

HASIL CEK_PENGEMBANGAN MEDIA LUDO

by UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN 7

Submission date: 26-Feb-2024 10:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 2295150699

File name: PENGEMBANGAN MEDIA LUDO ZIMBA PADA MATERI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
UNTUK SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH KAUMAN.pdf (817.35K)

Word count: 5525

Character count: 34450



<https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.12897>

1
Pengembangan Media Ludo Zimba Pada Materi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman

Feri Budi Setyawan¹, Gita Sastro²

^{1,2} Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia
Email: feri.setyawan@pgsd.uad.ac.id

Abstract

Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) is health education, one of the indicators of which is consuming healthy food. At the elementary level, consuming healthy food is a material contained in the 2013 Curriculum for Class III. Students' understanding of the material of consuming healthy food is still lacking. Therefore, there is a need for effective learning media related to the material of consuming healthy food by developing Ludo Zimba media on PHBS material for grade III students at SD Muhammadiyah Kauman. The purpose of this study is to explain the steps of media development and assess the quality of media according to experts, feasibility according to teachers, and student responses. This research uses a research and development (R&D) approach with the ADDIE model. The results of this study are: (1) Ludo Zimba media has been successfully developed in accordance with the steps of the ADDIE model; (2) the results of the media quality assessment from experts in the form of: a). media experts = 95 with the criteria "Very Good", b). material experts = 96 with the criteria "Very Good", c) learning experts = 92 with the criteria "Very good"; (3) The results of the media feasibility assessment from the sports teacher = 96 with the criteria "Very Good"; (4) The results of the feasibility assessment from student responses = 88 with the criteria "Very Good". So, it can be concluded that Ludo Zimba media is declared qualified and very feasible to use as media in the learning process.

Keywords: Development, Clean and Healthy Living Behavior, Ludo Zimba Media

1
Abstrak

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan pendidikan kesehatan yang salah satu indikatornya mengkonsumsi makanan sehat. Di jenjang SD mengkonsumsi makanan sehat merupakan materi yang terdapat dalam Kurikulum 2013 Kelas III. Pemahaman siswa terhadap materi mengkonsumsi makanan sehat masih kurang. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran yang efektif terkait materi mengkonsumsi makanan sehat dengan melakukan pengembangan media Ludo Zimba pada materi PHBS untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan langkah-langkah pengembangan media dan menilai kualitas media menurut para ahli, kelayakan menurut guru, dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah: (1) media Ludo Zimba telah berhasil dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah model ADDIE; (2) hasil penilaian kualitas media dari para ahli berupa: a). ahli media = 95 dengan kriteria "Sangat Baik", b). ahli materi = 96 dengan kriteria "Sangat Baik", c) ahli pembelajaran = 92 dengan kriteria "Sangat baik"; (3) Hasil penilaian kelayakan media dari guru olahraga = 96 dengan kriteria "Sangat Baik"; (4) Hasil penilaian kelayakan dari respon siswa = 88 dengan kriteria "Sangat Baik". Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Ludo Zimba dinyatakan berkualitas dan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Media Ludo Zimba



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Cara sitasi:

¹
Setyawan, F.B & Sastro, Gita. (2024). Pengembangan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(1), 81-96

Sejarah Artikel:

Dikirim 9-12-2023, Direvisi 31-1-2024, Diterima 1-02-2024.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan terjadi begitu cepat dan dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar agar proses pembelajaran dapat berkualitas. Kemajuan teknologi akan berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Ramli et al., 2018). Berdasarkan hasil riset terbaru dari program Word Top 20 Education Poll Tahun 2023 menyebutkan bahwa pendidikan di Indonesia menempati urutan ke-63 dari 209 negara. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan di Indonesia belum masuk ke urutan 50 besar. Sehingga dibutuhkan sumber daya manusia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan meningkatkan kompetensi guru melalui program PPG (Pendidikan Profesi Guru). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik yang meliputi penguasaan pedagogik, pengetahuan, metodologi, manajemen, dan sebagainya yang tercermin dalam kinerja di lingkungan pendidikan (Dudung, 2018). Kompetensi profesional merupakan kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai materi pelajaran sehingga dapat dengan mudah tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam kompetensi profesional guru harus memiliki inovasi seperti menciptakan strategi, metode, materi, dan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Namun inovasi guru dalam proses pembelajaran masih kurang hal ini terlihat dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Mahardika (2021) mengatakan bahwa kurangnya minat guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran agar menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan kurikulum.

Dalam proses pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar masih ada yang menerapkan kurikulum 2013. Menurut Pardomuan (2013) menjelaskan bahwa di dalam kurikulum 2013 diharapkan guru dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi guru untuk merancang dan membuat pelajaran lebih berkualitas. Dalam kurikulum 2013 materi pembelajaran dikemas¹⁰ cara tematik yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu dalam sebuah tema. Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran terpadu dimana dalam proses pembelajaran menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Kebudayaan, 2013). Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar yaitu materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

³ Perilaku hidup bersih dan sehat menjadi salah satu bentuk contoh dari pendidikan kesehatan. Perilaku hidup bersih dan sehat adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan masyarakat atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit

dan meningkatkan kesejahteraan serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Eswadi, 2018). Menurut Kemensos RI (2020) menyatakan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat merupakan upaya untuk memperkuat budaya seseorang, kelompok maupun masyarakat untuk lebih peduli dan mengutamakan kesehatan untuk mewujudkan kehidupan yang berkualitas. Oleh karena itu perilaku hidup bersih dan sehat bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar mengacu pada delapan jenis yaitu mencuci tangan menggunakan air bersih, mengonsumsi makanan sehat dan bergizi, menggunakan fasilitas jamban bersih dan sehat, melaksanakan olahraga secara teratur, membasmi jentik nyamuk, tidak merokok di lingkungan sekolah, mengukur berat dan tinggi badan, serta membuang sampah pada tempatnya. Pada penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar tidaklah mudah. Menurut Dyna et al (2018) menyebutkan bahwa penyakit yang sering dialami oleh anak sekolah dasar diare. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terkait perilaku hidup bersih dan sehat. Selain itu juga kendala dalam pengimplementasian perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah seperti guru kurang berperan aktif dalam pelayanan kesehatan terutama dalam mengajarkan materi tentang perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengonsumsi makanan sehat.

Materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengonsumsi makanan sehat terdapat di Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku dalam Bertanggung Jawab dalam Pembelajaran 3. Materi tentang mengonsumsi makanan sehat menjadi salah satu materi yang penting untuk diberikan karena dengan mengonsumsi makanan sehat bagi siswa dapat memberikan manfaat bagi tubuh siswa dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Makanan sehat merupakan makanan yang di dalamnya mengandung zat-zat gizi seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan juga mineral yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh manusia (Frisca Siahaan, 2017). Sedangkan menurut Novianti (2018) makanan sehat adalah makanan yang memenuhi syarat kesehatan dan jika dimakan tidak menimbulkan penyakit serta keracunan, dan mengandung zat-zat yang diperlukan tubuh dalam jumlah yang memadai dan beragam, bergizi, dan berimbang serta aman bila dikonsumsi. Dapat disimpulkan bahwa makanan sehat adalah makanan yang di dalamnya mengandung gizi seimbang yang dibutuhkan oleh tubuh manusia yang apabila dikonsumsi aman dan tidak mengakibatkan munculnya penyakit dan racun setelah mengkonsumsinya dan mampu menghasilkan energy untuk tubuh manusia agar manusia dapat menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Mengonsumsi makanan sehat dapat diajarkan di lingkungan sekolah khususnya pada jenjang sekolah dasar. Siswa yang mengonsumsi makanan sehat dapat meningkatkan proses pembelajaran di sekolah hal ini karena dapat menimbulkan gairah belajar serta meningkatkan konsentrasi pada siswa. Sebagaimana dijelaskan pada antaranews.com edisi 13 Februari 2023 yang memaparkan bahwa sebanyak 26 siswa sekolah dasar mengalami keracunan makanan yang mengakibatkan siswa mengeluh kesakitan dibagian perut hal ini dikarenakan siswa tersebut mengonsumsi makanan yang tidak sehat yang dijual oleh pedagang keliling. Dengan adanya permasalahan tersebut dapat menjadi perhatian bagi sekolah untuk meningkatkan edukasi dan sosialisasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat terutama dalam mengonsumsi makanan sehat. Peran guru sangat dibutuhkan dalam memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa untuk mengonsumsi makanan sehat salah satunya dengan memberikan materi tentang mengonsumsi makanan sehat melalui inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran menjadi salah satu bentuk dari inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Secara harfiah kata media mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Rohani, 2020). Menurut Sari & Kurniaman (2019: 127) menjelaskan bahwa media adalah suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagai mestinya. Media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Nurfadhillah, 2021). Guru, siswa, dan lingkungan dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media agar proses pembelajaran menjadi berkualitas serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penyampaian materi menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi berkualitas. Salah satu contoh dari pengembangan media yang disesuaikan dengan materinya yaitu Media Ludo Zimba yang berfokus pada mengkonsumsi makanan sehat.

Ludo Zimba (Gizi Seimbang) merupakan salah satu media pembelajaran olahraga yang dirancang dan dibuat sebagai sarana permainan pembelajaran olahraga. Media ludo zimba dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan media bermain karena dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Penggunaan media ludo zimba ini dapat melatih psikomotorik siswa. Dalam ludo zimba terdiri dari contoh-contoh makanan 4 Sehat 5 Sempurna. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik tentang contoh-contoh dari makanan 4 sehat 5 sempurna dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat dari Marhadi (2019) yang menyatakan bahwa media ludo dirasa cocok untuk dijadikan media pembelajaran PJOK karena menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan teknik permainan ludo dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan siswa terhadap aspek-aspek perkembangan yaitu perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kemudian media dibuat dengan berbentuk persegi yang didalamnya terdapat variasi makanan yang sehat dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa akan antusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran serta dalam media ini juga dapat meningkatkan kerja sama dan gotong royong antar siswa karena bisa dilakukan dengan berkelompok. Oleh karena itu, mengapa media Ludo Zimba sangat cocok dijadikan sebagai media dalam materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat untuk kelas III.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa media Ludo Zimba ini efektif digunakan dalam pelajaran PJOK. Sehingga akan dilakukan penelitian tentang " Pengembangan Media Ludo Zimba Pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Untuk Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah Kauman". Keterbaruan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu berfokus pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat. Media Ludo Zimba ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat dan membantu guru mengatasi kesulitan mengajar. Oleh karena itu adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah Pengembangan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman, kualitas Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut para ahli, kelayakan Media Ludo

Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut guru, respon terhadap Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut siswa .

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses untuk menghasilkan, menguji, dan mengembangkan keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses untuk menghasilkan, menguji, dan mengembangkan keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas dan dapat dipertanggung jawabkan (Sumami, 2019). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, serta menguji kualitas, kelayakan, dan keefektifan suatu produk yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran. Sehingga menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menggunakan keefektifan produk tersebut agar dapat berguna bagi siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut penjelasannya :

1. Analisis (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Menganalisis proses pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran menjadi salah satu bentuk dalam analisis kebutuhan yang dimana pada tahap ini penentuan media yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi di SD Muhammadiyah Kauman, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran sangat minim penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan siswa tidak cepat bosan, selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman siswa yang berpengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa menjadi salah satu tahapan yang penting untuk dilakukan dalam pengembangan media. Pengembangan media harus dilakukan dengan menganalisis karakteristik siswa terlebih dahulu untuk melihat sikap, perilaku, dan karakter siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari observasi analisis kebutuhan terhadap karakter siswa yaitu siswa kurang aktif karena rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat serta mempengaruhi terhadap hasil dan motivasi belajar siswa.

c. Analisis Kurikulum

Dasar dari pengembangan media pembelajaran yaitu pada tahap analisis kurikulum. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahwa kurikulum yang digunakan pada SD Muhammadiyah Kauman pada siswa kelas III yaitu kurikulum 2013. Dimana kurikulum 2013 proses pembelajaran berpusat pada siswa atau disebut dengan student center. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung.

d. Analisis Sumber Belajar

Analisis sumber belajar dilakukan bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang digunakan oleh sekolah. Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap sumber belajar yang digunakan hanya buku tematik dan guru kelas III yang menjadi sumber belajar berupa orang.

2. *Design* (Perancangan)

Perencanaan menjadi tahap kedua yang harus dilakukan setelah tahap analisis. Pada tahap ini berisikan tentang rancangan awal yang dibuat untuk media pembelajaran Ludo Zimba yang harus sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membuat media Ludo Zimba. Adapun unsur-unsur yang dilakukan sebagai berikut :

a. Pengkajian Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat yang terdapat pada buku tematik kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 3 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 4 yang berisikan mata pelajaran PJOK.

b. Membuat Desain Media

Sketsa merupakan sebuah rancangan gambaran awal untuk membuat media pembelajaran secara menyeluruh. Dengan adanya sketsa akan memudahkan dalam proses pembuatan media. Pembuatan sketsa dilakukan di buku gambar dengan menggunakan pensil. Adapun sketsa tentang Media Ludo Zimba.

c. Pembuatan Layout

Dalam pembuatan layout ludo disesuaikan dengan siswa agar dapat mudah dipahami. Layout ludo zimba setiap kotaknya diberikan warna yang terang dengan gradasi warna yang tidak menyulitkan mata saat melihat media, dengan ukuran 1,5 m x 1,5 m dengan menggunakan banner.

d. Finishing

Finishing menjadi tahap yang digunakan untuk memeriksa kembali secara keseluruhan desain yang telah dibuat seperti bagian kajian materi, desain gambar, layout, serta finishing. Kemudian mengecek ulang untuk melihat apakah terdapat kesalahan atau tidak dan harus diperbaiki lagi. Pada tahap ini juga akan dilakukan penyusunan instrumen yaitu berupa lembar penilaian terhadap media Ludo Zimba dan angket respon. Instrumen disusun dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Selanjutnya instrumen yang telah disusun akan divalidasi agar mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

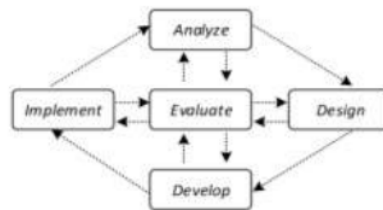
3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yang akan dilakukan yaitu pengembangan. Pengembangan menjadi tahap untuk merealisasikan produk yang telah dirancang di tahap sebelumnya. Media Ludo Zimba akan dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya yang kemudian akan divalidasi oleh dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Pada saat proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahapan sebelumnya. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk menilai validasi isi dan penyajian media Ludo Zimba. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media Ludo Zimba yang dikembangkan sesuai dengan butir aspek kualitas media Ludo Zimba dan dapat memberikan saran serta komentar terhadap isi

media Ludo Zimba yang nanti akan digunakan sebagai patokan dalam melakukan revisi perbaikan dan penyempurnaan media Ludo Zimba. Validasi dilakukan sampai media Ludo Zimba ini dinyatakan berkualitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli maka akan dilakukan penilaian oleh guru dan respon siswa terhadap kelayakan media Ludo Zimba berupa penyebaran lembar penilaian observasi kepada guru dan siswa yang berisikan pertanyaan tentang kelayakan penggunaan media Ludo Zimba dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan dilakukannya penyebaran lembar penilaian observasi tersebut bertujuan untuk memperoleh data terkait dengan nilai kelayakan penggunaan Media Ludo Zimba. Tidak hanya itu, guru dan siswa juga diminta untuk memberikan saran dan komentar yang dapat dijadikan patokan dalam melakukan revisi perbaikan yang kedua sesuai dengan tanggapan guru dan siswa. Setelah itu peneliti akan melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran yang telah dilakukan. Apabila hasil penilaian observasi baik, maka media Ludo Zimba dapat dikatakan layak.

4. Evaluation (Evaluation)

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi berupa kegiatan revisi terakhir terhadap media Ludo Zimba yang telah dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran berdasarkan masukan dari penilaian para ahli, guru, siswa, serta catatan lapangan pada lembar observasi. Dengan dilakukannya hal tersebut bertujuan agar media Ludo Zimba dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan oleh sekolah yang menjadi tempat penelitian.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan ADDIE
(Sugihartini & Yudiana, 2018)

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berupa media Ludo Zimba yang akan di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, validasi guru, dan respon siswa terhadap media Ludo Zimba. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Muhammadiyah Kauman yang berjumlah 25 orang. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket yang bertujuan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data dan mempermudah proses pengembangan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru olahraga kelas III pada materi mengkonsumsi makanan sehat didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat dijadikan sebagai salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran pada tanggal 10 Agustus 2023 di SD Muhammadiyah Kauman menunjukkan bahwa siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan motivasi belajar siswa masih rendah. Siswa lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Analisis Kurikulum

Tahapan analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah Kauman bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh sekolah. Kurikulum yang digunakan oleh Kelas III SD Muhammadiyah Kauman masih menerapkan kurikulum 2013

d. Analisis Sumber Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bahwa pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar berupa buku tematik guru dan siswa dari pemerintah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran belum bervariasi karena yang digunakan hanya buku tematik dan belum ada media lainnya.

2. Tahap Desain

a. Sistematisa Pembuatan Media Ludo Zimba

Pembuatan media Ludo Zimba dimulai dengan menentukan makanan sehat yang akan digunakan di dalam media Ludo Zimba, *LayOut*, Desain Gambar, dan *Finishing*.



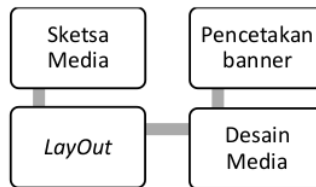
Gambar 2. Finishing Media Ludo Zimba

b. Pengumpulan Bahan (Bahan dan Referensi/ Materi)

Ada dua jenis bahan yang harus dikumpulkan dalam pembuatan media Ludo Zimba yaitu materi dan bahan berupa alat-alat yang digunakan dalam pembuatan media. Adapun materi yang dibutuhkan yaitu materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat dan gambar yang digunakan dalam media Ludo Zimba.

c. Penyusunan Media Ludo Zimba

Pada penyusunan media Ludo Zimba diperlukan rancangan yang baik agar media Ludo Zimba tersusun secara baik. Adapun urutan penyusunan media Ludo Zimba.



Gambar 3. Urutan Penyusunan Media Ludo Zimba

d. Penyusunan Instrumen Penilaian

Pada bagian lembar instrumen untuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru menggunakan skala likert 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan keterangan sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik. Sedangkan untuk lembar respon siswa menggunakan skala Guttman "Ya/ Tidak" agar siswa dapat langsung mendapatkan jawaban dari soal yang diberikan.

e. Pelaksanaan Validasi Instrumen

Tujuan dari validasi instrumen yaitu agar instrumen yang digunakan valid dan praktis sebelum digunakan untuk menilai suatu produk yang dikembangkan. Instrumen yang telah disusun akan divalidasi oleh Bapak Sularso, M.Sn. dengan menambah beberapa saran untuk perbaikan instrumen. Instrumen penilaian yang sudah divalidasi selanjutnya dapat dipergunakan untuk menilai kualitas media Ludo Zimba.

3. Tahap Pengembangan

a. Pengembangan Media Ludo Zimba

Media Ludo Zimba disesuaikan dengan standar kompetensi inti dan standar kompetensi dasar kurikulum 2013. Media Ludo Zimba dibuat berdasarkan komponen yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi mengkonsumsi makanan sehat. Komponen media Ludo Zimba adalah sebagai berikut:

Media Ludo
Zimba



Dadu



Panduan
Penggunaan
Media



Kartu Tantangan



Buku Materi



¹
b. Validasi Media Ludo Zimba

Selain mengembangkan media, pada tahap ini juga terdapat kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, penialain guru, dan respon siswa. Kegiatan validasi ini menggunakan lembar instrument yang sudah disusun oleh peneliti. Adapun tim ahli yang bertugas sebagai validator adalah Raden Wisnu Wijaya Dewojati, M.Pd sebagai dosen validasi ahli media, sedangkan Aprida Agung Priambadha, M.Or., sebagai dosen validasi ahli materi, dan Amaliyah Ulfah, M.Pd., sebagai dosen validasi ahli

pembelajaran. Untuk penilaian guru dilakukan oleh Wahid Nur Ikhsan, S.Pd., selaku guru olahraga, dan 25 orang siswa kelas III SD Muhammadiyah Kauman.

Tabel 1.

9

Data Hasil Kualitas Media Ludo Zimba oleh Para Ahli

No.	Penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Ahli Media	95	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	96	Sangat Baik
3.	Ahli Pembelajaran	92	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan			283
Nilai			94
Kategori			Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian yang diperoleh dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 95 dengan kriteria "Sangat Baik", ahli materi mendapatkan nilai sebesar 96 dengan kriteria "Sangat Baik", ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 92 dengan kriteria "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan nilai keseluruhan yang diperoleh dari para ahli terhadap kualitas media Ludo Zimba yaitu 94 dengan kriteria "Sangat Baik".

Tabel 2. 4

Data Hasil Kelayakan Penilaian oleh Guru dan Respon Siswa

No.	Penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Guru PJOK	96	Sangat Baik
2.	Siswa	88	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, penilaian yang diperoleh dari guru olahraga mendapatkan nilai sebesar 96 dengan kriteria "Sangat Baik", sedangkan respon siswa mendapatkan nilai sebesar 88 dengan kriteria "Sangat Baik".

c. Revisi Produk

Revisi produk adalah suatu tahapan yang proses pelaksanaannya dilakukan setelah melakukan validasi. Berikut ini merupakan hasil dari penilaian berupa kritik, saran, dan masukan dari validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru, dan respon siswa. Adapun saran dan masukan hasil dari validasi sebagai berikut :

1. Ahli Media
 - a) Tambahkan panduan penggunaan media
 - b) Tambahkan kartu tantangan yang berisikan pertanyaan
2. Ahli Materi

Berdasarkan ahli materi yaitu Bapak Aprida Agung Priambadha, M.Or, media Ludo Zimba yang dikembangkan sudah baik sehingga tidak perlu ada perbaikan.

3. Ahli Pembelajaran
 - a) Membuat RPP yang disesuaikan dengan media yang dikembangkan
 - b) Tambahkan buku materi yang berkaitan dengan makanan sehat.
4. Guru

Media Ludo Zimba sudah bagus, gambar makanan sehat yang ditampilkan cukup menarik, muatan materi yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan standar kompetensi inti dan standar kompetensi dasar kurikulum 2013, media Ludo Zimba mudah digunakan.

5. Siswa
 - a) Tampilan media Ludo Zimba yang menarik
 - b) Warna media Ludo Zimba yang terang
 - c) Gambar makanan sehat yang menarik
 - d) Materi media Ludo Zimba mudah dipahami
 - e) Media Ludo Zimba mudah digunakan
 - f) Termotivasi untuk mengkonsumsi makanan sehat

4. Tahap Evaluasi

a. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Lembar penilaian pada ahli media terdiri dari 12 butir pertanyaan yang harus dinilai. Pada setiap butir pertanyaan memiliki 5 kategori penilaian yang terdiri dari 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang Baik), dan 1 (Tidak Baik). Hasil penilaian yang didapatkan dari validasi ahli media yaitu dengan kategori Sangat Baik. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu: a) Tambahkan panduan penggunaan media; b) Tambahkan kartu tantangan yang berisikan pertanyaan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman "Sangat Baik" digunakan, namun harus dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai masukan yang telah diberikan.

b. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Lembar penilaian pada ahli materi terdiri dari 15 butir pertanyaan yang harus dinilai. Pada setiap butir pertanyaan memiliki 5 kategori penilaian yang terdiri dari 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), dan 1 (Tidak Baik). Hasil penilaian yang didapatkan dari validasi ahli materi yaitu dengan kategori Sangat Baik. Adapun untuk kritik dan saran dari ahli materi terhadap pengembangan media Ludo Zimba sudah baik dan tidak ada lagi perbaikan.

c. Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

Lembar penilaian pada ahli pembelajaran terdiri dari 21 butir pertanyaan yang harus dinilai. Setiap butir pertanyaan memiliki 5 kategori penilaian yang terdiri dari 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 1 (Kurang Baik), dan 1 (Tidak Baik). Hasil penilaian yang didapatkan dari ahli pembelajaran yaitu dengan kategori "Sangat Baik". Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu: a) Membuat RPP sesuai dengan media yang dikembangkan, b) Tambahkan buku materi tentang makanan sehat. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar "Sangat Layak" untuk digunakan tetapi harus dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan masukan yang telah diberikan.

d. Data Hasil Penilaian Guru Olahraga

Lembar penilaian guru olahraga yang terdiri dari 18 butir pertanyaan yang harus dinilai. Hasil penilaian yang didapatkan dari guru yaitu dengan kategori "Sangat Baik". Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh guru yaitu Media Ludo Zimba sudah bagus, gambar makanan sehat yang ditampilkan cukup menarik, muatan materi yang terdapat dalam media sudah sesuai dengan standar kompetensi inti dan standar kompetensi dasar kurikulum 2013, media Ludo Zimba mudah digunakan. Berdasarkan hasil penilaian guru dapat disimpulkan bahwa media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dikategorikan "Sangat Layak"

e. Data Hasil Respon Siswa

Lembar penilaian siswa memiliki 10 butir pertanyaan yang harus dinilai. Pada setiap butir pertanyaan yang tersedia siswa diperkenankan untuk memilih jawaban "Ya" atau "Tidak". Hasil penilaian yang didapatkan dari respon siswa yaitu dengan kategori "Sangat Baik". Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh siswa yaitu tampilan media Ludo Zimba yang menarik, warna media Ludo Zimba yang terang, gambar makanan sehat yang menarik, materi media Ludo Zimba mudah dipahami, media Ludo Zimba mudah digunakan, temotivasi untuk mengkonsumsi makanan sehat. Berdasarkan hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dikategorikan "Sangat Layak".

KESIMPULAN

¹
Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman yang telah dilakukan dapat disimpulkan, sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman mengacu pada langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu dimulai dengan analisis (analysis) menganalisis kebutuhan, karakter peserta didik, kurikulum, dan sumber belajar. Kemudian desain (design) yaitu membuat desain media, mengumpulkan dan mempersiapkan referensi materi, dan membuat konsep dari media serta penyusunan instrumen. Selanjutnya adalah pengembangan (development) yaitu membuat media berdasarkan rancangan yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran. Terakhir dilakukan evaluasi (evaluation) yaitu hasil data penilaian oleh ahli dan guru serta respon 25 orang siswa dianalisis untuk melihat kelayakan media.
2. Berikut penilaian yang diperoleh dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 95 dengan kriteria "Sangat Baik", ahli materi mendapatkan nilai sebesar 96 dengan kriteria "Sangat Baik", ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 92 dengan kriteria "Sangat Baik". Sehingga jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan dari para ahli adalah sebesar 94 dengan kriteria "Sangat Baik". Maka, Media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman dinyatakan berkualitas digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penilaian yang diperoleh dari guru olahraga mendapatkan nilai sebesar 96 dengan kriteria "Sangat Baik",
4. Sedangkan respon siswa mendapatkan nilai sebesar 88 dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan validasi para ahli, penilaian guru, dan respon siswa maka Media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk siswa kelas III di SD Muhammadiyah Kauman dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

¹
Perlu dilakukan peningkatan pada tahap implementasi pengembangan media Ludo Zimba pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman agar media Ludo Zimba dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi mengkonsumsi makanan sehat dalam proses pembelajaran.

² UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sampaikan ucapan terimakasih banyak terhadap pihak yang mendukung serta memberi arahan kepada peneliti dalam hal yang diperlukan dalam penulisan karya ilmiah ini sehingga penelitian ini dapat peneliti selesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
- Dyna, F., Putri, V. D., & Indrawati, D. (2018). Hubungan Perilaku Komsumsi Jajanan Pada Pedagang Kaki Lima Dengan Kejadian Diare. *Jurnal Endurance*, 3(3), 524–530. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.3097>
- Eswadi. (2018). Peningkatan pemahaman perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media wayang kreasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 1 Ta*, 21–29.
- Frisca Siahaan, R. (2017). Mengawal Kesehatan Keluarga Melalui Pemilihan Dan Pengolahan Pangan Yang Tepat. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 15(2), 57–64. <https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8775>
- Kebudayaan, K. P. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013*. 3(2), 1–335.
- Kemensos RI. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (phbs) penguatan kapabilitas anak dan keluarga. *Penguatan Kapabilitas Anak Dan Keluarga*, 1–14.
- Mahardika, M. D. G. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 67–70.
- Marhadi. (2019). *Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar*. 7, 19–31.
- Novianti, S. (2018). Peningkatan Pengetahuan Makanan Sehat Pada Anak Melalui Kegiatan Cooking di TK Tunas Bangsa Balai Panjang Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota. *Institusi Agama Islam Negeri Batusangkar*, 1–74.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Pardomuan, M. J. N. (2013). Kurikulum 2013 Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Rohani, S.Ag., M. P. (2020). *Media pembelajaran*. 1–94.
- Sari, E. R., & Kurniawan, O. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Sdn 067 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i2.7628>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal*

Penelitian Dan Pengembangan, 1(1), 1-33.

HASIL CEK_PENGEMBANGAN MEDIA LUDO

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	14%
2	www.researchgate.net Internet Source	1%
3	adoc.pub Internet Source	1%
4	journal2.uad.ac.id Internet Source	1%
5	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%
6	journal.umpo.ac.id Internet Source	1%
7	sipeg.unj.ac.id Internet Source	1%
8	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.uad.ac.id Internet Source	1%

10 www.majalahlarise.com 1 %
Internet Source

11 id.123dok.com 1 %
Internet Source

12 jurnal.untad.ac.id 1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On