



Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kesehatan melalui Media Powerpoint Interaktif Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Pertama

Radik Subekti,¹✉ Hermawan Pamot Raharjo²

¹ Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : February 2022
Accepted : November 2023
Published : December 2023

Keywords

Teaching Materials, Health Education, Interactive Media, Physical Education.

Abstrak

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media interaktif pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D yang mengacu pada pengembangan Borg & Gall. Data hasil validasi ahli pembelajaran mendapat persentase 94% kategori "sangat baik". Data hasil validasi ahli penjas mendapat hasil persentase 86% kategori "sangat baik". Kemudian produk di uji coba skala kecil dengan hasil persentase rata-rata 87% kategori "sangat baik". Setelah itu produk di revisi oleh ahli dan dinyatakan sangat layak digunakan. Kemudian produk di uji coba skala besar dengan hasil persentase rata-rata 90% kategori "sangat baik". Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar pendidikan kesehatan melalui produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada saat *luring* ataupun *daring* untuk peserta didik kelas VII.

Abstract

The purpose of this study was to produce a product for developing health education teaching materials through interactive media learning PJOK for Junior High Schools. This research is a development research or R&D which refers to the development of Borg & Gall. The data from the validation of learning experts got a percentage of 94% in the "very good" category. The data from the physical education expert validation results obtained a percentage of 86% in the "very good" category. Then the product was tested on a small scale with an average percentage result of 87% in the "very good" category. After that the product was revised by experts and declared very suitable for use. Then the product was tested on a large scale with an average percentage result of 90% in the "very good" category. The conclusion of this study is the development of health education teaching materials through interactive powerpoint media teaching materials products can be used as an alternative in learning physical education, sports and health (PJOK) offline or online for class VII students.

How To Cite:

Subekti, R., & Raharjo, T. P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kesehatan melalui Media Powerpoint Interaktif Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(2), 426-435.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi yang ada didalam diri, dan dapat membentuk tanggung jawab, kreatif dan cerdas. Melalui pendidikan peserta didik harus ada usaha dan upaya untuk menjamin kelangsungan hidup dan generasi penerus sebagai masyarakat yang berbangsa dan bernegara. Artinya peserta didik dalam proses pendidikan harus dilakukan atas kemauan diri sendiri guna memajukan diri sendiri agar mampu bermanfaat oleh orang lain (Lubis & Puspitorini, 2018).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sportif, dan kecerdasan emosi. Dengan diaturnya skema pada lingkungan belajar untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif pada setiap peserta didik. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani meliputi, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis (Sulaiman, 2016:15)

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang harus diberikan kepada anak-anak karena nantinya mereka akan diajarkan berbagai ilmu yang belum mereka dapatkan baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Ilmu-ilmu tersebut akan sangat berguna untuk kelangsungan kehidupannya nanti, baik untuk membentuk karakter, mencari kerja, sebagai pencerahan dan lain sebagainya. Berbagai ilmu tersebut diantaranya bahasa, matematika, ilmu alam, ilmu sosial, dan ilmu komputer. Selain ilmu-ilmu tadi anak juga diajarkan pendidikan jasmani yang berguna untuk menjaga kesehatan tubuh melalui kegiatan berolahraga dan menjaga pola makan sehat. Sekolah mempunyai tujuan untuk

membimbing, mengarahkan, dan mendidik peserta didik melalui lembaga pendidikan yang disebut sekolah dalam pelaksanaan dilakukan melalui kelompok-kelompok umur tertentu pada ruang-ruang kelas yang dipimpin oleh pengajar untuk mempelajari kurikulum bertingkat (Kurniawan, 2015).

Selain pendidikan, kesehatan juga faktor yang sangat penting untuk melangsungkan kehidupan. Pada dasarnya kesehatan berasal dari kata lepas yang artinya terbebas dari segala gangguan penyakit, baik penyakit jasmani maupun rohani. Semua orang pasti menginginkan untuk hidup sehat, karena dengan orang yang sehat jasmani dan rohaninya pasti lebih bisa menikmati hidup dan melakukan berbagai hal. lain halnya dengan orang yang sakit, mereka akan selalu bergantung pada orang lain untuk melakukan kegiatan dan menginginkan sesuatu (Martin S, 2018:2). Maka pendidikan kesehatan merupakan suatu proses belajar dalam hal ini berarti terjadi proses perkembangan atau perubahan kearah lebih tahu dan lebih baik pada diri individu. Dan pada kelompok masyarakat dari tidak tahu tentang ilmu-ilmu kesehatan menjadi tahu, dari tidak mampu mengatasi sendiri masalah-masalah kesehatan menjadi mampu (Akhmad, 2016).

Kesehatan merupakan bagian yang utama dari kehidupan kita, karena itu kita harus menjaga dan memelihara sebaik-baiknya. Adapun materi kesehatan untuk kelas VII yang mencakup materi pola hidup sehat. Kompetensi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran kesehatan yaitu, tertuang pada KD 3.10 memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan. Materi pola hidup sehat merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dan disampaikan untuk mengetahui pentingnya hidup sehat pada kehidupan sehari-hari namun ada beberapa guru mata pelajaran yang kurang memperhatikan tema kesehatan. Sehingga mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menjadi pioneer untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang pola hidup yang sehat khususnya pada materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang (Muhajir, 2017). Maka dari itu pekerjaan pendidik ialah memberi penyampaian bahan kajian mengenai pola makan

sehat, bergizi, dan seimbang dengan bagus hingga bisa menggapai kompetensi yang diharapkan, pada bahan kajian itu murid diharapkan dapat menerapkan pola makan sehat, bergizi dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari (Japa et al., 2019).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan No. 22 Tahun 2006 standar isi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang bahwa peserta didik seharusnya dapat memahami materi tersebut dengan baik dan bisa menerapkan konsep hidup sehat tersebut sesuai dengan apa yang sudah diajarkan oleh guru. Selain itu, masih banyak peserta didik yang belum paham dengan materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang karena guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi kurang jelas, yang disampaikan hanya pada pemberian materi praktek, masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu penyampaian materi secara konvensional atau menggunakan metode ceramah, apalagi pada saat masa pandemi guru hanya mengajar melalui pembelajaran jarak jauh dan materi yang hanya dibagikan melalui grup whatsapp. Sehingga dengan metode tersebut materi yang disampaikan menjadi kurang menarik dan terlihat membosankan yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selama ini banyak pembelajaran materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang pada pendidikan jasmani hanya berpusat pada guru tanpa menggunakan alat bantu media seperti Handphone, komputer dan LCD (Pendidikan, Kebudayaan, dan Indonesia, 2016).

Menurut penjelasan Prastowo (2003) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis untuk menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik sebaiknya tidak hanya satu jenis saja, hal ini untuk mengantisipasi apabila bahan ajar yang satu memiliki kekurangan dapat digunakannya bahan ajar yang lain, dengan demikian terdapat proses saling melengkapi satu sama lain (Qurrota'aini & Sukirno, 2013).

Hal tersebut disebabkan karena tidak semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kompetensi pada pembuatan bahan ajar berupa media untuk materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang dan sarana dan prasarana yang kurang mendukung sehingga menyebabkan seorang guru enggan menggunakan media berbasis elektronik. Pada masa pandemi covid-19 ini guru dipaksa untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media tetapi guru masih menggunakan metode bagikan materi saja sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar guru untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang lebih efektif dan efisien. Salah satunya media pembelajaran yang berbasis elektronik, dalam hal ini dapat menggunakan komputer maupun Handphone yang berbasis Android atau IOS untuk pelengkap media pembelajaran agar lebih interaktif. Agar lebih menarik media pembelajaran ini menggabungkan dan mensinergikan komponen yang terdiri atas teks, grafik, suara, animasi dan video yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan penggunaan media interaktif, diharapkan peserta didik lebih mudah dan paham dengan materi yang diajarkan oleh guru terkait materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang. Selain itu, dengan media ini peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (Fitriadi & Rachman, n.d.).

Bahan ajar adalah serangkaian bahan kajian yang berisikan info yang dirancang dengan urutan yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi yang tenang agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Misal buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif (Agustina et al., 2014).

Menurut supermin & pujiastuti dalam jurnal (Aisyi et al., 2013) bahan ajar ialah komponen yang memegang peran vital pada alur belajar. adanya bahan ajar digunakan guru guna menggapai tujuan pelajaran serta terpenuhinya kompetensi dasar. Bahan ajar termasuk suatu komponen yang memegang peran vital guna memberi bantuan murid dalam menggapai standar kompetensi serta kompetensi dasar.

Bahan ajar yang digunakan oleh guru maupun peserta didik sebaiknya tidak hanya satu jenis saja, hal ini untuk mengantisipasi apabila bahan ajar yang satu memiliki kekurangan dapat digunakan bahan ajar yang lain, dengan demikian terdapat proses saling melengkapi satu sama lain (Qurrota'aini & Sukirno, 2013:70). Kenyataan di lapangan, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya bahan ajar dari Departemen Pendidikan Nasional Pusat yang dipinjamkan ke setiap peserta didik (Yuliani dan Herlina, 2015). Keterbatasan bahan ajar yang digunakan dapat menghambat proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik kurang kompleks. Keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan pengetahuan yang diterima peserta didik yang sifatnya penting tentang materi yang akan dipelajari menjadi sangat sedikit (Qurrota'aini & Sukirno, 2013:67).

Menurut Sanaky dalam jurnal (Jalil, 2016) media *powerpoint* mengandung beberapa media menarik sehingga dapat menarik perhatian sehingga dapat menarik perhatian audience dalam mengkomunikasikan temuannya. Microsoft *Powerpoint* ialah sudah menyiapkan sarana guna menolong pada pembuatan suatu pemaparan yang efisien, professional, serta tidak sulit. Microsoft *powerpoint* membantu memberi pemaparan pada konsep jadi menyenangkan serta maksudnya jelas. Pembelajaran mempergunakan media *powerpoint* interaktif itu disusun guna pelajaran yang lebih menarik, pada media presentasi *powerpoint* interaktif disusun serta dibuat lengkap mempergunakan alat control yang bisa dijalankan sama yang mempergunakannya hingga penggunaannya busa memilah apa yang diinginkan guna memberitahu cara penggunaannya, bahan kajian, video serta pelatihan (AFANDI, 2017). Menurut (Wet, 2006) dalam jurnal (Ayu & Qohar, 2019) *Powerpoint* interaktif juga memiliki kelebihan dalam desainnya. Terdapat beragam desain dan tampilan yang dapat diganti dengan mudah. Pada *powerpoint* dapat didesain sehingga peserta didik dapat berinteraksi melalui menu *hyperlink*.

Peneliti melakukan survey awal (analisis kebutuhan) tentang pelaksanaan pembelajaran

materi kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 18-20 Februari 2021 di SMPN 1 Wanadadi, SMPN 2 Wanadadi, SMP Cokroaminoto Wanadadi dan SMP Muhammadiyah Wanadadi di Kabupaten Banjarnegara. Adapun narasumber dalam kegiatan ini adalah guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan awal disimpulkan bahwa 88% menyatakan pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan bahan ajar melalui media. 97.3% menyatakan penggunaan bahan ajar melalui media yang sudah digunakan untuk pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini belum efektif, sisanya 2.7% menyatakan sudah efektif. 98.9% menyatakan dibutuhkannya program pengembangan bahan ajar *powerpoint* interaktif untuk mencapai tujuan pelaksanaan belajar mengajar.

Dalam penyampaian materi pembelajaran belum menggunakan modifikasi bahan ajar pembelajaran khususnya materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang. Sehingga cenderung membosankan membuat peserta didik menjadi kurang semangat karena kurang adanya penunjang atau pembaruan dalam pembelajaran materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan bahan ajar media interaktif untuk menunjang pembelajaran materi pola makan sehat, bergizi dan seimbang di sekolah. Adapun judul penelitian yang akan diteliti adalah "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kesehatan melalui Media Interaktif pada Pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Pertama".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2010:407) metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu, dalam menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis

kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan mempunyai makna yang terfokus pada sebuah alur guna membuah hasil objek yang bisa kita lihat serta kita raba, pengembangan ialah alur penerapan dari sekelompok unsur yang dibuat secara bersamaan guna membuat produk (Priyanto, 2009).

Mulanya, model penelitian serta pengembangan dipakai dalam dunia industri serta merupakan inti dari sebuah industri untuk menciptakan produk baru yang diperlukan masyarakat (Latief, 2009).

Menurut Richey dan Klien dalam (Ainin, 2013) tujuan penelitian pengembangan ialah guna melebihi kuat hal nyatanya guna mengkreasikan produk, alat pembelajaran ataupun bukan pembelajaran serta model dengan kebaruan yang bisa bagus lagi.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar media interaktif untuk memfasilitasi peserta didik dan guru dalam pembelajaran pendidikan kesehatan. Dengan penelitian ini, berupaya untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar yang efektif dan efisien saat digunakan dalam pembelajaran pendidikan kesehatan. Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dialami selama pembelajaran daring di sekolah terutama pada bahan ajar media interaktif pendidikan kesehatan

Pendapat Borg and Gall dalam buku Sugiyono mendefinisikan terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan. Langkah tersebut meliputi: (1) Potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi masal.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena disebut variabel penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan alat bantu yang

digunakan pada waktu penelitian untuk mengumpulkan data.

Kuesioner berfungsi untuk merekap data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner karena subjek relatif banyak sehingga bisa dilaksanakan secara serentak dan dengan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan peserta didik diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli di titik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner untuk peserta didik dititik beratkan pada ketertarikan dan kemudahan pada penggunaan produk.

Rentangan evaluasi dimulai dari “tidak baik” sampai “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Adapun penilaian rentang nilai adalah sebagai berikut : 1. Tidak baik, 2. Kurang baik, 3. Baik, 4. Sangat baik.

Tabel 1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli.

Faktor	Indikator	Jumlah
Kualitas produk	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, ketertarikan, keaktifan peserta didik dan kelayakan untuk diajarkan pada peserta didik SMP kelas VII	17

Kuesioner yang digunakan untuk peserta didik berupa jumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai alternatif jawaban “YA” atau “TIDAK”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif yaitu terkait pemahaman peserta didik terhadap pola makan sehat, zat yang terkandung dalam makanan, aspek psikomotor meliputi mempraktikkan pola makan yang sehat, kebiasaan hidup sehat, dan afektif meliputi sikap peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran menggunakan media interaktif, pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Atau “Tidak”.

No	Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
1	Ya	1	0
2	Tidak	0	1

Berikut ini faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner peserta didik :

Tabel 3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Peserta Didik.

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Pengetahuan peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar melalui media powerpoint interaktif	10
2	Psikomotor	Kemampuan peserta didik mengulangi penjelasan apa itu pola makan sehat melalui media powerpoint interaktif	10
3	Afektif	Menampilkan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi	10

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara, akan lebih kredibel atau dapat dipercaya apabila didukung oleh foto-foto menurut Sugiyono (2016:2016:240). Dalam penelitian ini dokumen dijadikan sebuah bukti nyata atas kejadian yang lalu. Dokumentasi yang digunakan yaitu berupa foto kegiatan, dan surat ijin penelitian.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode pengembangan model. Dalam analisis data kualitatif Borg and Gall dalam sugiyono (2007:89) menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara atau kuesioner, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah

dipahami temuannya dan diinformasikan kepada yang lain.

Analisis data yang digunakan peneliti dengan langkah sebagai berikut :

- Mengumpulkan data serta hasil pengamatan berupa catatan lapangan, catatan kuesioner, dan catatan hasil diskusi.
- Menganalisis data kedalam beberapa kategori, pertama penyempurnaan produk, kedua keefektifan produk serta ketercapaian produk.
- Menganalisis pendukung penyempurnaan produk, selanjutnya memetakan keefektifan produk serta ketercapaian tujuan produk.
- Mengolah data dalam merumuskan ketercapaian produk.

Rumus yang digunakan untuk mengolah data persentase adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum Xi \times 100\%}{\sum Xj}$$

Keterangan :

- P = Presentase
- $\sum Xi$ = Jumlah Skor Penilaian
- $\sum Xj$ = Jumlah Skor Maksimal
- 100% = Konstanta

Selanjutnya tingkat validasi pada penelitian ini digunakan dalam empat kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut (Sugiyono, 2016) :



Gambar 1 Skala Tingkat Validasi

Klasifikasi untuk memperoleh kesimpulan data adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	76% - 100%	Sangat baik	Sangat dapat digunakan
2	51% - 75%	Baik	Dapat digunakan
3	26% - 50%	Kurang baik	Diperbaiki
4	0% - 25%	Tidak baik	Tidak dapat digunakan

Sumber : Sugiyono (2016:135)

Rancangan Alat

Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* interaktif untuk pendidikan jasmani peserta didik sekolah menengah pertama yang berbentuk software berisi materi pendidikan kesehatan dengan ukuran file sebesar 16 Mb dan dapat digunakan pada android yang sudah terinstal WPS Office maupun laptop/PC. Media ini bertujuan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan sebagai variasi model media pembelajaran sehingga guru mempunyai bahan dan variasi dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan kesehatan. Dalam pembuatan media ini menggunakan teknik hyperlink, animation, dan transition.

Media *powerpoint* interaktif ini nantinya berupa tampilan media yang pada tampilan utama berisi gambar animasi makanan, judul serta tombol mulai dan pada tampilan menu utama berisi tampilan petunjuk penggunaan, materi, video profil dan quiz.. Berikut ini rancangan bahan ajar media *powerpoint* interaktif dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Desain Bahan Ajar



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Uji Coba

Produk awal pengembangan bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* Interaktif pada pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Pertama. Sebelum uji skala kecil perlu divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Perlunya validasi produk yang akan dihasilkan peneliti melibatkan ahli penjas dan ahli pembelajaran yang berasal dari guru Penjasorkes yang sudah sertifikasi.

Satu ahli penjas yaitu Setio Sutro Wibowo, S.Pd dan satu ahli pembelajaran yaitu Jendra Busana, S.Pd dengan kualifikasi : Setio Sutro Wibowo, S.Pd adalah guru Penjasorkes di SMP Cokroaminoto Wanadadi dan Jendra Busana, S.Pd adalah guru Penjasorkes di SMPN 2 Wanadadi, Kab. Banjarnegara.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* interaktif dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli Penjas dan ahli Pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model media, saran, serta komentar dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMP. Validasi ahli pada tahap ini dilakukan pada tanggal 12 – 15 September 2021.

Pengisian kuesioner oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* interaktif dapat digunakan untuk uji skala kecil dan uji skala besar. Berikut adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Validasi Produk Sebelum Uji Coba Lapangan

No	Ahli	Hasil Persentase Penilaian
1	Ahli Penjas	86%
2	Ahli Pembelajaran	94%
Rata-rata		90%

Tabel hasil rata-rata persentase kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata persentase penilaian 90% atau masuk dalam kategori penilaian “**sangat baik**”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar pendidikan kesehatan melalui media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Pertama kelas VII dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Kuesioner Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data hasil pengisian kuesioner yang dilakukan peserta didik didapat rata-rata persentase sebesar 85% sehingga produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif masuk dalam kategori sangat baik dan sangat dapat digunakan.

Tabel 6 Hasil Persentase Kuesioner Peserta didik Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Presentase
1	Kognitif	84%
2	Psikomotor	84%
3	Afektif	93%
	Rata-rata	87%

(Sumber: Penelitian 2021)

Hasil uji coba skala kecil terhadap produk bahan ajar *powerpoint* Interaktif ditemukan beberapa kendala yang membuat produk ini belum bisa digunakan secara optimal seperti yang telah diuraikan diatas. Oleh sebab itu maka peneliti segera melakukan revisi produk untuk memberikan solusi dan jalan keluar terhadap kendala tersebut. Proses revisi produk berdasarkan hasil uji coba skala kecil terhadap produk bahan ajar *powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Saran dan Perbaikan dari Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran setelah Uji Coba Lapangan

No	Bagian Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Pada tombol next	Ada beberapa tombol next yang tidak berfungsi	Semua tombol dicek dan diperbaiki
2	Microsoft yang	Suara peneliti hanya ada	Ditambahkan lagi suara

No	Bagian Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
	digunakan belum semua guru berganti pakai aplikasi yang 2013, sehingga	dibagian tampilan awal saja sehingga digunakan 2013, menjadi pasif	peneliti agar tidak pasif saat digunakan
	suara peneliti belum muncul saat materi pembelajaran		suara peneliti
	Produk yang digunakan masih terlalu besar kapasitasnya sehingga lama untuk dioperasikan	Produk yang digunakan untuk dipersimpel kembali, sehingga tidak terlalu lama dalam pengoprasian	Produk dipermudah lagi(simpel tapi cepat)
3			

Pengambilan data uji coba skala besar dilakukan menggunakan kuesioner peserta didik diminta untuk mengisi 30 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan pengisian kuesioner oleh peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 8 Hasil Persentase Kuesioner Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Presentase
1	Kognitif	91%
2	Psikomotor	89%
3	Afektif	91%
	Rata-rata	90%

Berdasarkan data hasil pengisian kuesioner yang dilakukan peserta didik pada uji coba skala besar didapat rata-rata persentase sebesar 90% sehingga produk bahan ajar *powerpoint* interaktif masuk dalam kategori **sangat baik** dan **sangat dapat** digunakan.

Prototipe Produk

Produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif dikembangkan bertujuan untuk

memfasilitasi pembelajaran materi kesehatan di sekolah. Pengembangan produk bahan ajar media Interaktif pada materi kesehatan ini di dalamnya terdapat beberapa tampilan menu yang dapat dipilih dan dioperasikan sehingga dinamakan *powerpoint* Interaktif.

Media *powerpoint* interaktif ini berupa tampilan media yang memiliki 89 slide, pada tampilan utama berisi gambar animasi makanan, judul serta tombol mulai dan pada menu utama berisi petunjuk, materi, video profil dan quiz. Dalam pembuatan media ini menggunakan teknik hyperlink, animation dan transition. Media ini dapat dibagikan melalui WhatsApp dan dapat digunakan untuk melatih meningkatkan ilmu teknologi dengan cara mencoba media tersebut pada masing-masing *Handphone*.

Bahan ajar media *powerpoint* interaktif merupakan produk yang dapat digunakan pada saat pembelajaran daring maupun luring dengan cara dibagikan melalui WhatsApp grup. Peraturan yang diterapkan untuk menggunakan media ini cukup sederhana dengan harapan mudah untuk dipahami oleh peserta didik ketika menggunakan media tersebut. Syarat yang dibutuhkan untuk bisa membuka bahan ajar media *powerpoint* interaktif sudah terinstal WPS Office.

Kekurangan Produk

Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan serta masukan dari dua ahli, produk media ini memiliki beberapa kekurangan yang harus terus menerus diperbaiki dan dikembangkan. Kekurangan dalam produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif diantaranya adalah :

1. Pengaturan sistem media yang kurang stabil sehingga membuat produk media menjadi tidak sepenuhnya sempurna.
2. Penggunaan produk yang memakan waktu cukup lama ketika dibagikan karena harus menunggu peserta didik mendownload terlebih dahulu medianya.

Kelebihan Produk

Produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran materi kesehatan di sekolah. Dengan menggunakan bahan ajar media *powerpoint*

interaktif peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran materi kesehatan produk ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil akhir dari bahan ajar media *powerpoint* interaktif ini merupakan file yang mudah dibagikan oleh semua peserta didik dan guru. Biaya yang diperlukan untuk membuat bahan ajar media *powerpoint* interaktif ini relatif murah karena dapat dibuat melalui microsoft ppt yang ada pada komputer ataupun laptop. Media ini dapat dilakukan secara *daring / luring*.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif untuk materi kesehatan Sekolah Menengah Pertama menggunakan data uji coba skala kecil sebanyak 30 peserta didik kelas VII di SMPN 2 Wanadadi, data uji coba skala besar sebanyak 84 peserta didik yang terbagi dalam tiga sekolah yang berbeda yaitu 30 peserta didik kelas VII di SMPN 1 Wanadadi, 28 peserta didik kelas VII di SMPN 2 Wanadadi, dan 26 peserta didik kelas VII di SMP Cokroaminoto Wanadadi. Berdasarkan hasil penelitian akhir yang dilakukan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Pada hasil evaluasi dan validasi ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk bahan ajar media *powerpoint* interaktif sebelum dilakukan uji coba skala kecil diperoleh rata-rata 90%. Berdasarkan hasil validasi ahli tersebut maka produk media tersebut masuk dalam kategori “**sangat baik**” sehingga sangat dapat digunakan uji skala kecil.
2. Hasil analisis kuesioner peserta didik terhadap produk *powerpoint* Interaktif pada uji coba skala kecil diperoleh persentase aspek kognitif sebesar 84%, aspek psikomotor 84%, aspek kognitif 93%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 87%. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase aspek kognitif sebesar 91%, aspek psikomotor 89%, aspek kognitif 91%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata presentase sebesar 90%. Hasil analisis kuesioner peserta didik untuk uji coba skala besar masuk dalam kategori “**sangat**

baik” sehingga produk *powerpoint* Interaktif sangat dapat digunakan.

REFERENSI

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- AFANDI, A. (2017). Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19. <https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>
- Agustina, F., Sudirman, D., & Putri, W. K. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Materi Sisteem Pernafasan Manusia Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama (SMP). 3(2), 203.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96.
- Aisyi, F. K., Elvyanti, S., Gunawan, T., & Mulyana, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tik Smp Mengacu. *Invotec*, IX(2), 117–128. <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/4861/3400>
- Akhmad, I. (2016). *Sumber Pegangan Penunjang PLPG 2016 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856.
- Ayu, P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. 10(2), 119–124.
- Fitriadi, A., & Rachman, H. A. (n.d.). Pengembangan Multimedia Pendidikan Jasmani Materi Budaya Hidup Sehat ... Arief Fitriadi, Hari Amirullah Rachman 1. 2(1), 1–10.
- Jalil, M. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 130–137. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.604>
- Japa, L., Raksun, A., & Ayu Citra Rasmi, D. (2019). Pola Konsumsi Sehat Dengan Memperhatikan Zat Aditif Dan Nilai Gizi Bahan Makanan Pada Ibu-Ibu Dan Remaja Putri Warga Rt 05 Kuburjuran Lauk Sukarara Lombok Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 2614–7947.
- Kurniawan. (2015). *Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar*. 1, 41–49.
- Latief, M. A. (2009). Penelitian Pengembangan. *Universitas Stuttgart*.
- Lubis, J., & Puspitorini, W. (2018). Model Pembelajaran Pola Hidup Sehat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 97. Vol 1 No 01 (2018): *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif*, Volume 1, No. 1, Mei 2018, 30–38. <https://doi.org/http://doi.org/>
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan* (Vol. 1).
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. 14(1), 1–13.
- Qurrota’aini, S. S., & Sukirno, S. (2013). Pocketbook As Media of Learning To Improve Students’ Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2), 68–75. <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1692>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2016th ed.). ALFABETA.
- Sulaiman. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dengan Pendekatan Sistem*. FIK-Universitas Negeri Semarang.
- Yuliani dan Herlina. (2015). *Strategi Pengembangan Kapasitas (Capacity Building) Forum Anak Surakarta Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Anak Dalam Musyawarah Perencanaan Pembangunan*.