

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

E-JOURNAL

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



Oleh
Dwi Antony Gunawan
14604221038

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

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Pengembangan Media *Audio Visual* Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren", yang disusun oleh Dwi Antony Gunawan, NIM.14604221038 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing

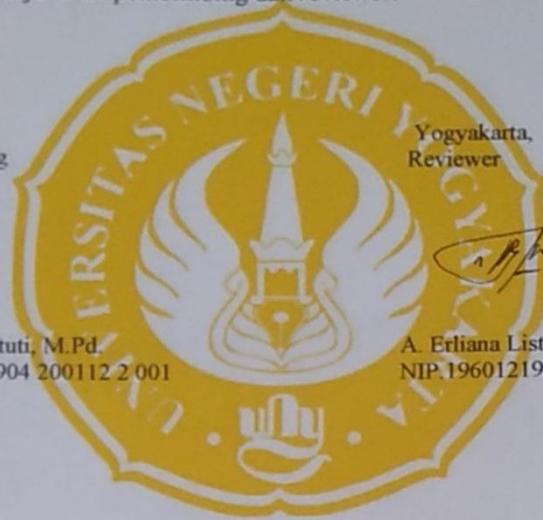


Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 19720904 200112 2 001

Yogyakarta, Januari 2019
Reviewer



A. Erliana Listyarini, M.Pd.
NIP.196012191988032001



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

DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL MEDIA OF HEALTHY LIVING BEHAVIOR IN
PHYSICAL EDUCATION, SPORT, AND HEALTH LEARNING OF SECOND GRADE
STUDENT OF SD NEGERI 3 GERDUREN PURWOJATI, BANYUMAS

Oleh : Dwi Antony Gunawan, pgsd, fik, uny.

dwiantonygunawan01@gmail.com

Abstrak

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

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) tentang pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran perilaku hidup sehat khususnya kebersihan tangan dan kaki. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 3 Gerduren dengan jumlah 19 anak. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media yang berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Instrumen yang berupa validitas produk ini diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

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

Kata Kunci : Media pembelajaran, Audio Visual, Pendidikan Penjas

Abstract

The research aims to produce a product of audio-visual media and about healthy living behavior learning especially hand and foot hygiene on Grade II students of SD Negeri (State Elementary School) 3 Gerduren, Purwojati District, Banyumas Regency.

This research was research and development on the development of audio-visual media in healthy behavior learning, especially the cleanliness of hands and feet. Research population was Second Grade students of SD N 3 Gerduren with 19 students. Instrument of this research was evaluation sheet for material experts and media experts in the form of product validity from material experts and media experts. The instrument in the form of product validity was obtained by using questionnaire and evaluation sheets that had been made based on the assessment. Data analysis technique used was by qualitative and quantitative approaches. Data from the research results were analyzed by descriptive analysis techniques.

The research produced the product in the form of audio visual media that was packaged in the form of compact disk (CD). The research results of the validation from the material experts produce the "very good" category and the results of the validation from the media experts produce the "very good" category. The results of the small group test receive the "very good" category. While the results of the large group test produce the "very good" category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the audio visual learning media for Physical Education, Sport, and Health subject in particular on the healthy living behavior of hands and feet health of Second Grade Student in II SD 3 Gerduren, Purwojati District, Banyumas Regency is decent of being used as a source of teaching materials .

Keywords: Learning media, Audio Visual, Physical Education

PENDAHULUAN

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

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

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

memperoleh prestasi belajar pendidikan jasmani yang baik.

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

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

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

Pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran khususnya pendidikan jasmani akan berjalan dengan efektif apabila

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

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

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 3 Gerduren dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentang perilaku hidup sehat masih berpusat pada guru. Guru penjas belum berupaya menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi tentang perilaku hidup sehat. Hal ini menggambarkan seorang guru belum memanfaatkan suatu media agar siswa mampu berinteraksi dengan materi yang akan di sampaikan oleh guru mengenai perilaku hidup sehat.

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

belum mampu membantu siswa memahami materi secara mendalam tentu ini akan berdampak pada prestasi siswa.

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

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development*. Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media yang berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Instrumen yang berupa validitas produk ini diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Gerduren, Purwojati, Banyumas. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II tahun pelajaran 2017/2018. Waktu penelitian dilakukan bulan Oktober-November 2018.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 3 Gerduren berjumlah 19 siswa.

Prosedur Pengembangan

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

1. Pendahuluan

- a. Mengidentifikasi Potensi dan Masalah
 - 1) Konseptualisasi masalah yang ada,
 - 2) Identifikasi kebutuhan,

- 3) Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.
- 2. Pengembangan Desain**
- a. Pengumpulan Data,
 - 1) Mengumpulkan sumber materi yang dimediakan,
 - 2) Mengambil gambar, Menyiapkan *software* pengolah gambar pembelajaran interaktif.
 - b. Pembuatan Desain Produk,
 - 1) Membuat desain produk dalam bentuk *soft file*,
 - 2) Membuat produk awal.
 - c. Validasi Desain,
 - 1) Validasi Materi oleh Ahli Materi,
 - 2) Validasi Desain oleh Ahli Media.
- 3. Revisi Desain,**
- 1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media,
 - 2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.
- 4. Evaluasi Produk**
- a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba kelompok kecil,
 - 1) Menganalisis hasil uji coba,
 - 2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.
 - b. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar.
 - c. Revisi Produk,
 - 1) Menganalisis hasil uji coba,
 - 2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

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

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

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk media

pembelajaran menggunakan *audio visual* ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1-5.

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

Tabel 1. Kriteria Penilaian

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

Sumber: Sukardjo dalam Muktiani (2008:80)

Keterangan

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

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

x = skor empiric

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

**HASIL PENELITIAN
DAN PEMBAHASAN
Validasi Ahli Materi**

1. Validasi Ahli Materi Tahap 1

Rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap I adalah 2,36 yang apabila dikonversi menjadikan produk media audio visual yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Tidak Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas materi:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I

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

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

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap I

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

2. Validasi Ahli Materi Tahap 2

Rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap 2 adalah 3,45 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan

termasuk dalam kategori “Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas materi:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 2

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

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

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi

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

3. Validasi Ahli Materi Tahap 3

Rerata skor aspek kualitas materi pada validasi oleh ahli materi tahap 3 adalah 4,72 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “ Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas materi:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap 3

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

Rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli materi tahap 3 adalah 4,41 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi Tahap 3

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

Validasi Ahli Media

1. Validasi Ahli Media Tahap 1

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

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

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

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

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

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

2. Validasi Ahli Media Tahap 2

Rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap 2 adalah 4,05 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 2

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

Rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap 2 adalah 3,57, apabila dikonversi termasuk dalam kategori “Baik”. Berikut peneliti distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap 2

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

3. Validasi Ahli Media Tahap 3

Rerata skor aspek kualitas tampilan pada validasi oleh ahli media tahap 3 adalah 4,26 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Tampilan oleh Ahli Media Tahap 3

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

Rerata skor aspek isi pada validasi oleh ahli media tahap 3 adalah 4,00 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek isi:

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media Tahap I

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

UJI COBA

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,425 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

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

Rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,35 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba Kelompok Kecil

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

Rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil adalah 4,43 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

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

2. Uji Coba Kelompok Besar

Rerata skor aspek kualitas tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,43 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

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

Rerata skor aspek isi dan materi pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,46 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi Uji Coba

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

Rerata skor aspek pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar adalah 4,46 yang apabila dikonversi menjadikan produk media *audio visual* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi data aspek kualitas tampilan:

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Uji Coba

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

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *audio visual* untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Pembelajaran Budaya Hidup Bersih dan Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Gerduren Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan kategori “sangat baik” dan ahli media mendapatkan kategori “sangat baik”.

Pada hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kategori “sangat baik”. Sedangkan pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan kategori “sangat baik”.

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

Saran

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

1. Saran Pemanfaatan

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

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

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan

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

- Pengembangan lanjutan perlu dilakukan agar media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Khususnya kebersihan tangan dan kebersihan kaki ini menjadi lebih baik lagi.

- b. Untuk subyek penelitian sebaiknya diperluas tidak terbatas pada satu sekolah saja.
- c. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Depdiknas. (2004). Kurikulum 2004. Jakarta

Muktiani, N. R. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA*. Program Pasca Sarjana UNY.

Notoatmojo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : afabeta.