



**PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PENJASORKES  
UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA HIDUP SEHAT PADA SISWA  
KELAS VIII MTsN ARYOJEDING TULUNGAGUNG**

**Eko Yulianto**

Mahasiswa Program Pasca Sarjana Magister Keguruan Olahraga  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti sendiri saat mengajar, karena terbatasnya pengetahuan guru dan pengembangan multimedia pembelajaran untuk siswa SMP/MTs kelas VIII materi budaya hidup sehat (NAPZA/Narkotika). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran penjasorkes materi budaya hidup sehat berbasis multimedia untuk SMP/MTs kelas VIII.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut: pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, mengembangkan produk awal, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas VIII MTs Negeri Aryojeding sebanyak 15 siswa. Data dikumpulkan melalui kuisisioner. Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil data penelitian yang berupa kuesioner dari multimedia pembelajaran yang telah diuji cobakan. Hasil validasi ahli materi adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,37 dan ahli media menilai “Sangat Baik” juga dengan rerata skor 4,39. Penilaian siswa pada uji coba utama media adalah “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,56. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Multimedia Pembelajaran, NAPZA/Narkotika, Autoplay Media*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar, serta teknologi informasi dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari teknologi pendidikan yang mendukung proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan akan memungkinkan siswa untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan (pengajaran konvensional).

Media pembelajaran, menurut Kemp (1985: 28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Standar Kompetensi dalam mata pelajaran Penjasorkes yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) semester 2 adalah menerapkan budaya hidup sehat. Sedangkan Kompetensi Dasar yaitu memahami prinsip-prinsip pencegahan Narkotika, psikotropika, Zat Aditif lainnya (NAPZA/Narkoba) bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.

Pembelajaran siswa MTs/SMP yang dalam masa usia perkembangan untuk mengerti tentang budaya hidup sehat pada sub pokok materi pencegahan NAPZA bukanlah hal yang mudah dilakukan oleh seorang guru/fasilitator. Dalam mengajarkan materi tersebut guru/fasilitator memerlukan metode atau cara yang tepat dalam menyampaikan materi sehingga tidak membuat siswa salah memahami makna dari materi, namun memberikan suatu ajaran yang benar terhadap siswa untuk menghindari dan mencegah penyalahgunaan NAPZA/Narkoba di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Sudjana (2002: 99) bahwa media dalam mengajar merupakan peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar - mengajar yang efektif.

Teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Dale's *cone of experience* ( Kerucut

Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (Ashar Arsyad, 2010: 10). Untuk itu, meninjau dari masalah yang ada maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru penjasorkes untuk menyampaikan materi NAPZA pada siswa MTs/SMP kelas VIII agar kompetensi dari materi dapat tercapai.

Seperti penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Deny Tyas Iscahyono (2012) yang berjudul "Pengembangan Multimedia CD Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Semester 1". Pada penelitian ini membahas tentang efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut hasil pengamatan di lapangan, penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan tidak menguasai teknologi, sehingga masih ditemukan guru penjasorkes di tingkat SMP/MTs yang dalam proses pembelajaran menggunakan cara-cara konvensional. Penggunaan buku ajar dirasa terlalu monoton mengingat perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang pesat. Selain itu juga, dirasa kurang efektif karena dengan buku ajar membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran materi di kelas pelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti sangat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran mengenai budaya hidup sehat pada pokok bahasan pencegahan NAPZA. Dalam materi ini maka diperlukan suatu inovasi untuk mengatasi persoalan tersebut, yaitu dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menghilangkan rasa jenuh siswa yang dapat memotivasi dalam proses pembelajaran serta mendukung keefektifan proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan multimedia pembelajaran (media berbasis komputer) yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc*.

### Pengertian Penjasorkes

Penjasorkes mengandung makna bahwa mata pelajaran ini menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan



pembelajarannya Suherman (2004: 22). Penjasorkes menurut Suherman, (2004: 25) “*physical education is a process through which an individual obtain physical, mental, and social and fitness through physical activity*”. Artinya bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kondisi fisik, mental, dan kemampuan sosial dan kebugaran melalui aktifitas fisik. Penjasorkes menurut Junaidi (2009:2) merupakan bagian integral dan pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

### **Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran dengan Multimedia**

Pembelajaran menggunakan multimedia memerlukan suatu landasan teori belajar yang tepat. Teori belajar ini dapat dimanfaatkan untuk mensistematisasikan penemuan-penemuan, memprediksi, melahirkan hipotesis, dan dapat memberikan penjelasan-penjelasan sesuai yang dibutuhkan. Di bawah ini akan dijelaskan empat jenis teori belajar menurut Sudrajat (2008: 1-4):

#### a. Teori belajar *Behaviorisme*

Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jamaniyah, dan dan mengabaikan aspek-aspek mental, dengan kata lain *behaviorisme* tidak mengakui adanya kecerdasan bakat, minat dan perasaan individu dalam proses belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih reflek-reflek sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

#### b. Teori belajar *Gestalt*

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai arti “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt menyatakan bahwa objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu yang terorganisasikan.

Aplikasi Teori *Gestalt* dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Pengalaman langsung; langsung memegang peranan yang penting dalam

perilaku yaitu kemampuan mengenali keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek atau peristiwa.

- 2) Pembelajaran yang bermakna; bermakna unsur yang terkait akan menunjang pembentukan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan semakin efektif suatu yang dipelajari. Hasil ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternative pemecahannya.

### **Pengembangan**

Menurut Borg & Gall (1983: 772), *research and development is a process used to develop and validate education product*. Sejalan dengan Gay (1996: 10), penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif yang berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah bukan untuk menguji teori. Sedangkan, untuk kawasan pengembangannya menurut AECT (Arif S. Sadiman, 1990: 19) ialah membidangi tentang bagaimana secara teori maupun praktek suatu proses dan sumber belajar dikembangkan dengan baik dalam teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer maupun teknologi terpadu.

### **Konsep Gaya Hidup Sehat**

Cara hidup sehat adalah bagaimana kita berusaha untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik. Kata orang sehat itu mahal, itulah sebabnya setiap orang berusaha dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh tubuh yang selalu fit. Kesehatan sebenarnya tidak mahal jika kita tahu bagaimana menjalani hidup yang berkualitas. Hanya saja sekarang ini banyak orang yang kurang bisa menikmati kehidupan sehatnya karena kepadatan aktifitas sehari-hari. Banyak orang kehilangan waktu untuk sekedar makan siang atau sebagian orang lebih memilih untuk menyelesaikan pekerjaan sampai larut malam hingga jam tidurnya berkurang. Kehidupan seperti ini sebenarnya tidak baik untuk tubuh. Tubuh menjadi tidak mendapat asupan gizi yang cukup ketika orang tidak teratur makan. Tubuh tidak bisa beristirahat yang cukup ketika tidurnya tidak berkualitas.

### **Pengertian Narkoba**

Narkoba atau NAPZA adalah bahan / zat yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan /



psikologi seseorang ( pikiran, perasaan dan perilaku ) serta dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologi. Yang termasuk dalam NAPZA adalah : Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya.

**Kerangka Berpikir**

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung efektifitas kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yaitu penggunaan multimedia pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc*. Pengembangan *Compact Disc* merupakan media pembelajaran mandiri yang akan lebih mengaktifkan siswa dalam belajar sesuai dengan kemampuan dan pengalamannya masing-masing yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang lebih baik termasuk pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan materi budaya hidup pokok bahasan NAPZA.

Pada multimedia pembelajaran, materi yang disajikan lebih lengkap, menarik, dan lebih aplikatif. Selain itu penyusunannya menggunakan beberapa standar mutu penilaian produk. Dengan pengembangan multimedia pembelajaran melalui *Compact Disc* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran teori pada materi budaya hidup sehat, sehingga siswa memiliki pemahaman yang baik tentang bahaya NAPZA.

**METODE PENELITIAN**

Dengan mengacu pada permasalahan dan tujuan pengembangan dapat digunakan Metode Pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang langkah-langkahnya meliputi prosedur pengembangan, lokasi penelitian, uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang berorientasi pada produk. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan untuk memecahkan masalah di dunia pendidikan. Perancangan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menurut pendekatan model Borg and Gall. Produk yang dihasilkan bisa berupa *software, hardware* seperti buku, modul, paket program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

Model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural, yang

menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model prosedural ini adalah yang paling sesuai untuk penelitian pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes. Produk yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc*.

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di MTs Negeri Aryojeding, Rejotangan, Tulungagung. Uji coba produk ini dimaksudkan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi, dan manfaat dari produk yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dijabarkan adalah desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan analisis data. Pada desain uji coba produk ini, dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: (1) evaluasi ahli, (2) uji coba tahap pertama dan (3) uji coba tahap kedua. Tujuan dilakukannya tiga tahapan ini adalah untuk memperoleh tingkat keefektifan produk dari segi pemanfaatan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan bahan pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas VIII di MTs Negeri Aryojeding ini adalah berupa angket yang disebarkan pada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta siswa kelas 8 MTs Negeri Aryojeding. Hasil dari instrumen yang berupa angket ini yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang:

- a) Penilaian ahli materi bahan pembelajaran dilakukan oleh Bapak Qomarudin, S.Pd., M.Pd.

Berikut tabel kisi-kisi penilaian ahli materi terhadap bahan ajar berbasis multimedia

No	Aspek penilaian	Indikator	Butir Instrumen
1	Pembelajaran	SK/KD	1,2
		Petunjuk	3, 7
		Latian/evaluasi	8
		Penguatan	11, 12
		Pemberian contoh	6
		Materi	4, 5, 10
		Petunjuk	9
2	Aspek isi	Kunci jawaban	13
		Isi/konsep	19
		Materi	14
		Gambar dan	15, 16, 17, 18
		Rumusan soal	20, 21
		Kesulitan soal	22,23
	Penyajian	24	



b) Penilaian ahli media terhadap bahan ajar berbasis multimedia oleh Bapak Irvan Fauzi, S.Kom.

Berikut tabel kisi-kisi penilaian ahli media terhadap bahan ajar berbasis multimedia

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Instrumen
1	Tampilan	Warna	1, 2, 13, 14,
		Musik	3
		Gambar dan video	4,5,6,8,9,17,1
		Tombol navigasi	10, 11, 12
		Slide	20, 21
		Ukuran Huruf	15, 16
		Keterbacaan Teks	7
2	Pemrograman	Tombol navigasi	25, 26
		Interaksi	23
		Efisiensi	28, 29
		Petunjuk	24
		Interaktivitas	22, 23
		Respon peserta didik	27

c) Penilaian siswa terhadap kelas 8 MTs Negeri Aryojeding.

Berikut tabel kisi-kisi penilaian peserta didik terhadap bahan ajar berbasis multimedia

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Instrumen
1	Aspek tampilan	Warna	9
		Musik	6, 8
		Gambar	7
		Tombol navigasi	4, 5
		Petunjuk	2, 3
		Keterbacaan Teks	1
2	Aspek isi materi	Penggunaan bahasa	11, 12
		Materi	10
		Gambar dan Video	13, 14
		Rumusan soal	15
		Kesulitan soal	16
3	Aspek pembelajaran	Petunjuk	20,21
		Multimedia	24, 25, 26
		Materi	17, 18, 19, 22
		Petunjuk pengerjaan	22
		Respon peserta didik	23

Setelah data diperoleh kemudian dilakukan analisis data untuk setiap subyek uji coba, yang meliputi ahli media, ahli pendidikan jasmani, dan siswa kelas 8 dengan skala 5 yaitu dengan perskoran dari angka 1 s/d 5 yaitu, jawaban A skor 5 apabila jawaban sangat jelas, sangat tepat, sangat menarik, sangat mudah, sangat sesuai; jawaban B skor 4 apabila jawaban jelas, tepat, menarik, mudah, sesuai; jawaban C skor 3

apabila jawaban cukup baik, cukup jelas, cukup tepat; jawaban D skor 2 apabila jawaban kurang jelas, kurang tepat, kurang menarik, sulit, kurang sesuai; dan jawaban E Skor 1 apabila jawaban sangat tidak jelas, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik, sangat sulit, sangat tidak sesuai.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan pada data hasil kuesioner uji coba utama. Acuan konvesi yang akan digunakan untuk mengolah data menggunakan acuan dari Sukarjo yang dikutip oleh Nur Rohmah Muktiani (2008: 79) pada tabel sebagai berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X < X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X < 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,6 S_{bi} < X < X_i + 1,8 S_{bi}$	$2,60 < X < 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X < X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X < 2,60$
E	Sangat Kurang	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$	$X < 1,79$

$\bar{X}$  (Skor rata-rata) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{bi}$  (simpangan baku skor ideal) =  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

$X$  ideal = Skor

Empiris

Berdasarkan hasil konvesi skor ke nilai maka didapat nilai produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Analisis Kebutuhan

Pelajaran Penjasorkes pada tingkat Sekolah Menengah Pertama atau Madrasah (SMP/MTs) terdiri dari pembelajaran praktek dan teori. Salah satu kompetensi yang diajarkan adalah materi Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkotika). Pada materi ini siswa diharapkan mampu untuk memahami dan mengetahui bahaya menggunakan NAPZA/Narkotika.

Hasil wawancara dan pengamatan, didapat informasi bahwa tidak semua Guru Penjasorkes mempunyai bahan materi NAPZA di dalam pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya



buku/referensi materi tentang NAPZA untuk bahan ajar guru dan belajar para peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara di atas penting kiranya dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan Guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Penjasorkes khususnya materi Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkoba) untuk siswa MTs/SMP kelas VIII. Peneliti berharap, produk yang dikembangkan dapat mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan didukung media pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

### Data Uji Coba

#### 1. Evaluasi ahli Materi

Hasil evaluasi tahap I terhadap multimedia pembelajaran Budaya Hidup Sehat dilakukan pada tanggal 23 Juni 2016 oleh Bapak Qomarudin, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas pembelajaran dengan rerata skor 3,46 yang termasuk ke dalam kategori “Baik”. Sedangkan pada aspek isi/materi pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 3,54 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Hasil aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi merupakan informasi yang berisi bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran perbaikan. Saran dari ahli materi digunakan sebagai revisi produk. Berikut saran dan perbaikan yang dijelaskan pada tabel dibawah ini.

No	Bagian yang	Jenis Kesalahan	Perbaikan
----	-------------	-----------------	-----------

1	Dampak dari Narkoba	Gambar kurang fariatif	Cari gambar yang lebih banyak biar menarik
2	Penomeran	Penomeran disesuaikan kurikulum	Penomeran sesuai kurikulum

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi pada tahap I, jika di rata-rata antara aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi/materi adalah 3,5 yang artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Baik”. Kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli materi menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi tahap II dilakukan setelah produk direvisi sesuai saran dari ahli materi dalam validasi tahap I. Validasi tahap II dilakukan pada tanggal 20 Juli 2016. Pada tahap II ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor 4,38 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk aspek materi/isi, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,36 yang berarti masuk dalam “Sangat Baik”.

Berdasarkan validasi tahap II, ahli materi menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak untuk uji coba lapangan tanpa melakukan revisi. Hasil rerata skor keseluruhan adalah 4,37 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” . Hasil evaluasi tahap II pada ahli materi, produk dinilai sudah layak untuk dilakukan uji coba tanpa revisi.

#### 2. Evaluasi Ahli Media

Evaluasi tahap I terhadap multimedia pembelajaran Penjasorkes materi Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkoba) dilakukan tanggal 25 Juni 2016, oleh Bapak Irfan Fauzi, S.Kom sebagai ahli media. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan termasuk kedalam kategori “Cukup Baik” dengan rerata skor sebesar 3,09. Sedangkan untuk aspek pemrograman, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor 2,87 yang termasuk ke dalam kategori “Cukup Baik”.

Saran dari ahli media digunakan sebagai revisi produk. Berikut saran dan perbaikan yang dijelaskan pada tabel berikut.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	Menu Petunjuk	Tombol tidak bisa link langsung dengan tombol yang aktif	Tombol yang bisa aktif/link langsung dengan menu atau tombol dimatikan
2	Background media	Background materi	Warna background diganti atau warna tulisan yang diganti
3	Warna huruh media	Warna merah	Sebaiknya diganti warna selain merah, karena merah

mempunyai  
kesan marah

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pada tahap I, jika di rata-rata antara aspek kualitas tampilan dan aspek pemrograman adalah 2,98 yang artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “Cukup Baik”. Dengan kualitas produk yang sedemikian rupa, ahli media menyatakan bahwa produk tersebut layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.

Validasi tahap II dilakukan setelah produk direvisi sesuai saran dari ahli media dalam validasi tahap I. Validasi tahap II dilakukan pada tanggal 11 Juli 2016. Pada tahap II ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dengan rerata skor sebesar 4,53 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk aspek pemrograman ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor sebesar 4,25 dengan kategori “Sangat Baik”.

Pada validasi tahap II, ahli media menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak untuk uji coba lapangan tanpa melakukan revisi. Hasil rerata skor keseluruhan adalah 4,39 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil evaluasi tahap II pada ahli materi, produk dinilai sudah layak untuk dilakukan uji coba tanpa revisi

### 3. Data Uji Coba Kelompok Besar

Pengembang melakukan uji coba kelompok besar di MTsN Aryojeding dengan responden sebanyak 15 siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kualitas produk secara menyeluruh yang menjadi tolak ukur kelayakan produk yang dikembangkan untuk jenjang MTs/SMP kelas VIII materi Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkoba).

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 25 Juli 2016. Penentuan responden dilakukan melalui konsultasi dosen pembimbing dengan cara random sampling. Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia yang dikembangkan dan memberikan peserta didik untuk mencobanya, setelah itu peserta didik diberikan lembar kuisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.

Uji coba kelompok besar terhadap aspek tampilan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor sebesar 4,54. Aspek materi/isi termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor sebesar 4,56. Sedangkan penilaian terhadap aspek pembelajaran pada uji coba kelompok besar menghasilkan rerata skor sebesar 4,57 yang artinya kriteria dari aspek pembelajaran adalah “Sangat Baik”. Hasil rerata skor keseluruhan adalah 4,56 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

### Pembahasan

Produk pengembangan ini adalah sebuah multimedia pembelajaran Penjasorkes materi Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkoba) untuk peserta didik MTs/SMP kelas VIII. Produk ini dibuat menggunakan *software Autoplay Media*, dengan bantuan *software* lain untuk mendesain gambar tulisan dan video yaitu *adobe photoshop* dan *corel draw*. Setelah produk awal dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk media pembelajaran.

Hasil evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi produk hanya dilakukan satu tahap, karena telah dianggap sesuai dan layak untuk melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan sebagai bahan penelitian produk apabila digunakan langsung oleh pengguna yaitu para peserta didik SMP/MTs kelas VIII.

Uji coba yang dilakukan berlangsung satu tahap, yaitu tahap uji coba kelompok besar karena hasil dari evaluasi para ahli tahap dua sudah dirasa cukup untuk langsung dilakukan uji coba kelompok besar. Pada uji coba tersebut banyak sekali tanggapan dari para pengguna, baik tanggapan positif atau terkait kelebihan dan tanggapan negatif mengenai kekurangan dari produk.

### Hasil Produl Multimedia NAPZA





## PENUTUP

### Simpulan

Setelah dilakukan penelitian selama 2 bulan dihasilkan produk multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi Budaya Hidup Sehat tentang NAPZA/ Narkoba menggunakan *software Autoplay Media* untuk kelas VIII dalam bentuk *compact dist*. Hasil dari penilaian ahli materi mengenai kualitas multimedia pembelajaran NAPZA/Narkoba setelah melalui tahap akhir revisi mendapat rerata skor 4,37 dari aspek pembelajaran dan aspek isi termasuk dalam kriteria "Sangat Baik", menurut ahli media mengenai kualitas multimedia pembelajaran setelah melalui tahap perbaikan mendapat rerata skor 4,39 dari aspek tampilan dan aspek pemrograman termasuk dalam kriteria "Sangat Baik", serta penilaian dari siswa pada uji coba kelompok besar secara keseluruhan termasuk kriteria "Sangat Baik" dengan rerata skor 4,56.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk multimedia pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Perlu ada pengembangan lebih lanjut terkait multimedia pembelajaran materi Budaya Hidup Sehat dalam Penjasorkes.
2. Perlu adanya uji coba dalam kelompok yang lebih besar agar multimedia pembelajaran Budaya Hidup Sehat (NAPZA/Narkoba) lebih sempurna.
3. Perlu adanya workshop/diklat untuk guru dalam pembuatan multimedia agar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi.
4. Perlu adanya saran kritik perbaikan dalam multimedia pembelajaran ini agar semakin bagus kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, W. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BNNP Jatim. 2015. Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) Tingkat SLTP. Surabaya.
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research: an introduction*. New York: Longman, Inc. Di akses dari <http://kuliahemka.wordpress.com/2012/12/29/259>
- Duta. 2013. *Manfaat CD Interaktif*. Diakses dari <http://www.dutasaranailmu.network.co.id/pord.html> pada tanggal 09 Oktober 2013, jam 11.45 WIB.
- Dwiyogo, D. W.. 2007. *Sistem Penyusunan Bahan Ajar*. Malang: Wineka Media.
- Gay, L.R. 1996. *Educational Research: Competencies for Analysis and Application Fifth Edition*. New York: Merrill.
- Gerlach, V. G. dan Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hadi S. & Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*: Alfabeta Bandung.
- Idris, H. 2008. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*.





- Junaidi, S. 2009. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk SMP*. Kediri: Universitas Nusantara.
- Kemp, J. E & Deane K.D. 1985. *Planning and producing instruksional media*, New York: Herper & Row Publisher Cambridge. Di akses dari <http://trove.nla.gov.au/version/44855632>
- Mu'rifah & Wibowo H. 1992. *Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: Demdikbud.
- Qomaruddin. 2012. *Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Semester 1 MTs Negeri Ngantru Tulungagung*. Tesis. Tidak Dipublikasikan. Malang: IKIP Budi Utomo.
- Rachman. 2014. *Keunggulan dan Kelemahan Dari Multimedia*. Diakses dari <https://multimedia-adsupmalandsytle.blogspot.com> pada tanggal 01 Januari 2014.
- Sadiman, A. S. dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sofyan, A. F. 2008. *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana, N. 1990. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rodiakarya
- Sudjana, N. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. 2008. *Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suherman. 2004. *Pendidikan jasmani*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Suyanto. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.