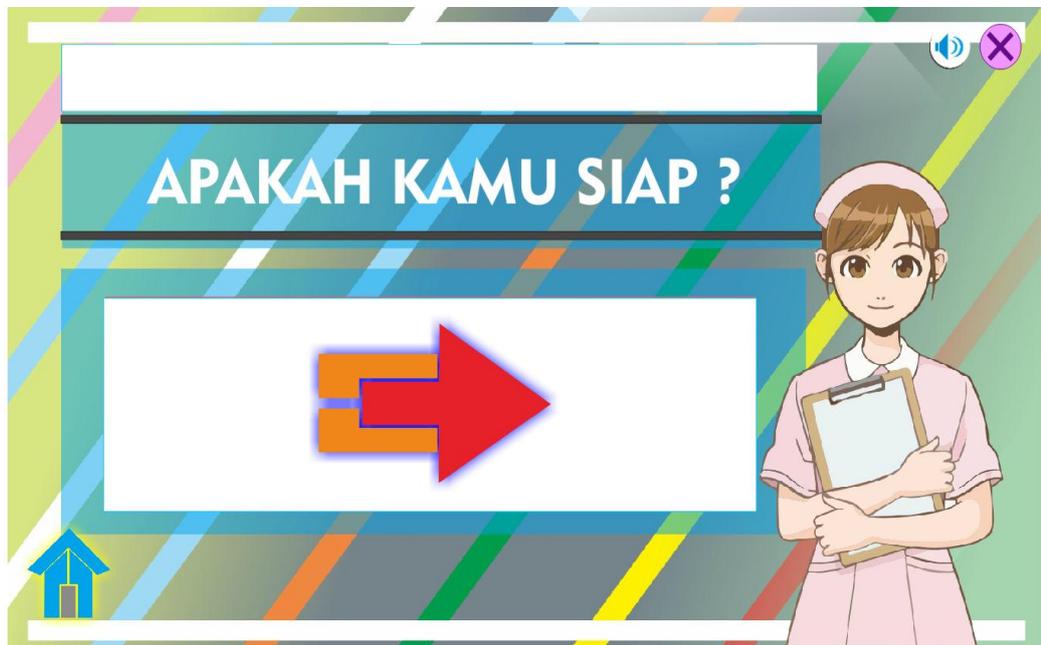
Gambar 9. Tampilan Materi Kebersihan Kaki Media *Audio Visual*



Gambar 10. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Tangan



Gambar 11. Tampilan Video Pembelajaran Cara Mencuci Kaki



Gambar 12. Tampilan Awal Evaluasi



Gambar 13. Tampilan Contoh Latihan Soal



Gambar 14. Tampilan Hasil Evaluasi



Gambar 15. 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 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak dipergunakan dalam pembelajaran.

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 yang sudah dikonversikan

Nilai	Kategori	Interval Skor	Interval Skor
A	Sangat Baik	$x > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	$x > 4,18$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,4 < x \leq 4,18$
C	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	$2,6 < x \leq 3,4$
D	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	$1,8 < x \leq 2,6$
E	Sangat Tidak Baik	$x \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	$x \leq 1,82$

Keterangan

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

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal =  $1/6$  (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

$x$  = Skor *empiric*

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:

Diketahui: Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Sehingga didapat data sebagai berikut:

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

$$= 1/2 (5 + 1)$$

$$= 1/2 (6)$$

$$= 3$$

$$\begin{aligned}
S_{Bi} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\
&= \frac{1}{6} (5 - 1) \\
&= \frac{1}{6} (4) \\
&= 0,66
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diketahui kategori:

Sangat Baik	$ \begin{aligned} &= x > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi} \\ &= x > 3 + (1,8 * 0,66) \\ &= x > 3 + (1,18) \\ &= x > 4,18 \end{aligned} $
Baik	$ \begin{aligned} &= \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi} \\ &= 3 + (0,6 * 0,66) < x \leq 4,18 \\ &= 3 + (0,4) < x \leq 4,18 \\ &= 3,4 < x \leq 4,18 \end{aligned} $
Cukup	$ \begin{aligned} &= \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} \\ &= 3 - (0,6 * 0,66) < x \leq 3,4 \\ &= 3 - (0,4) < x \leq 3,4 \\ &= 2,6 < x \leq 3,4 \end{aligned} $
Tidak Baik	$ \begin{aligned} &= \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} \\ &= 3 - (1,8 * 0,66) < x \leq 2,6 \\ &= 3 - (1,18) < x \leq 2,6 \\ &= 1,8 < x \leq 2,6 \end{aligned} $

$$\begin{aligned}
\text{Sangat Tidak Baik} &= x \leq \overline{X}_i - 1,8 S_{bi} \\
&= x \leq 3 - (1,8 * 0,66) \\
&= x \leq 3 - (1,18) \\
&= x \leq 1,82
\end{aligned}$$

### 1. Validasi Ahli Materi

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Indah Prasetyawati Tri Purnamasari, M.Or. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang kesehatan.

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. Dalam hal ini ahli materi memberikan penilaian produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk.

**a. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1**

Validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 25 Mei 2018. 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		√				Tidak baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar		√				Tidak baik
3	Kejelasan petunjuk belajar			√			Cukup
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi		√				Tidak baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			√			Cukup
6	Kemudahan memilih menu belajar			√			Cukup
7	Kejelasan contoh		√				Tidak baik
8	Pemberian evaluasi			√			Cukup
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		√				Tidak baik
10	Kesesuaian soal dengan materi		√				Tidak baik
11	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		√				Tidak baik
Jumlah		0	14	12	0	0	Tidak Baik
Jumlah Skor		26					
Rata-rata Skor		2,36					

Tabel 5. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
12	Kebenaran isi/ konsep			√			Cukup
13	Kedalaman materi		√				Tidak baik
14	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		√				Tidak baik
15	Kejelasan materi/ konsep		√				Tidak baik
16	Aktualisasi materi		√				Tidak baik
17	Kejelasan contoh		√				Tidak baik
18	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			√			Cukup
19	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			√			Cukup
20	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi		√				Tidak baik
21	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			√			Cukup
22	Kejelasan rumusan soal			√			Cukup
23	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
Jumlah		0	12	15	4	0	Tidak Baik
Jumlah Skor		31					
Rata-rata Skor		2,58					

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 adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 6. Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap I

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Indikator	Minimal C3 KKO	Sesuaikan dengan standar kompetensi minimal C3
2.	Materi	Materi kurang lengkap	Lengkapi minimal 5W+1H
3.	Soal	Petunjuk Soal	- petunjuk soal ditambahkan - soal harus mengambil atau mencakup dari materi

Dari table 4 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 2,36 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Tidak 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 Baik	0	0
Baik	0	0
Cukup	4	36,36
Tidak Baik	7	63,63
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	11	100

Dari tabel 5 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 2,58 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Tidak Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

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

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	1	8,33
Cukup	5	41,66
Tidak Baik	6	50
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100

#### **b. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2**

Validasi ahli materi tahap 2 dilakukan pada tanggal 28 Mei 2018. 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 9. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap 2

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
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			√			Cukup
6	Kemudahan memilih menu belajar			√			Cukup
7	Kejelasan contoh				√		Baik
8	Pemberian evaluasi				√		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		√				Tidak baik
10	Kesesuaian soal dengan materi			√			Cukup
11	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
Jumlah		0	2	12	24	0	Baik
Jumlah Skor		38					
Rata-rata Skor		3,45					

Tabel 10. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
12	Kebenaran isi/ konsep				√		Baik
13	Kedalaman materi			√			Cukup
14	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi			√			Cukup
15	Kejelasan materi/ konsep			√			Cukup
16	Aktualisasi materi			√			Cukup
17	Kejelasan contoh			√			Cukup
18	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			√			Cukup
19	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				√		Baik
20	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi		√				Kurang baik
21	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			√			Cukup
22	Kejelasan rumusan soal			√			Cukup
23	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
Jumlah		0	2	24	12	0	Cukup
Jumlah Skor		38					
Rata-rata Skor		3,16					

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 adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 11. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi Tahap 2

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi	Materi kurang jelas	Tambahkan materi dan sesuaikan subjeknya
2.	Soal	Petunjuk	Petunjuk soal belum muncul
3.	Referensi	Belum ada	Tambahkan referensi

### 1) Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

Dari tabel 9 di atas diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap 2 adalah 3,45 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 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 2

Kategori	Frekuensi	Persentase ( % )
Sangat Baik	0	0
Baik	6	54,54
Cukup	4	36,36
Tidak Baik	1	9,09
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	11	100

Dari tabel 10 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap 2 adalah 3,16 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Cukup”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	3	25
Cukup Baik	8	66,66
Tidak Baik	1	8,33
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100

### **c. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 3**

Validasi ahli materi tahap 3 dilakukan pada tanggal 31 Mei 2018. 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 14. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap 3

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					√	Sangat baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi					√	Sangat baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
6	Kemudahan memilih menu belajar					√	Sangat baik
7	Kejelasan contoh				√		Baik
8	Pemberian evaluasi					√	Sangat baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				√		Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi				√		Baik
11	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
Jumlah		0	0	0	32	20	Sangat baik
Jumlah Skor		52					
Rata-rata Skor		4,72					

Tabel 15. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
12	Kebenaran isi/ konsep					√	Sangat baik
13	Kedalaman materi					√	Sangat baik
14	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
15	Kejelasan materi/ konsep					√	Sangat baik
16	Aktualisasi materi					√	Sangat baik
17	Kejelasan contoh				√		Baik
18	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				√		Baik
19	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				√		Baik
20	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				√		Baik
21	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					√	Sangat baik
22	Kejelasan rumusan soal				√		Baik
23	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
Jumlah		0	0	0	28	25	Sangat Baik
Jumlah Skor		53					
Rata-rata Skor		4,41					

Pada validasi ahli materi tahap 3 ini, tidak ada penilaian untuk saran perbaikan dan komentar terhadap media *audio visual* yang akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan bagi peneliti. Sehingga sudah bisa melanjutkan ke ahli media.

## 2) Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap 3

Dari tabel 14 di atas diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap 3 adalah 4,72 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 materi:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 3

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	4	36,36
Baik	7	63,63
Cukup Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	11	100

Dari tabel 15 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap 3 adalah 4,41 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 Materi Tahap 3

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	5	41,66
Baik	7	58,33
Cukup Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100

## **2. Validasi Ahli Media**

Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Nur Rohmah Muktiani, S.Pd, M.Pd. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.

Data validasi penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk media *audio visual* materi budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki disertai lampiran berupa kuisisioner 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 kuisisioner yang telah disertakan saat proses validasi.

### **a. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1**

Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 10 Juli 2018. Hasil dari evaluasi oleh ahli media pada aspek kualitas tampilan dan aspek isi terhadap media *audio visual* yang dikembangkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 18. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>Background</i>			√			Cukup
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>Background</i>			√			Cukup
3	Ketepatan pemilihan music				√		Baik
4	Kejelasan suara video			√			Cukup
5	Kejelasan animasi			√			Cukup
6	Ukuran video				√		Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				√		Baik
8	Penempatan tombol			√			Cukup
9	Konsistensi tombol			√			Cukup
10	Ukuran tombol			√			Cukup
11	Ketepatan pemilihan warna tombol			√			Cukup
12	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		Baik
14	Ketepatan ukuran huruf				√		Baik
15	Kejelasan gambar			√			Cukup
16	Kejelasan warna gambar			√			Cukup
17	Ketepatan ukuran gambar				√		Baik
18	Tampilan desain gambar			√			Cukup
19	Komposisi tiap slide			√			Cukup
Jumlah		0	0	36	28	0	Cukup
Jumlah skor		64					
Rata-rata skor		3,36					

Tabel 19. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			Cukup
21	Kejelasan petunjuk penggunaan		√				Tidak baik
22	Kejelasan struktur navigasi		√				Tidak baik
23	Kemudahan penggunaan tombol			√			Cukup
24	Efisiensi animasi		√				Tidak baik
25	Efisiensi teks			√			Cukup
26	Efisiensi penggunaan slide			√			Cukup
Jumlah		0	6	9	0	0	Tidak baik
Jumlah skor		15					
Rata-rata skor		2,14					

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 20. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap 1

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Button mulai	Terletak diantara tulisan penjas	Diletakan dibawah tulisan dan harus konsisten
2.	Background	Kurang sederhana	Disederhanakan lagi, ilustrasi gambar lebih mendukung
3.	Gambar	Kurang menarik	Lebih menarik, kurangi kalimat panjang sesuaikan anak sd kelas II Tambahkan animasi, gambar, ilustrasi suara

### 1) Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap I

Dari tabel 18 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 3,36 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Cukup”. Berikut distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	7	36,84
Cukup	12	63,15
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	19	100

Dari tabel 19 diatas diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 2,14 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Berikut peneliti sajikan distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	0	0
Cukup Baik	3	42,85
Tidak Baik	4	57,14
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	7	100

## b. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Validasi ahli media tahap 2 dilakukan pada tanggal 6 September 2018.

Berikut hasil dari evaluasi oleh ahli media tahap 2:

Tabel 23.Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		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 music				√		Baik
4	Kejelasan suara video				√		Baik
5	Kejelasan animasi			√			Cukup
6	Ukuran video					√	Sangat baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				√		Baik
8	Penempatan tombol			√			Cukup
9	Konsistensi tombol			√			Cukup
10	Ukuran tombol				√		Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol				√		Baik
12	Ketepatan pemilihan teks					√	Sangat baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf					√	Sangat baik
14	Ketepatan ukuran huruf					√	Sangat baik
15	Kejelasan gambar				√		Baik
16	Kejelasan warna gambar				√		Baik
17	Ketepatan ukuran gambar					√	Sangat baik
18	Tampilan desain gambar				√		Baik
19	Komposisi tiap slide			√			Cukup
Jumlah		0	0	12	40	25	Baik
Jumlah skor		77					
Rata-rata skor		4,05					

Tabel 24. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				√		Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
22	Kejelasan struktur navigasi			√			Cukup
23	Kemudahan penggunaan tombol			√			Cukup
24	Efisiensi animasi				√		Baik
25	Efisiensi teks				√		Baik
26	Efisiensi penggunaan slide			√			Cukup
Jumlah		0	0	9	16	0	Baik
Jumlah skor		25					
Rata-rata skor		3,57					

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 25. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap 2

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Button awal	Warna kurang kontras	Ganti warna supaya tulisan jelas
2.	Gambar	Gambar naruto tidak tepat Letak gambar	Sesuaikan dengan isi materi  Gunakan satu slide, gambar dengan arah jadi ada timbal balik dengan siswa
3.	Vidio	Tidak berhenti	Tambahkan tombol berhenti, jangan linear

## 2) Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap 2

Dari tabel 23 diatas diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap 2 adalah 4,05 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 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 2

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	5	26,31
Baik	10	52,63
Cukup	4	21,05
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	19	100

Dari tabel 24 diatas diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap 2 adalah 3,57, apabila dikonversi termasuk dalam kategori “Baik”. Berikut peneliti distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 2

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	4	57,14
Cukup Baik	3	42,85
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	7	100

### c. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 3

Validasi ahli media tahap 3 dilakukan pada tanggal 26 September 2018. Berikut hasil evaluasi oleh ahli media Tahap 3

Tabel 28. Skor Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		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 music				√		Baik
4	Kejelasan suara video				√		Baik
5	Kejelasan animasi				√		Baik
6	Ukuran video					√	Sangat baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				√		Baik
8	Penempatan tombol				√		Baik
9	Konsistensi tombol				√		Baik
10	Ukuran tombol				√		Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol				√		Baik
12	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf					√	Sangat baik
14	Ketepatan ukuran huruf					√	Sangat baik
15	Kejelasan gambar				√		Baik
16	Kejelasan warna gambar					√	Sangat baik
17	Ketepatan ukuran gambar					√	Sangat baik
18	Tampilan desain gambar				√		Baik
19	Komposisi tiap slide				√		Baik
Jumlah		0	0	0	56	25	Sangat baik
Jumlah skor		81					
Rata-rata skor		4,26					

Tabel 29. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Skala
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media				√		Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
22	Kejelasan struktur navigasi				√		Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol				√		Baik
24	Efisiensi animasi				√		Baik
25	Efisiensi teks				√		Baik
26	Efisiensi penggunaan slide				√		Baik
Jumlah		0	0	0	28	0	Baik
Jumlah skor		28					
Rata-rata skor		4					

Pada validasi ahli materi tahap 3 ini, tidak ada penilaian untuk saran perbaikan dan komentar terhadap media *audio visual* yang akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan bagi peneliti. Sehingga produk media *audio visual* sudah layak dan bisa dilakukan ujicoba produk.

### 3) Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap 3

Dari tabel 28 diatas diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap 3 adalah 4,26 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 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 3

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	5	26,31
Baik	14	73,68
Cukup Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	19	100

Dari tabel 29 diatas diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap 3 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 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	0	0
Baik	7	100
Cukup Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	7	100

## E. Revisi Produk

### 1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Setelah menilai produk media pembelajaran *audio visual*, ahli materi memberikan komentar dan saran sebagai berikut:

- 1) Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 1
  - a. Sesuaikan dengan standar kompetensi minimal C3



Gambar 16. Tampilan Standar Kompetensi Sebelum Revisi



Gambar 17. Tampilan Standar Kompetensi Setelah Revisi

b. Lengkapi minimal 5W+1H



Gambar 18. Tampilan Materi Sebelum Revisi

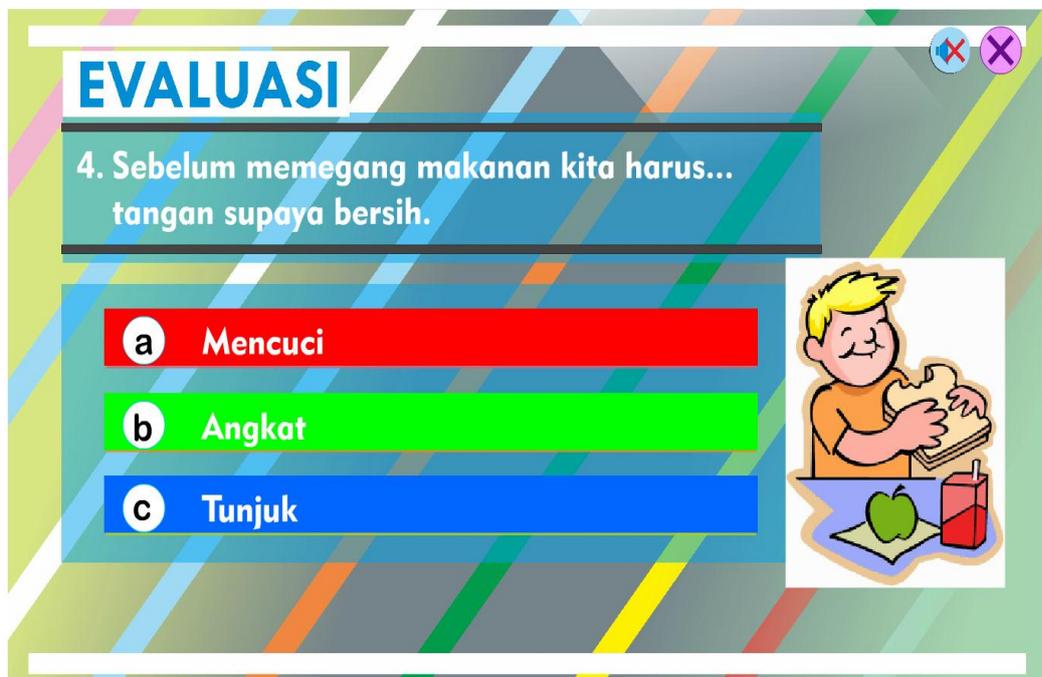


Gambar 19. Tampilan Materi Sesudah Revisi

- c. Soal harus mengambil atau mencakup dari materi



Gambar 20. Tampilan Evaluasi Sebelum Revisi

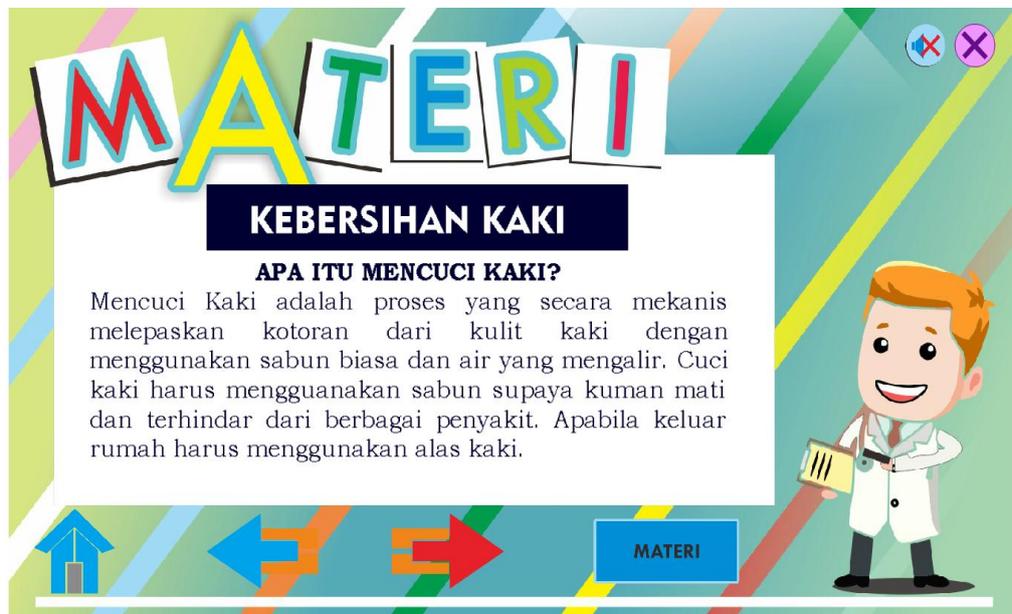


Gambar 21. Tampilan Evaluasi Sesudah Revisi

- 2) Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 2
- a. Tambahkan materi dan sesuaikan subyeknya



Gambar 22. Tampilan Materi Sebelum Revisi

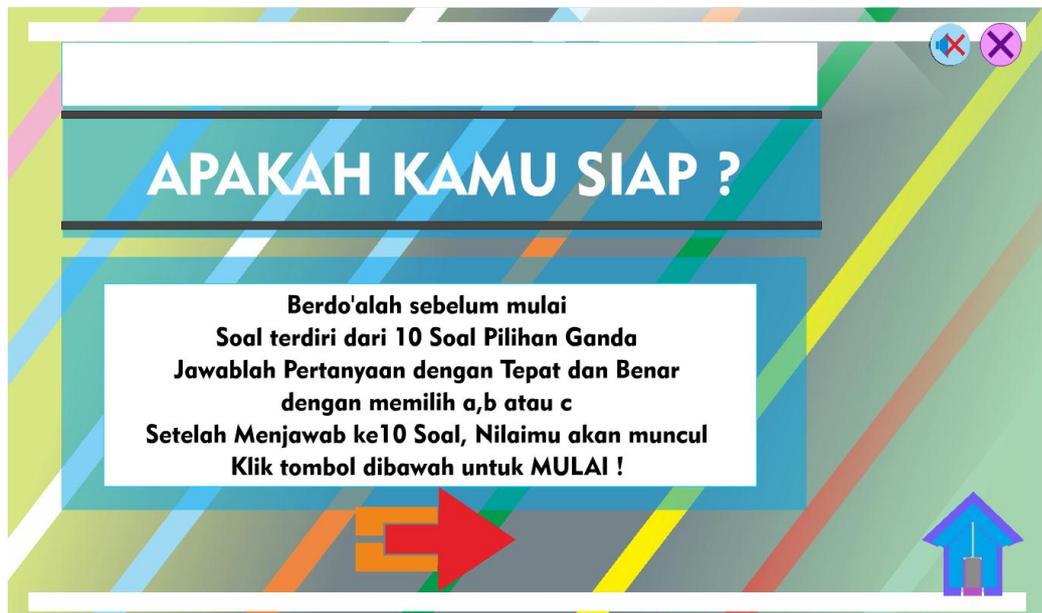


Gambar 23. Tampilan Materi Sesudah Revisi

- b. Petunjuk soal belum muncul

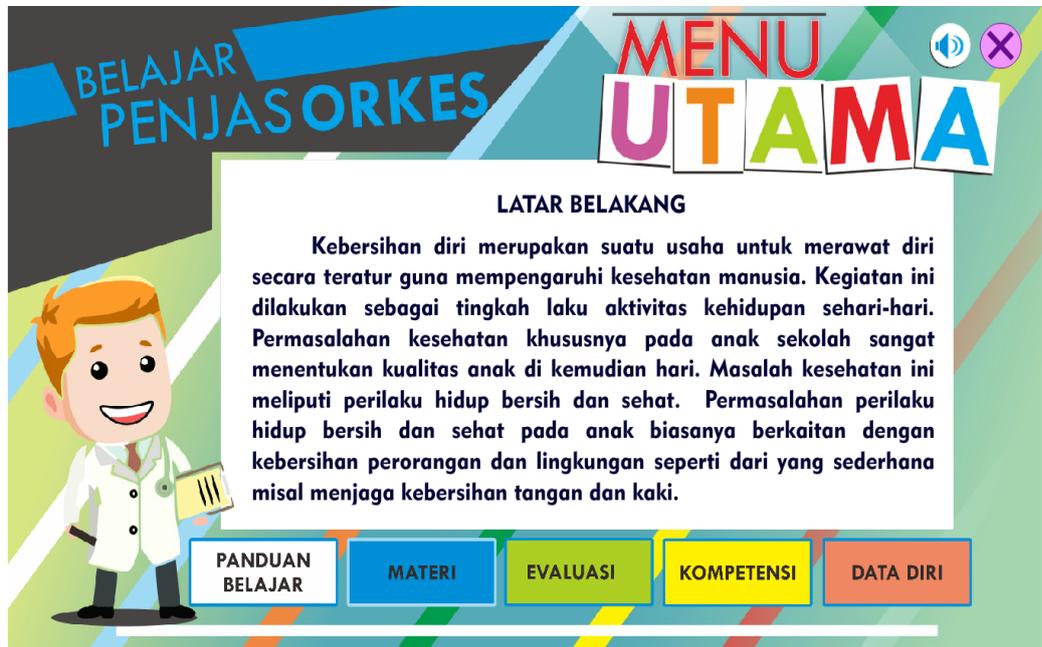


Gambar 24. Tampilan Evaluasi Petunjuk Soal Sebelum Revisi



Gambar 25. Tampilan Evaluasi Petunjuk Soal Sesudah Revisi

- c. Tambahkan referensi



Gambar 26. Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi



Gambar 27. Tampilan Menu Utama Sesudah Revisi

### 3) Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 3

Pada validasi ahli materi tahap 3 ini, tidak ada penilaian untuk saran perbaikan dan komentar terhadap media *audio visual* yang akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan bagi peneliti.

## 2. Revisi Produk oleh Ahli Media

Setelah menilai produk media pembelajaran *audio visual*, ahli media memberikan komentar dan saran sebagai berikut:

### 1) Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap 1

- a. Tombol mulai diletakan dibawah tulisan dan harus konsisten



Gambar 28. Tampilan Intro Sebelum Revisi



Gambar 29. Tampilan Intro Sesudah Revisi

- b. Background menu utama disimpelkan lagi, ilustrasi gambar lebih mendukung



Gambar 30. Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi



Gambar 31. Tampilan Menu Utama Sesudah Revisi

- c. Lebih menarik, kurangi kalimat panjang sesuaikan anak sd kelas II



Gambar 32. Tampilan Materi Sebelum Revisi



Gambar 33. Tampilan Materi Sesudah Revisi

- d. Tambahkan animasi, gambar, ilustrasi suara



Gambar 34. Tampilan Materi Gambar Animasi Sebelum Revisi



Gambar 35. Tampilan Materi Gambar Animasi Sesudah Revisi

- 2) Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap 2
  - a. Ganti warna supaya tulisan jelas, kejelasan huruf dibutton mulai



Gambar 36. Tampilan Intro Tulisan Mulai Sebelum Revisi



Gambar 37. Tampilan Intro Tulisan Mulai Sesudah Revisi

- b. Gambar disesuaikan dengan isi materi, gambar naruto tidak sesuai dengan materi



Gambar 38. Tampilan Materi Gambar Naruto Sebelum Revisi



Gambar 39. Tampilan Materi Gambar Naruto Sebelum Revisi

- c. Gunakan satu slide, gambar dengan arah jadi ada timbal balik dengan siswa

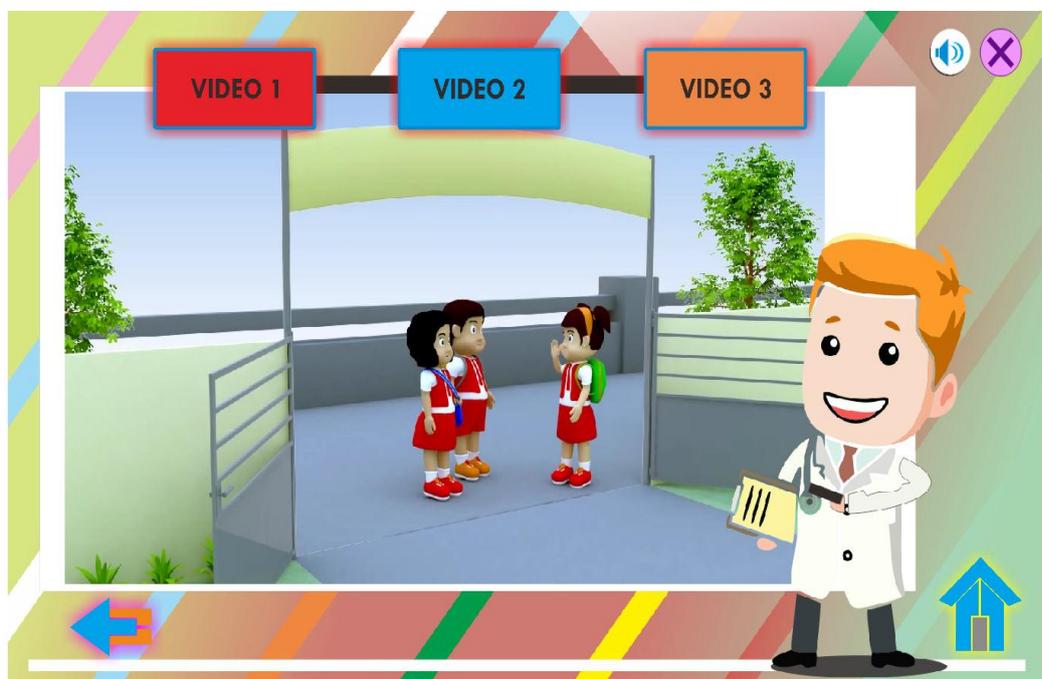


Gambar 40. Tampilan Materi Seebelum Revisi

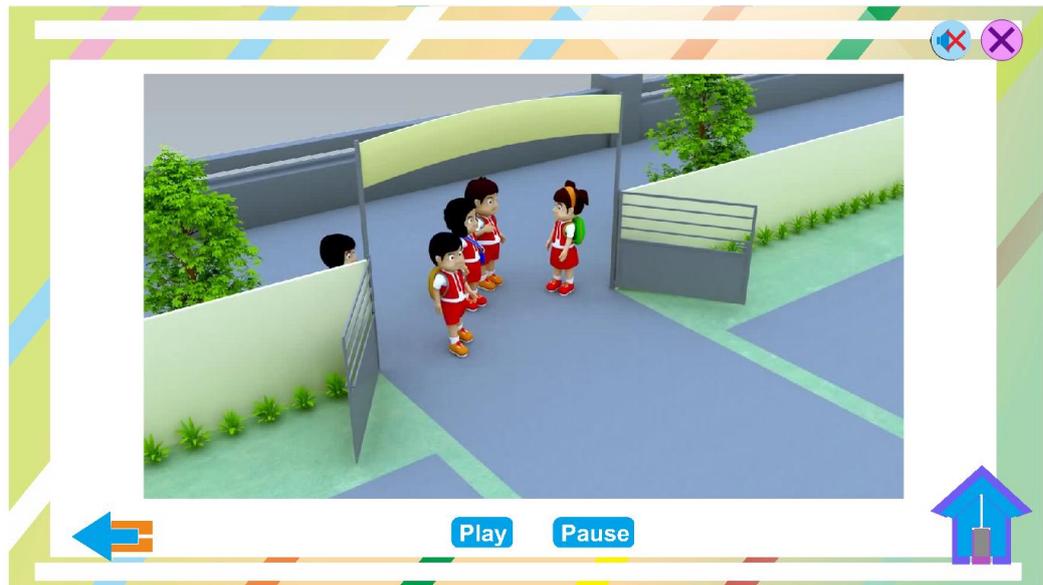


Gambar 41. Tampilan Materi Sesudah Revisi

d. Di video tambahkan tombol berhenti, jangan linear



Gambar 42. Tampilan Video Sebelum Revisi



Gambar 43. Tampilan Video Sebelum Revisi

### 3) Revisi Produk oleh Ahli media tahap 3

Pada validasi ahli media tahap 3 ini, tidak ada penilaian untuk saran perbaikan dan komentar terhadap media *audio visual* yang akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan bagi peneliti. Sehingga produk media *audio visual* sudah layak dan bisa digunakan sebagai ujicoba produk.

## F. Uji Coba Produk

### 1. Uji coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2018. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas. Uji coba ini dilakukan di ruang kelas II SD Negeri 3 Gerduren. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang meliputi aspek kualitas tampilan, aspek isi dan materi, dan aspek pembelajaran.

1) Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil dari Uji Coba Kelompok Kecil dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 32. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,25	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,5	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,25	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan Tombol	4,25	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,25	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,25	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,75	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,75	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,75	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,25	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44,25</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,425</b>	

Tabel 33. Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan materi	4,25	Sangat Baik
2	Kelugasan bahasa	4,25	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,25	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,5	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,5	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan masalah	4,5	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,5	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>30,5</b>	<b>Sangat</b>

	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,35</b>	<b>Baik</b>
--	--------------------	-------------	-------------

Tabel 34. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Materi mudah dipelajari	4,25	Sangat Baik
2	Materi menantang atau menarik	4,25	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,25	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,75	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,75	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,5	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,25	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,75	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,25	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,5	Sangat Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,25	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>48,75</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,43</b>	

## 2) Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Dari tabel 32 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,425 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 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	10	100
Baik	0	0
Cukup	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	10	100

Dari tabel 33 diketahui bahwa rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,35 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 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	7	100
Baik	0	0
Cukup	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	7	100

Dari tabel 34 diketahui bahwa rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,43 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 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	11	100
Baik	0	0
Cukup	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	11	100

### 3) Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini tidak ada saran perbaikan untuk produk media *audio visual* yang dikembangkan, sehingga sudah layak digunakan untuk uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2018. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 19 siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas. Uji coba ini dilakukan di ruang kelas II SD Negeri 3 Gerduren. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang meliputi aspek kualitas tampilan, aspek isi dan materi, dan aspek pembelajaran.

1) Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Hasil dari Uji Coba Kelompok Besar dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 38. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,42	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,47	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,32	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan Tombol	4,37	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,42	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,42	Sangat Baik
7	Kejelasan gambar video	4,58	Sangat Baik
8	Kejelasan suara video	4,47	Sangat Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,42	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,47	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44,36</b>	<b>Sangat</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,43</b>	<b>Baik</b>

Tabel 39. Skor Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan materi	4,42	Sangat Baik
2	Kelugasan bahasa	4,53	Sangat Baik
3	Kejelasan bahasa	4,42	Sangat Baik
4	Video memperjelas materi	4,42	Sangat Baik
5	Gambar memperjelas materi	4,53	Sangat Baik
6	Kejelasan rumusan masalah	4,53	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4,42	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>31,26</b>	<b>Sangat</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,46</b>	<b>Baik</b>

Tabel 40. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Materi mudah dipelajari	4,47	Sangat Baik
2	Materi menantang atau menarik	4,53	Sangat Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,53	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,47	Sangat Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,53	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,53	Sangat Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,37	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,58	Sangat Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,42	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,37	Sangat Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,37	Sangat Baik
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>49,15</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>4,46</b>	

## 2) Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel 38 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,43 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 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	10	100
Baik	0	0
Cukup	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	10	100

Dari table 39 diketahui bahwa rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,46 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 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba

<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase ( % )</b>
Sangat Baik	7	100
Baik	0	0
Cukup	0	0
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	7	100

Dari tabel 40 diketahui bahwa rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,46 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 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba

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

### 3) Revisi Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini tidak ada saran perbaikan untuk produk media *audio visual* yang dikembangkan, sehingga bahwa media pembelajaran telah layak dan lulus tahap uji coba kelompok besar.

### G. Produk Akhir



Gambar 44. Tampilan Intro Media *Audio Visual*



Gambar 45. Tampilan Menu Utama *Audio Visual*



Gambar 46. Tampilan Petunjuk Belajar *Audio Visual*



Gambar 47. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar *Audio Visual*



Gambar 48. Tampilan Materi *Audio Visual*



Gambar 49. Tampilan Materi Tangan *Audio Visual*



Gambar 50. Tampilan Materi Tangan 2 *Audio Visual*



Gambar 51. Tampilan Materi Tangan 3 *Audio Visual*



Gambar 52. Tampilan Materi Tangan *Audio Visual*



Gambar 53. Tampilan Video Materi Tangan *Audio Visual*



Gambar 54. Tampilan Materi Kaki *Audio Visual*



Gambar 55. Tampilan Materi Kaki 2 *Audio Visual*



Gambar 56. Tampilan Materi Kaki 3 *Audio Visual*



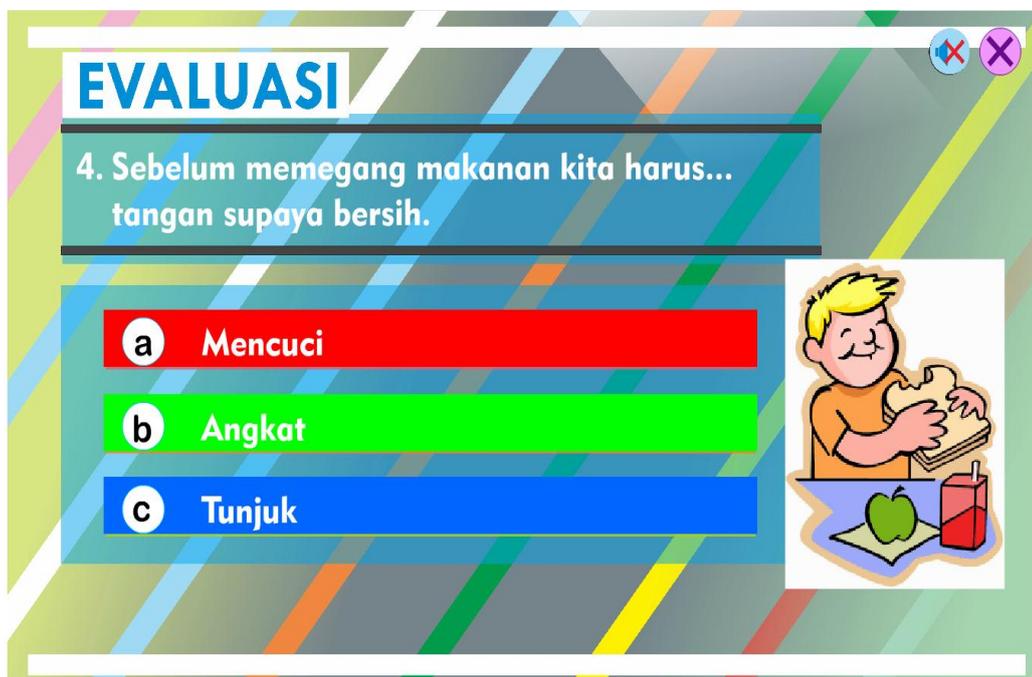
Gambar 57. Tampilan Materi Kaki 4 *Audio Visual*



Gambar 58. Tampilan Video Materi Kaki *Audio Visual*



Gambar 59. Tampilan Awal Evaluasi *Audio Visual*



Gambar 60. Tampilan Evaluasi Contoh Soal *Audio Visual*



Gambar 61. Tampilan Hasil Evaluasi *Audio Visual*



Gambar 62. Tampilan Data Diri Pengembang *Audio Visual*



Gambar 63. Tampilan Daftar Pustaka *Audio Visual*

## H. Keterbatasan Peneliti

Berdasarkan hasil peneitian ada keterbatasan peneliti sehingga penelitian ini masih belum bisa dikatakn sempurna. Keterbatasan tersebut yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil dari siswa yang sama yaitu siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren tidak menggunakan siswa yang berbeda dari SD lain yang karakteristiknya sama.
2. Untuk materi yang mediakan hanya materi tentang menjaga kebersihan tangan dan kaki.

## **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 Bersih dan Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan kategori “sangat baik” dan ahli media mendapatkan kategori “sangat baik”. Pada hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kategori “sangat baik”. Sedangkan pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan uji validasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar disimpulkan bahwa media *audio visual* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Pembelajaran Budaya Hidup Bersih dan Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian telah dinyatakan bahwa media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Khususnya kebersihan tangan dan kebersihan kaki di SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas, Jawa Tengah sudah divalidasi oleh ahli dan sangat baik setelah diuji cobakan, maka disarankan:

### **1. Saran Pemanfaatan**

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan produk media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Khususnya kebersihan tangan dan kebersihan kaki ini antara lain:

- a. Bagi SD, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Khususnya kebersihan tangan dan kebersihan kaki dalam proses pembelajaran, dengan begitu proses pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi.
- b. Bagi guru SD, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai bahan mengajar dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa SD, agar bisa memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar.

## 2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan

Untuk pengembangan produk lanjutan, diajukan saran-saran sebagai berikut:

- a. Pengembangan lanjutan perlu dilakukan agar media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Khususnya kebersihan tangan dan kebersihan kaki ini menjadi lebih baik lagi.
- b. Untuk subyek penelitian sebaiknya diperluas tidak terbatas pada satu sekolah saja.
- c. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004*. Jakarta
- Depkes. (2007). *Pembinaan Peilaku Hidup Bersih dan Sehat di Berbagai Tatanan. Perilaku Hidup bersih dan sehat di Sekolah*. Pusat Promosi Kesehatan.
- Depkes. (2014). *10 Pesan Hidup Sehat dalam Kedaulatan*.
- Dewi, K. (2015). *Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Materi Permainan Bola basket Untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA*.
- Guntur. (2000). *Perilaku Hidup Sehat Lanjut Usia di Posyandu Lansia Desa Sumberadi, Sleman, Provinsi DIY Tahun 2014*. Yogyakarta. Skripsi IKORA FIK UNY.
- <http://googleweblight.com/i?u=https://hellosehat.com/NovitaJosephhidupsehat/tips-sehat/manfaat-cuci-kaki-sebelum-masuk-rumah/&hl=idID>
- Kementerian Kesehatan RI. 2011. *Panduan Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Rumah Tangga melalui Tim Penggerak PKK*. Kementerian Kesehatan RI. Jakarta.
- Kementerian Kesehatan RI. (2013). *Mencuci Tangan Pakai Sabun*. Jakarta
- Maryunani, A. (2013). *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*. Jakarta: Trans Info Media.
- Muktiani, N. R. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA*. Program Pasca Sarjana UNY.

- Notoatmojo, S. (1997). *Ilmu Kesehatan Masyarakat: Prinsip-prinsip Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmojo, S. (2002). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmojo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 Lampiran 21 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Sd/Mi.
- Promkes. (2016). *Perilaku Hidup Bersih Sehat*. Jakarta.
- Purnama, D. A. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang untuk Siswa Kelas XI SMK N 3 Yogyakarta*.
- Rinanto, A. 1982. *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sadiman, A. S., dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadjiman T, dan Whiticar, P. (1988). *Pedoman Kesehatan*. Yogyakarta. Yayasan Essentia Media.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Simorangkir, A, dan Anneke G Simorangkir. (1993). *Terapi Gizi untuk Penyakit Kardiovaskuler*. Bandung. Universal.
- Sudjana, N, dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulaiman, A. H. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Sumarya dan Suwarso, Eso. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas II*. PT. Arya Duta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pnedamedia Group.
- Sutamto, D. (1995). *Kesehatan Pribadi untuk SGO*. Jakarta. CV Mutiara.
- WHO. (2013). *Gambar Langkah Mencuci Tangan*.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 10.15/UN.34.16/PP/2018.

16 November 2018.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.**

**Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**

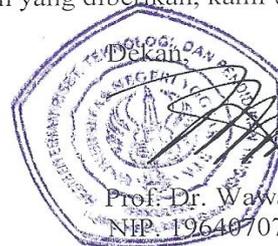
**Daerah Istimewa Yogyakarta.**

**Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Antony Gunawan  
NIM : 14604221038  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP : 197209042001122001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Oktober s/d November 2018.  
Tempat : SD Negeri 3 Gerduren, Jln. Gemplang Gerduren Purwojati Banyumas.  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SD Negeri 3 Gerduren Purwojati Banyumas.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



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

**Tembusan :**

1. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Jateng.
2. Kepala SD Negeri Gerduren.
3. Kaprodi PGSD Penjas.
4. Pembimbing Tas.
5. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 2. Surat Keterangan



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS  
DINAS PENDIDIKAN  
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN PURWOJATI  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 3 GERDUREN**

Alamat : RT 002 RW 002 Desa Gerduren Kec. Purwojati Kab. Banyumas Kode Pos 53175

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/071/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.

Nama : SODIQUN WAHAB, S.Pd.SD  
NIP : 19680715 198903 1 004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 3 Gerduren

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DWI ANTONY GUNAWAN  
NIM : 14604221038  
Program Studi : S-1 PGSD Penjas  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas II SD Negeri 3 Gerduren Purwojati Banyumas.

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

Gerduren, 10 Oktober 2018  
Kepala Sekolah  
  
SODIQUN WAHAB, S.Pd.SD  
NIP. 19680715 198903 1 004

### Lampiran 3. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 1

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH**  
**DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**  
**SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,**  
**BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan.

#### 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 dimediasi		✓			
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	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		✓			

### B. Aspek Isi

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

### C. Kebenaran Materi dan Isi

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Indikator	minimal C <sub>3</sub> KKO	Sesuai kan dengan standar kompetensi minimal C <sub>3</sub>
2	Materi	materi belum lengkap	lengkap, minimal SW+IH
3	Soal	Perujung soal	- Perujung soal di tambahkan - Soal harus mengambil atau mencahup dari materi

D. Komentar dan Saran Umum

Perbaiki sesuai dengan saran perbaikan.

E. Kesimpulan

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.

Yogyakarta, 25-5-2018

Yang menerangkan

Indah Pratiyawan 7  
NIP. 1982 12 14 2016 2 00 4

Lampiran 4. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,  
BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan.

**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	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	

### B. Aspek Isi

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

### C. Kebenaran Materi dan Isi

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi	Materi kurang jelas	Tambahkan materi dan setuaikan subjeknya
2	soal	Petunjuk	Petunjuk soal belum
3	Referensi		menentu

D. Komentar dan Saran Umum

Perbaiki, sesuaikan dengan saran perbaikan

E. Kesimpulan

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.

Yogyakarta, 28-5-2018

Yang menerangkan



Indah Pratiyanah T.

NIP. 19821214 201012 2 004

## Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Materi Tahap 3

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,  
BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan.

### 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 dimediasi					✓
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	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	

**B. Aspek Isi**

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

**C. Kebenaran Materi dan Isi**

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran Umum

lanjutkan ke ahli media, dan uji coba skala kecil

E. Kesimpulan

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.

Yogyakarta, 21.5.2018

Yang menerangkan



Indah Pratiwi  
NIP. 19821214 201012 2 004

Lampiran 6. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 1

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,  
BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan.

**A. Kualitas Materi Pembelajaran**

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 music				✓	
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	<del>Efisiensi animasi</del>		✓			
25	Efisiensi teks			✓		
26	Efisiensi penggunaan slide			✓		

**C. Kebenaran Materi dan Isi**

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**D. Komentar dan Saran Umum**

- Button mulai <sup>diucapkan</sup> ketikkan & kursor (konistensi berikutnya)  
 - Background gelap + ilustrasi gambar lebih mendetail  
 - Slide 1. Menu utama bisa terdapat perbandingan  
 - gambar 2. lebih menarik - kurangi kalimat 2 panjang

Sesuai kelas II SD.

**E. Kesimpulan**

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

✓ Materi telah selesai.

✓ Kuis jawab evaluasi?

✓ + animasi + gambar + ilustrasi sesuai

Yogyakarta, ... Juli ... 2018

Yang menerangkan

*[Signature]*

Nar Polung M.

NIP. 19731006200122001

Lampiran 7. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 2

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,  
BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang aka saya kembangkan.

**A. Kualitas Materi Pembelajaran**

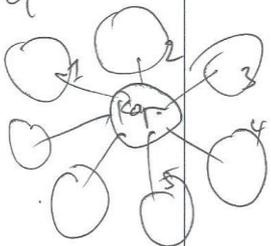
No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan pemilihan warna/ <i>Background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>Background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan music				✓	
4	Kejelasan suara video				✓	
5	Kejelasan animasi			✓		
6	Ukuran video				✓	✓
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
8	Penempatan tombol			✓		
9	Konsistensi tombol			✓	1	
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			✓		

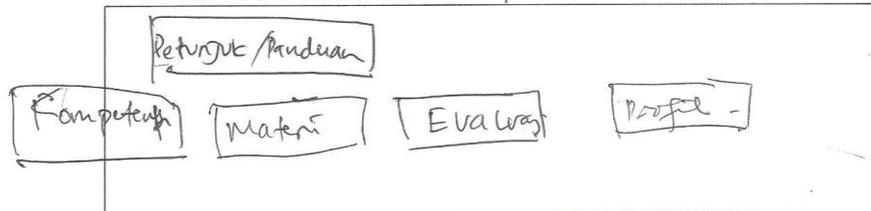
### B. Aspek Isi

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			✓	<del>✓</del>	

C. Kebenaran Materi dan Isi

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Butiran awal/mulai	perlu di rubah warna	
2	Kelas-kelas huruf & button/checkboxes	lebih banyak gambar nanti lebih tepat - sesuai isi materi	
3		1 2 3 4 5 6	di pada perslide yg kurang konsepte.
4	Video	kurang	video gambar linear - bentuk bisa baik, menstimulasi kreativitas.
		5 - Daftar pustaka ?	Sumber

D. Komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

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.

Yogyakarta, ... 6 Sept. 2018

Yang menerangkan

  
Mr. Polina M.

NIP.

Lampiran 8. Lembar Evaluasi Ahli Media Tahap 3

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN, PURWOJATI,  
BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang akan saya kembangkan.

**A. Kualitas Materi Pembelajaran**

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 music				✓	
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 dan Isi

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran Umum

Video & evaluasi ~~Bisa~~ Bisa ditinjau lagi  
 video : bukan linier lebih interaktif  
 evaluasi : Kap Jawaban feed back longgng. (anak? utk)

E. Kesimpulan

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.

Yogyakarta, 26 9 .....2018

Yang menerangkan

Nur Rohmah M.  
 NIP.

## Lampiran 9. Lembar Kuisioner Ujicoba

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PERILAKU HIDUP BERSIH  
DAN SEHAT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
SISWA KELAS II SD NEGERI 3 GERDUREN,  
PURWOJATI, BANYUMAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Budaya Hidup sehat (Kebersihan Tangan dan Kaki)  
Sasaran program : Peserta didik kelas II SD Negeri 3 GerdureN  
Nama Siswa : Ega affrah faizah

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 1 bawah ini :

1. Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi diri 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 pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai, "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

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 warna gambar				✓	
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 dipelajari				✓	
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	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik				✓	
26	Dengan media pembelajaran lebih menyenangkan					✓
27	Dengan media pembelajaran lebih menarik				✓	
28	Media pembelajaran membantu belajar					✓

D. Komentar dan Saran Umum

video nya bagus

Jawa Tengah, ..... 2018

Yang menerangkan



Lampiran 10. Foto Uji Coba Penelitian

