

**PENGEMBANGAN MEDIA INOVATIF *BOARD GAME*
MONOPOLI MATERI KESEHATAN PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
PADA SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi**

**Oleh
HAFIDZ ALMADA
NIM 1316011069**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Inovatif *Board Game* Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”, beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, serta saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang di jatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam upaya saya ini, atau ada claim atas keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,




Hafidz Almada
NIM.1316011069

SKRIPSI
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Pembimbing I,



I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 19680408 199703 1 002

Pembimbing II,



I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850117 200812 1 001

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Hafidz Almada

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Juli 2020

Dewan Penguji



(Ketua)

I Ketut Budaya Astra, S.Pd.,M.Or.
NIP. 1968004081997031002



(Angota)

I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198501172008121001



(Angota)

Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197309262001121001



(Angota)

I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198206062008121002

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,	Sekretaris Ujian,
	
<u>Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.</u> NIP. 19680517 200112 1 001	<u>I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 19850117 200812 1 001

UNDIKSHA

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan



I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 19680408 199703 1 002

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat Nya-lah, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah mengayomi segenap civitas akademika UNDIKSHA.
2. I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or., Dekan FOK sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
3. I Made Satyawana, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberi dukungan dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
4. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd. Selaku Koordinator Prodi Penjas dan pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan untuk penyempurnaan proposal penelitian ini.
5. Ni Luh Putu Snyanawati, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberi pengarahan, dukungan, serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Staf Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, yang selama ini telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi sebagai bekal menjalankan kehidupan di dalam masyarakat.
7. Staf Pegawai di Fakultas Olahraga dan Kesehatan, yang selama ini memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan PENJASKESREK yang telah banyak memberikan dukungan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

9. Keluarga besar tercinta yang telah memberikan dorongan secara moril dan materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penyelesaian skripsi penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa apa yang terjadi dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pembangunan pendidikan.



Singaraja, Juli 2020

Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Permainan	11
2.1.3 Permainan Monopoli.....	14
2.1.4 Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani,Olahraga dan Kesehatan	16
2.1.5 Kesehatan NAPZA.....	21

2.2 Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Perumusan Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	30
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.3.1 Desain Uji Coba.....	34
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	34
3.4 Jenis Data	36
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3.6 Metode dan Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Penyajian Data	43
4.1.1.1 Tahap Analisis	43
4.1.1.2 Tahap Desain	44
4.1.1.3 Tahap Pengembangan	45
4.1.2 Tahap Pengembangan	47
4.1.2.1 Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Isi	47
4.1.2.2 Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media	47
4.1.2.3 Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain	48
4.1.3 Kajian Produk.....	48
4.2 Pembahasan.....	49
BAB V PENUTUP	52
5.1 Rangkuman	52
5.2 Kesimpulan	53

5.3 Implikasi Hasil Penelitian	53
5.4 Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Alur Kerangka Berpikir	28
Gambar 02. Tahapan Model ADDIE	30
Gambar 03. Rancangan Media	32
Gambar 04. Papan Monopoli.....	45
Gambar 05. Kartu Permainan Monopoli.....	45
Gambar 06. Aturan Permainan Monopoli.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi	38
Tabel 02. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran.....	39
Tabel 03. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	39
Tabel 04. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	40
Tabel 05. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	42
Tabel 06. Spesifikasi Produk <i>Board Game</i> Monopoli	44
Tabel 07. Data Hasil Penilaian Board game monopoli oleh Ahli Isi.....	47
Tabel 08. Data Hasil Penilaian Board game monopoli oleh Ahli Media.....	48
Tabel 09. Data Hasil Penilaian Board game monopoli oleh Ahli Desain.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Uji Validitas Ahli Isi	57
Lampiran 02. Uji Validitas Desain	59
Lampiran 03. Uji Validitas Media	61
Lampiran 04. Surat Izin Validitas Ahli Isi	63
Lampiran 05. Surat Izin Validitas Ahli Desain	64
Lampiran 06. Surat Izin Validitas Ahli Media	65
Lampiran 07. Riwayat Hidup	66

