

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS SISWA
KELAS 1 SD NEGERI 1 BOCOR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Riri Purborapi
13604221046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS SISWA
KELAS 1 SD NEGERI 1 BOCOR**

Oleh :

Riri Purborapi
13604221046

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS (perilaku Hidup bersih dan Sehat) siswa kelas 1 SD Negeri 1 Bocor.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang dimodifikasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 dari SD Negeri yang ada di kecamatan Buluspesantren dengan jumlah total 30 siswa. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media yang berupa hasil validitas produk, sedangkan untuk instrumen respon siswa menggunakan lembar kuisioner uji coba. Instrumen yang berupa validitas produk ini diperoleh dengan menggunakan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif.

Dihasilkan satu paket produk media pembelajaran berupa modifikasi permainan ular tangga PHBS yang terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu undian, lembar petunjuk permainan dan tas. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,22 sehingga masuk dalam kategori “sangat baik”, dan untuk nilai validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,4 sehingga masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata 4,6 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga layak digunakan untuk mengajarkan PHBS di kelas 1 sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga, Mengajarkan PHBS

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riri Purborapi

NIM : 13604221046

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan

Ular Tangga Untuk Mengajarkan PBHS Siswa Kelas I

SD Negeri 1 Bocor

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya 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, 15 Januari 2020

Yang menyatakan



Riri Purborapi
NIM. 13604221046

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga
Untuk Mengajarkan PBHS Siswa Kelas I SD Negeri 1 Bocor**

Disusun oleh ;

Riri Purborapi
NIM. 13604221046

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, Januari 2020

Mengetahui,
Kajur Pendidikan Olahraga



Dr. Jaka Sunardi, M Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19647071 198812 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga

Untuk Mengajarkan PBHS Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Bocor

Disusun oleh ;

Riri Purborapi


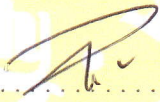

NIM. 13604221046

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 15 Januari 2019

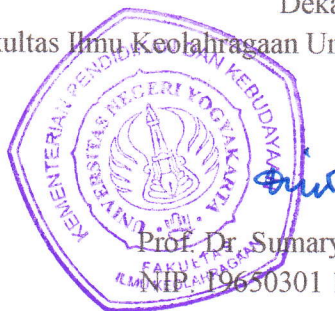
Tim Penguji

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/Pembimbing Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed		29.01.2020
Sekretaris Penguji Nur Sita Utami, M.Or.		23/01/2020
Penguji I Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.		26/01/2020

Yogyakarta, 15 Januari 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepadaKu”

(Az-Zariyat : 56)

“Bekerjalah seakan-akan engkau akan hidup selamanya dan beribadahlah seakan-akan ajal akan menjemputmu esok hari”

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah. Niscaya Allah Swt. akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, berdirilah kamu, maka berdirilah. Niscaya Allah Swt. akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Swt. Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Surah al-Mujadalah : 11)”

“Barangsiapa yang menempuh suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. (HR. Muslim)”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta beliau Ayahanda Mujio dan Ibunda Mulyasih yang telah mendidik serta merawat saya sejak dalam kandungan sampai dewasa ini. Semoga balasan terbaik untuk engkau adalah surgaNya Alloh SWT.
2. Kakak saya saudari Widya Setiasih dan suami yang sudah membimbing serta memberikan tauladan yang baik.
3. Adik-adikku tercinta yaitu Danang Riyadi, Sigit Prasetyo dan Niken Setianingsih serta keponakan saya Naufal yang telah membantu proses penelitian dan selalu memberikan semangat agar cepat lulus.
4. Guru, murrobi, senior dan tutor saya selama di kampus yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk senantiasa memperbaiki diri menjadi pribadi muslim yang baik.

Semoga Alloh SWT meridhoi segala aktivitas kebaikan kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur hanya kepada Alloh SWT, atas segala nikmatNya sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga Untuk Mengajarkan PBHS Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Bocor”** dapat diselesaikan tepat waktu. Penyelesaian skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang berbahagia ini disampaikan terima kasih kepada ;

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman. M.Ed., sebagai pembimbing tugas akhir skripsi yang telah dengan sabar membimbing saya.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Ketua Program Studi PGSD Penjas yang telah mengesahkan serta memberikan pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M.Or. selaku ahli materi dan Ibu Nur Rohmah Muktiani, S.Pd. M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan penilaian media pembelajaran yang saya buat.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang membagikan ilmunya kepada saya, semoga menjadi amal jariyah.
7. Kepala dan Guru PJOK SD Negeri 1 Bocor, SD N Ayamputih, SD N Tambakreja, SD N Ambalkumolo yang sudah mengizinkan serta mendampingi pada saat pengambilan data penelitian di sekolah.
8. Sahabat-sahabat terbaikku satu organisasi di Kelas PGSD Penjas 2013, Himpunan Mahasiswa, UKMF Al-Hidayah, Tutorial PAI UNY dan Takmir Masjid Al-Mujahidin UNY yang telah memberikan motivasi, bantuan dan doa terbaiknya dalam proses penyelesaian skripsi ini. Mudah-mudahan Alloh SWT memberikan balasan yang terbaik juga untuk mereka.

Dengan segala rendah hati, penulis menyadari bahwa tentulah dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharap saran dari berbagai pihak agar bisa menjadi perbaikan di kemudian hari. Semoga sedikit tulisan dalam skripsi ini bermanfaat serta dapat menjadi bahan referensi untuk pembaca yang budiman, sehingga menjadi amal jariyah untuk penulis di hari akhir kelak. Aamiin.

Yogyakarta, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
G. Asumsi Pengembangan.....	7
H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1 Media Pembelajaran	9
2 Modifikasi Permainan Ular Tangga	13
3 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	19
4 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar kelas 1	27
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Pertanyaan Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	39

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Analisis Kebutuhan	44
2. Deskripsi Produk Awal	45
3. Validasi Desain	45
4. Revisi Produk	58
5. Uji Coba Produk.....	62
B. Pembahasan.....	74
1. Hasil Pengembangan Produk	74
2. Kajian Produk Akhir	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan Hasil Penelitian	78
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Pengetahuan Dan Kompetensi Ketrampilan.....	21
Tabel 2. Kriteria Penilaian	43
Tabel 3. Kriteria Penilaian	46
Tabel 4. Skor Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	49
Tabel 5. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi Tahap I.....	50
Tabel 6. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Peniulaian Ahli Materi Tahap I	50
Tabel 7. Skor Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	51
Tabel 8. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi Tahap II	52
Tabel 9. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi Tahap II	52
Tabel 10. Skor Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	54
Tabel 11. Saran Perbaikan Dari Ahli Media Tahap I.....	55
Tabel 12. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Validasi Ahli Media Tahap I	55
Tabel 13. Skor Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	56
Tabel 14. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap II.....	57
Tabel 15. Sebaran Distribusi Frekuensi Data Validasi Media Tahap II	57
Tabel 16. Skor Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil	62
Tabel 17. Skor Aspek Isi Dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil	62
Tabel 18. Skor Keseluruhan aspek hasil uji coba kelompok skala kecil	63
Tabel 19. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif Tiap Aspek Pada Uji Coba Kelompok Kecil	63
Tabel 20. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif Keseluruhan Aspek Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	64

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan.....	64
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Isi dan Materi.....	65
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Keseluruhan Aspek.....	66
Tabel 24. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan	68
Tabel 25. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Isi dan Materi	69
Tabel 26. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Keseluruhan Aspek.....	70
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan	71
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Isi dan Materi	72
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Hasil Uji Coba Kelompok Besar	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Yang Dimodifikasi dari Adaptasi Pendapat Sugiyono (2012 : 335).....	37
Gambar 2. Produk Awal Ular Tangga PHBS	45
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap I.....	50
Gambar 4. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap II	53
Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I	55
Gambar 6. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap II.....	57
Gambar 7. Hasil Revisi Desain Produk oleh Ahli Materi.....	58
Gambar 8. Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media	59
Gambar 9. Produk Akhir Ular Tangga PHBS	60
Gambar 10. Dadu	60
Gambar 11. Petunjuk Permainan	61
Gambar 12. Tas Ular Tangga PHBS	61
Gambar 13. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil	65
Gambar 14. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil	66
Gambar 15. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Uji Coba Kelompok Kecil	67
Gambar 16. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar.....	72
Gambar 17. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar.....	73
Gambar 18. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Uji Coba Kelompok Besar.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 2. Surat Bukti Telah Penelitian.....	84
Lampiran 3. Angket Validasi Materi	86
Lampiran 4. Angket Validasi Media.....	89
Lampiran 5. Angket Instrumen Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil	92
Lampiran 6. Angket Instrumen Penelitian Uji Coba Kelompok Besar.....	94
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sehat merupakan sebuah kebutuhan semua orang tidak memandang usia anak - anak, dewasa maupun orang tua. Seseorang dikatakan sehat apabila keadaan jasmani, rohani dan sosial yang baik tanpa sering mendapat keluhan untuk mencapai suatu prestasi yang lebih baik bagi kesejahteraan hidupnya. Kesehatan seseorang tidak ternilai harganya, walaupun orang itu memiliki harta yang berlimpah tetapi dia sakit tetap saja tidak akan bisa menikmati indah kehidupan. Status kesehatan setiap orang akan berpengaruh terhadap derajat kesehatan masyarakatnya. Semakin baik status kesehatan setiap orang dalam masyarakat, semakin baik pula derajat kesehatan masyarakatnya. Sebaliknya semakin buruk status kesehatan setiap orang dalam masyarakat semakin buruk pula derajat kesehatan masyarakatnya.

Permasalahan yang ditemui pada perilaku kesehatan anak usia sekolah dasar berkaitan dengan kebersihan pribadi, lingkungan dan munculnya berbagai penyakit yang menyerang anak usia sekolah dasar umumnya berkaitan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang disingkat PHBS. Derajat kesehatan anak pada saat ini belum bisa dikatakan baik karena masih banyak terdapat masalah kesehatan khususnya pada anak sekolah. Masalah kesehatan yang terjadi pada anak usia sekolah semakin memperjelas bahwa nilai-nilai PHBS di sekolah masih minimal dan belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Berdasarkan data Riskesdas (riset kesehatan dasar) tahun 2013, PHBS pada penduduk Indonesia, berperilaku menyikat gigi setiap hari sudah dilakukan sebanyak 93,8% namun perilaku menyikat gigi yang benar masih rendah yaitu 2,3%, sedangkan PHBS pada anak yang sudah melaksanakan sikat gigi setiap hari sebanyak 95,7%, namun hanya 1,7% saja yang telah melakukannya dengan benar. Data lain berhubungan dengan PHBS secara umum, dimana di dalamnya terdapat usia anak sekolah yang telah melakukan perilaku buang air besar (BAB) dengan benar tempatnya di jamban yaitu mencapai 82,6% sedangkan melakukan cuci tangan menggunakan sabun yang benar dengan proporsi 47%. Perilaku konsumsi makanan yang berisiko mengancam tubuh yaitu berupa mengonsumsi makanan/minuman antara lain yang manis mencapai 53,1%, berlemak mencapai 40,7% dan penyedap mencapai 77,3% (Riskesdas, 2013).

Oleh karena itu, suatu kegiatan intervensi diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan tentang PHBS pada anak sekolah. PHBS Sekolah adalah sekumpulan perilaku yang di praktekkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah berdasarkan kesadaran, sehingga mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. PHBS dapat diterapkan pada semua golongan masyarakat termasuk anak usia sekolah dasar.

Usia sekolah dasar yang disingkat (SD) merupakan usia yang efektif untuk mengajarkan dan menanamkan perilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa. Siswa sekolah dasar perlu dibimbing, dibina dan diarahkan supaya memiliki kesadaran akan pentingnya untuk melakukan perilaku hidup bersih dan sehat

dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran siswa untuk menjaga kesehatan tubuh dapat dicapai melalui proses pendidikan jasmani yang ada di sekolah dasar.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan perilaku hidup sehat, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Depdiknas, 2004:2). Materi yang disajikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagian besar berupa permainan dan praktik. Pembelajaran praktik pasti akan berkaitan erat selain dengan materi yang disampaikan, juga berkaitan media yang digunakan.

Ruang lingkup materi PHBS dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat pada kurikulum 2013 yaitu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar (KIKD). Pada kurikulum 2013 pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mencakup empat aspek kompetensi yaitu kompetensi sikap, sikap social, pengetahuan dan ketrampilan. Proses pembelajaran pendidikan jasmani seringkali menggunakan sebuah media sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa memahami materi dan agar pembelajaran lebih menarik.

Menurut Sukiman (2012: 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemaunan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan,

mudah dipahaminya materi oleh siswa serta terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Bocor dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentang perilaku hidup bersih dan sehat didapati pemahaman materi dan penerapan perilaku PHBS kelas 1 yang masih rendah. Materi tentang PHBS terdiri dari dua aspek yaitu pengetahuan dan ketrampilan. Aspek pengetahuan berupa wawasan teori tentang PHBS, sedangkan aspek ketrampilan berkaitan dengan kemampuan mempraktikkan PHBS secara baik dan benar. Siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga ketika pengetahuan tentang materi belum dikuasai, siswa tidak memiliki motivasi untuk mempraktikkan PHBS itu sendiri.

Siswa mengalami kebosanan dan tidak antusias dalam mengikuti penyampaian materi tentang PHBS menggunakan model klasikal seperti ceramah. Pembelajaran hanya terpusat pada guru, sedang siswa hanya sebagai pendengar saja. Hal ini menandakan bahwa guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Belum adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang tersedia untuk mengajarkan PHBS kepada siswa.

Cara mengatasi berbagai masalah tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi tentang PHBS baik di kelas maupun di luar kelas. Selain itu dibutuhkan juga media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran PHBS. Karakter media yaitu media ada yang mengilustrasikan sesuatu yang bersifat abstrak dan melibatkan banyak indra, sehingga bisa merangsang hasil belajar siswa. Bentuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta tidak membuat bosan pembelajaran adalah media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka penulis ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran materi PHBS melalui modifikasi Permainan Ular Tangga untuk kelas 1 SD Negeri 1 Bocor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Pemahaman dan penerapan materi PHBS kelas 1 SD masih rendah.
2. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PHBS.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan materi PHBS kelas 1 .
4. Pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS masih dilakukan secara klasikal melalui metode ceramah.
5. Pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS masih terpusat pada guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran melalui modifikasi permainan ular sebagai sarana untuk mengajarkan perilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Bocor .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS siswa kelas 1 SD Negeri 1 Bocor? Bagaimana kelayakan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS siswa kelas 1?”

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga PHBS. Selain itu juga untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran modifikasi Permainan Ular Tangga untuk mengajarkan PHBS siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Bocor.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, pengembangan ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut

1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.
 - a. Sebagai media pembelajaran pendidikan kesehatan, guna meningkatkan pengetahuan dan sikap PBHS siswa..
 - b. Sebagai inovasi media pembelajaran pendidikan kesehatan PBHS yang menarik motivasi siswa melalui permainan Ulat Tangga.
 - c. Sebagai media pembelajaran pendidikan kesehatan yang praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.

2. Bagi Mahasiswa

Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS guna menciptakan pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai salah satu media pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS siswa yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa dalam menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

G. Asumsi Pengembangan

1. Media permainan ular tangga sebagai sarana guru untuk mengajarkan materi Pendidikan Kesehatan tentang PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) dengan metode pembelajaran permainan.
2. Peserta didik SD lebih tertarik dan tidak bosan pada saat pembelajaran Pendidikan Kesehatan PHBS.
3. Materi PHBS dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik SD.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk modifikasi media pembelajaran permainan ular PHBS memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa maupun guru untuk menggunakannya karena disertai :

1. Papan Permainan Ular Tangga

- a. Media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi. Bagian yang dimodifikasi adalah gambar papan permainan yang biasanya hanya berisi nomor urut diisi dengan materi PHBS SD kelas 1 (kebersihan pribadi) dalam bentuk gambar dan tulisan.
- b. Ukuran papan media permainan ular tangga PHBS tangga yaitu 3 x 2.5 m yang dibagi menjadi 36 kotak, setiap kotak memiliki ukuran 40 x 40 cm.
- c. Bahan pembuatan media permainan ular tangga PHBS adalah bahan banner menggunakan jenis Vinyl Frontlite KorChin 440 Gram.

2. Lembar petunjuk permainan.

Lembar panduan ini berisi tentang bagaimana cara bermain menggunakan modifikasi permainan ular tangga PHBS. Panduan cara bermain ini dicetak dalam selembar kertas yang kemudian dilaminating agar saat disimpan di dalam kertas tidak cetak lusuh atau sobek.

3. Dadu undian

Dadu ini berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalankan oleh pemain berdasarkan nomor undian berada pada sisi atas. Nomor dadu ini memiliki rentang 1 sampai 6.

4. Tas sebagai tempat untuk menyimpan media maupun memudahkan media untuk dibawa kemanapun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah alat saluran komunikasi. Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Menurut Sukiman (2011: 29) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Miarso dalam Indriana (2011: 14) berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pendapat lain dikatakan oleh Kustandi dan Bambang (2013:08) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang difungsikan untuk menyalurkan

informasi atau pesan dari guru ke siswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana & Rifai dalam Sukiman (2011: 43-44) mengemukakan kegunaan dan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik, yaitu

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

c. Jenis dan bentuk media pembelajaran

Menurut Latif, (2013:152-154) membagi media pembelajaran menjadi 3 yaitu

- 1) Media *visual*/ grafis adalah media yang hanya dapat pembelajaran diantaranya: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.
- 2) Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contoh media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
- 3) Media audio-visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Contoh media audio-visual : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, video, permainan (*game*).

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media dalam bentuk visual (grafis, bahan cetak dan gambar diam). Pendapat Indriana (2011:61) mengatakan bahwa media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Selain fungsi secara umum tersebut, secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan.

Menurut Indriana, (2011:63) menyebutkan bahwa keunggulan dari media visual grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa dan proses pembuatannya lebih mudah dan murah. Sedangkan kelemahan media visual grafis adalah membutuhkan ketrampilan

khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit, dan penyajian pesannya hanya berupa unsur visual saja.

d. Prosedur pengembangan media pembelajaran

Menentukan media yang terbaik dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang sangat membingungkan bagi para pendidik, tetapi hal ini menjadi moment penilaian diri terhadap kreativitas mereka. Menurut Connel (dalam Dina Indriana, 2011 : 27) menyatakan dengan tegas bahwa penggunaan media pembelajaran harus memiliki kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Beberapa faktor yang menentukan bahwa produk modifikasi permainan ular tangga tepat untuk dijadikan media pembelajaran antara lain adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, modalitas belajar (auditif, visual dan kinestik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya.

Sadiman dalam (Sukiman, 2012:54) mengatakan dalam pembuatan perencanaan media pembelajaran ada langkah-langkah sebagai berikut : (a) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (b) merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar; (c) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi; (d) mengembangkan alat pengukuran keberhasilan; (e) menulis naskah media; dan (f) mengadakan tes dan revisi.

Menurut Sanjaya dalam (Fandhita, 2017 : 12), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik.

- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan atau hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan poses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya kemampuan guru. Oleh sebab itu, perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria-kriteria yang digunakan untuk memilih media pembelajaran antara lain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, gaya belajar, dan kondisi lapangan.

2 Modifikasi Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat Indonesia. Ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus

dijalani oleh bidak. Ular tangga memiliki definisi yakni permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (Dikutip dari wikipedia.org pada tanggal 20 Agustus 2017, pukul 15.00 WIB).

Ular tangga juga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan media permainan ular tangga bisa menjadi menarik dan menyenangkan. Sriningsih (2009 : 98) menjelaskan bahwa Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial.

Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan berbentuk kotak dan dadu sebagai alat undian penentu

langkah bidak, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik dalam kelas maupun luar kelas.

b. Keunggulan Dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Menurut Rahman fasial dalam (Fandhita. 2017 : 13-14), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulannya antara lain:

- 1) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Media permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar serta menghibur siswa.

Adapun kelemahannya antara lain :

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga tidak dapat digunakan oleh siswa dalam jumlah banyak pada saat yang bersamaan.

- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
- 3) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan media pembelajaran permainan ular tangga di atas, bentuk dan susunannya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja untuk modifikasi permainan ular tangga ini dibedakan dalam hal konten materi yang akan disampaikan yaitu tentang materi PHBS. Dimana setiap susunan kotak permainan ular tangga akan diisi dengan gambar dan teks yang merupakan materi PHBS.

c. Cara Bermain Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu :

- 1) Semua permainan memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan
- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.

- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak
- 5) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama
- 7) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- 8) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- 9) Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan. Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan melemparkan dadu kembali (M. Husna A, 2009: 145)
- 10) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- 11) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik petak yang bergambar puncak tangga tersebut.

- 12) Jika bidak pemain berakhir pada yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjukkan oleh kepala ular tersebut.
- 13) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Rahman dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Dari pendapat beberapa ahli tentang peraturan petunjuk permainan ular tangga, maka peneliti mengambil Petunjuk permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-8 pemain
- 2) Permainan dimulai dengan cara menentukan urutan pemain melalui undian “Hompihah”
- 3) Pemain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas, nomor sisi dadu atas yang menjadi petunjuk bidak untuk melangkah seberapa jauh di papan permainan
- 4) Setiap pemain akan menjadi bidaknya masing-masing
- 5) Semua bidak mulai dari 0 (di luar nomor kotak papan) artinya tidak berada di kotak nomor 1
- 6) Jika bidak yang berhenti pada kotak bergambar serta terdapat ekor ular maka pemain harus turun ke kotak bawahnya sesuai dengan dimana kepala ular itu menuju

- 7) Sedangkan jika bidak berhenti pada kotak bergambar serta terdapat tangga naik ke atas, maka pemain ke kotak atasnya sesuai dengan dimana tangga itu menuju
- 8) Setiap bidak yang turun melalui ular atau naik melalui tangga akan mendapatkan penugasan untuk mengatakan “Jika . . . (sebutkan gambar posisi sebelum turun atau naik), maka . . . (sebutkan gambar akhir dari turun atau naiknya). Contoh : “Jika jarang mandi maka tubuh berpanu dan berkudis
- 9) Setiap bidak yang berhenti di dalam kotak yang berisi teks mendapatkan tugas untuk membacakan teks tersebut
- 10) Permainan diberikan waktu 1-2 menit untuk melaksanakan penugasan di setiap kotak yang ditempatinya
- 11) Apabila ada satu kotak yang berisi dua pemain/bidak, maka pemain yang pertama kali ke kotak tersebut itu mengulang perjalanan bidaknya mulai dari kotak nomor 1
- 12) Apabila pemain sudah sampai finish, namun bilangan langkahnya masih sisa maka langkah menjadi mundur ke bilangan terkecil dari bilangan terbesar
- 13) Pemain yang tepat langkah sampai kotak finish lebih awal dialah para pemenangnya

3 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

- a. Pengertian PHBS

Menurut Lily S. Sulistyowati (2011: 7) mengatakan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) dibidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Proses usaha untuk memberikan kesadaran dan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat dilakukan berbagai lingkungan seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Perilaku hidup bersih dan sehat di Sekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Atikah Proverawati dan Eni Rahmawati, 2012: 21). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat adalah kumpulan perilaku yang dilakukan atas dasar kesadaran oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai derajat sehat.

b. Materi PHBS di SD kelas 1

SD Negeri 1 Bocor menggunakan Kurikulum pendidikan 2013. Berdasarkan kurikulum 2013 Kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SD/MI kelas I dijelaskan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan dan (4) ketrampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan 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 oleh guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Materi Pendidikan kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sekolah Dasar kelas 1 dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan masuk dalam Kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan yang dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Ketrampilan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.8. Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.8. Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.

Berdasarkan tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 kelas 1 mata pelajaran PJOK SD/MI untuk materi pendidikan kesehatan lebih mengarah pada pembahasan materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang kebersihan diri. Sehingga indikator kompetensi yang ingin dicapai antara lain:

- 1) Siswa mengetahui dampak-dampak negatif dari tidak menjaga kebersihan diri
- 2) Siswa mengetahui dampak-dampak positif dari menjaga kebersihan diri
- 3) Siswa mengetahui berbagai cara menjaga kebersihan diri

c. Ruang Lingkup Materi Kebersihan Diri

Menurut Mubarak (dalam Prastian: 2010), kebersihan diri adalah upaya seseorang dalam memelihara kebersihan dan kesehatan dirinya untuk memperoleh kesejahteraan fisik dan psikologis. Kebersihan diri yang baik merupakan bagian dari upaya pencegahan terhadap terjadinya berbagai penyakit terutama pada penyakit faktor risiko kebersihan diri yang buruk. Beberapa penyakit dapat dicegah dengan menjaga kebersihan, maka memelihara kebersihan pribadi juga dimulai dengan memelihara kebersihan bagian-bagian tubuh kita.

Kebersihan diri meliputi kebersihan bagian-bagian tubuh kita masing-masing meliputi kebersihan kulit, mata, hidung, telinga, mulut dan gigi, rambut, kuku, dan memakai pakaian yang bersih. Dibawah ini diuraikan tentang anatomi, guna, pemeliharaan atau perawatan dan keadaan sehat dari masing-masing ruang lingkup kebersihan pribadi:

1) Kebersihan Kulit

Kulit terletak di seluruh permukaan tubuh. Secara garis besar kulit dibedakan menjadi 2 bagian yaitu bagian luar yang disebut kulit ari dan bagian dalam yang disebut kulit jangat. Memelihara kulit agar selalu bersih dengan cara mandi. Pada umumnya, di Negara tropis termasuk Indonesia, mandi cukup dua kali sehari, pagi dan sore. Menurut Mubarak (dalam Prastian: 2018), cara perawatan kulit adalah sebagai berikut :

- a) Biasakan mandi dua kali sehari atau setelah beraktivitas
- b) Gunakan sabun yang tidak menimbulkan iritasi
- c) Sabuni seluruh tubuh, terutama area lipatan seperti sela-sela jari, ketiak dan belakang telinga
- d) Jangan gunakan sabun mandi untuk wajah
- e) Segera keringkan tubuh menggunakan handuk yang lembut dari wajah, tangan dada hingga kaki.

2) Kebersihan Mata

Mata adalah indra penglihatan, terletak dalam suatu rongga di kepala yang disebut rongga mata. Mata seperti juga bagian-bagian tubuh lainnya yang perlu dipelihara dan dijaga kesehatannya agar tidak rusak atau tidak terkena penyakit. Tujuan menjaga kebersihan mata adalah untuk mempertahankan kesehatan mata dan mencegah infeksi. Mata yang sehat akan tampak jernih dan bersih dari kotoran. Kotoran mata dapat menempel pada bulu mata dan sudut mata.

Menurut Haince (dalam Prastian: 2018) cara merawat mata antara lain :

- a) Usaplah kotoran mata dari sudut mata bagian dalam ke sudut bagian luar

- b) Saat mengusap mata, gunakan kain yang paling bersih dan lembut.
- c) Lindungi mata dari kemasukan debu dan kotoran.
- d) Bila menggunakan kacamata, hendaklah selalu dipakai.
- e) Bila mata sakit cepat periksakan ke dokter.

3) Kebersihan Rambut

Rambut berbentuk bulat panjang, makin ke ujung makin kecil dan ujungnya makin kecil. Pada bagian dalam berlubang dan berisi zat warna. Warna rambut setiap orang tidak sama tergantung zat warna yang ada di dalamnya. Menurut Isro'in. (2012) cara-cara merawat rambut antara lain :

- a) Cuci rambut 1-2 kali seminggu (sesuai kebutuhan) dengan memakai sampo yang cocok
- b) Pangkas rambut agar terlihat rapi
- c) Gunakan sisir yang bergigi besar untuk merapikan rambut keriting dan oleh rambut dengan minyak
- d) Jangan gunakan sisir yang bergigi tajam karena bisa melukai kulit kepala
- e) Pijat-pijat kulit kepala pada saat mencuci rambut untuk merangsang pertumbuhan rambut
- f) Pada jenis rambut ikal dan keriting, sisir rambut mulai dari bagian ujung hingga kepangkal dengan pelan dan hati-hati

4) Kebersihan Kuku

Kuku merupakan perlengkapan kulit. Kuku terdapat di ujung jari bagian yang melekat pada kulit yang terdiri dari sel-sel yang masih hidup. Kuku yang sehat adalah yang berwarna merah muda.

Menurut Rumoyo dalam Suprpto (2013), cara-cara merawat kuku antara lain :

- a) Kuku jari tangan dapat dipotong dengan pengikir atau pemotong kuku dalam bentuk oval (bujur) atau mengikuti bentuk jari. Sedangkan kuku jari kaki dipotong dalam bentuk lurus
 - b) Jangan memotong kuku terlalu pendek karena bisa melukai selaput kulit dan kulit di sekitar kuku
 - c) Jangan membersihkan kotoran dibalik kuku dengan benda tajam, sebab akan merusak jaringan dibawah kuku
 - d) Potong kuku seminggu sekali atau sesuai kebutuhan
 - e) Khusus untuk jari kaki, sebaiknya kuku dipotong segera setelah mandi atau direndam dengan air hangat terlebih dahulu
 - f) Jangan menggigit kuku karena akan merusak bagian kuku
- 5) Kebersihan Hidung

Hidung sebagai alat pembau, dengan hidung kita dapat menikmati bau yang harum, sedap, anyir, apek, busuk, dan sebagainya. Pemeliharaan hidung dapat dilakukan dengan pemeliharaan kebersihan hidung. Menurut Uliyah (2012) cara merawat hidung antara lain :

- a) Jaga agar hidung tidak kemasukan benda kecil, sebab nanti dapat terhisap dan menyumbat jalan nafas serta menyebabkan luka pada membran mukosa
- b) Sewaktu mengeluarkan debu dari lubang hidung, hembuskan secara perlahan dengan membiarkan kedua lubang hidung tetap terbuka
- c) Jangan mengeluarkan kotoran dari lubang hidung menggunakan benda keras atau tajam

6) Kebersihan Telinga

Telinga merupakan alat pendengaran, sehingga berbagai macam bunyi-bunyi suara dapat didengar. Disamping sebagai alat pendengaran telinga juga dapat berguna sebagai alat keseimbangan tubuh. Agar fungsi telinga dapat tetap baik perlu selalu dijaga kebersihannya. Saat membersihkan telinga bagian luar, hendaklah juga membersihkan telinga bagian dalam juga. Cara-cara merawat telinga adalah sebagai berikut (Hidayat, 2008) :

- a) Bila ada kotoran yang menyumbat telinga, keluarkan secara pelan dengan menggunakan penyedot telinga
- b) Bila menggunakan air yang disemprotkan, lakukan dengan hati-hati agar tidak menimbulkan kerusakan pada telinga akibat tekanan air yang berlebihan
- c) Aliran air yang masuk hendaknya diarahkan ke saluran telinga dan bukan ke gendang telinga
- d) Jangan menggunakan peniti atau jepit rambut untuk membersihkan kotoran telinga karena dapat merusak dan melukai telinga

7) Kebersihan Mulut dan Gigi

Mulut beserta lidah dan gigi-gigi merupakan sebagian dari alat pencernaan makanan. Mengingat mulut dan gigi merupakan alat atau organ yang penting, maka selalu dijaga kesehatannya dengan jalan menjaga kebersihannya. Menurut Eliza (2011) cara merawat gigi dan mulut antara lain :

- a) Tidak makan makanan yang terlalu manis atau asam
- b) Tidak menggunakan gigi untuk menggigit atau mencongkel benda keras

- c) Menghindari kecelakaan seperti jatuh yang dapat menyebabkan gigi patah
 - d) Menyikat gigi sesudah makanan dan khususnya sebelum tidur
 - e) Memakai sikat gigi yang berbulu banyak, halus dan kecil sehingga dapat menjangkau bagian dalam gigi
 - f) Meletakkan sikat pada suhu 45 derajat di pertemuan antara gigi dan gusi
 - g) Menyikat gigi dari atas ke bawah dan seterusnya
 - h) Memeriksa gigi secara teratur setiap enam bulan
- 8) Kebersihan Pakaian

Pakaian berguna untuk melindungi kulit dari kotoran yang berasal dari luar tubuh, misalnya debu, lumpur, dan sebagainya. Pakaian yang sudah kotor dan berbau tidak enak, juga sebagai timbulnya penyakit yang disebabkan oleh jamur misalnya panu. Oleh karena itu, pakaian yang sudah kotor dan tidak layak dipakai segeralah dicuci dengan sabun cuci. Pakaian yang sudah kotor akan berakibat udara di permukaan kulit akan lembab sehingga fungsi penyerapan keringat akan terganggu. Pakaian yang sehat yaitu pakaian yang bersih dari kotoran dan debu.

4 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar kelas 1

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Sisdiknas no 20 tahun 2003). Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Dwi Siswoyo (2013 : 85) bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Istilah peserta didik pada pendidikan formal/sekolah jenjang dasar dan menengah dikenal dengan nama anak didik atau

siswa; pada pendidikan pondok pesantren disebut santri, dan pada pendidikan keluarga disebut anak.

Karakteristik peserta didik dalam setiap tingkatannya akan berbeda-beda. Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat. Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Kongkrit

Kongkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang kongkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi dan cakupan keluasan serta kedalaman materi

Berdasarkan uraian karakteristik dan ciri-ciri perkembangan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 1 termasuk dalam kategori kelompok kelas rendah dalam jenjang pendidikan sekolah dasar yang juga disebut sebagai usia

dini. Pada usia ini siswa akan memasuki tahap belajar yang cenderung mengarah terhadap sesuatu yang konkret, integratif dan hierarkis.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran Ular tangga, yaitu

1. Penelitian Giniung Luxcyana Hermawati (2016) yang berjudul “KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI KOPERASI SISWA KELAS IV DI SDN GUGUS DIPONEGORO SEMARANG” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal hasil belajar IPS materi koperasi siswa kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang. Pada kedua kelas memiliki nilai Ketuntasan Klasikal Minimal (KKM) yang sama yakni 70. Ditunjukkan dengan hasil nilai evaluasi pada kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 7 dan pada kelas kontrol pada lampiran 8. Data nilai evaluasi pada kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga berturut-turut sebesar 70 pada pertemuan I, 71,1 pada pertemuan II, 71 pada pertemuan III, dan 74,6 pada pertemuan IV. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional nilai evaluasi berturut-turut sebesar 60,3 pada pertemuan I, 68 pada pertemuan II, 86 pada pertemuan III, dan 61 pada pertemuan IV. Selain dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah kognitif keefektifan media ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah afektif dan psikomotorik siswa,

ditunjukkan pembelajaran menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat lampiran 11 sebesar 94,625 dengan kriteria sangat baik sedangkan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran 9 sebesar 86,4 dengan kriteria baik. Pada kelas kontrol pembelajaran dengan media konvensional di dapatkan hasil rata-rata 4 kali pembelajaran pada ranah psikomotorik dapat dilihat pada lampiran 12 sebesar 86,675 dengan kriteria baik dan ranah afektif dapat dilihat pada lampiran 10 sebesar 66,425 dengan kriteria cukup. Dari pemerolehan rata-rata hasil ranah psikomotorik dan ranah afektif kedua kelas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal pada ranah kognitif dan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap pada siswa dibandingkan pembelajaran dengan media konvensional.

2. Penelitian Nadlifatun Nuronniyah yang berjudul “PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA (*SNAKES AND LADDERS GAME*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DEMAK PADA MATERI PERANG MELAWAN KESERAKAHAN KONGSI DAGANG TAHUN AJARAN 2014/2015.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga materi perang melawan keserakahan kongsi dagang ini termasuk kriteria sangat layak dengan persentase 81,25 % pada validasi tahap I dan 86,67% pada validasi II. Penerapan media pembelajaran

permainan ular tangga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga ini, masuk dalam kriteria sangat aktif yaitu 85 %. Sedangkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan $g = 0,71$ dengan kategori tinggi. Selain itu, analisis tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini membawa pengaruh positif, karena pembelajaran sejarah menjadi lebih aktif (94,6%), kreatif (97,7%), menarik (94,6%), mudah memahami materi (93,1%), dan memotivasi peserta didik (95,4%). Simpulan penelitian adalah (1) Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang ini sangat layak sebagai media pembelajaran sejarah menurut ahli media dan materi, serta Guru Sejarah, (2) Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi perang melawan keserakahan kongsi dagang efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, analisis tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran permainan ular tangga sejarah ini membawa pengaruh positif, karena pembelajaran sejarah menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, mudah memahami materi, dan memotivasi peserta didik.

3. Penelitian Nafiah Nurul Ratnaningsih (2014) yang berjudul “PENGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS III A SDN NOGOPURO, SLEMAN.” Setelah dilakukan tindakan pada siklus I

persentase motivasi belajar IPS rata-rata siswa adalah 73,89%. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, siswa yang masuk kategori motivasi cukup adalah 8 siswa atau 32% dari jumlah siswa, siswa yang masuk kategori motivasi tinggi adalah 12 siswa atau 48% dari 135 jumlah siswa, dan siswa yang masuk kategori motivasi sangat tinggi adalah 5 siswa atau 20% dari jumlah siswa.

Peningkatan motivasi belajar IPS terjadi setelah dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II persentase motivasi belajar IPS rata-rata siswa adalah 85,74%. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, siswa yang masuk kategori cukup adalah 1 siswa atau 4% dari jumlah siswa, siswa yang masuk kategori motivasi tinggi adalah 11 siswa atau 44% dari jumlah siswa, dan siswa yang masuk kategori motivasi sangat tinggi adalah 13 siswa atau 52% dari jumlah siswa.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sarana pendidikan jasmani adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan bersifat mudah dipindah-pindahkan dan membantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga. Dalam hal ini termasuk pembelajaran penjas materi pendidikan kesehatan. Adanya sarana dan prasarana yang memadai mencerminkan kualitas pendidikan yang baik, sehingga tujuan pendidikan kesehatan akan tercapai dengan baik. Namun sebaliknya, sarana dan prasarana yang kurang memadai akan berdampak pada rendahnya

kualitas pendidikan. Oleh karena itu sarana pembelajaran menjadi salah satu unsur penting untuk keberhasilan pembelajaran pendidikan kesehatan di sekolah.

Inovasi sarana pembelajaran pendidikan kesehatan materi PBHS tentunya sangat diperlukan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan kesehatan. Permainan ular tangga merupakan salah satu inovasi sarana pembelajaran pendidikan kesehatan dalam pendidikan jasmani. Permainan Ular tangga merupakan sarana pendidikan kesehatan yang mampu membantu meningkatkan pemahaman dan sikap perilaku hidup bersih dan sehat siswa.. Sejauh ini guru pendidikan jasmani hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam mengajarkan materi PHBS, tentunya metode tersebut kurang efektif dan menarik untuk diikuti oleh siswa karena mereka sudah terbiasa dengan pembelajaran yang demikian. Model pembelajaran klasikal yang biasa saja dilakukan akan menimbulkan kejenuhan terhadap respon peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Modifikasi permainan ular tangga efektif untuk mengajarkan tentang materi pendidikan kesehatan PHBS kepada siswa, karena dengan model pembelajaran sambil bermain siswa tidak akan cepat jenuh dan materi akan lebih mudah dipahami. Peserta didik akan lebih tertarik dan antusias karena materi disajikan dengan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Inilah yang nantinya akan mampu mendorong siswa untuk mengaplikasikan ilmu PHBS dalam kehidupan sehari – hari. Bentuk permainan ular tangga menunjang pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS karena selain menarik untuk digunakan juga cara

bermainnya mudah untuk dilakukan. Peserta didik bisa belajar sambil bermain dengan ataupun tanpa pengawasan guru.

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang muncul dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana bentuk pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS siswa kelas 1 SD Negeri 1 Bocor?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS siswa kelas 1?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga perilaku hidup bersih sehat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Bocor dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dari alas banner yang berisi materi-materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat untuk kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Bocor.

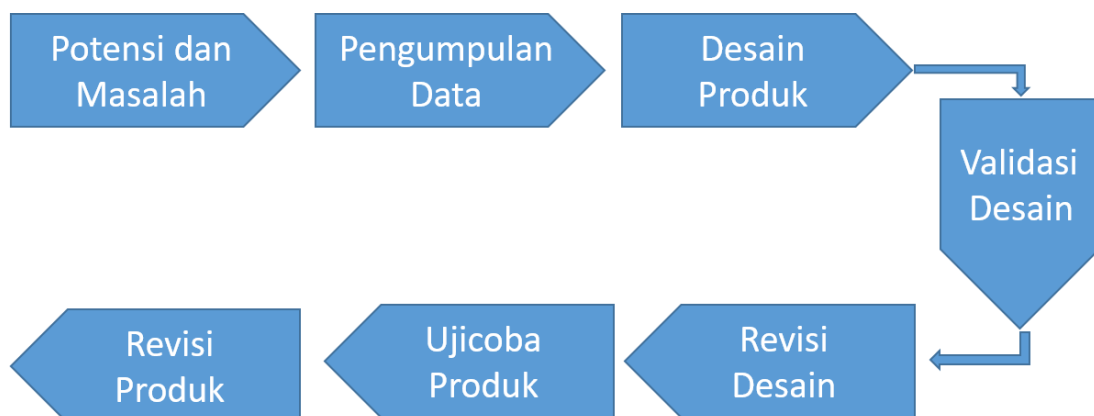
Menurut Sugiyono (2011: 333) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic research* atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2019 : 764) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan mulai dari *research and information planning* sampai *dissemination and implementation*, akan tetapi karena banyak

faktor dan keterbatasan peneliti maka penelitian ini hanya dibatasi sampai pada langkah ke tujuh yaitu revisi produk.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Model penelitian pengembangan ini diadopsi dari teori pendapat Sugiono (2012 : 335) yang dimodifikasi. Prosedur penelitian berarti langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran dari awal permasalahan sampai uji coba produk yang digambarkan dalam alur sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Yang Dimodifikasi dari Adaptasi Pendapat Sugiyono (2012 : 335)

Uraian penjelasan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah artinya sesuatu yang harus di selesaikan. Artinya potensi dan masalah adalah salah satu latar belakang kuat mengapa penulis ingin mengembangkan media pembelajaran ini setelah mendapat data dan fakta di

lapangan. Tahap ini dilakukan observasi lapangan terkait proses pembelajaran materi PHBS sekolah dasar kelas 1. Dilanjutkan analisis kurikulum PJOK SD dari kebutuhan materi PHBS yang berupa kebersihan pribadi untuk siswa kelas 1.

2. Mengumpulkan Data

Potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini peneliti melihat bahwa modifikasi permainan ular tangga bisa menjadi salah satu media pembelajaran materi PHBS yang menarik, komunikatif dan menyenangkan bagi siswa-siswa.

3. Desain Produk

Sebelum peneliti membuat modifikasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PHBS, peneliti harus terlebih dahulu merancang bagaimana konsep permainan yang dilengkapi dengan materi PHBS dimainkan sehingga ditemukan kelemahan-kelemahan serta hambatan dalam proses pembuatannya. Peneliti melakukan perencanaan serta mendesain pengembangan produk permainan ular tangga. Desain Permainan Ular Tangga yang akan dibuat berukuran 3x2.5m dengan ukuran masing-masing kotak kecilnya 40x40cm, sehingga akan ada 36 buah kotak kecil. Masing-masing kotak kecil akan diisi dengan konten materi PHBS yang sudah disusun berdasarkan analisis kurikulum PJOK SD kelas 1.

4. Validasi Desain

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian media dengan kebutuhan. Validasi desain merupakan proses kegiatan

untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan lembar instrumen penilaian validasi berupa angket. Instrumen angket yang digunakan menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dianalisis, selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk awal tersebut.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga PHBS. Data yang diperoleh dari uji coba produk digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran PHBS. Dengan uji coba ini kualitas permainan ular tangga PHBS 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 permainan ular

tangga sebagai media pembelajaran PHBS 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 valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan kesempatan dan mendorong peserta didik untuk leluasa berkomentar. Komentar akan dicatat dan dianalisis sebagai bahan perbaikan selanjutnya.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 40 peserta didik yang akan dibagi menjadi 2 kelompok sesi. Sesi uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini rencana menggunakan 10 sampel dari kelas 1 SD Negeri 1 Bocor yang diambil secara acak atau *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2019: 149) *simple random sampling* adalah teknik penentuan sample yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang dalam populasi tersebut. Sedangkan untuk sesi uji coba kelompok besar rencana menggunakan 30 sampel yang diambil dari 3 sekolah dasar di kecamatan Buluspesantren yaitu SD Negeri Tambakreja, SD Negeri Ayamputih dan SD Ambalkumolo. Masing-masing sekolah dasar pada uji coba kelompok besar ini diambil 10 sampel secara acak.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk permainan ular sebagai sarana pembelajaran Pendidikan kesehatan PHBS. Data

kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli pembelajaran, serta peserta didik.

Menurut Sugiyono (2019: 181) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil penilaian produk dari ahli materi, ahli media dan siswa. Instrument yang berupa penilaian produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan pada awal sebelum produksi sarana pembelajaran (kegiatan praktek mengajar) dan dilakukan ketika penggunaan sarana pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan sarana pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik sudah benar dan peserta didik tertarik dalam penggunaannya.

2. Angket

Angket terdiri dari uji kelayakan ahli materi, ahli media dan lembar penilaian siswa berupa kuisioner. Lembar penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dengan rentang penilaian 1 sampai 5. Adapun keteranganya sebagai berikut : 1 = (Sangat tidak setuju), 2 = (Tidak setuju), 3 = (Ragu-ragu), 4 = (Setuju), dan 5 = (Sangat setuju). Sedangkan untuk lembar penilaian siswa menggunakan skala guttman dengan penilaian berupa “Ya” atau “Tidak”. Penilaian “Ya” memiliki skor 1 dan penilaian “Tidak” memiliki skor 0.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif. Menurut Sugiyono (2019: 241) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generasi. Termasuk dalam analisis statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.

Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran pendidikan kesehatan PHBS. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Data kualitatif dari instrumen penilaian respon siswa menggunakan skala guttman yang berupa jawaban ya dan tidak diubah menjadi data kuantitatif dengan penskoran 1 dan 0.

Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008 : 80), pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Kategori	keterangan	Rumus	Skor
A	Sangat Baik	$x > X_i + 1,8S_{bi}$	$x > 4,2$
B	Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < x \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,4 < x \leq 4,2$
C	Cukup	$X_i - 0,6S_{bi} < x \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$2,6 < x \leq 3,4$
D	Tidak Baik	$X_i - 1,8S_{bi} < x \leq X_i - 0,6S_{bi}$	$1,8 < x \leq 2,6$
E	Sangat Tidak Baik	$x < X_i - 1,8S_{bi}$	$x \leq 1,8$

Keterangan :

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 ideal = Skor *empiric*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal ini bertujuan untuk mengetahui apakah nantinya produk permainan Ular Tangga PHBS dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi tentang pembelajaran sarana dan prasarana pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah Dasar Negeri Bocor 1 Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen. Selain itu juga melakukan wawancara kepada guru PJOK mengenai pembelajaran dan sarpras materi PHBS.

Dari hasil observasi dan wawancara didapati bahwa dibutuhkan sarana pembelajaran PJOK yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik untuk mengajarkan materi PHBS khususnya Perilaku Hidup Bersih. Selain itu juga agar pembelajaran PJOK menjadi menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan. Selama ini proses pembelajaran materi PHBS disampaikan menggunakan media buku ataupun video visual. Sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan model pembelajaran yang terpusat oleh guru.

Berdasarkan pernyataan di atas kiranya diperlukan sebuah modifikasi sarana pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran PJOK khususnya materi PHBS dengan pendekatan permainan. Peneliti berharap produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta materi menjadi mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Deskripsi Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan proses penyusunan konsep produk, pembuatan desain visual, pengumpulan bahan materi, dan merancang produk yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah tampilan produk awal permainan Ular tangga PHBS yang belum divalidasi oleh ahli media.



Gambar 2. Produk Awal Ular Tangga PHBS

3. Validasi Desain

Pengembangan produk media permainan ular tangga PHBS ini memerlukan beberapa proses validasi dan uji coba produk. Proses validasi terdiri dari dua ahli yaitu validasi materi dengan ahli materi dan validasi media dengan ahli media.

Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penilaian produk berupa skor akan dikonversikan menjadi skala lima dengan rentang 1 sampai 5, sedangkan untuk evaluasi berupa komentar dan saran perbaikan akan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Proses validasi dari masing-masing ahli dilakukan 2 tahap. Hasil konversi skor menjadi skala dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Kategori	Keterangan	Rumus	Skor
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,2$
B	Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Tidak Baik	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Sangat Tidak Baik	$X < X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,8$

Keterangan :

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 ideal = Skor *empiric*

Selanjutnya tabel tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua hasil penilaian dengan skala lima. Berikut keterangan rumus untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

Diketahui : Skor Maksimal = 5, Skor Minimal = 1

Rumus :

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor Minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= \frac{1}{2} (6)$$

$$= 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal} - \text{Skor Minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= \frac{1}{6} (4)$$

$$= 0,67$$

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diketahui bahwa kategori :

$$\text{Sangat Baik} \quad = x > X_i + 1,8 S_{bi}$$

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

$$= x > 3 + (1,2)$$

$$= x > 4,2$$

$$\text{Baik} \quad = X_i + 0,6 S_{bi} > x \leq X_i + 1,8 S_{bi}$$

$$= 3 + (0,6 * 0,67) > x \leq 3 + (1,8 * 0,67)$$

$$= 3 + (0,4) > x \leq 3 + (1,2)$$

$$= 3,4 > x \leq 4,2$$

$$\text{Cukup} \quad = X_i - 0,6 S_{bi} > x \leq X_i + 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (0,6 * 0,67) > x \leq 3 + (0,6 * 0,67)$$

$$= 3 - (0,4) > x \leq 3 + (0,4)$$

$$= 2,6 > x \leq 3,4$$

$$\text{Tidak Baik} \quad = X_i - 1,8 S_{bi} > x \leq X_i - 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (1,8 * 0,67) > x \leq 3 - (0,6 * 0,67)$$

$$= 3 - (1,2) > x \leq 3 - (0,4)$$

$$= 1,8 > x \leq 2,6$$

Sangat Tidak Baik $= x < X_i - 1,8 \text{ Sbi}$

$$= x \leq 3 - (1,8 * 0,67)$$

$$= x \leq 3 - (1,2)$$

$$= x \leq 1,8$$

a. Validasi Ahli Materi

Validasi pertama kali dilakukan oleh ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Kesehatan PHBS. Validator ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnamasari, M.Or. Validasi dilakukan dengan memberikan Bahan Ajar Materi, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan Prototype media pembelajaran disertai dengan lembar kuisioner. Hasil dari validasi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan digunakan untuk meningkatkan kualitas dan ketepatan materi yang akan dimediasikan.

1) Validasi Materi Tahap I

Validasi tahap I dilakukan pada hari Senin, 22 Juli 2019.

Tabel 4. Skor Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN					Katergori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tema yang menjadi dasar materi pembelajaran			√			Cukup
2	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar		√				Kurang Baik
3	Kejelasan indicator pencapaian kompetensi		√				Kurang Baik
4	Kejelasan materi atau tema			√			Cukup
5	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar			√			Cukup
6	Kesesuaian materi pembelajaran yang dipelajari dengan indicator pencapaian			√			Cukup
7	Ketepatan materi yang dimediakan			√			Cukup
8	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang dimediakan				√		Baik
9	Kesesuaian pemilihan kalimat untuk menerangkan materi				√		Baik
10	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
11	Kejelasan gambar materi teks			√			Cukup
12	Kebenaran isi atau konep materi			√			Cukup
13	Kedalaman materi			√			Cukup
14	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami				√		Baik
15	Tingkat kesulitan materi			√			Cukup
16	Kejelasan petunjuk permainan		√				Kurang Baik
17	Menjadi motivasi atau stimulus dalam belajar				√		Baik
18	Keefektifan media untuk mengajarkan materi PHBS				√		Baik
Jumlah		0	6	27	24	0	Cukup
Jumlah Skor		57					
Rerata Skor		3,17					

Proses validasi ahli materi selain memberikan penilaian secara kuantitatif juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan terhadap media yang sedang dikembangkan. Berikut adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi.

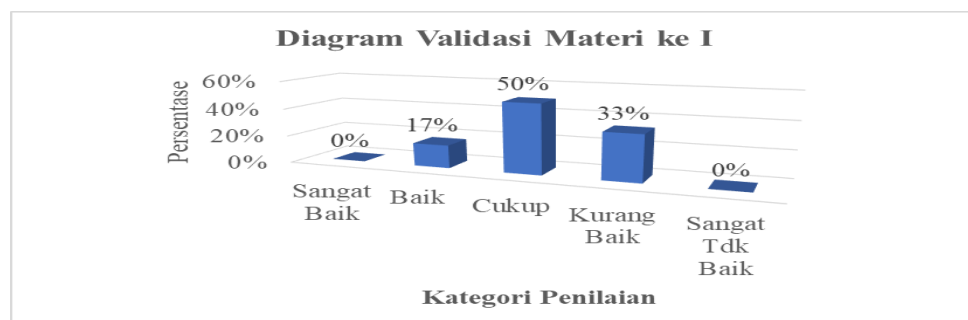
Tabel 5. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi Tahap I

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran pebaikan
1.	Materi	Konkret sesuaikan dengan yang dimediasikan	Lengkapi dan sesuaikan media
2.	Soal	Tidak ada kisi-kisi	

Dari hasil penilaian validasi materi tahap I pada tabel. 4 dapat diketahui bahwa rata-rata skor 3,17 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Cukup”. Berikut peneliti sajikan sebaran data distribusi frekuensi data validasi materi :

Tabel 6. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi Tahap I

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	0	0%
Baik	3	17%
Cukup	9	50%
Kurang Baik	6	33%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	18	100%



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap I

1) Validasi Materi Tahap II

Validasi tahap II dilakukan pada hari Senin, 29 Juli 2019.

Tabel 7. Skor Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan tema yang menjadi dasar materi pembelajaran			√			Cukup
2	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√		Baik
3	Kejelasan indicator pencapaian kompetensi				√		Baik
4	Kejelasan materi atau tema			√			Cukup
5	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar				√		Baik
6	Kesesuaian materi pembelajaran yang dipelajari dengan indicator pencapaian				√		Baik
7	Ketepatan materi yang dimediakan				√		Baik
8	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang dimediakan					√	Sangat Baik
9	Kesesuaian pemilihan kalimat untuk menerangkan materi					√	Sangat Baik
10	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
11	Kejelasan gambar materi teks					√	Sangat Baik
12	Kebenaran isi atau konep materi				√		Baik
13	Kedalaman materi				√		Baik
14	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami				√		Baik
15	Tingkat kesulitan materi				√		Baik
16	Kejelasan petunjuk permainan					√	Sangat Baik
17	Menjadi motivasi atau stimulus dalam belajar					√	Sangat Baik
18	Keefektifan media untuk mengajarkan materi PHBS					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	6	40	30	
Jumlah Skor		72					Sangat Baik
Rata-Rata Skor		4,22					

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan terhadap media yang sedang dikembangkan. Berikut adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi.

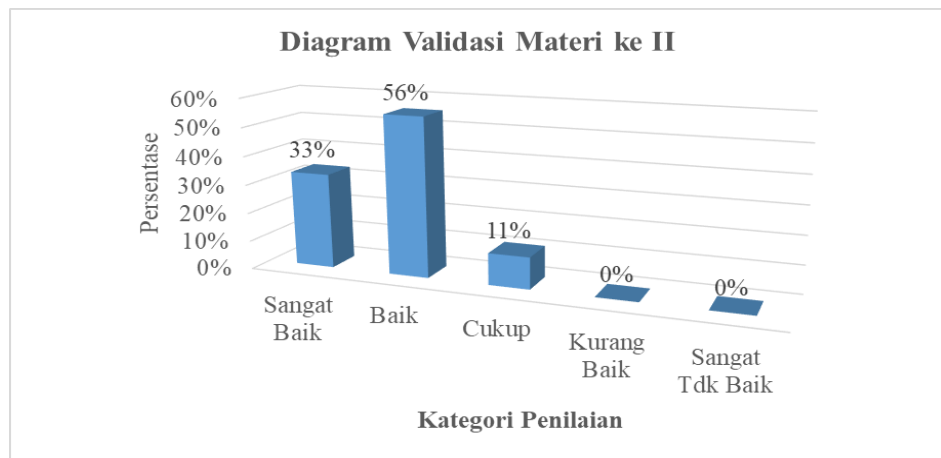
Tabel 8. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi Tahap II

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi	Konkret sesuaikan dengan yang dimediasi	Lengkapi dan sesuaikan media
2.	Soal	Tidak ada kisi-kisi	Bahan ajar dan media lebih sesuai untuk materi kebersihan pribadi

Berdasarkan tabel. 7 hasil validasi ahli materi tahap II dapat diketahui bahwa rerata skor adalah 4,22 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data distribusi frekuensi data validasi materi :

Tabel 9. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi Tahap II

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	6	33%
Baik	10	56%
Cukup	2	11%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	18	100%



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Validasi Materi Tahap II

b. Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan oleh Ibu Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd. dosen jurusan pendidikan olahraga FIK UNY yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Proses validasi dilakukan dengan menampilkan produk media yang dikembangkan berupa ular tangga PHBS dilengkapi petunjuk permainan, dadu undian dan tas untuk penyimpanan media. Penilaian ahli media terhadap media yang dikembangkan dilakukan dengan mengisi kuisisioner yang disediakan oleh peneliti.

1) Validasi Media Tahap I

Validasi ahli media tahap I dilakukan pada Rabu, 18 September 2019.

Hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel. 10.

Tabel 10. Skor Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan untuk mengajarkan materi					√	Sangat Baik
2	Kesederhanaan unsur-unsur penyusun media				√		Baik
3	Kejelasan gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi				√		Baik
4	Kejelasan kalimat-kalimat yang digunakan untuk menyampaikan materi				√		Baik
5	Kombinasi antara gambar dan teks				√		Baik
6	Keseimbangan antara tata letak gambar dan teks				√		Baik
7	Keseimbangan antara jumlah gambar dan teks				√		Baik
8	Ukuran media pembelajaran yag unik				√		Baik
9	Kecukupan ukuran media pembelajaran keseluruhan				√		Baik
10	Kejelasan gambar ular dan tangga				√		Baik
11	Keamanan bahan dasar pembuatan media pembelajaran				√		Baik
12	Kemudahan mencari bahan dasar pembuatan media pembelajaran				√		Baik
13	Kombinasi warna yang menarik			√			Cukup
14	Desain karakter gambar yang menarik				√		Baik
15	Ketepatan penggunaan warna			√			Cukup
Jumlah		0	0	6	48	5	
Jumlah Skor		59					Baik
Rata-Rata Skor		3,93					

Ahli media selain memberikan penilaian secara kuantitatif juga memberikan evaluasi berupa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Berikut saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media.

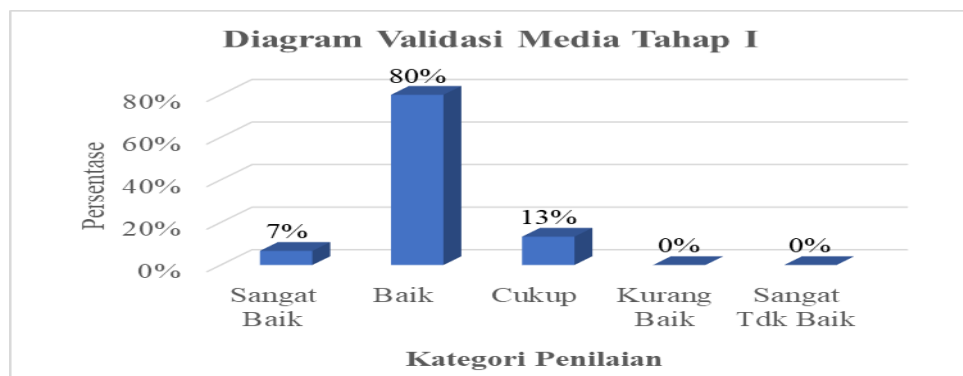
Tabel 11. Saran Perbaikan Dari Ahli Media Tahap I

No	Kritik dan saran umum
1	Pewarnaan untuk siswa SD kurang berani, bisa ditambahkan warna merah, orange, kuning. Gunakan warna yang cerah.

Berdasarkan table. 10 hasil validasi ahli media tahap I dapat diketahui bahwa rerata skor adalah 3,93 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data distribusi frekuensi validasi materi :

Tabel 12. Sebaran Data Distribusi Frekuensi Validasi Ahli Media Tahap I

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	1	7%
Baik	12	80%
Cukup	2	13%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	15	100%



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap I

2) Validasi Media Tahap II

Validasi ahli media tahap II dilakukan pada Rabu, 29 September 2019.

Tabel 13. Skor Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan untuk mengajarkan materi					√	Sangat Baik
2	Kesederhanaan unsur-unsur penyusun media				√		Baik
3	Kejelasan gambar yang digunakan menyampaikan materi				√		Baik
4	Kejelasan kalimat yang digunakan untuk menyampaikan materi					√	Sangat Baik
5	Kombinasi antara gambar dan teks				√		Baik
6	Keseimbangan antara tata letak gambar dan teks					√	Sangat Baik
7	Keseimbangan antara jumlah gambar dan teks				√		Baik
8	Ukuran media pembelajaran yang unik					√	Sangat Baik
9	Kecukupan ukuran media pembelajaran keseluruhan					√	Sangat Baik
10	Kejelasan gambar ular tangga					√	Sangat Baik
11	Keamanan bahan dasar pembuatan media pembelajaran				√		Baik
12	Kemudahan mencari bahan dasar pembuatan media pembelajaran				√		Baik
13	Kombinasi warna yang menarik				√		Baik
14	Desain karakter gambar yang menarik				√		Baik
15	Ketepatan penggunaan warna				√		Baik
Jumlah		0	0	0	36	30	
Jumlah Skor		66					Sangat Baik
Rata-Rata Skor		4,4					

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan terhadap media yang sedang dikembangkan. Berikut adalah saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media.

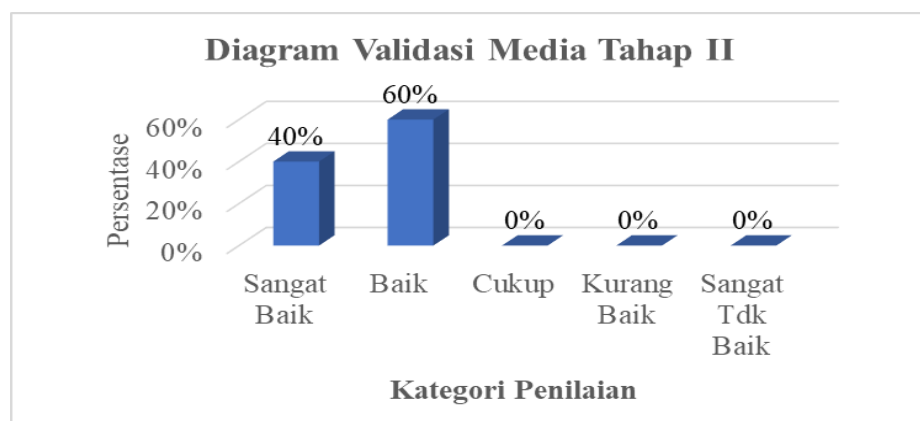
Tabel 14. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap II

No	Kritik dan saran umum
1	Pewarnaan sudah lebih berani dan cukup menarik

Berdasarkan table. 13 hasil validasi ahli media tahap II dapat diketahui bahwa rerata skor adalah 4,4 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran distribusi frekuensi data validasi media :

Tabel 15. Sebaran Distribusi Frekuensi Data Validasi Media Tahap II

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	6	40%
Baik	9	60%
Cukup	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	15	100%



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Validasi Media Tahap II

4. Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media yang berada dalam pembahasan sebelumnya, maka produk media pembelajaran Ular Tangga PHBS dapat direvisi sebagai berikut :

a. Revisi Desain Produk oleh Ahli materi

Revisi produk oleh ahli materi berupa penambahan kelengkapan bahan ajar, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada saat penilaian media serta perubahan nama judul media setelah dilakukan evaluasi desain.



Gambar 7. Hasil Revisi Desain Produk oleh Ahli Materi

b. Revisi Desain Produk oleh Ahli Media

Revisi produk oleh ahli media berupa tampilan warna desain produk. disarankan untuk siswa SD lebih menggunakan warna-warna yang terang dan mencolok seperti warna merah, orange, kuning. Hasil revisi produk oleh ahli media



Gambar 8. Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media

c. Hasil Produk Akhir

Hasil produk akhir Ular Tangga PHBS setelah dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan media, selanjutnya ditambahkan kelengkapan berupa dadu untuk melakukan undian dan petunjuk permainan. Selain itu juga dilengkapi dengan tas untuk memudahkan

penyimpanan dan lebih mudah saat dibawa kemana-mana. Berikut gambar hasil produk akhir kelengkapan tambahan media pembelajaran Ular tangga PHBS.



Gambar 9. Produk Akhir Ular Tangga PHBS



Gambar 10. Dadu

PETUNJUK PERMAINAN ULAR TANGGA PHB

- 1) Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-8 pemain.
- 2) Permainan dimulai dengan cara menentukan urutan pemain melalui undian "Hompipah"
- 3) Pemain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas, nomor sisi dadu ataslah yang menjadi petunjuk bidak untuk melangkah seberapa jauh di papan permainan.
- 4) Setiap pemain akan menjadi bidaknya masing-masing.
- 5) Semua bidak mulai dari 0 (diluar nomor kotak papan) artinya tidak berada di posisi nomor 1.
- 6) Jika bidak yang berhenti pada kotak bergambar serta terdapat ekor ular maka peserta harus turun ke kotak bawahnya sesuai dengan dimana kepala ular itu menuju.
- 7) Sedangkan jika bidak berhenti pada kotak bergambar serta terdapat tangga naik ke atas maka peserta naik ke kotak atasnya sesuai dengan dimana tangga itu menuju.
- 8) Setiap bidak yang turun melalui ular atau naik melalui tangga akan mendapatkan penugasan untuk mengatakan "Jika . . . (sebutkan gambar posisi awal turun atau naik) maka . . . (sebutkan gambar akhir dari turun atau naiknya)".
Contoh: Jika jarang mandi maka berpanu dan kudis.
- 9) Setiap bidak yang berhenti di dalam kotak yang berisi teks mendapatkan tugas untuk membaca teks tersebut.
- 10) Pemain diberikan waktu 1 - 2 menit untuk melaksanakan penugasan di setiap kotak yang ditempati.
- 11) Apabila ada satu kotak yang terisi dua pemain. Maka pemain yang pertama kali dikotak itu mengulang perjalanan bidaknya mulai dari nomor 1 lagi.
- 12) Apabila pemain sudah sampai finish namun bilangan langkahnya masih sisa maka langkah menjadi mundur ke bilangan terkecil.
- 13) Pemain yang sampai kotak finis lebih awal dialah para pemenangnya.

Gambar 11. Petunjuk Permainan



Gambar 12. Tas Ular Tangga PHBS

5. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2019. Pada uji coba ini peneliti mengambil sampel 10 siswa kelas 1 SD Negeri Bocor 1 yang dipilih secara acak. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang meliputi aspek tampilan, isi dan materi.

Tabel 16. Skor Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden Siswa	Jumlah Skor	Kategori
1	5	SB
2	5	SB
3	5	SB
4	3	C
5	5	SB
6	5	SB
7	5	SB
8	5	SB
9	3	C
10	5	SB
Jumlah	46	SB
Rerata Aspek	4,6	

Tabel 17. Skor Aspek Isi Dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden Siswa	Jumlah Skor	Kategori
1	5	SB
2	5	SB
3	4	B
4	5	SB
5	5	SB
6	4	B
7	4	B
8	5	SB
9	4	B
10	5	SB
Jumlah	46	SB
Rerata-rata Aspek	4,6	

Tabel 18. Skor Keseluruhan Aspek Hasil Uji Coba Kelompok Skala Kecil

No. Responden Siswa	Skor Keseluruhan Aspek		Jumlah	Kategori
	Aspek Tampilan	Aspek Isi dan Materi		
1	5	5	10	SB
2	5	5	10	SB
3	5	4	9	SB
4	3	5	8	B
5	5	5	10	SB
6	5	4	9	SB
7	5	4	9	SB
8	5	5	10	SB
9	3	4	7	B
10	5	5	10	SB
Jumlah	46	46	92	SB
Rerata Aspek	4,6	4,6	4,6	

b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Dari data kuantitatif hasil uji coba kelompok kecil akan dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan rumus konversi skala Likert dengan 5 kategori.

Tabel 19. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif Tiap Aspek Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori Penilaian	Interval Aspek Tampilan dan Isi atau Materi					Ket.
Sangat Baik			X	>	4,0	SB
Baik	3,0	<	X	≤	4,0	B
Cukup	2,0	<	X	≤	3,0	C
Kurang	1,0	<	X	≤	2,0	K
Sangat Kurang			X	≤	1	SK

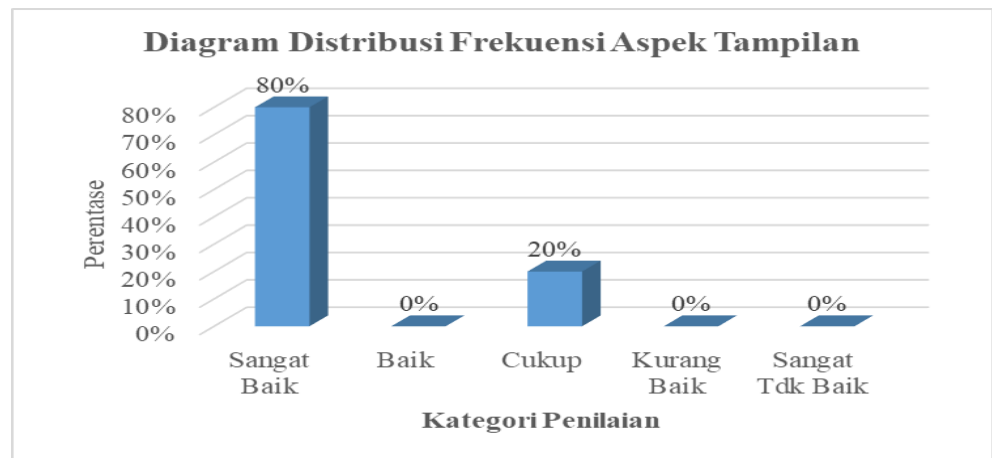
Tabel 20. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif Keseluruhan Aspek Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Kategori Penilaian	Interval Keseluruhan Aspek					Ket.
Sangat Baik			X	>	8,0	SB
Baik	6,0	<	X	≤	8,0	B
Cukup	4,0	<	X	≤	6,0	C
Kurang	2,0	<	X	≤	4,0	K
Sangat Kurang			X	≤	2	SK

Berdasarkan tabel. 16 diketahui bahwa nilai rata-rata aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil adalah 4,6 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif berdasarkan tabel konversi kriteria penilaian termasuk kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk sebaran distribusi frekuensi data uji coba kelompok kecil aspek tampilan sebagai berikut.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Tampilan

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	8	80%
Baik	0	0%
Cukup	2	20%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	10	100%

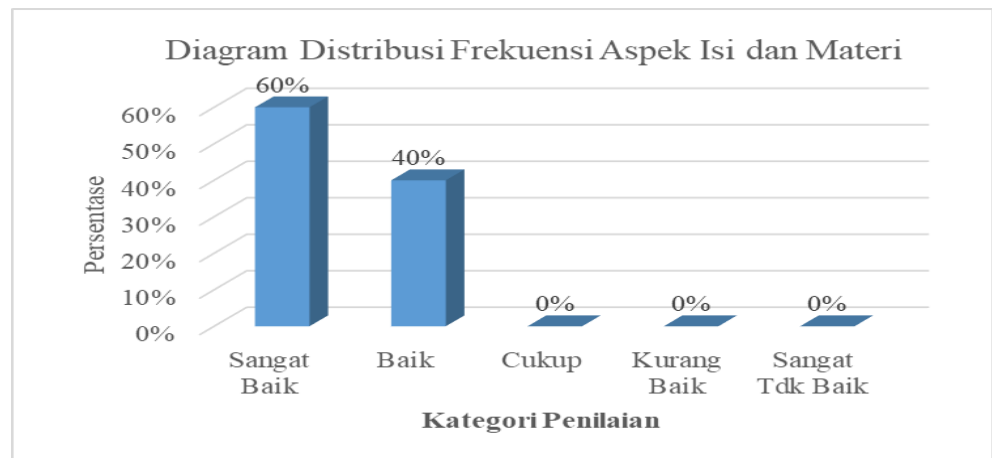


Gambar 13. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

Sedangkan untuk nilai rata-rata aspek isi dan materi berdasarkan tabel. 17 adalah 4,6 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif berdasarkan tabel konversi kriteria penilaian termasuk kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti juga sajikan data sebaran distribusi frekuensi data uji coba kelompok kecil aspek isi dan materi.

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Isi dan Materi

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	6	60%
Baik	4	40%
Cukup	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	10	100%

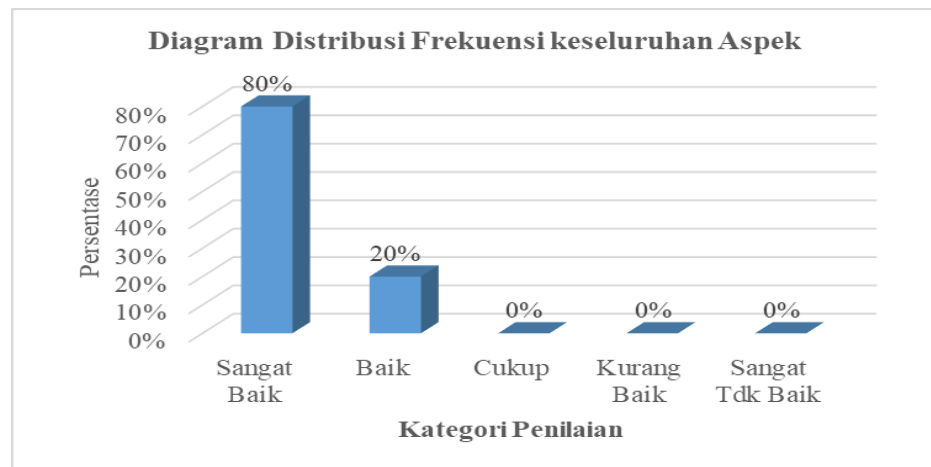


Gambar 14. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel. 18 diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan aspek pada uji coba kelompok kecil adalah 4,6 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan tabel 18. termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut juga peneliti sajikan data sebaran distribusi frekuensi.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Keseluruhan Aspek

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	8	80%
Baik	2	20%
Cukup	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	10	100%



Gambar 15. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Uji Coba Kelompok Kecil

c. Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

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

d. Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 13,17,18 Oktober 2019. Uji coba kelompok besar ini dilakukan di tiga tempat yaitu SD Negeri Tambakerja, SD Negeri Ayamputih dan SD Negeri Ambalkumolo, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen. Total sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa yang diambil secara acak. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar berupa data kuantitatif yang meliputi aspek tampilan, isi dan materi dari media yang dikembangkan. Berikut data hasil uji coba kelompok besar.

Tabel 24. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan

No. Responden Siswa	Skor Aspek Tampilan	Kategori
1	5	SB
2	5	SB
3	4	B
4	5	SB
5	4	B
6	5	SB
7	5	SB
8	5	SB
9	5	SB
10	5	SB
11	5	SB
12	4	B
13	4	B
14	4	B
15	3	C
16	5	SB
17	3	C
18	3	C
19	2	K
20	3	C
21	5	SB
22	5	SB
23	5	SB
24	5	SB
25	5	SB
26	5	SB
27	5	SB
28	4	B
29	5	SB
30	5	SB
Jumlah	133	SB
Rata-sata Skor	4,43	

Tabel 25. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Isi dan Materi

No. Responden Siswa	Skor Aspek Isi dan Materi	Kategori
1	5	SB
2	5	SB
3	4	B
4	5	SB
5	5	SB
6	4	B
7	5	SB
8	5	SB
9	5	SB
10	5	SB
11	5	SB
12	4	B
13	4	B
14	5	SB
15	5	SB
16	4	B
17	5	SB
18	5	SB
19	5	SB
20	5	SB
21	5	SB
22	4	B
23	5	SB
24	5	SB
25	5	SB
26	5	SB
27	5	SB
28	4	B
29	5	SB
30	5	SB
Jumlah	143	SB
Rata-sata Skor	4,77	

Tabel 26. Skor Hasil Uji Coba Kelompok Besar Keseluruhan Aspek

No. Responden Siswa	Skor Keseluruhan Aspek		Skor Rata-rata	Kategori
	Skor Aspek Tampilan	Skor Aspek Isi dan Materi		
1	5	5	5	SB
2	5	5	5	SB
3	4	4	4	B
4	5	5	5	SB
5	4	5	4,5	SB
6	5	4	4,5	SB
7	5	5	5	SB
8	5	5	5	SB
9	5	5	5	SB
10	5	5	5	SB
11	5	5	5	SB
12	4	4	4	B
13	4	4	4	B
14	4	5	4,5	SB
15	3	5	4	B
16	5	4	4,5	SB
17	3	5	4	B
18	3	5	4	B
19	2	5	3,5	B
20	3	5	4	B
21	5	5	5	SB
22	5	4	4,5	SB
23	5	5	5	SB
24	5	5	5	SB
25	5	5	5	SB
26	5	5	5	SB
27	5	5	5	SB
28	4	4	4	B
29	5	5	5	SB
30	5	5	5	SB
Jumlah	133	143	138	SB
Rata-sata Skor	4,43	4,77	4,60	

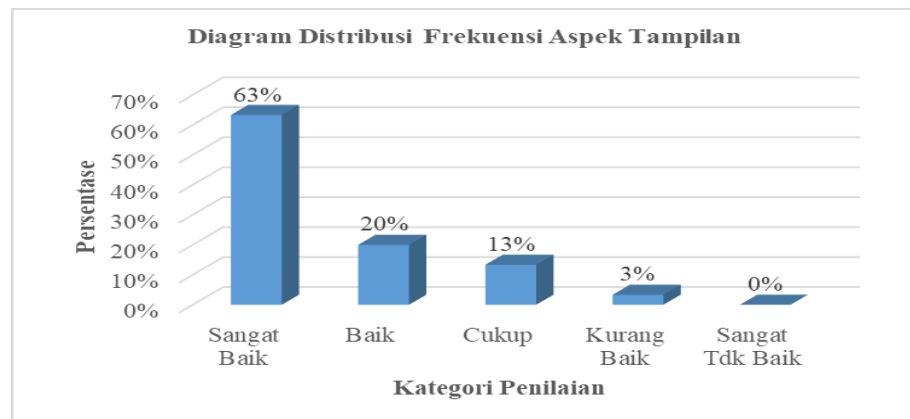
e. Analisis uji coba kelompok besar

Dari data kuantitatif hasil uji coba kelompok besar akan dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan rumus konversi skala Likert dengan 5 kategori. Untuk konversi tiap aspek dapat dilihat pada tabel. 19 sedangkan untuk konversi keseluruhan aspek dapat dilihat pada tabel. 20.

Berdasarkan tabel. 24 diketahui bahwa skor rata-rata aspek tampilan dari uji coba kelompok besar adalah 4,43 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk kategori “Sangat Baik”. Berikut juga peneliti sajikan sebaran distribusi frekuensi hasil uji coba kelompok besar aspek tampilan.

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Tampilan

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	19	63%
Baik	6	20%
Cukup	4	13%
Kurang Baik	1	3%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	30	100%

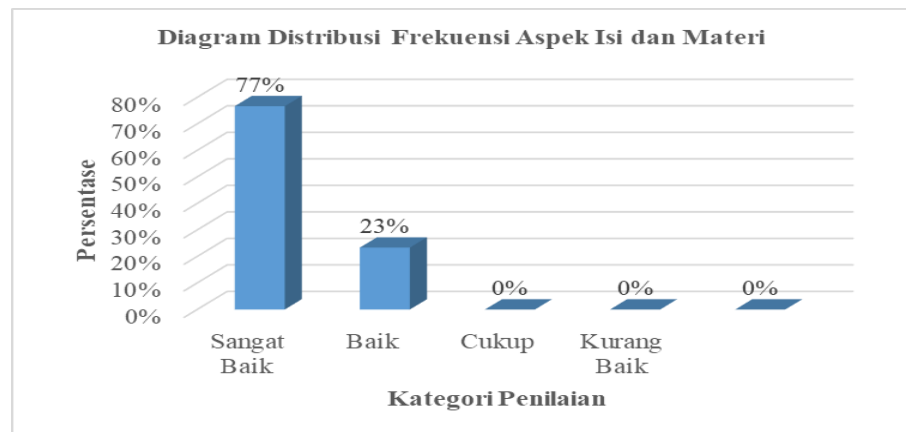


Gambar 16. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan tabel. 25 diketahui bahwa skor rata-rata aspek isi dan materi hasil uji coba kelompok besar adalah 4,77 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan tabel konversi kriteria penilaian termasuk kategori “Sangat Baik”. Berikut peneiliti sajikan sebaran distribusi frekuensi hasil uji coba kelompok besar aspek isi dan materi.

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Isi dan Materi

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	23	77%
Baik	7	23%
Cukup	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	30	100%

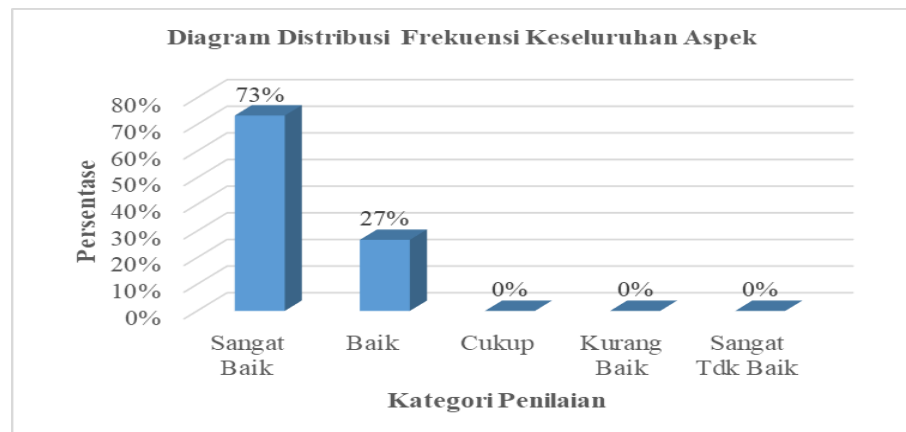


Gambar 17. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

Sedangkan berdasarkan tabel. 26 diketahui bahwa skor rata-rata keseluruhan aspek uji coba kelompok besar adalah 4,6 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan tabel konversi penilaian termasuk kategori “Sangat Baik”. Berikut juga peneliti sajikan sebaran distribusi frekuensi.

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Prosentase %
Sangat Baik	22	73%
Baik	8	27%
Cukup	0	0%
Kurang Baik	0	0%
Sangat Tdk Baik	0	0%
Jumlah	30	100%



Gambar 18. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Keseluruhan Aspek Uji Coba Kelompok Besar

f. Revisi Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini tidak ada saran perbaikan untuk produk media yang dikembangkan, sehingga media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga PHBS dinyatakan layak uji coba lapangan.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan 1 paket produk media pembelajaran yang terdiri dari papan gambar permainan ular tangga PHBS, dadu, petunjuk permainan dan tas simpan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada sepuluh tahapan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Namun dalam penelitian dan pengembangan ini dari sepuluh tahap disederhanakan hanya pada sampai tahap ke tujuh. Tujuh tahap penelitian dan pengembangan yang disederhanakan yaitu : 1) studi pendahuluan, 2) menyusun perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) melakukan uji coba

kelompok kecil, 5) revisi produk, 6) uji coba kelompok besar, 7) revisi produk akhir. Adapun faktor yang mendasari penyederhanaan tersebut yaitu:

a. Keterbatasan waktu

Apabila penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap yang kesepuluh maka akan memerlukan waktu dan proses yang relatif panjang dan lama. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahap ini bertujuan agar penelitian dan pengembangan ini dapat selesai dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya.

b. Keterbatasan biaya

Jika penelitian dan pengembangan dilakukan sampai tahap kesepuluh maka biaya yang dikeluarkan akan relatif besar. Sehingga melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahap penelitian ini dapat selesai dengan biaya yang relatif terjangkau.

2. Kajian Produk Akhir

Pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga PHBS ini dilakukan melalui tujuh tahap. Tahap awal pengembangan dilakukan melalui observasi dan wawancara permasalahan dan didapatkanlah kesimpulan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran tentang PHBS. Kemudian peneliti mulai mendesain awal produk yang dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Desain produk awal yang sudah jadi kemudian divalidasi ke ahli materi untuk mendapatkan penilaian dan saran perbaikan materi yang akan dimediasi.

Bahan materi sudah disetujui oleh ahli materi kemudian mengumpulkan alat dan bahan untuk menciptakan produk berupa modifikasi permainan ular tangga PHBS. Alat untuk mendesain papan ular tangga menggunakan aplikasi CorelDRAW 2018. Desain papan ular tangga kemudian di cetak menggunakan bahan banner dengan ukuran 3m x 2.5m. kelengkapan yang digunakan untuk modifikasi media pembelajaran ular tangga PHBS yaitu dadu undian dengan skor 1 sampai 6 yang terbuat dari balon plastik dan petunjuk permainan yang dicetak menggunakan kertas Ivory kemudian dilaminating. Selain itu juga dilengkapi dengan tas untuk memudahkan penyimpanan dan agar dapat dibawa kemana-kemana dengan praktis.

Produk media serta dilengkapannya dibuat, selanjutnya divalidasikan ke ahli media untuk mendapatkan penilaian dan saran perbaikan. Saran perbaikan dari ahli media digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan agar layak digunakan untuk uji coba. Produk modifikasi media pembelajaran ular tangga PHBS yang sudah dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan di SD N Bocor 1 dengan menggunakan sampel 10 siswa yang diambil secara acak. Perolehan data uji kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk.

Uji coba kelompok besar melibatkan 30 siswa. Sampel uji coba ini diambil secara acak di tiga sekolah yang ada di kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen yaitu 10 siswa SD Negeri Tambakerja, 10 SD Negeri Ayamputih dan 10 siswa SD Negeri Ambalkumolo. Data hasil uji coba kelompok besar ini

digunakan untuk melakukan revisi tahap akhir produk yang dikembangkan. Produk modifikasi media pembelajaran ular tangga PHBS siap diproduksi dalam jumlah besar.

Analisis data dari hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata aspek tampilan media adalah 4,6 yang apabila dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sedangkan untuk aspek isi dan materi juga mendapatkan skor rata-rata aspek adalah 4,6 sehingga termasuk kategori “Sangat Baik”. Total skor rata-rata yang didapatkan dari keseluruhan aspek adalah 4,6, jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Analisis data hasil uji coba kelompok besar juga menunjukkan skor rata-rata aspek tampilan dari 30 respon adalah 4,43 yang apabila dikonversikan juga termasuk kategori “Sangat Baik”. Aspek isi dan materi menunjukkan skor rata-rata adalah 4,77 yang apabila dikonversikan termasuk kategori “Sangat Baik”. Total dari penilaian keseluruhan aspek hasil uji coba kelompok besar menunjukkan skor rata-ratanya adalah 4,6 yang juga apabila dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan materi PHBS kepada siswa kelas 1 SD. Modifikasi permainan ular tangga PHBS adalah media pembelajaran berupa produk permainan ular tangga yang didalamnya diberikan konten materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat untuk siswa kelas 1 SD. Media pembelajaran ini dilengkapi dadu dan lembar petunjuk permainan agar siswa lebih mudah untuk melakukan permainan. Selain itu juga dilengkapi tas untuk memudahkan dalam penyimpanan dan lebih praktis saat dibawa kemana-mana.

Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,22 yang masuk dalam kategori “sangat baik” dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,4 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pada hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 4,6 yang masuk dalam kategori “sangat baik” dan untuk hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 4,6 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa produk yang berupa modifikasi permainan ular tangga layak digunakan untuk mengajarkan PHBS kepada siswa kelas 1 SD.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga PHBS ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain ;

1. Produk media pembelajaran ini hanya cocok dimainkan pada area datar yang landaskan keramik, ubin dan *con blok* dengan ukuran minimal 5 x 5 meter agar siswa dan media dapat dimainkan dengan leluasa.
2. Permainan hanya dapat dimainkan maksimal oleh 8 siswa dalam satu kali permainan agar konten materi tetap bisa terlihat oleh siswa.
3. Proses tahapan penelitian dan pengembangan produk ini terbatas hanya sampai tahap uji coba lapangan .

C. Saran

Penelitian pengembangan produk media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berupa modifikasi permainan ular tangga PHBS diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi guru PJOK dan siswa SD, agar produk modifikasi permainan ular tangga PHBS ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media untuk mengajarkan materi PHBS kepada siswa kelas I sekolah dasar. Sehingga proses pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik.
2. Bagi pengembang/peneliti tentang media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga PHBS ini bisa menjadi pedoman dan referensi untuk melakukan pengembangan/penelitian tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (anonim). (2013). Permainan Ular Tangga. Diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga. pada tanggal 29 Mei 2017 pukul 09:27 WIB.
- Arsyad, A. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atikah Proverawati dan Eni Rahmawati. (2012). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Depdiknas. (2004). Kurikulum 2004. Jakarta..
- Suprpto, Budi. (2018). Hubungan Tingkat Retardasi Mental Anak dengan personal hygiene. Jombang : Stikes Insan Cendekia Medika.
- Fandhita, Prisca. (2017). Efektifitas Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Hidayat. (2010). Pengantar kebutuhan dasar manusia, Aplikasi konsep dan proses keperawatan. Jakarta : salemba Medika.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Isro'in. (2001). Personal Hygiene. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2013). Media pembelajaran manual dan Digital. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media Group.

- Lily S. Sulistyowati.(2011). Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS). Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Muktiani, N. R. (2008). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA. Program Pasca Sarjana UNY.
- Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 Lampiran 21 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Sd/Mi.
- Prastian, Rany. (2018). Hubungan Personal Hygiene Dengan Kejadian Penyakit Kulit Pityriasis Versicolor Di Wilayah Kerja Puskesmas Banjarejo Kota Madiun. Madiun : Stikes Bhakti Husada Mulia.
- Pratiwi Citra. (2012). “Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga” diunduh pada hari Sabtu, 9 November 2019 dari <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>Anjani.
- Riskesdas. (2013). Riset Kesehatan Dasar. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI.
- Satya. 2012. Permainan Tradisional Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Taman Kanak - Kanak. Program Kreativitas Mahasiswa-Gagasan Tertulis. Diakses pada tanggal 1 Nonember 2017 dalam (<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).
- Siswoyo, Dwi, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sriningsih , Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfa Beta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia PT
Pustaka Insan Madani.

Uliyah. (2012). *Kebutuhan dasar manusia*. Jakarta : EGC.

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: 09.23/UN.34.16/PP/2019.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

30 September 2019

Kepada Yth.
Kepala SD N Ambalkumolo
Di tempat

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 : Riri Purbarani
NIM : 13604221046
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP : 196407071988121001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Oktober s/d November 2019
Tempat : **SD N 1 Bocor, SD N Ayamputih, SD N Ambalkumolo, SD N Tambakre**
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular
Tangga untuk Mengajaran PHBS Siswa SD Kelas 1 SD
Negeri Bocor 1

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

Dekan,

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

Tembusan

1. Kaprodi PGSD Penjas
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs

Lampiran 2. Surat Bukti Telah Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN
KORWILCAM BIDDIK KECAMATAN BULUSPESANTREN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BOCOR
TERAKREDITASI A**

Alamat : Jl. Kejayan, Desa Bocor, Buluspesantren, Kebumen

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/105/SDN/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Suminah, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN 1 Bocor
Alamat : Jl. Kejayan, Desa Bocor, Buluspesantren, Kebumen

Dengan ini menyatakan :

Nama : Riri Purborapi
NIM : 13604221046
Asal Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian di SDN 1 Bocor pada hari Selasa, 8 Oktober 2019 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PHBS Siswa kelas 1 SD Negeri 1 Bocor"**.

Demikian pernyataan ini akmi buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 9 Desember 2019

Kepala SD Negeri 1 Bocor

Suminah, S.Pd.SD
NIP. 0690404 199303 2 006



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN
KORWIL BIDIK KECAMATAN BULUSPESANTREN
SEKOLAH DASAR NEGERI AYAMPUTIH
AKREDITASI A

Alamat : Jl. Daendels No. 702 Ayamputih, Buluspesantren, Kebumen
Email: SDN_ayamputih@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. 001/SDN/XI/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Sri Setya Prihatin, M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN Ayamputih
Alamat : Jalan Daendels No 702, Desa Ayamputih,
Kec. Buluspesantren Keb. Kebumen

Dengan ini menyatakan :

Nama : Riri Purbarani
NIM : 13604221046
Asal Perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan : PGSD Penjas
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan penelitian di SDN Ayamputih dari tanggal 17 Oktober 2019 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga untuk Mengajarkan PIIBS Siswa SD Kelas 1 SDN Ayamputih*".

Demikian pernyataan kesanggupan dan tanggung jawab mutlak ini saya buat dengan kesadaran penuh tanggung jawab.

Ayamputih, 17 Oktober 2019

Kepala Sekolah SDN Ayamputih



Sri Setya Prihatin, M.Pd.
NIP. 19840510198608 2 004

Lampiran 3. Angket Validasi Materi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN ULAR
TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular
Tangga Untuk Mengajarkan PBHS Siswa SD Kelas 1 SD Negeri
Bocor 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Tema : Hidup Bersih Dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 Bocor

Peneliti : Riri Purborapi

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat, kritik, saran dan koreksi Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga PHBS.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran permainan ular tangga PHBS ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju = 5
Setuju = 4
Ragu-ragu = 3
Tidak setuju = 2
Sangat tidak setuju = 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian untuk ahli materi

No	Indikator	SKALA PENILAIAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kejelasan tema yang menjadi dasar materi pembelajaran			✓		
2	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓			
3	Kejelasan indicator pencapaian kompetensi		✓			
4	Kejelasan materi/konsep			✓		
5	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓			
6	Kesesuaian materi pembelajaran yang dipelajari dengan indicator pencapaian kompetensi		✓			
7	Ketepatan materi yang dimediasi		✓			
8	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang diajarkan	✓				
9	Kesesuaian pemilihan kalimat untuk menerangkan materi	✓				
10	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		✓			
11	Kejelasan gambar materi teks	✓				
12	Kebenaran isi / konsep materi		✓			
13	Kedalaman materi					
14	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓			
15	Tingkat kesulitan materi		✓			
16	Kejelasan petunjuk permainan	✓				
17	Menjadi motivasi atau stimulus dalam belajar	✓				
18	Keefektifan media untuk mengajarkan materi PHBS	✓				

B. Kebenaran materi dan isi

No	Bagian Yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	materi	- Konten sesuai dgn yg di media	lengkapi dan sesuai media ka
2.	Soal	- tidak ada kisi-kisi	

C. Kritik dan saran umum

Media lebih sering untuk kegiatan pribadi.

D. Kesimpulan

Lingkarilah salah satu pernyataan produk pengembangan dibawah ini :

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

Yogyakarta, 29 Juli 2019

Ahli Materi

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

Lampiran 4. Angket Validasi Media

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN ULAR
TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular
Tangga Untuk Mengajarkan PBHS Siswa SD Kelas 1 SD Negeri
Bocor 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih Dan Sehat

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I SD Negeri 1 Bocor

Peneliti : Riri Purborapi

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat, kritik, saran dan koreksi Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga PHBS
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas media
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga PHBS ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju = 5
Setuju = 4
Ragu-ragu = 3
Tidak setuju = 2
Sangat tidak setuju = 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga PHBS

No	Indikator	SKALA PENILAIAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kemudahan untuk mengajarkan materi	✓				
2	Kesederhanaan unsur-unsur penyusun media		✓			
3	Kejelasan gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi		✓			
4	Kejelasan kalimat-kalimat yang digunakan untuk menyampaikan materi	✓				
5	Kombinasi antara gambar dan teks		✓			
6	Keseimbangan antara tata letak gambar dan teks	✓				
7	Keseimbangan antara jumlah gambar dan teks		✓			
8	Ukuran media yang	✓				
9	Kecukupan ukuran media pembelajaran keseluruhan	✓				
10	Kejelasan gambar ular dan tangga	✓				
11	Keamanan bahan dasar pembuatan media pembelajaran		✓			
12	Kemudahan mencari bahan dasar pembuatan media pembelajaran		✓			
13	Kombinasi warna yang menarik		✓			
14	Desain karakter gambar yang menarik		✓			
15	Ketepatan penggunaan warna	✗	✓			

B. Kebenaran materi dan isi

No	Bagian Yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Kritik dan saran umum

warna bisa lebih berani lagi, tapi sudah cukup lebih menarik & bagus produk ①

D. Kesimpulan

Lingkirlah salah satu pernyataan produk pengembangan dibawah ini :

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

Yogyakarta, 25 September 2019

Ahli Media



Nur Rohmah muktiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19731006200112 2 001

Lampiran 5. Angket Instrumen Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR KUISIONER UJI COBA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih Dan Sehat
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I SD Negeri 1 Bocor
Peneliti : Riri Purborapi
Tanggal :
Nama Siswa :

Lembar Kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PBHS pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan saudara untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini .

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi dengan bantuan teman sejawat sebagai pihak ketiga yang membantu pihak kedua (obyek uji coba media) untuk mengisi kuisioner dengan mewawancarai atau membacakan pertanyaan.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan, isi/materi, pembelajaran dan komentar. Penilaian, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran permainan ular tangga PHBS ini.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon saudara memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak".
4. Komentar saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.



A. Pertanyaan Aspek Tampilan

1. Apakah tulisan pada media terbaca dan jelas?

☒ Ya b. Tidak

2. apakah petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami?

☒ Ya b. Tidak

3. Apakah Gambar media terlihat jelas?

☒ Ya b. Tidak

4. Apakah warna gambar media jelas?

☒ Ya b. Tidak

5. Apakah rambar media menarik?

☒ Ya b. Tidak

B. Aspek isi dan materi

1. Apakah materi yang dimediasikan jelas?

☒ Ya b. Tidak

2. Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?

☒ Ya b. Tidak

3. Apakah kalimat memperjelas materi?

☒ Ya b. Tidak

4. Apakah gambar memperjelas materi?

☒ Ya b. Tidak

5. Apakah penugasan soal jelas?

☒ Ya b. Tidak

C. Komentar dan saran

.....
.....

Jawa Tengah, Oktober 2019

Yang menerangkan

.....

Lampiran 6. Angket Instrumen Penelitian Uji Coba Kelompok Besar

LEMBAR KUISIONER UJI COBA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGAJARKAN PBHS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
Materi Pokok : Budaya Hidup Bersih Dan Sehat
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas I SD Negeri Ayamputih
Peneliti : Riri Purborapi
Tanggal : 17-10-2019
Obyek Penelitian : 9/52h

Lembar Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran modifikasi permainan ular tangga untuk mengajarkan PBHS pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mengharapkan kesediaan saudara untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi dengan bantuan teman sejawat sebagai pihak ketiga yang membantu pihak kedua (obyek uji coba media) untuk mengisi kuisisioner dengan mewawancarai atau membacakan pertanyaan.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan, isi/materi, pembelajaran dan komentar. Penilaian, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran permainan ular tangga PHBS ini.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon saudara memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak".
4. Komentar saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Pertanyaan Aspek Tampilan

1. Apakah tulisan pada media terbaca dan jelas?
a. Ya ☒ Tidak
2. apakah petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya b. Tidak
3. Apakah Gambar media terlihat jelas?
☒ Ya b. Tidak
4. Apakah warna gambar media jelas?
☒ Ya b. Tidak
5. Apakah rambar media menarik?
☒ Ya b. Tidak

B. Aspek isi dan materi

1. Apakah materi yang dimediasikan jelas?
a. Ya ☒ Tidak
2. Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?
☒ Ya b. Tidak
3. Apakah kalimat memperjelas materi?
☒ Ya b. Tidak
4. Apakah gambar memperjelas materi?
☒ Ya b. Tidak
5. Apakah penugasan soal jelas?
☒ Ya b. Tidak

C. Komentar dan saran

.....
.....

Jawa Tengah, Oktober 2019

Yang menerangkan

.....

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Gambar Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga PHBS



Gambar Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Lapangan Skala Besar



Uji Coba Lapangan Skala Besar



Pengisian Angket Penelitian I



Pengisian Angket Penelitian II