

PENGEMBANGAN MEDIA TALI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT BAGI SISWA KELAS 1 SD NEGERI 1 DANUREJO MERTOYUDAN MAGELANG

DEVELOPMENT OF SMART ROPE MEDIA TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF CLEAN AND HEALTHY LIFE BEHAVIOR MATERIALS FOR STUDENTS CLASS 1 SD NEGERI 1 DANUREJO MERTOYUDAN MAGELANG

Oleh:

Intad Erwin Pratama Putra

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Email: erwin.pratama10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Tali Pintar (Talpin) yang layak untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat bagi siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Danurejo Mertoyudan Magelang. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model Borg & Gall. Dalam penelitian ini terdapat 9 tahapan yaitu: (1) Pengumpulan Informasi, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan Produk, (4) Uji Coba Lapangan Awal, (5) Revisi Produk Utama, (6) Uji Lapangan Utama, (7) Revisi Produk Operasional, (8) Uji Lapangan Operasional, (9) Revisi Produk Akhir. Penelitian ini melibatkan 2 orang ahli sebagai validator dan 23 siswa kelas I SD Negeri 1 Danurejo sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif deskriptif. Penilaian produk dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,8 dengan kriteria sangat layak. Uji coba awal mendapatkan presentase 80% dengan kriteria layak, uji coba lapangan utama mendapatkan presentase 91,6% dengan kriteria layak, uji coba operasional mendapatkan presentase 95,5% dengan kriteria layak. Jadi, media Talpin dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *media, talpin, perilaku hidup bersih dan sehat*

Abstract

This study aims to produce a suitable Smart Rope media (Talpin) to improve understanding of clean and healthy life behavior materials for students class 1 at SD Negeri 1 Danurejo Mertoyudan Magelang. This media is expected to be an alternative media for learning about clean and healthy live behavior. This type of research is Research and Development using the Borg & Gall model. In this study there are 9 stages: (1) Information Collection, (2) Planning, (3) Developing Products, (4) Initial Field Trials, (5) Main Product Revisions, (6) Main Field Tests, (7) Operational Product Revision, (8) Operational Field Test, (9) Final Product Revision. This study involved 2 experts as validators and 23 first grade students of SD Negeri 1 Danurejo as a trial subject. Data collection is done by the method of observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique carried out in this study is descriptive quantitative techniques. Product assessments from material experts get a mean score of 4.8 with very feasible criteria. The assessment of media experts got a mean score of 4.8 with very decent criteria. The initial trial received a percentage of 80% with eligible criteria, the main field trial received a percentage of 91.6% with eligible criteria, operational trials received a percentage of 95.5% with eligible criteria. So, Talpin media can be said to be worthy of being used as a learning media.

Keywords: *media, smart rope, clean and healthy life behavior*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di sekolah. Ketersediaan media pembelajaran tersebut sangat menunjang terselenggaranya

pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Suryo Subroto (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 1998: 176), media pendidikan merupakan perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Menurut John D. Latuheru (1988: 14), media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Mengukur kemampuan anak dapat dilihat melalui 3 penilaian diantaranya nilai kognitif, nilai afektif dan nilai psikomotorik. Supaya pembelajaran efektif dan efisien, semua unsur-unsur pembelajaran yang ada harus berjalan sebagaimana fungsinya. Akan tetapi ada unsur-unsur pembelajaran kurang berjalan efektif, sehingga berdampak pada sistem pembelajaran dan hasil belajar kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang penting. Banyak ilmu yang terdapat di dalamnya untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah tentang perilaku hidup sehat.

Dalam observasi di SD N 1 Danurejo khususnya di kelas 1 SD terdapat ketertarikan terhadap mata pelajaran IPA. Akan tetapi masih ada kelemahan didalamnya yaitu metode penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Tanpa menggunakan media, siswa merasa sulit untuk memahami konsep yang dipelajari sehingga cepat merasa bosan, dan sering tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pelajaran.

Hal ini terlihat pada saat pemberian materi oleh guru yang menggunakan metode ceramah. Metode ceramah kurang dipahami oleh siswa mulai dari bentuk gambar ke bentuk yang sebenarnya maupun sebaliknya. Karena kemampuan membayangkan siswa sangat terbatas, padahal guru menghendaki agar siswa dapat menyerap bahan pelajaran yang disampaikan.

Pada dasarnya kemampuan siswa untuk menangkap isi pelajaran tidak hanya terbatas pada kemampuan mendengar saja, tetapi lebih banyak terkait dengan kemampuan visual dan keterampilan motorik. Semuanya saling berkaitan

dan tidak dapat dipisahkan. Dalam mata pelajaran IPA terdapat salah satu materi pembahasan tentang perilaku hidup sehat yang menjadi permasalahan kali ini adalah siswa yang belum bisa mempraktikkan apa yang di dapat dikelas tentang perilaku hidup sehat.

Sedangkan masih banyaknya siswa yang melakukan hal kurang baik salah satunya adalah jajan sembarangan dan tidak memperhatikan kebersihannya. Tentunya hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan materi perilaku hidup sehat yang didalamnya terdapat materi tentang makanan bergizi, pola hidup sehat, dan lain-lain. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat memberi efek pengingat yang kuat bagi para siswa sehingga mereka dapat menerapkannya setelah keluar dari lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut Borg and Gall seperti dikutip oleh Sugiyono (2007: 4), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan yang saat ini dilakukan oleh pengembang difokuskan pada pengembangan produk media *Talpin* untuk mata pelajaran IPA pokok bahasan hidup sehat kelas I SD N 1 Danurejo.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2018, yang berlokasi di SD Negeri 1 Danurejo Mertoyudan Magelang.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 1 SD di SD Negeri 1 Danurejo Mertoyudan Magelang yang berjumlah 23 murid.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, pengamatan, tes tertulis, observasi, dan

dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Awal

Hasil uji coba awal pada pengembangan media Talpin dilakukan oleh 5 siswa kelas I SD Danurejo 1 Mertoyudan Megelang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 24 dari total jumlah penilaian sebanyak 30. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 80% sehingga dapat dikatakan bahwa media Talpin "Layak". Dalam penelitian pada uji coba pendahuluan yang melibatkan 5 siswa kelas I ini, media tersebut mendapatkan respon yang baik. Siswa tertarik untuk memainkannya, mengikuti konsep permainan dan menyelesaikan soal-soal pada media Talpin ini. Hasil uji coba awal dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Awal

No	Penilaian	Skor (Σ jawaban "YA")
1	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami isi materi dalam media Talpin ini?	9
2	Apakah kamu dapat memahami petunjuk penggunaan media Talpin ini?	8
3	Apakah kamu kesulitan dalam menggunakan media Talpin ini?	10
4	Apakah menurutmu media Talpin ini rapuh dan mudah rusak?	9
5	Apakah menurutmu media Talpin ini aman untuk digunakan?	10
6	Apakah menurutmu warna dalam media Talpin ini sudah menarik?	9
Jumlah penilaian seluruh siswa		55
Presentase		91,6 %

Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Hasil uji coba lapangan utama pada pengembangan media Talpin dilakukan oleh 10 siswa kelas I SD Danurejo 1 Mertoyudan Megelang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 55 dari total jumlah penilaian sebanyak 60. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 91,6% sehingga dapat dikatakan bahwa media Talpin "Layak". Dalam penelitian pada uji coba lapangan yang melibatkan 10 siswa kelas I ini,

media tersebut mendapatkan respon yang baik. Siswa tertarik untuk memainkannya, mengikuti konsep permainan dan menyelesaikan soal-soal yang ada pada media Talpin. Tabel hasil uji coba lapangan utama dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan Utama

No	Penilaian	Skor (Σ jawaban "YA")
1	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami isi materi dalam media Talpin ini?	4
2	Apakah kamu dapat memahami petunjuk penggunaan media Talpin ini?	3
3	Apakah kamu kesulitan dalam menggunakan media Talpin ini?	4
4	Apakah menurutmu media Talpin ini rapuh dan mudah rusak?	5
5	Apakah menurutmu media Talpin ini aman untuk digunakan?	4
6	Apakah menurutmu warna dalam media Talpin ini sudah menarik?	4
Jumlah penilaian seluruh siswa		24
Presentase		80 %

Hasil Uji Coba Operasional

Hasil uji coba operasional pada pengembangan media Talpin dilakukan oleh 20 siswa kelas I SD Danurejo 1 Mertoyudan Megelang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 107 dari total jumlah penilaian sebanyak 120. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 95,5% sehingga dapat dikatakan bahwa media Talpin "Layak". Dalam penelitian pada uji coba pendahuluan yang melibatkan 20 siswa kelas I ini, media tersebut mendapatkan respon yang baik. Seperti dijelaskan pada tabel 13.

Tabel 13. Tabel Hasil Uji Operasional

No	Penilaian	Skor (Σ jawaban "YA")
1	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami isi materi dalam media Talpin ini?	19
2	Apakah kamu dapat memahami petunjuk penggunaan media Talpin ini?	18
3	Apakah kamu kesulitan dalam menggunakan media Talpin ini?	16
4	Apakah menurutmu media Talpin ini rapuh dan mudah rusak?	18
5	Apakah menurutmu media Talpin ini aman untuk digunakan?	17

6	Apakah menurutmu warna dalam media Talpin ini sudah menarik?	19
Jumlah penilaian seluruh siswa		107
Presentase		95,5 %

Pembahasan

Penelitian pengembangan media Talpin ini mengacu pada model penelitian pengembangan Borg & Gall. Model tersebut digunakan untuk memperoleh tahapan penelitian yang baik dan sesuai dengan produk yang dibuat. Setelah proses analisis, terdapat sembilan tahap penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang dipakai yaitu; (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk (4) uji coba awal; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir.

Media Talpin ini menggunakan dua teori besar sebagai landasan teori utama yaitu teori behavioristik dan kognitif, karena monopoli ini bersifat membudayakan dan mengembangkan diri. Media ini membudayakan karena materi yang disajikan mirip dengan kegiatan sehari-hari serta dikerjakan secara berulang-ulang oleh pemain/siswa. Media ini juga bersifat mengembangkan diri karena dalam skema permainan tersebut siswa melatih dirinya sendiri untuk mengembangkan kemampuannya dalam hal perilaku hidup sehat.

Media Talpin ini divalidasi oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi berperan sebagai validator media ditinjau dari segi materi yang bertugas melakukan koreksi terhadap isi materi yang ada dalam media. Sedangkan ahli media bertugas meninjau kelayakan dari segi media. Proses validasi ahli materi melalui 2 tahap validasi, dan proses validasi dari ahli media juga melalui 2 tahap validasi.

Dari hasil validasi ahli materi terdapat 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli materi yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Pada proses validasi tahap I, penilaian dari kedua aspek tersebut mendapatkan rerata 4,3 dengan kriteria sangat layak. Pada proses validasi tahap II, penilaian dari kedua aspek tersebut mendapatkan rerata 4,8 dengan kriteria sangat layak.

Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 17 butir instrumen yang terdiri dari aspek fisik, tampilan dan

pembelajaran. Proses validasi ahli media tahap I mendapatkan hasil rerata skor 3,8 dengan kriteria layak. Sedangkan pada proses validasi tahap II mendapatkan hasil rerata 4,8 dengan kriteria sangat layak untuk diujicobakan.

Pada uji coba awal proses uji coba menggunakan 5 orang siswa sebaagai subjek. Hasil penilaian dari keempat subjek tersebut adalah baik. Dari 5 angket yang sudah diisi oleh siswa sebagai subyek mendapatkan hasil dengan presentase yang cukup tinggi yaitu mencapai 80 %. Dari presentase hasil angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media Talpin itu baik. Pada uji coba ini siswa sudah tampak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Keaktifan siswa tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (Arsyad Azhar, 2006:24-25).

Uji coba lapangan dilakukan oleh 10 siswa kelas I SD mendapatkan presentase sebanyak 91,6 % dengan kategori "Baik". Pada uji coba lapangan ini siswa kelas I sangat antusias menggunakan media Talpin. Mereka sangat menikmati belajar perilaku hidup sehat menggunakan media Talpin. Siswa menjadi lebih aktif dalam situasi berinteraksi dengan temannya.

Uji coba operasional melibatkan 20 siswa kelas I SD dengan perolehan persentase sebanyak 95,5% dengan kategori "Baik". Pada uji coba yang terakhir ini siswa kelas I memberikan respon yang sangat baik dalam menggunakan media Talpin. Mereka tertarik untuk memainkan media Talpin karena mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam konsep permainan media Talpin tersebut, siswa dilatih untuk mempraktikan perilaku hidup sehat di sekolah maupun di rumah yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Pada saat proses uji coba, diketahui bahwa siswa tertarik memainkan media Talpin ini secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik sosial anak usia 7/8 tahun yang sering pula disebut sebagai usia berkelompok karena pada masa ini ciri-ciri menonjol ditandai dengan minat besar terhadap aktifitas dengan teman-teman sebaya dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok (Endang dan Nur, 2002:97).

Ditinjau dari aspek kemanfaatan materi, media talpin ini memiliki nilai manfaat yang baik bagi siswa kelas 1 SD. Permasalahan kurang

pahaminya siswa tentang perilaku hidup sehat, dapat teratasi dengan penggunaan media Talpin ini. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai siswa dalam *post test*. Pemberian *post test* yang di berikan kepada siswa mendapatkan presentase nilai 93,4% yang menunjukkan peningkatan sebesar 23,9% dari hasil *pre test* yang dilakukan dengan presentase nilai 69,5 %. Salah satu pertimbangan pemilihan materi perilaku hidup sehat ini yaitu relevan dengan kebutuhan peserta didik. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Hal positif terlihat pada saat dua kali tahap uji coba menggunakan media Talpin ini. Siswa tampak antusias dan termotivasi sehingga mereka menjadi aktif dalam proses belajarnya. Siswa tampak senang menggunakan media Talpin karena dapat belajar melalui skema permainan yang menyenangkan.

Media Talpin perilaku hidup sehat ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai hidup sehat kepada siswa. Dengan mengungkap unsur bermain dalam media ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk menggunakan dan memainkan media Talpin yang berisi tentang pola dan perilaku hidup sehat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa media Talpin materi perilaku hidup sehat ini “layak” untuk digunakan. Berikut hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, uji coba pendahuluan dan uji coba operasional:

1. Validasi dari ahli materi yang melalui 2 tahap. Tahap pertama yang mendapatkan dengan kategori “sangat layak” dengan rata-rata nilai 4,3. Tahap kedua mendapatkan kategori “sangat layak” dengan rata-rata nilai 4,8.
2. Validasi ahli media yang terdiri dari 2 tahap. Tahap pertama dinyatakan “layak” dengan rata-rata nilai 3,8. Tahap kedua dinyatakan “sangat layak” dengan rata-rata nilai 4,8.
3. Uji coba pendahuluan dengan subyek 5 orang siswa mendapatkan presentase 80 % dengan kategori “layak”.

4. Uji coba lapangan dengan subyek 10 orang siswa mendapatkan presentase 91,6% dengan kategori “layak”.

Uji coba operasional oleh 20 siswa kelas I SD Danurejo mendapatkan presentase 95,5 % dengan kategori “layak”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru kelas di SD Danurejo, diharapkan untuk memanfaatkan media Talpin sebagai media untuk menanamkan nilai ketertiban dalam membiasakan hidup sehat.
2. Bagi siswa kelas 1 SD Danurejo, diharapkan dengan adanya media Talpin ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 Tentang Standar akademik dan Kompetensi Konselor*.
- Endang & Nur. (2002) *Perkembangan Peserta Didik*. Malang. UMM Press.
- Latuheru, Jhon D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta. P2LPTK.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (1998). *Metode Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.