

PENGEMBANGAN MEDIA INOVATIF *BOARD GAME* MONOPOLI MATERI KESEHATAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

I Ketut Budaya Astra¹, I Gede Suwiwa², Hafidz Almada³

¹²³Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Universitas Pendidikan Ganesha-Bali

E-mail: budaya.astra@undiksha.ac.id¹, gede.suwiwa@undiksha.ac.id²,
hafidzalmada81@gmail.com³

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kurang antusiasnya siswa dalam materi kesehatan dikarenakan pembelajaran yang monoton, dan kurangnya media inovatif yang mendukung pada mata pelajaran PJOK. Tujuan penelitian ini adalah 1) menggambarkan proses rancang bangun media inovatif pada mata pelajaran PJOK SMP kelas VIII, dan 2) mengetahui hasil validasi media inovatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangannya meliputi: analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Setelah mencapai tahap pengembangan dihasilkan produk awal kemudian divalidasi oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* ahli. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan proses rancang bangun Media Inovatif terdiri dari lima tahapan model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi multimedia interaktif dari: 1) uji ahli isi berada pada nilai 87% (baik); 2) uji ahli desain pembelajaran pada nilai 93% (sangat baik); 3) uji ahli media pembelajaran pada nilai 93% (sangat baik).

Kata kunci: model ADDIE, media inovatif, pengembangan.

ABSTRACT

The problem in this study is the lack of enthusiasm of students in health material due to monotonous learning, and the lack of innovative media that support the subjects of physical education in health and recreation. The purpose of this study is 1) to describe the process of innovative media design in PJOK VIII grade subjects, and 2) determine the results of innovative media validation. This study uses the ADDIE model development model. The development steps include: analysis (*Analyze*), planning (*Design*), development (*Development*), application (*Implementation*), evaluation (*Evaluation*). After reaching the development stage the initial product is produced and then validated by a subject matter expert, instructional design expert, and instructional media expert. Data collection methods used in this study were questionnaire / questionnaire methods. In this study, the questionnaire was used to collect data from the results of expert reviews. Data were analyzed with qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results showed the design process of Innovative Media consists of five stages of the ADDIE model, namely analysis (*Analyze*), design, development, implementation, and evaluation. The results of innovative media validation from: 1) content expert test are at 87% (good); 2) learning design expert test at a value of 93% (very good); 3) learning media expert test at a value of 93% (very good).

Keywords: ADDIE model, innovative media, development.