PENGEMBANGAN MEDIA *MOVABLE BOOK* INTERAKTIF BUDAYA HIDUP SEHAT BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Zaidan Ramadhani[1], Lovandri Dwanda Putra[2]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan
[1]zaidan1900005079@webmail.uad.ac.id, [2]lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

ABSTRACT

Health is a dream for all human beings. Everyone will compete to achieve the highest degree in achieving optimal health. Optimal health comes from one's self through daily habits. The habituation process that is carried out daily will become a culture that is carried out in everyday life without any coercion. The purpose of this research is to describe and analyze the stages of manufacture, quality and feasibility of the mediamovable book interactive for fourth grade elementary school students. This type of research uses development research with the ADDIE development model namely analysis/analysis, design/design, development /development, implementation/ implementation and evaluation / evaluation. Data collection instruments used pre-research interview techniques and questionnaires. The trial design was carried out by validating media experts, material experts, learning experts, and the responses of students and physical education, sports and health (PJOK) teachers. Data analysis techniques from this study used qualitative and quantitative data. Qualitative data in the form of suggestions and input from expert validation, PJOK student and teacher responses. Quantitative data is in the form of assessment results from expert validation, student responses, and PJOK teachers.The target subjects for implementing the media were fourth grade students and PJOK teachers at SD Negeri 3 Imogiri. Based on the research results obtained the following data. Evaluation by media experts got a score of 91.7 in the "Very Good" category. The validation results by material experts get a score of 93.9 in the "Very Good" category. The validation results by learning experts get a score of 85 in the "Good" category. The results of the media trial showed that the results of student responses scored 96.4 in the "Very Good" category and the PJOK teacher's response scored 98.4 in the "Very Good" category. The final score obtained from the validation expert, the response of PJOK students and teachers got a score of 95 in the "Very Good" category. So it can be concluded that the mediamovable book interactive healthy living culture is very feasible to be used as a learning medium in the PJOK learning process in grade IV elementary schools.

Keywords: Media Development,Movable Book, Interactive, Healthy Living Culture, Elementary School

ABSTRAK

Kesehatan merupakan sebuah dambaan bagi semua manusia. Semua orang akan berlomba lomba untuk mencapai derajat tertinggi dalam mewujudkan kesehatan yang optimal. Kesehatan yang optimal datang dari diri sendiri seseorang melalui pembiasaan yang dilakukan sehari hari. Proses pembiasaan yang dilakukan sehari hari akan menjadi sebuah budaya yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari hari tanpa adanya paksaan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tahapan pembuatan, kualitas dan kelayakan media *movable book* interaktif bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis*/analisis, *design*/desain, *development*/ pengembangan,*implementation*/ Implementasi dan *evaluation*/evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara pra penelitian dan angket. Desain uji coba dilakukan dengan validasi ahli medua, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa serta guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validasi ahli, respon siswa dan guru PJOK. Data kuantitatif berupa hasil penilaian dari validasi ahli, respon siswa, dan guru PJOK. Subyek sasaran implementasi media adalah siswa kelas IV dan guru PJOK SD Negeri 3 Imogiri. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut. Penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 91,7 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 93,9 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan skor 85 dengan kategori “Baik”. Hasil uji coba media menunjukkan bahwa hasil respon siswa mendapatkan skor 96,4 dengan kategori “Sangat Baik” dan respon guru PJOK mendapatkan skor 98,4 dengan kategori “Sangat Baik”. Perolehan skor akhir dari ahli validasi, respon siswa dan guru PJOK mendapatkan skor 95 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *movable book* interaktif budaya hidup sehat sangat layak untuk digunakan dalam sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar kelas IV.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Movable Book*, Interaktif, Budaya Hidup Sehat, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kesehatan merupakan sebuah dambaan bagi semua manusia. Semua orang akan berlomba lomba untuk mencapai derajat tertinggi dalam mewujudkan kesehatan yang optimal. Kesehatan yang optimal datang dari diri sendiri seseorang melalui pembiasaan yang dilakukan sehari hari. Proses pembiasaan yang dilakukan sehari hari akan menjadi sebuah budaya yang dilaksanakan

dalam kehidupan sehari hari tanpa adanya paksaan. Budaya hidup sehat merupakan sebuah pola pikir seseorang dalam melakukan berbagai kegiatan sehari hari yang mengutamakan konsep kesehatan dalam hidupnya (Edwita & Hasanah, 2020). Pembiasaan budaya hidup sehat sudah menjadi hal wajib bagi semua orang dalam menjalankan kehidupan. Pembiasaan budaya hidup sehat tak lepas dari faktor faktor yang mempengaruhinya

Sekolah merupakan lingkungan yang tepat dalam mengajarkan anak usia sekolah dasar dikarenakan dalam masa sekolah anak berperan sebagai *agent of change* atau orang yang memiliki peran dalam mendukung dan mempromosikan hal hal baru yang dikehendaki oleh pemerintah (Hartanti et al., 2019). Sekolah menjadi rumah kedua bagi siswa dan menjadikan apa yang dilakukan siswa di sekolah akan ditiru dan dilakukan ketika di rumah. Guru di sekolah diibaratkan seperti orang tua siswa yang akan selalu membimbing dan membina siswa pada saat di lingkungan sekolah (Syauqi, 2022: 172). Guru berperan penting dalam mengajarkan dan membimbing siswa dalam membiasakan diri untuk menerapkan budaya hidup sehat di kehidupan sehari hari. Guru dapat mengajak siswa untuk melakukan pembiasaan budaya hidup sehat melalui hal hal kecil seperti membiasakan siswa untuk berbaris dengan rapi untuk melakukan cuci tangan sebelum masuk ke ruang kelas dan sebelum makan (Anisa & Ramadhan, 2021). Guru memiliki peran dalam membiasakan siswa untuk selalu mengecek kebersihan tempat belajar dengan merapikan meja dan membersihkan sampah yang ada di dalam laci meja. Dengan melalui hal hal kecil yang diterapkan guru kepada siswa maka diharapkan dapat menjadi budaya yang dapat dilakukan terus menerus dalam diri siswa.

Budaya hidup sehat sangat penting untuk diterapkan sejak usia sekolah dasar sehingga dapat menciptakan produktifitas dan kualitas hidup yang maksimal, meningkatkan imunitas atau kekebalan tubuh, menjaga tubuh dari berbagai macam penyakit, dan mendorong lingkungan hidup yang berkualitas (Addin et al., 2021: 187–188). Budaya hidup sehat yang diterapkan di sekolah akan menghasilkan dampak yang positif bagi lingkungan sekolah. Dampak

positif yang didapat jika budaya hidup sehat dapat diterapkan dengan baik yaitu mengurangi penyakit yang menyerang sistem pencernaan, kekurangan gizi pada siswa, penyakit yang menyerang lapisan kulit dan cacingan (Lukitoaji & Dewi, 2020). Lingkungan sekolah disisi lain akan menjadi sumber penyebaran berbagai macam penyakit jika budaya hidup sehat tidak diterapkan dengan baik maka akan berdampak buruk bagi kesehatan semua warga sekolah salah satunya siswa. Menurut Sukadiono (2020: 59) mengemukakan bahwa manfaat dari penerapan budaya hidup sehat yaitu (1) Terciptanya masyarakat yang sadar akan kesehatan, (2) Memiliki pengetahuan dan kesadaran dalam menerapkan budaya hidup sehat, (3) Terpenuhinya standar kesehatan, (4) Terciptanya lingkungan yang bersih.

Observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Imogiri menemukan bahwa penerapan budaya hidup sehat hanya dilakukan menggunakan poster berisi tulisan ajakan kepada siswa. Akan tetapi penggunaan poster seringkali hanya dibuat untuk pajangan semata dan tidak begitu diperhatikan siswa karena peletakannya yang hanya di beberapa tempat. Menurut Sumartono & Astuti, (2018: 9–10) media poster memiliki kelemahan yaitu (1) Harus memiliki keahlian khusus dalam pengembangannya, (2) Sulit untuk memahami isi yang disampaikan, (3) Hanya disajikan dalam bentuk visual. Penggunaan poster hanya semata mata sebagai hiasan sebuah tempat dan makna yang disampaikan dalam poster tersebut tidak dipahami oleh sebagian siswa. Pesan yang disampaikan dalam penerpaan budaya hidup sehat hanyalah sebuah tulisan dan belum menginspirasi siswa sepenuhnya (Edwita & Hasanah, 2020). Sebagian poster hanya berisi mengenai motivasi dalam belajar seperti “Mereka bisa, aku pasti bisa”, “Buku adalah jendela dunia”, “Bacalah buku, buka masa depanmu”. Poster yang berkaitan mengenai materi budaya hidup sehat hanya berisi larangan mengenai tidak boleh merokok di sekolah, etika batuk dan bersin, larangan untuk tidak boleh meludah sembarangan, dan anjuran untuk menggosok gigi. Hal ini menjadikan penerapan budaya hidup sehat di lingkungan sekolah kurang maksimal dengan kurangnya motivasi terhadap pembiasaan budaya hidup sehat.

Inovasi dalam media untuk mengajarkan siswa dalam mempelajari suatu hal sudah banyak dilakukan. Menurut Rejeki (2020: 338) penggunaan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi dikarenakan dalam penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan rangsangan berbagai panca indera. Sejalan dengan penelitian Sholikin (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran penjas menggunakan media komik tentang budaya sehat atau media cetak visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Movable book* menjadi salah satu inovasi dalam mengajarkan siswa untuk mempelajari suatu hal yang menarik dan mudah dipahami. *Movable book* banyak dikenal orang dengan nama *pop up book* dan *lift the flap book*, namun pada kenyataanya *pop up book* dan *lift the flap book* merupakan suatu himpunan yang terdapat dalam *movable book* (Syafutri & Soeharto, 2018). *Movable book* pertama kali diciptakan pada tahun 1500-an yang dimanfaatkan dalam bidang medis untuk menggambarkan sistem anatomi tubuh manusia. Pada tahun 1543, seorang professor anatomi tubuh dari Brussels yang bernama Andreas Vesaluis menggunakan *movable book* dalam bukunya yang berjudul *De humani corporis* yang kemudian dikemas dengan teknologi *lift the flap* dengan cara menyusun atau menumpuk beberapa kertas dan mengunci salah satu bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali (D & Ardiansyah, 2019). *Movable book* pertama kali dikembangkan dalam jumlah yang besar pada tahun sebelum 1800 oleh perusahanan penerbitan di London yang dimiliki oleh Dean & Son dengan bentuk *volvelles* atau roda dan kaset kertas yang digunakan sebagai kalender dinding. Pada tahun 1860, penggunaan *movable book* beralih fungsi menjadi media untuk menyelaraskan data dan mengkalkulasi posisi bintang, menentukan tanggal, dan mengetahui tanda tanda astrologi (Syafutri & Soeharto, 2018). Pada tahun 1900, Dean mengubah fungsi *movable book* menjadi menjadi media pembelajaran pada anak anak dimana isi dalam buku tersebut dapat bergerak dan bertindak sesuai dengan apa yang

dibahas dalam buku (Hasanudin et al., 2020)

Movable book memiliki unsur tiga dimensi yang dapat menumbuhkan interaksi dalam diri siswa. *Movable book* dapat dikatakan membentuk interaksi siswa dikarenakan dalam buku tersebut memiliki unsur mekanisme yang mengharuskan siswa untuk mengoperasikan elemen elemen yang terdapat dalam buku untuk mengetahui informasi yang ada seperti menggeser, membuka, membalik, atau menarik bagian yang terdapat dalam buku (Syafutri & Soeharto, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penerapan budaya hidup sehat dapat diajarkan kepada siswa menggunakan *movable book* yang dimana buku ini memiliki karakteristik untuk membangun interaksi terhadap siswa agar informasi yang terdapat dalam buku dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Pengembangan *movable book* interaktif budaya hidup sehat diharapkan siswa dapat memahami dan membiasakan budaya hidup sehat.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian riset dan pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelian ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) *Analysis* (Menganalisis), 2) *Design* (Merancang), 3) *Development* (Mengembangkan),4) *Implemen*tation (Mengimplementasikan/ penerapan), dan 5) *Evaluation* (Mengevaluasi) (Pribadi, 2016). Model ADDIE dipilih dalam pengembangan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat bagi siswa kelas IV sekolah dasar, karena dalam model pengembangan ADDIE di setiap tahap akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan agar proses pengembangan media menjadi efektif dan efisien. Evaluasi media akan dilakukan oleh dosen uji ahli yang berkompetensi dalam bidang media pembelajaran, materi budaya hidup sehat di kelas IV sekolah dasar, dan pembelajaran di sekolah dasar sehingga diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan seseuai dengan saran dari dosen uji ahli.

Menurut Rayanto & Sugianti (2020: 34–38) prosedur yang terdapat

dalam penelitian pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis). Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku saat ini di sekolah dasar kelas IV dengan tujuan untuk menyesuaikan materi yang ada untuk diterapkan di media pembelajaran *movable book* sebagai media pembelajaran dan alat bantu penyampaian isi pesan. Kurikulum yang berlaku sekarang pada kelas IV sekolah dasar yaitu Kurikulum Merdeka. Selain analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa juga dilakukan guna menyesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini. Kebutuhan siswa dalam pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu 1) Kesiapan belajar, 2) Minat siswa, dan 3) Profil belajar siswa sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yaitu 1) mulai menampakkan rasa percaya diri dan rendah diri, 2) melakukan penilaian terhadap diri sendiri, 3) memiliki daya konsentrasi yang tinggi (Hayati et al., 2021: 1811–1813). Tahap *design* atau perancangan media pembelajaran dalam model pengembangan ADDIE dilakukan dengan melakukan desain sesuai dengan apa yang diteliti. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat desain produk awal media *movable book* interaktif budaya hidup sehat. Kegiatan perancangan media dilakukan yaitu pengumpulan referensi dengan mengetahui materi yang ada dalam budaya hidup sehat, mengetahui langkah langkah membuat *movable book* interaktif, mengumpulkan bahan bahan yang digunakan yaitu desain materi bergambar. Selain pengumpulan referensi, pembuatan *storyboard* juga dilakukan untuk mempermudah dalam mendesain setiap halaman dengan efektif dan efisien. Tahap selanjutnya yaitu *development* atau pengembangan. Desain media yang sudah dirancang sebelumnya akan divalidasi oleh dosen yang berkompetensi dalam bidang media, materi, dan pembelajaran. Tahap *implementation* atau implementasi akan dilakukan kepada siswa kelas IV dan guru penjaskes. Tahap evaluation atau evaluasi dilakukan dengan merevisi dalam setiap langkah pengembangan sehingga akan diketahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan

Penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Imogiri Desa Setran, Kelurahan Karangtalun, Kec. Imogiri, Kab. Bantul, DIY dengan subyek

penelitian sebanyak 20 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara pada saat sebelum penelitian untuk mengetahui informasi terkait permasalahan yang ada dan lembar angket penilaian dari ahli validasi media, materi, dan pembelajaran. Lembar angket respon siswa dan guru penjaskes juga diperlukan guna mengetahui respon siswa dan guru penjaskes setelah menggunakan media.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi uji validasi ahli, respon siswa dan guru penjaskes sebagai subyek uji coba. Data yang diperoleh dari validasi ahli dan respon guru menggunakan skala likert dan respon siswa menggunakan skala guttman. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sehingga akan diketahui hasil akhir penilaian media yang dikembangkan.

Tabel 1. Sistematis Skor Penilaian dengan Skala *Likert*

Skala Penilaian	Skor Penilaian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019: 165) & Hermawan (2019: 83)

Tabel 2. Kategori Skor Penilaian dengan Skala *Guttman*

No.	Skala Jawaban	Skor
1	Ya (setuju)	1
2	Tidak (tidak setuju)	0

Menghitung masing masing skor yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon guru penjas, kemudian dibuat dalam persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{\sum x}{\sum maks} \text{ x } 100$$

Keterangan

N	: Nilai
$\sum x$	: Jumlah skor yang diperoleh
$\sum maks$	: Jumlah skor maksimal

Menghitung rata-rata hasil penilaian media *movable book* interaktif budaya hidup sehat dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut.]

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X	: Skor rata rata
$\sum x$	: Jumlah skor
n	:Jumlah ahli validasi

Menghitung skor dari respon siswa kelas IV sekolah dasar yang

diperoleh menggunakan skala *Guttman* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n}\ x\ 100$$

Keterangan:

p	: Nilai
f	: Jumlah skor yang diperoleh
n	:Jumlah skor maksimal

Mengubah skor yang diperoleh menjadi data kualitatif sehingga diketahui hasil skor yang diperoleh dengan mengkategorikan dengan tabel kategori skor sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian

Rentang Skor	Keterangan
0 - 46	Sangat Kurang
47 – 60	Kurang
61 - 73	Cukup
74 – 85	Baik
86 - 100	Sangat Baik

Sumber: Hermawan (2019: 85) & Apriliani et al., (2020: 236)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu 1) *Analysis* (Menganalisis), 2) *Design* (Merancang), 3) *Development* (Mengembangkan),4) *Implemen*tation (Mengimplementasikan/ penerapan), dan 5) *Evaluation* (Mengevaluasi) (Pribadi, 2016).

Tahap pertama pada proses pengembangan media yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku saat ini di sekolah dasar kelas IV dengan tujuan untuk menyesuaikan materi yang ada untuk diterapkan di media pembelajaran *movable book* sebagai media pembelajaran dan alat bantu penyampaian isi pesan. Kurikulum yang berlaku sekarang pada kelas IV sekolah dasar yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan model pembelajaran yang beragam agar siswa dapat lebih optimal dalam memahami suatu konsep materi pembelajaran. Kurikulum Merdeka berdampak pada keleluasaan guru dalam memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran akan disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan utama yang dicanangkan dalam Projek Profil Pelajar Pancasila agar siswa memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai nilai Pancasila. Projek Profil Pelajar Pancasila

memiliki enam ciri yaitu 1) Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif (Sudibya et al., 2022: 27). Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang perlu dihadirkan dalam pembelajaran dan mengetahui masalah masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran budaya hidup sehat di sekolah. Kebutuhan siswa dalam pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu 1) Kesiapan belajar, 2) Minat siswa, dan 3) Profil belajar siswa. Kesiapan belajar merupakan kemampuan siswa dalam menerima dan mempelajari materi baru yang diajarkan dalam pembelajaran. Minat siswa merupakan sebuah kebiasaan yang disukai oleh siswa dalam pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan minat yang dimiliki siswa. Profil belajar merupakan pendekatan pada saat pembelajaran berlangsung yang berdampak pada antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan berbagai metode dan pendekatan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui solusi dari permasalahan yang ada sehingga permasalahan dapat segera teratasi dengan media pembelajaran.

Setelah tahap analisis dilakukan kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau perancangan. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat desain produk awal media *movable book* interaktif budaya hidup sehat. Kegiatan perancangan media dilakukan melalui tahap pengumpulan referensi, pembuatan *storyboard* dan penyusunan instrumen penelitian. Pengumpulan referensi dilakukan dengan mengetahui materi yang ada dalam budaya hidup sehat, mengetahui langkah langkah membuat *movable book* interaktif, mengumpulkan bahan bahan yang digunakan yaitu desain materi bergambar. Pengumpulan referensi dilakukan dengan mempelajari jurnal terdahulu mengenai pengembangan media *movable book* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar sehingga diketahui langkah langkah pengembangan media dan mengetahui materi budaya hidup sehat pada Muatan Pelajaran Penjaskes kelas IV sekolah dasar. Pembuatan *storyboard* merupakan proses awal mendesain produk media pembelajaran yang menunjukkan gambaran kasar atau gambaran

umum yang dilihat siswa pada setiap halaman *movable book*. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam mendesain setiap halaman dengan efektif dan efisien. Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara pra penelitian oleh guru penjas SD Negeri 3 Imogiri, angket yang digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang ditujuakan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru penjas serta siswa kelas IV Sekolah Dasar

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat, materi budaya hidup sehat diimplementasikan dalam desain dan disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya dan akan dibukukan menjadi buku yang berasal dari pabrikan percetakan. Materi nantinya akan berbentuk buku berukuran 30 x 25 cm dengan menggunakan kertas *ivory* tebal 260 gram yang dapat memunculkan materi dan gambar dalam tiga dimensi dan memiliki unusr mekanis dalam menggunakannya seperti membuka, membalik, menarik, dan menggeser sehingga membuat pembelajaran menjadi interaktif. Materi dalam media yang dikembangkan akan berbentuk *story telling* atau metode bercerita dimana akan disesuaikan dengan kebiasaan siswa di kehidupan sehari hari sehingga siswa dapat mudah memahami isi materi.

Gambar 1. Cover *Movable Book* Interaktif Budaya Hidup Sehat

Media yang dikembangkan nantinya akan diuji kevalidannya oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji respon guru serta siswa IV sekolah dasar. Hasil validitas oleh para ahli nantinya akan digunakan untuk memperbaiki materi dan media yang dikembangkan agar memiliki kualitas dan kelayakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli

No	Penilaian	Skor	Kategori

1	Ahli Media	91,7	Sangat Baik
2	Ahli Materi	93,9	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran	85	Baik
Jumlah		270,6	
Skor		90,2	
Kategori		Sangat Baik	

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan pada saat pembelajaran di kelas oleh siswa kelas IV SD Negeri 3 Imogiri dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki laki dan 14 siswa perempuan untuk mendapatkan respon dan hasil setelah menggunakan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat yang dikembangkan. Implementasi juga dilakukan oleh guru penjaskes untuk mengetahui respon guru penjaskes terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Lembar Angket Respon Siswa

No	Penilaian	Skor	Kategori
1	Lembar angket respon siswa	96,4	Sangat Baik

Tabel 6. Hasil Lembar Angket Respon Guru

No	Penilaian	Skor	Kategori
1	Lembar angket respon guru	98,4	Sangat Baik

Tahap terakhir dalam pengembangan yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif dan sumatif yang bertujuan untuk mengetahui perolehan pengetahuan selama pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE, mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi dilakukan analisis data hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dari hasil analisis akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli. Evaluasi dari ahli media yaitu warna dalam buku dibuat dengan berbagai warna sehingga tidak terkesan monoton, diberikan penjelasan pada setiap menu pengoperasian sehingga

siswa tidak kebingungan dalam mencari suatu materi, dan ditambahkan daftar pustaka referensi. Evaluasi dari ahli materi yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran dijabarkan dengan jelas, materi mengenai apa harus dijelaskan dengan jelas, dan karakteristik siswa apa harus dijelaskan. Evaluasi dari ahli pembelajaran yaitu modul ajar harus disesuaikan dengan aturan dari kemendikbud, dan komponen dalam modul ajar harus urut.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka diketahui skor akhir dari penilaian validasi ahli, respon siswa dan guru penjaskes sebagai berikut.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Kualitas Media

No.	Penilaian	Skor	Kategori
1	Validator ahli	90,2	Sangat Baik
2	Respon siswa	96,4	Sangat Baik
3	Respon guru	98,4	Sangat Baik
Jumlah		285	
Skor		95	
Kategori		Sangat Baik	

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *movable book* interaktif budaya hidup sehat bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis/*analisis,*design*/desain,*imple mentation*/ implementasi, dan *evaluation*/ evaluasi. Media *movable book* interaktif budaya hidup sehat bagi siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan ahli media mendapatkan skor 91,7 dengan kategori “Sangat Baik”, ahli materi mendapatkan skor 93,9 dengan kategori “Sangat Baik”, ahli pembelajaran mendapatkan skor 85 dengan kategori “Baik”, respon siswa mendapatkan skor 96,4 dengan kategori “Sangat Baik”, dan respon guru mendapatkan skor 98,4 dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga keseluruhan skor yang didapat yaitu 95 dengan kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Addin, M. F., Setyono, B. W., Daffa, M. A., Akmal, M., & Suryanto, A. (2021). Pentingnya Edukasi Mengenai Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Abdimas*, *25*(2), 187–191. https://doi.org/10.15294/abdimas.v25i2.32797

Anisa, N., & Ramadhan, Z. H. (2021).

Peran Kepala Sekolah dan Guru dalam Menumbuhkan Perilaku Hidup Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2263–2269.

Apriliani, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *4*(3), 233–239. https://doi.org/10.26858/jkp.v4i3.14934

D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, *6*(1), 129. https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007

Edwita, E., & Hasanah, U. (2020). Pelatihan Pembuatan Flashcard untuk Meningkatkan Budaya Hidup Sehat Siswa Sekolah Dasar Di Wilayah Jakarta. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, *4*(1), 40–52. https://doi.org/10.29407/ja.v4i1.14569

Hartanti, R. D., Kurniawati, T., & Murnita, R. (2019). Perilaku Hidup bersih dan Sehat (PHBS) Melalui Budaya Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS). *The 10th University Research Colloqium 2019*, *1*, 124–129.

Hasanudin, C., Mayasari, N., Saddhono, K., & Mahardika, E. W. (2020). Kolaborasi Aplikasi, Pop-Up, dan Movable Book untuk Membuat Media Pembelajaran 3D bagi Guru-Guru di Desa Geger. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(3), 203. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.6718

Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1809–1815. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181

Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan.

Lukitoaji, B. D., & Dewi, M. L. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Melalui Budaya Hidup Sehat Di Sd Kalipucang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 10. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9498

Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Intitute.

Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 337–343. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351

Sholikinn, S. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Online Pendidikan Jasmani Melalui Komik “Budaya Sehat” Di SD Negeri Sekarsuli 1. *Artikel Penelitian Tindakan Kelas*, 402–411.

Sudibya, I. G. N., Arshiniwati, N. M., & Sustiawati, N. L. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Melalui

Penciptaan Karya Seni Tari Gulma Pneida Pada Kurikulum Merdeka. *JUrnal Seni Drama Tari Dan Musik*, *5*(2), 25–38.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.

Sukadiono. (2020). *Alam Pikir Era Pandemi "Kajian Lintas Ilmu."* UM Surabaya Publishing.

Sumartono, & Astuti, H. (2018). Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Komunikologi*, *15*(1).

Syafutri, R., & Soeharto. (2018). Pengembangan Movable Book Berbasis Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, *47*.

Syauqi, M. (2022). *Peran Guru Sebagai Role Model Dalam Membina Akhlak Siswa Supm Ladong Aceh*. *9*(2), 175–188.