

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

Fuji Laksono

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: fuji.laksono2015@student.uny.ac.id*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media audio visual dan pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Semen dengan jumlah 12 anak. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)*. Hasil validasi dari ahli materi mendapat kategori “baik” dan hasil validasi dari ahli media mendapat kategori “sangat baik”, pada uji kelompok besar mendapat hasil “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya materi budaya hidup sehat kesehatan tangan dan kaki, layak digunakan sebagai sumber bahan ajar.

Kata Kunci : *Audio Visual, Kualitatif, Kuantitatif*

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

Abstract:

This research is purposed to produce an audio visual media product and healthy lifestyle learning, especially the cleanliness of hands and feet. The object of this research is second grade students of Semen elementary school with total number 12 students. The test instrument used in this research is the validity of the product which is already admitted by both material and media experts.. Techniques used in the data analysis are qualitative and quantitative approaches. This research produced a product in the form of audio visual media compacted in compact disk (CD). The material experts gave category “good” on the validation results, meanwhile the media experts gave category “very good”, while a large group test obtained a “very good” result. It can be concluded from the result that the use of audio visual media on the subject of health, sports, and physical education especially on the subject of the cleanliness of hands and feet as part of healthy lifestyle is fit to use as teaching materials source.

Keywords: *Audio Visual, Qualitative, Quantitative*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Ruang lingkup materi budaya hidup sehat terdapat sub materi kebersihan tangan dan kaki yang harus diajarkan di kelas II Sekolah Dasar. Dengan adanya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes), akan diajarkan materi budaya hidup khususnya kebersihan tangan dan kaki yang berlangsung secara aktif dan melibatkan semua ranah pendidikan, baik afektif (sikap), psikomotor (keterampilan fisik), maupun kognitif (konsep).

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

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

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

Silabus Kurikulum 2013 Tentang Budaya Hidup Sehat

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

SILABUS

MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Nama Sekolah : SD Negeri
SemenKelas/Semester : II/ 2

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

Materi Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki

Langkah-langkah mencuci tangan yang baik dan benar (Imelda Suryaningsih, 2014:260) adalah sebagai berikut:

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

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

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 105-117) menambahkan karakteristik dan perkembangan masa anak-anak akhir dapat dilihat dari:

- Perkembangan Fisik

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

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget yang dikutip Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 105), masa anak-anak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang.

c. Perkembangan Emosi

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

d. Perkembangan Sosial

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

Perilaku Terhadap Kebersihan Lingkungan

Perilaku terhadap kebersihan lingkungan merupakan suatu respon seseorang terhadap lingkungan sebagai cerminan kesehatan manusia. Menurut Mu'rifah dan Hardianto Wibowo (1992:72), "program pendidikan kebersihan dan kesehatan di sekolah diarahkan dan ditujukan kepada pembentukan manusia yang dapat menghayati bagaimana pentingnya lingkungan hidup yang bersih dan sehat bagi

kehidupan manusia." Masalah lingkungan perlu mendapat perhatian dalam program pendidikan kebersihan di sekolah dasar agar siswa dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Suyono dan Hariyanto (2014: 56-124) menyebutkan beberapa teori belajar, diantaranya:

a. Teori Disiplin Mental

Jean-Jacques Rousseau dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 57) mengatakan bahwa "Anak-anak memiliki potensi-potensi yang masih terpendam. Melalui belajar, anak harus diberi kesempatan mengembangkan atau mengaktualkan potensi-potensi tersebut. Sesungguhnya anak memiliki kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan, dan mengembangkan dirinya sendiri."

b. Teori Behaviorisme

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

c. Teori Kognitivisme

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

d. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup.

Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Criticos dalam Daryanto (2010: 4-5) menyatakan bahwa "media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan." Daryanto (2010:5) menyatakan bahwa "media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran." Sedangkan Arsyad (2010:3) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal." Lain halnya Sadiman dalam Jakta Putra (2010:20) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi."

Klasifikasi Media Pembelajaran

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

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

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

Hakikat Media Audio Visual

Pengertian Media Audio Visual

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

Klasifikasi Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Menurut Amir H. Sulaiman (1985: 11) alat-alat audiovisual adalah alat-alat "audible" artinya dapat didengar dan alat-alat yang "visible" artinya dapat dilihat yang berfungsi agar komunikasi menjadi efektif. Dale (1996: 180 dalam Azhar Arsyad, 2004: 24) menambahkan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Adobe Flash CS4 Professional

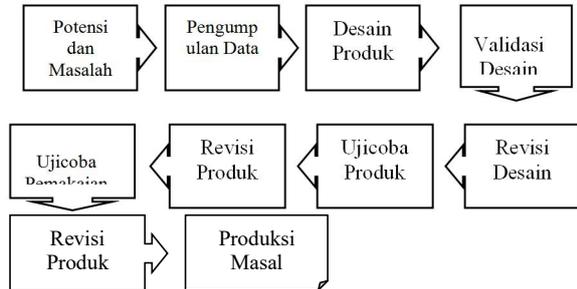
Madcoms (2009:1-2) menyatakan bahwa banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengelola animasi, seperti:

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

METODE

Model Pengembangan

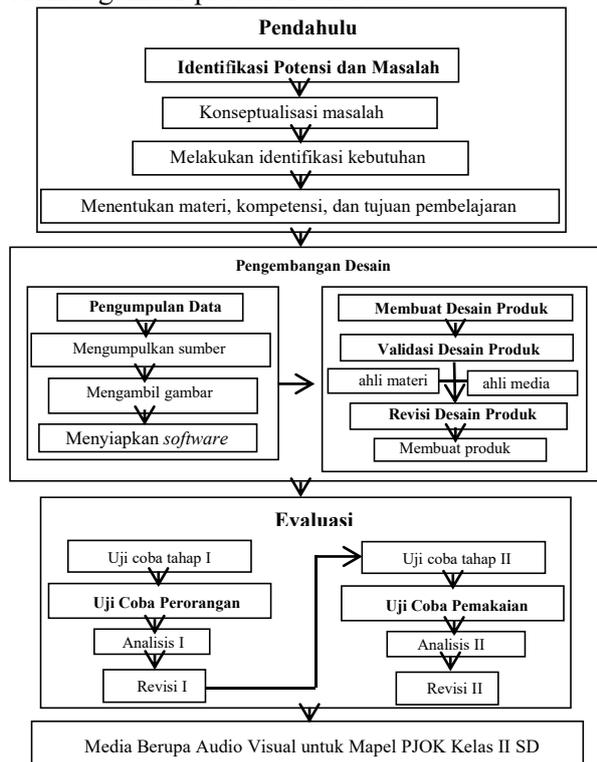
Menurut Sugiyono (2012: 298) ada sepuluh langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) Sumber: Sugiyono (2012: 298)

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono dan Arief S. Sadiman berikut gambar prosedur tersebut.



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

Sumber: Adaptasi dari Sugiyono dan Arief S. Sadiman

Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

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

2. Subjek uji coba

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

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media yang berupa angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian.

Teknik Analisis Data

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

Tabel 2. Kriteria Penilaian

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

Keterangan :

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

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

Hasil Uji Coba Produk

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

Revisi Produk

Pengguna dapat menggunakan CD ini melalui computer atau laptop yang sudah dilengkapi dengan *disk drive* untuk membaca CD. Produk media audio visual dalam pembelajaran budaya hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki pada peserta didik kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah ini mencakup materi kebersihan tangan, kebersihan kaki, serta video tutorial cara yang benar membersihkan tangan dan kaki. Dalam media pembelajaran ini peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan sumber belajar.

Validasi Desain

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

Validasi Ahli Tahap I

Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Drs. Sriawan, M. Kes. Dosen FIK UNY yang memiliki keahlian di bidang kesehatan.

Data Evaluasi oleh Ahli Materi Tahap I

Proses penilaian ahli materi terhadap media audio visual yang dikembangkan dilakukan dengan mengisi kuisioner yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 18 September 2017. Hasil konversi skor menjadi skala lihat pada tabel.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

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

Keterangan :

- \bar{X}_i : rerata ideal= $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 - SBi : simpanan baku idea= $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
- Setelah didapatkan data-data kuantitatif dari penilaian yang diberikan sehingga didapat data sebagai berikut:
- $\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$
 - SBi = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$

Hasil dari evaluasi oleh ahli materi dapat dipaparkan sebagai berikut:

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

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

Tabel 5. Skor Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

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

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar sebagai berikut.

Tabel 6. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi Tahap I

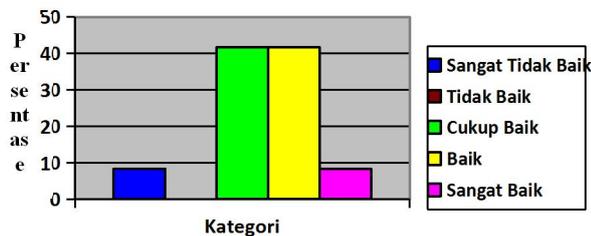
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Kebersihan Kaki	Kaki dengan tanah	Lanjutkan dengan: Selalu gunakan alas kaki. Bersihkan kaki jika terlihat kotor.
2	Kegiatan Awal	Belum ada game	Seperti apa game yang dirancang untuk dilakukan.
3	Alat dan Sumber Bahan	Belum ada sumber yang jelas/pengarang/kelas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

Analisis Data Evaluasi Ahli Materi Tahap I

Dari tabel 4 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 3,83 yang dikonversi dalam kategori “baik” sebagai berikut.

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

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

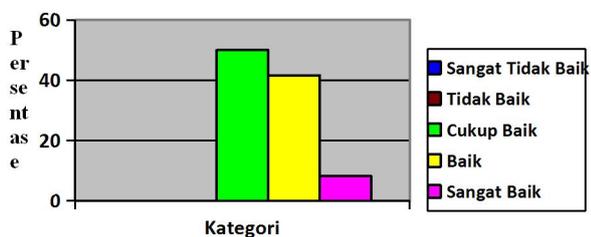


Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Dari tabel 5 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 3,58 yang dikonversi dalam kategori “baik” sebagai berikut.

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

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



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

Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Abdul Mahfudin Alim, S. Pd. Kor., M. Pd. Dosen FIK

UNY yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.

Data Evaluasi oleh Ahli Media Tahap I

Hasil dari evaluasi oleh ahli media sebagai berikut:

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

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

Tabel 10. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

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

Ahli media juga memberikan saran perbaikan dan komentar sebagai berikut.

Tabel 11. Saran Perbaikan oleh Ahli Media Tahap I

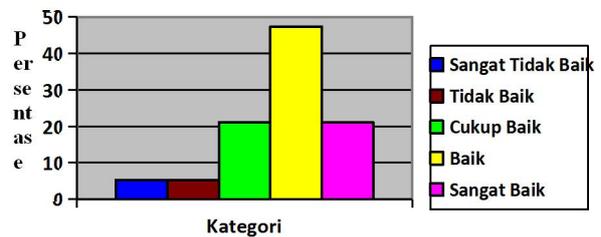
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Animasi pembuka/gambar di setiap menu	Animasi yang digunakan (gambar)	Gunakan gambar asli produk
2	Back Sound	Lagu Komersial	Cari backsound yang tidak komersial
3	Penjelasan Materi	Hanya menggunakan subtitle	Penjelasan dengan menggunakan suara
4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

Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap I

Dari tabel 9 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 4,00 yang dikonversi kategori “baik sebagai berikut.

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

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

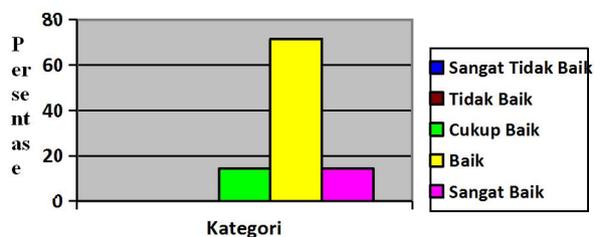


Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

Dari tabel 10 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap I adalah 4,00 yang dikonversi dalam kategori “baik sebagai berikut.

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

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



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

Validasi Ahli Tahap II

Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

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

Data Evaluasi oleh Ahli Media Tahap II

Hasil dari evaluasi oleh ahli media dipaparkan sebagai berikut.

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

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

Tabel 15. Skor Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap II

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

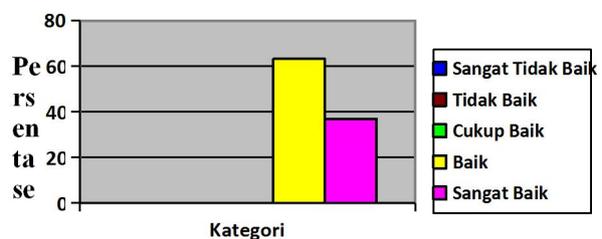
Analisis Data Evaluasi Ahli Media Tahap II

Dari tabel 14 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap II adalah 4,37 yang dikonversi dalam kategori “sangat baik” sebagai berikut.

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

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

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini.



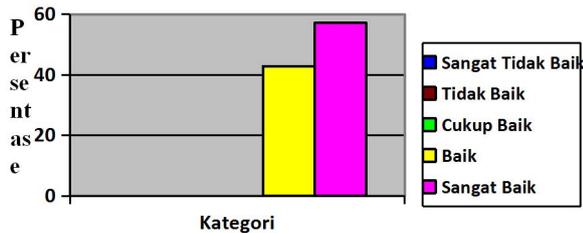
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

Dari tabel 15 diketahui bahwa rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media

tahap I adalah 4,57 yang dikonversi dalam kategori “sangat baik” sebagai berikut.

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

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



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

Revisi Produk

Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap I

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli materi tahap I, ahli materi menyarankan beberapa perbaikan. Tambahkan materi dengan lanjutan : 1) Selalu gunakan alas kaki; 2) Bersihkan kaki jika terlihat kotor.

Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap I

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli media tahap I, ahli media menyarankan beberapa perbaikan yaitu gunakan gambar yang sesuai dengan materi

Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap II

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

Uji Coba Produk

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

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

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

Tabel 18. Skor Aspek Kualitas Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

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

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

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

Tabel 20. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

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

Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel 18 diketahui bahwa rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,58 yang dikonversi dalam kategori “sangat baik” sebagai berikut.

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

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



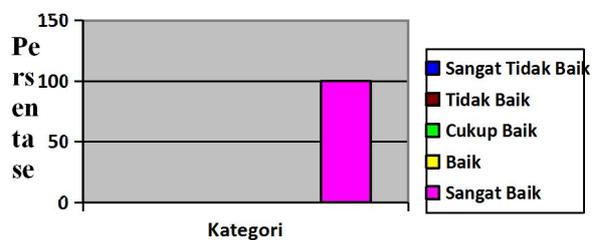
Gambar 35. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel 19 diketahui bahwa rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok

Besar adalah 4,69 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

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

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

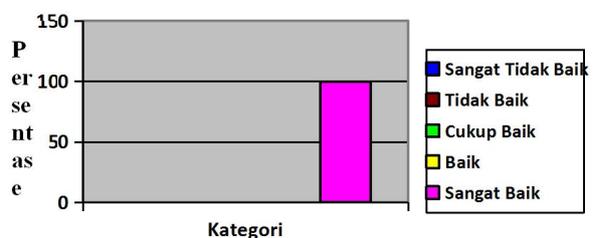


Gambar 36. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Besar

Dari tabel 20 diketahui bahwa rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,73 yang dikonversi dalam kategori “sangat baik” sebagai berikut.

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

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



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

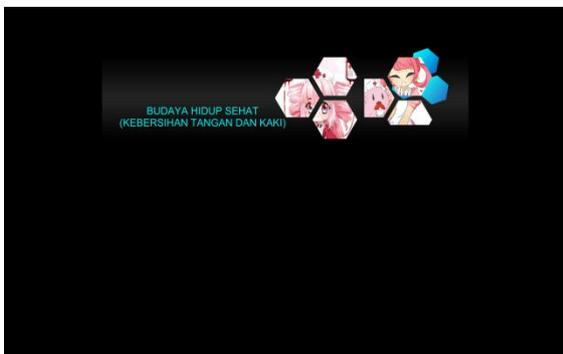
Revisi Uji Coba Kelompok Besar

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

Produk Akhir



Gambar 38. Tampilan Intro Media Audio Visual



Gambar 39. Tampilan Intro Media Audio Visual



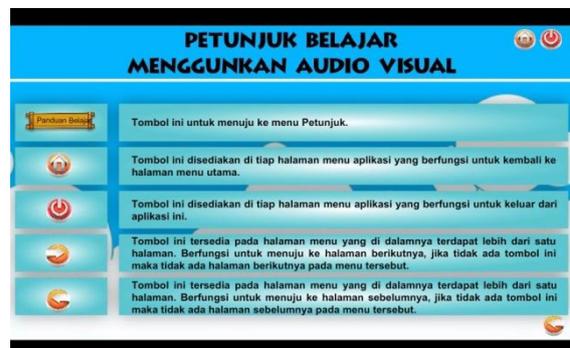
Gambar 40. Tampilan Awal Media Audio Visual



Gambar 41. Tampilan Menu Utama Media Audio Visual



Gambar 42. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



Gambar 43. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Audio Visual



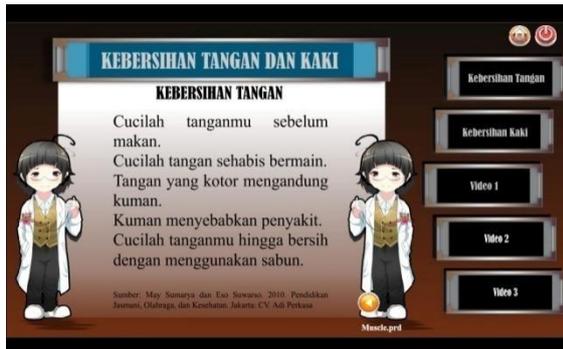
Gambar 44. Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar



Gambar 45. Tampilan Materi Kebersihan Tangan



Gambar 49. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Kaki



Gambar 46. Tampilan Materi Kebersihan Tangan



Gambar 50. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Tangan dan Kaki



Gambar 47. Tampilan Materi Kebersihan Kaki



Gambar 51. Tampilan Awal Evaluasi



Gambar 48. Tampilan Video tutorial Cara Mencuci Tangan



Gambar 52. Tampilan Latihan Soal Evaluasi



Gambar 53. Tampilan Akhir Evaluasi



Gambar 51. Tampilan Data Diri Pengembang Media Audio Visual

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki. Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan kategori “baik” dan ahli media mendapatkan Kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok besar mendapatkan kategori “sangat baik”.

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

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Saryono, S.Pd.Jas, M.Or yang telah membimbing penelitian ini dengan penuh kesabaran mulai dari persiapan hingga terselesainya penelitian ini. Ucapan terimakasih juga peneliti

sampaikan kepada Ibu Cerika Rismayanthi, S.Or, M.Or yang telah menguji penelitian ini hingga layak untuk dipublikasikan melalui Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Fakultas Ilmu Keolahragaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.
- Madcoms. (2009). *Microsoft Visual Basic 6.0 dengan Cristal Report*. Yogyakarta:CV. Andi Offset
- Munandhi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Suryaningsih, I. (2014). Cara Cuci Tangan yang Benar. Diakses dari <http://readersdigest.co.id/sehat/info.medis/cara.cuci.tangan.yang.benar/005/001/260>. Pada tanggal 18 Desember 2016
- Mulyaningsih, F dan Kriswanto, E. S. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Izzaty, R. E, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta:UNY Press
- Muktiani, N. R. (2008). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA. Tesis. Yogyakarta.
- Murifah dan Hardiyanto. (1992). *Pendidikan Kesehatan*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, A. H. (1985). *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Suyono dan Haryanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rosda