

**PENGEMBANGAN MEDIA PIRAMASE (PIRAMIDA
MAKANAN SEHAT) SISWA KELAS III PADA MATA
PELAJARAN PJOK SD NEGERI 1 LEMBAH SARI**



SKRIPSI

Oleh

WAHIDA NURSOBA

NIM E1E019328

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MATARAM
2023**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS MATARAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Majapahit No. 62 Mataram Tlp. 0370-623873 Fax. 634918, Mataram 83125.

kip@unram.ac.id, www.fkip.unram.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari".

Yang disusun oleh:

Nama : Wahida Nursoba

NIM : E1E019328

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

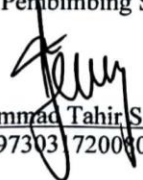
telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Mataram, 12 Juni 2023

Mataram, 12 Juni 2023

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II


(Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn)

NIP. 197303172000011007


(Dr. Prayogi Dwina Angga, S.Or., M.Pd)

NIP. 198608042020121005

Menyetujui:

Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Dr. Siti Istingsih, M.Pd

NIP. 19781026 200912 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jln. Majapahit No.62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari" yang disusun oleh:

Nama : Wahida Nursoba

NIM : E1E019328

Prog.Studi : S1 PGSD

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji:

Dewan Penguji

Ketua,

Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn
NIP. 197303172008011007

Anggota I,

Dr. Prayogi Dwina Angga, S.Or., M.Pd
NIP. 198608042020121005

Anggota II,

Dr. Siti Istiningsih, M.Pd
NIP.197810262009122001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mataram

Drs. Latu Zulkifli, M.Si., Ph.D.
NIP. 196901131993031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jln. Majapahit No.62 Mataram NTB 83125
Telp. (0370) 623873

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahida Nursoba
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : E1E019328
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat)
Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1
Lembah Sari
Telepon/HP : 087865887776
Alamat Rumah : Kekait, Kec. Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari” ini memang benar karya saya dan bukan jiplakan dari karya orang lain. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, Saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Mataram, 04 Juli 2023

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

Dr. Siti Istiningasih, M.Pd.
NIP. 197810262009122001

Mahasiswa Yang Bersangkutan,



Wahida Nursoba
NIM. E1E019328

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS Al-Insyirah:5-6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan ridho dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku yang selalu memberikan dukungan, motivasi semangat dan selalu mendoakan.
2. Seluruh keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungandan semangat luar biasa.
3. Untuk semua sahabat-sahabatku dan teman- temanku terima kasih atas kebersamaannya selama ini dan membantu dalam segala hal. Semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses.
4. Pihak-pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini.
5. Almamaterku tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah- Nya. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW berkat petunjuk dari Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana (S1) pendidikan guru sekolah dasar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna untuk segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak selalu penulis harapkan. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, nasihat dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan pembaca pada umumnya.

Mataram, Juli 2023

Wahida Nursoba
E1E019328

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari”. Dalam skripsi ini, penulis sangat menyadari kekurangan dan keterbatasan untuk mencapai kesempurnaan, sehingga akan sulit tercapai tanpa adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa hormat serta ucapan terimakasih yang tak ternilai kepada:

1. Prof. Ir. Bambang Hari Kusumo, M.Agr.St., Ph.D., Rektor Universitas Mataram yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Drs. Lalu Zulkifli, M.Si., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Dr. Siti Istiningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Kepada Bapak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak sekali membantu, membimbing dan
6. Kepada Bapak Dr. Prayogi Dwina Angga, S.Or., M.Pd., selaku dosen

pembimbing II yang telah banyak sekali membantu, membimbing dan memberikan arahan serta memberikan semangat kepada penulis dengan ikhlas dan tidak pernah mengenal kata bosan dan lelah.

7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak ilmu.
8. Kepada Bapak Kepala Sekolah beserta wali kelas III dan guru PJOK serta seluruh pendidik di SDN 1 Lembah Sari yang telah senantiasa memberikan dukungan, kesempatan dan membantuku serta mendo'akan di setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi.
9. Siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari tahun ajaran 2022/2023 yang telah bekerjasama dalam pengambilan data.
10. Kepada Ibu dan Bapak tercinta yang tiada henti memberikan do'a dan dukungan.
11. Semua pihak-pihak yang telah terlibat dalam membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Media	13
2.1.2 Media Pembelajaran.....	13
2.1.3 Piramida Makanan	26
2.1.4 Makanan Sehat.....	32
2.1.5 Muatan Pelajaran PJOK.....	44
2.1.6 Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	47
2.2 Penelitian yang Relevan	52
2.3 Kerangka Berfikir.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	57
3.1 Jenis Penelitian	57
3.2 Desain Penelitian	57
3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	58
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	58
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	59

3.2.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	59
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	60
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	62
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	62
3.5 Jenis Data	62
3.6 Teknik Pengumpulan Data	63
3.6.1 Wawancara.....	63
3.6.2 Dokumentasi	63
3.6.3 Angket.....	63
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	64
3.7.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	64
3.7.2 Angket Validasi Ahli Media	65
3.7.3 Angket Respon Guru.....	65
3.7.4 Angket Respon Peserta Didik	66
3.8 Teknik Analisis Data	67
3.8.1 Analisis Data Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Respon Guru, dan Respon Peserta Didik.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	69
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	69
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	69
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	75
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	83
4.1.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	91
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	97
BAB V PEMBAHASAN.....	103
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	113
6.1 Kesimpulan	113
6.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nutrisi Dan Fungsi Makanan Wajib Dikonsumsi Anak	42
Tabel 2.2 Contoh Makanan Sehat Usia 7-9	43
Tabel 2.3 Contoh Menu Seimbang Untuk Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun ..	44
Tabel 2.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	46
Tabel 2.5 Indikator Subtema Kewajiban Dan Hakku	47
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	66
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	67
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kriteria Skor Setiap Alternatif Jawaban.....	68
Tabel 3.6 Kualifikasi Setiap Kelayakan Berdasarkan Presentase	68
Tabel 4.1 Tebel Hasil Wawancara Analisis Kinerja	70
Tabel 4.2 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Komptensi Dasar).....	72
Tabel 4.3 Indikator Pembelajaran	73
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran.....	74
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Media.....	86
Tabel 4.6 Masukkan dan Saran dari Ahli Media.....	88
Tabel 4.7 Hasil Uji Ahli Materi	89
Tabel 4.8 Masukkan dan Saran dari Ahli Media	91
Tabel 4.9 Rancangan Pelaksanaan Implementasi Produk.....	92
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	95
Tabel 4.12 Hasil Respon Guru Terhadap Produk PIRAMASE	96
Tabel 4.13 Soal Evaluasi Pembelajaran	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nasi.....	33
Gambar 2.2 Jagung.....	33
Gambar 2.3 Sereal.....	34
Gambar 2.4 Ubi.....	34
Gambar 2.5 Mie	34
Gambar 2.6 Kentang	34
Gambar 2.7 Singkong	34
Gambar 2.8 Sawi Hijau.....	35
Gambar 2.9 Brokoli.....	35
Gambar 2.10 Tomat	35
Gambar 2.11 Cabai.....	35
Gambar 2.12 Paprika.....	35
Gambar 2.13 Lobak.....	35
Gambar 2.14 Daun Bawang	36
Gambar 2.15 Wartel.....	36
Gambar 2.16 Jeruk	36
Gambar 2.17 Anggur.....	36
Gambar 2.18 Pepaya	37
Gambar 2.19 Jambu	37
Gambar 2.20 Daging Ayam	37
Gambar 2.21 Daging Sapi.....	37
Gambar 2.22 Telur	37
Gambar 2.23 Ikan.....	37
Gambar 2.24 Keju	38
Gambar 2.25 Tahu.....	38
Gambar 2.26 Tempe.....	38
Gambar 2.27 Kedelai	38

Gambar 2.28 Minyak	38
Gambar 2.29 Margarin	38
Gambar 2.30 Mentega	39
Gambar 2.31 Kerangka Berpikir	56
Gambar 3.1 Model Pengembangan	61
Gambar 4.1 Nasi	76
Gambar 4.2 Jagung	76
Gambar 4.3 Sereal	76
Gambar 4.4 Ubi	76
Gambar 4.5 Mie	77
Gambar 4.6 Kentang	77
Gambar 4.7 Singkong	77
Gambar 4.8 Sawi Hijau	77
Gambar 4.9 Brokoli	77
Gambar 4.10 Tomat	78
Gambar 4.11 Cabai	78
Gambar 4.12 Paprika	78
Gambar 4.13 Lobak	78
Gambar 4.14 Daun Bawang	78
Gambar 4.15 Wartel	78
Gambar 4.16 Jeruk	79
Gambar 4.17 Anggur	79
Gambar 4.18 Pepaya	79
Gambar 4.19 Jambu	79
Gambar 4.20 Daging Ayam	79
Gambar 4.21 Daging Sapi	79
Gambar 4.22 Telur	80
Gambar 4.23 Ikan	80
Gambar 4.24 Keju	80

Gambar 4.25 Tahu.....	80
Gambar 4.26 Tempe.....	80
Gambar 4.27 Kedelai	80
Gambar 4.28 Minyak	81
Gambar 4.29 Margarin.....	81
Gambar 4.30 Mentega.....	81
Gambar 4.31 Kayu bajor sebagai kayu media	84
Gambar 4.32 Mengukur Kayu Bajor.....	84
Gambar 4.33 Potong Kayu Bajor.....	84
Gambar 4.34 Memotong Piramida.....	85
Gambar 4.35 Memasang Rak Kayu Media.....	85
Gambar 4.36 Menuliskan Komponen Makanan Karbohidrat Sayur, Buah, Protein dan Lemak	85
Gambar 4.37 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alat dan Bahan Media PIRAMASE.....	125
Lampiran 2 Nilai <i>Pretes</i> dan <i>Postest</i>	127
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	128
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	129
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	130
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	138
Lampiran 7 Respon Guru	147
Lampiran 8 Respon Peserta Didik.....	152
Lampiran 9 Dokumentasi.....	158
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	162

**Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III
Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari**

Oleh:

Wahida Nursoba

E1E019328

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Mataram

Email: wahidanurasoba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa piramida makanan sehat (PIRAMASE) pada muatan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi siswa kelas III di SD Negeri I Lembah Sari. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *research and development* (R & D) dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri I Lembah Sari, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi berdasarkan kualitas objek yang diteliti yang berupa saran dari para ahli dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka yang menunjukkan kepada presentasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media PIRAMASE dengan spesifikasi produk diantaranya: 1) piramida yang terbagi menjadi 4 (empat) sekat dengan bahan utama kayu bajaran dilengkapi dengan gambar jenis makanan yang dicetak pada kertas foto; (2) media PIRAMASE dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan video yang berisi penjelasan tentang makanan sehat yang dapat diakses dengan menggunakan *quick response code*. Media PIRAMASE masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media PIRAMASE dapat meningkatkan pemahaman tentang materi makanan sehat yang sekaligus dapat berguna sebagai alat pendidikan gizi yang sederhana, murah, cukup jelas dan mudah diterapkan.

Kata Kunci: pengembangan, piramida, makanan.

***Development of Pyramase Media (Healthy Food Pyramid) for Class III
Students in the Subject of Elementary School 1 Lembah Sari***

By:

Wahida Nursoba

E1E019328

Elementary School Teacher Education Study Program

Department Of Education, FKIP University of Mataram

Email: wahidanurasoba@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of a healthy food pyramid (PIRAMASE) in the subject matter of Physical Education, Sports and Health (PJOK) for third grade students at SD Negeri I Lembah Sari. The type of research used is research and development (R & D) using the ADDIE model approach (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research was conducted at the State Elementary School I Lembah Sari, West Lombok, West Nusa Tenggara. The type of data collected is in the form of qualitative data and quantitative data. The qualitative data obtained is descriptive data based on the quality of the object under study in the form of suggestions from experts and others. Meanwhile, quantitative data is data in the form of numbers that show the presentation of the success of the product being developed. This research and development resulted in PIRAMASE media with product specifications including: 1) a pyramid which is divided into 4 (four) partitions with the main material being bajur wood equipped with pictures of types of food printed on photo paper; (2) PIRAMASE media is equipped with instructions for use and videos containing explanations about healthy food which can be accessed using the quick response code. PIRAMASE media is included in the very suitable category for learning media. The conclusion of this study is that PIRAMASE media can increase understanding of healthy food material which can also be used as a nutrition education tool that is simple, cheap, self-explanatory and easy to apply.

Keywords: *development, pyramid, food.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah kesehatan kurang gizi dan protein (KEP) merupakan masalah kesehatan anak yang masih menjadi masalah khusus yang terjadi di Indonesia atau negara berkembang lainnya. Hasil survei Status Gizi Indonesia (SGI) 2021 menyatakan bahwa 1 dari 4 anak Indonesia yang mengalami *stunting* dan 1 dari 10 anak mengalami gizi kurang. Masalah gizi kurang pada umumnya disebabkan oleh faktor kemiskinan, ketahanan pangan ditingkat rumah tangga, kurang baiknya kualitas lingkungan sanitasi, dan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang gizi (Reppi, Nova, & Maureen, 2015). Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 didapatkan prevalensi status gizi anak umur 5-12 tahun menurut indeks massa tubuh menurut umur IMT/U di Indonesia yaitu kurus 6,8%, sedangkan status gizi menurut tinggi badan umur TB/U didapatkan pendek 16,9% (Kemenkes, 2018). Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) menjadi salah satu provinsi yang memiliki prevalensi kurang gizi *underweight*, data Riskesdas tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi kurang gizi untuk anak usia Sekolah Dasar (5-12 tahun) berada pada angka 3,0% untuk kategori sangat kurus dan 13,2% masuk kategori kurus. Data tersebut tidak jauh berbeda dengan Lombok Barat yang menjadi

salah satu provinsi di NTB dengan tingkat prevalensi sebesar 2,68% sangat kurus dan 14,19% kurus (Kemenkes, 2018).

Kondisi kurang gizi dipengaruhi oleh faktor langsung dan tidak langsung. Kurangnya konsumsi makanan yang bergizi merupakan faktor yang berpengaruh secara langsung terhadap pertumbuhan fisik, mental dan intelektual anak. Sedangkan faktor tidak langsung kurangnya pengetahuan orang tua tentang gizi, pola asuh yang salah, sanitasi yang tidak memadai, higienitas perorangan yang buruk, dan pelayanan kesehatan ikut berperan dalam masalah gizi termasuk kurang gizi (Rahmi dkk., 2020). Selain berdampak negatif pada berbagai sistem organ dan fungsi tubuh, termasuk sistem kardiovaskular dan pencernaan, kekurangan gizi secara signifikan mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, meningkatkan kerentanan terhadap infeksi umum, seperti diare dan pneumonia. Lebih lanjut, ketidak seimbangan nutrisi selama masa belajar berkaitan erat dengan gangguan perkembangan fisik dan fungsional otak. Penelitian sebelumnya telah melaporkan bahwa anak-anak yang pernah mengalami kekurangan gizi cenderung memiliki pengetahuan belajar lebih sedikit dan masalah kinerja akademik yang lebih banyak, serta pendapatan yang berkurang dan produktivitas ekonomi yang secara signifikan lebih rendah di masa dewasa (WHO, 2021).

Pemenuhan gizi yang dilakukan pada anak usia 6-12 tahun makan sebanyak 3 kali sehari (pagi, siang dan malam). Penggunaan energi dalam tubuh yaitu sebesar 50% untuk metabolisme basal, untuk SDA 5-10, untuk pertumbuhan 12%, untuk aktivitas fisik 25% dan 10% terbuang melalui feses,

untuk karbohidrat 50-60%, 15-35% untuk lemak dan 10-15% protein (Pritasari dkk., 2017). Selain itu, sayur-sayuran dan buah-buahan perlu dimakan setiap hari karena makanan ini kurang mengandung lemak dan mengandung vitamin, zat-zat dan serat yang penting untuk kesehatan dan mencegah penyakit kanker ataupun penyakit kronik. Terlalu banyak mengonsumsi makanan berlemak dapat meningkatkan kegemukan dan masalah kesehatan yang lain (Kurnia, 2015). Sebaliknya, diet yang tidak seimbang dan tidak terdiversifikasi dapat menyebabkan asupan nutrisi penting yang tidak memadai, hal tersebut dapat menyebabkan masalah perkembangan dan kesehatan yang terkait seperti retardasi pertumbuhan, kinerja akademik yang buruk, dan obesitas serta komplikasi kesehatan yang terkait langsung dan tertunda (WHO, 2022).

Terlepas dari pentingnya makan makanan seimbang untuk kesehatan dan kesejahteraan, konsumsi sayur dan buah di Indonesia masih rendah. Rendahnya konsumsi sayur dan buah berawal dari kegagalan pembiasaan sejak dini, termasuk usia di sekolah, rendahnya pengetahuan menjadi faktor kurangnya konsumsi sayur pada anak (Silahi dkk., 2018). Wardyaningrum (2010) menyatakan bahwa ada kemungkinan kebiasaan anggota keluarga mengonsumsi nutrisi (terutama pada anak) sangat erat kaitannya dengan kebiasaan orang tua. Wardyaningrum juga menjelaskan anak akan lebih meniru kebiasaan pola makan orang tua atau lingkungan anak sering berada, misalnya lingkungan rumah dan sekolah. Oleh karena itu, untuk mencegah kurang gizi dan efek negatifnya terhadap kesehatan selama masa dewasa,

sangat penting untuk membangun perilaku makan yang sehat selama masa kanak-kanak.

Hasil wawancara dengan guru kelas III siswa di Sekolah Dasar 1 Lembah Sari rata-rata peserta didik kurang mengkonsumsi sayur dan buah-buahan. Peserta didik jarang membawa sarapan dari rumah, orang tua peserta didik kurang memperhatikan makanan yang dikonsumsi anak, sehingga anak lebih memilih makan sembarangan di kantin yang belum tentu makanan yang dijual sehat. Jajan yang dijual seperti jajanan saus, permen pewarna dan gorengan sehingga kurang sehat untuk dikonsumsi. Hasil wawancara guru olahraga kelas III Sekolah Negeri 1 Lembah Sari dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku tematik guru dan buku tematik siswa. Sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang kongkrit untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Upaya meningkatkan kesadaran peserta didik untuk mau menjalankan pola hidup sehat melalui konsumsi makanan sehat menjadi sebuah keniscayaan di tengah-tengah fenomena kondisi kurang gizi yang saat ini terjadi. Hal ini menjadi salah satu solusi agar prevalensi kurang gizi di usia sekolah dasar semakin meningkat dan dapat menanggulangi masalah kesehatan. Selain itu, dengan mengkonsumsi makanan sehat juga dapat meningkatkan kualitas hidup peserta didik sebagai generasi penerus bangsa edukasi ini dapat terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

yang disertai penggunaan berbagai media dalam penyampaian materinya dengan menggunakan media.

Media piramida makanan dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang makanan sehat. Piramida makanan merupakan salah satu gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran visual. Seperti garis, bentuk, dan warna merupakan beberapa komponen utama media visual yang juga memiliki penyajian yang teratur (Wati, 2016). Kelebihan media piramida yaitu penulisannya sederhana, memudahkan peserta didik sekolah dasar untuk memilih dan mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi. Pembeda dari media piramida dengan yang lain yaitu media piramida makanan ini dibuat dengan bahan kayu dibentuk menjadi piramida, memiliki 4 tingkatan makanan, gambar komponen makanan sehat menggunakan kertas *photo paper glossy A4*, memiliki petunjuk penggunaan terdapat *scan barcode* video dan terdapat video animasi yang bertujuan agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran dan diharapkan peserta didik bisa menentukan makanan sehat. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa media piramida konversi layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) peserta didik Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari”. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik bisa menentukan makanan sehat untuk kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang permasalahan tersebut, masalah terkait penelitian berikut dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media PIRAMASE siswa kelas III pada mata pelajaran PJOK SDN 1 Lembah Sari?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media PIRAMASE siswa kelas III pada mata pelajaran PJOK SDN 1 Lembah Sari?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang yang diberikan untuk masalah ini, masalah terkait penelitian berikut dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui mengembangkan media PIRAMASE siswa kelas III pada mata pelajaran PJOK SDN 1 Lembah Sari.
- 2.3.1 Untuk mengetahui kelayakan media PIRAMASE siswa kelas III pada mata pelajaran PJOK SDN 1 Lembah Sari.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan media piramida makanan sehat pada mata pelajaran PJOK sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna, menanamkan pemahaman konsep terhadap materi yang dipelajari, sehingga peserta didik lebih antusias dan terampil

dalam pembelajaran. Media PIRAMASE dapat menjadi sumber untuk menambah wawasan peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

1.4.2 Bagi Guru

Media PIRAMASE dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, dapat dijadikan referensi serta masukan bagi para guru dalam mengembangkan bahan ajar sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar.

1.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam pemenuhan kebutuhan terkait sumber-sumber belajar ataupun referensi yang dibutuhkan dapat bermanfaat sebagai tambahan materi dalam membantu pengoptimalan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti selanjutnya di periode selanjutnya.

1.5 Lingkup Penelitian

Lingkup Penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian, maka lingkup dari penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media PIRAMASE Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari.

1.6 Definisi Oprasinoal

1.6.1 Media Piramida

Media piramida adalah alat sederhana untuk memperkenalkan anak usia sekolah untuk mengenal makanan sehat, serta memperdalam karakteristik makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Media piramida makanan sehat dan makanan bergizi berdasarkan tingkat keseimbangan gizi dan porsi makanan harian dengan bentuk piramida (limas segitiga). Tingkatan pertama yaitu karbohidrat seperti nasi, jagung, sereal, ubi, mie dan kentang. Tingkatan makanan kedua yaitu buah sayur seperti sawi hijau, brokoli, tomat cabai, paprika, lobak, daun bawang, wartel, jeruk, anggur, pepaya dan jambu. Tingkat ketiga protein seperti daging ayam, daging sapi, telur, ikan, keju, tahu, tempe dan kedelai. Tingkat keempat yaitu mineral seperti minyak, margarin dan mentega. Semakin keatas tingkatan piramida maka, semakin sedikit makanan yang dikonsumsi. Media piramida peserta didik diberikan sebuah tontonan video animasi berisi tentang 1) definisi makanan sehat, 2) jenis makanan berdasarkan kandungan zat, 3) definisi dari karbohidrat, sayur, buah, lemak, protein dan mineral, 4) contoh karbohidrat, sayur, buah, lemak protein dan mineral, dan 5) fungsi karbohidrat, sayur, buah, protein, lemak dan mineral.

1.6.2 Makanan sehat

Makanan sehat makanan yang mengandung banyak nutrisi zat makro (karbohidrat, protein, dan lemak) serta zat mikro (vitamin dan mineral), tetapi tidak terlalu banyak mengandung kalori atau tidak melebihi kebutuhan tubuh kalori harian. Makanan sehat untuk anak

sekolah agar tubuh anak merasa nyaman dan memiliki banyak energi untuk beraktivitas terutama dalam proses belajar di dalam kelas serta dapat mempermudah peserta didik memahami pelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media piramida makan yang didalamnya terdapat muatan mengenai mata pelajaran PJOK kelas III. Adapun spesifikasi Media Pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1.7.1 Media PIRAMASE dibuat menggunakan bahan kayu.
- 1.7.2 Media PIRAMASE menentukan gambar makanan sehat yang sesuai dengan kadar makanan.
- 1.7.3 Media PIRAMASE dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan.

Gambar makan sehat bentuk piramida makanan:

- a. Potong kayu menjadi dimensi 40 cm × 70 cm.
- b. Potong kayu menjadi lebar 40 cm dan tinggi 70 cm.
- c. Gambar dari setiap komponen makanan sehat di dimasukkan ke dalam media piramida sesuai dengan kadar makanan.
- d. Menggunakan buku petunjuk penggunaan media.
- e. Untuk penjelasan materi menggunakan *scan* video agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.
- f. Terdapat video animasi berisi tentang 1) definisi makanan sehat, 2) jenis makanan berdasarkan kandungan zat, 3) definisi dari karbohidrat, sayur, buah, lemak, protein dan mineral, 4) contoh

karbohidrat, sayur, buah, lemak protein dan mineral, 5) fungsi

karbohidrat, sayur, buah, protein, lemak dan mineral.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media

2.1.1.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaaila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2017:3). Media adalah segala macam bentuk alat yang digunakan dalam proses belajar untuk penyampaian informasi (Wati, 2016). Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen hendaknya, bagian dari integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran menyeluruh. Penentuan dalam pemilihan media adalah penggunaan media dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan peserta berinteraksi dengan media pembelajaran yang dipilih (Nurrita, 2018). Media adalah berbagai macam jenis komponen lingkup sekolah terutama peserta didik yang bisa membangkitkan minat peserta didik untuk belajar (Rohman & Dani, 2020).

Dari berbagai pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah alat untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima pesan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

2.1.1.2 Kriteria Pemilihan Media

Memilih media hendaknya dilakukan secara seimbang berdasarkan kriteria tertentu, baik pemilihan jenis maupun pemilihan topik yang dimediasi. Secara umum kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media yang dikemukakan oleh Falahudin (2014) kriteria pemilihan media sebagai berikut:

1. Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan sesuai dengan tujuan pembelajaran standar kompetensi dan kompetensi dasar termasuk juga pada jenis media yang digunakan seperti media realitas, visual diam, visual gerak dan audio visual gerak.

2. Sasaran Penggunaan Media

Sasaran penggunaan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan termasuk juga motivasi bakat dan minat.

3. Karakteristik Media

Karakteristik media sesuai dengan media yang dibutuhkan masing-masing media memiliki kekurangan dan

kelebihan. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik dari masing-masing media.

4. Waktu

Waktu berapa lama waktu yang diperlukan untuk pembuatan media yang digunakan, berapa lama waktu untuk menyajikan media yang digunakan dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia pada proses pembelajaran.

5. Biaya

Biaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru.

6. Ketersediaan

Ketersediaan di sekolah sesuai dengan apa saja yang ada di sekolah untuk menyajikan sebuah media di dalam kelas. Misalnya seperti menjelaskan tentang terjadinya gerhana matahari tetapi di sekolah tidak ada LCD, maka sudah cukup bila digunakan media atau alat peraga gerhana matahari.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu cara untuk menyalurkan informasi atau pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta

perhatian peserta didik sedemikian rupa agar terjadinya proses belajar (Sari, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada si pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar disengaja (Miarso, 2011). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disampaikan untuk menyalurkan informasi, materi pembelajaran antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa media pembelajaran perangkat keras dan perangkat lunak yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran (Yanto, 2019). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan atau dimanfaatkan untuk mempermudah pendidik dapat berlangsung dengan baik dan memperlancar jalan ke arah tujuan yang telah direncanakan (Alwi, 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian media menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyalurkan informasi kepada pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dalam proses belajar mengajar agar mudah dipahami dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran berdasarkan indera penyerap dikelompokkan menjadi empat yang dikemukakan Alatas (2019) sebagai berikut:

1. Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Indera Penyerap

Jenis media pembelajaran berdasarkan indera penyerap dikelompokkan menjadi empat sebagai berikut :

a. Media Audio

Media audio merupakan media untuk memberikan pesan, materi dan informasi dengan menggunakan indera pendengar. Media audio pada umumnya dapat digunakan untuk menyimak. Misalnya seperti radio, lagu, rekaman dan program laboratorium bahasa.

b. Media visual

Media visual merupakan media untuk memberikan pesan materi, dan informasi dengan menggunakan indera penglihat. Misalnya seperti berbagai jenis gambar, grafik, film, peragaan dan bagan.

Asrori & Ahsanuddin (2015) mengemukakan media visual secara umum dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1) Media visual berproyektor

Media visual berproyektor sering ditemukan pada zaman dahulu misalnya seperti transparansi *Overhead Projector* (OHP), *slide*, *strip* dan tayangan *power point*. Media transparansi *Overhead Projector* OHP dan Film Strip sudah jarang digunakan saat ini. Media visual digantikan oleh *slide* dan tayangan *power point*.

Media slide sering disebut dengan LCD proyektor untuk menampilkan tayangan *power point*, *ms. word* dan tampilan komputer lainnya dengan cara dipantulkan ke layar yang datar. LCD proyektor lebih maju dan teknologi lanjutan dari *Overhead Projector* (OHP). Media OHP saat ini jarang digunakan karena media yang tidak efektif dan efisien.

2) Media visual tanpa proyektor

Contoh media visual yang tidak menggunakan alat proyeksi sebagai berikut: a) benda dan aktivitas buatan, b) benda dan aktivitas nyata, c) papan dan d) gambar.

3) Media Audio-Visual

Media audio visual merupakan media untuk memberikan pesan, materi, dan informasi dengan

menggunakan indera penglihatan dan pendengaran kedua indera tersebut digunakan secara sistematis.

c. Multimedia

Multimedia merupakan media yang menyatukan suara dan teks. Misalnya seperti video *power point* dan televisi. Multimedia dikembangkan dengan berbagai unsur meliputi suara, teks, warna, gerak dan lainnya. Jika mengacu pada hal tersebut, maka media audio-visual pada dasarnya akan sama dengan multimedia. Oleh karena itu multimedia bisa merupakan pentas drama, pementasan pameran dan pentas musik. Namun, multimedia lebih cenderung dengan media berbasis komputer dan teknologi digital.

2. Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Keasliannya

Media pembelajaran berdasarkan keasliannya dibagi menjadi dua yaitu media pembelajaran asli dan media pembelajaran tiruan. Contoh dari media pembelajaran asli misalnya seperti pintu, meja, jam dinding, jendela, kursi dan lampu. Sedangkan contoh media pembelajaran tiruannya seperti tiruan mobil, tiruan rumah, tiruan motor dan tiruan pesawat terbang.

3. Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri fisik media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dua dimensi (2D)

Media pembelajaran dua dimensi (2D) merupakan media pembelajaran yang hanya bisa diamati dari satu arah yakni panjang dan lebar. Media dua dimensi (2D) tidak memiliki dimensi volume dan dapat ditampilkan dengan media proyeksi. Misalnya seperti tabel, bidang datar, bagan, grafik, peta dan kartu.

b. Media pembelajaran tiga dimensi (3D)

Media pembelajaran tiga dimensi (3D) merupakan media pembelajaran yang dapat diamati dari berbagai arah. Media tiga dimensi (3D) memiliki panjang, lebar, tinggi dan tebal. Sehingga media tersebut memiliki volume atau isi. Misalnya seperti benda tiruan, tiruan model, prototipe dan benda lainnya yang memiliki volume.

c. Media pembelajaran diam

Media pembelajaran diam merupakan media pembelajaran dengan menggunakan alat proyeksi dengan menampilkan gambar diam atau tidak bergerak. Misalnya seperti tulisan, teks, foto, gambar, yang ditampilkan pada layar yang diam atau tidak bergerak.

d. Media pembelajaran gerak

Media pembelajaran pandang gerak merupakan media pembelajaran dengan alat proyeksi dengan menampilkan gambar yang bergerak pada layar. Misalnya seperti TV, VCD, Film dan sinetron yang ditampilkan pada layar gerak. Layar yang dimaksudkan misalnya seperti monitor, TV, LCD dan komputer.

4. Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Proyektor

Media pembelajaran proyektor dibagi menjadi dua yakni media pembelajaran menggunakan proyektor dan tidak menggunakan proyektor. Dalam penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual (gambar) dapat mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran. Media visual (gambar) dapat menampilkan keterkaitan dengan isi materi dengan kenyataan.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perangsang pembelajaran. Sehingga dapat dilihat media pembelajaran dapat memiliki fungsi yang dikemukakan Daryanto (2010) sebagai berikut:

1. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai macam media pembelajaran justru peserta didik dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang nyata atau kongkrit dari pada yang abstrak.
3. Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis suatu masalah, mencari cara menyelesaikan masalah dalam situasi kegiatan belajar yang mempunyai tujuan dan terkontrol.

Pada dasarnya fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sedangkan fungsi media pembelajaran dikemukakan juga oleh oleh Nurseto (2018) sebagai berikut:

1. Sebagai sarana pembantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang berhubungan dengan komponen lainnya untuk mewujudkan pembelajaran yang diharapkan.
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
4. Kualitas proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.
5. Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit.

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi dan komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) diterima secara lebih optimal sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan kemampuan peserta didik. menurut Samura (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat divariasikan.
2. Proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Media dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media dapat memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media yang dikemukakan diatas, terdapat manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampian pesan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memusatkan perhatian sehingga anak dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih antar peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik akan belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan tempat tinggal mereka serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik.

2.1.2.5 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan pertimbangan seseorang guru, sesuai dengan karakteristik peserta

didik yang berbeda-beda dan media yang digunakan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Wati (2016) menjabarkan prinsip media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan guru tujuan yang harus jelas. Media pembelajaran dipilih bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas, tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik. Sebelum menentukan media pembelajaran, seseorang guru harus mengingat bahwa tidak ada satu pun media yang paling baik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Penggunaan berbagai media pembelajaran yang disusun secara terpadu dalam proses pembelajaran dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Obejktivitas media pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran harus secara objektif. Media pembelajaran yang digunakan bukan hanya semata-mata untuk selingan atau hiburan guru. pemilihan media harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang

matang, karena media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Sehingga media pembelajaran sebaiknya digunakan secara obyektif, maksudnya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar peserta didik.

3. Memahami kelebihan setiap media pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan memilih media dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memilih media secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

4. Memahami karakteristik setiap media pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran guru harus mengenal ciri-ciri dari setiap media yang ada. Karena dengan melihat ciri-ciri media pembelajaran cukup menentukan dalam membentuk keefektifitasan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2.1.2.6 Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Sesuai dengan kriteria

pemilihan pembelajaran yang dijabarkan Nuriatri (2018) sebagai berikut:

1. Ketetapanannya dengan tujuan pengajaran

Media pelajaran yang dipilih ditetapkan tujuan intruksional pembelajaran yang ditetapkan.

2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Dukungan bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep pelajaran dan generalisasi memerlukan media pelajaran untuk memudahkan peserta didik mudah memahami.

3. Kemudahan memperoleh media

Media yang dibuat mudah diperoleh dari guru, menghemat biaya dan mudah dibuat oleh guru.

4. Keterampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru ada timbal balik dengan peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.

5. Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media yang digunakan bermanfaat bagi peserta didik pada saat proses belajar berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik

Sesuai dengan makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

2.1.3 Piramida Makanan

2.1.3.1 Pengertian Piramida Makanan

Piramida adalah salah satu karya seni karton langsung, terdiri dari empat kotak yang masing-masing diberi corak unik dan di desain semenarik mungkin (Wiliujeng, 2011). Piramida makanan merupakan salah satu gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran visual. Seperti garis, bentuk, dan warna merupakan beberapa komponen utama media visual yang juga memiliki penyajian yang teratur (Wati, 2016). Penggunaan media visual (gambar) dalam penyajian yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Gambar dapat menunjukkan bagaimana substansi informasi dan realitas berhubungan satu sama lain.

Dari pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa piramida makanan adalah salah satu gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran visual (gambar) dalam penyajian yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

2.1.3.2 Manfaat Piramida Makanan

Manfaat piramida makanan yaitu anak-anak dan orang tua untuk mengetahui makan makanan sehat, format piramida makanan sehat mudah digunakan dengan menyampaikan semua informasi yang dibutuhkan untuk membuat pilihan makanan anak

setiap hari dan membantu anak mulai usia enam tahun untuk mendapatkan pesan tentang makanan sehat.

2.1.3.3 Pesan Piramida Makanan

Piramida makanan merupakan pedoman nutrisi untuk merencanakan pola makanan sehat dan bergizi seimbang, dengan membagi porsi berbagai kelompok makanan dalam bentuk piramida. Berikut ini adalah pesan yang disampaikan dari gambar piramida yang dikemukakan Winda (2012) sebagai berikut:

1. Anak-anak diminta untuk makan makanan yang bervariasi, gizi seimbang akan di penuhi oleh makanan yang sumbernya dari berbagai kelompok kode yang berwarna.
2. Makanlah makanan yang sedikit untuk kelompok makanan yang tertentu, dan malam makanlah lebih banyak untuk kelompok lain. Seperti protein (ungu) dan minyak (kuning) yang lebih kurus dari warna lainnya. Artinya, dua kebutuhan kelompok makanan ini lebih sedikit dikonsumsi daripada buah, sayur, karbohidrat, dan susu.
3. Media piramida ini imajinatif, informatif, menginspirasi anak-anak serta mendidik anak-anak untuk memilih makanan dengan asupan gizi seimbang.
4. Media ini mampu menarik perhatian anak-anak untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.4 Prinsip Dasar Piramida

Selain menggambarkan anjuran makanan, disamping piramida makanan sehat juga digambarkan pesan terkait dengan kesehatan. *Real food fam* dapat melihat berbagai hal penting yang harus dilakukan, untuk menunjung kesehatan. Berikut prinsip dasar dari makanan sehat yang dikemukakan Lusiani dan Anita (2014) sebagai berikut:

1. Variatif yaitu dari berbagai jenis makanan tidak ada makanan yang dapat memenuhi semua gizi yang dibutuhkan. Diet yang berbagai macam yang mengandung beberapa jenis dari makanan berbeda dari 5 bagian kelompok makanan utama pada piramida makanan yang dapat memenuhi semua gizi yang dibutuhkan.
2. Seimbang yaitu diet dengan makanan gizi seimbang dengan jumlah yang cukup dari kelima jenis makanan gizi seimbang, dapat memenuhi kebutuhan kalori dan gizi seimbang. Kebutuhan gizi seseorang berbeda sesuai dari umur, jenis kelamin dan aktivitas fisik yang dilakukan seseorang.
3. Tidak berlebihan yaitu jika memilih makanan dan minuman secara hati-hati maka akan membantu meminimalisir dalam mengontrol kalori dan jumlah lemak total, lemak jenuh, kolesterol, gula, garam dan minuman beralkohol.

2.1.3.5 Pola Makanan Sehat Berdasarkan Aturan Piramida

Tumpeng gizi seimbang (TSG) memiliki empat lapisan berurutan mulai dari bawah, semakin ke atas maka akan semakin kecil artinya pangan yang paling bawah adalah pangan yang paling banyak dikonsumsi sedangkan pangan yang paling atas adalah pangan yang paling sedikit dikonsumsi. Menurut (Seamoe, 2019) pola makanan sehat berdasarkan aturan piramida sebagai berikut:

1. Lapisan pertama (paling bawah)

Lapisan paling bawah adalah berisi kelompok makanan karbohidrat seperti nasi, jagung, sereal ubi, kentang, mie dan singkong. Kelompok karbohidrat ini dikonsumsi paling banyak dalam satu hari yaitu 3-4 porsi. Manfaat dari karbohidrat yaitu dapat menghasilkan tenaga.

2. Lapisan kedua

Lapisan kedua terdiri dari dua kelompok makanan yaitu kelompok sayur dan buah seperti sawi hijau, brokoli, tomat cabai, paprika, lobak, daun bawang, wartel, jeruk, anggur, pepaya dan jambu. Disarankan dalam satu hari untuk mengonsumsi sayur 3-4 porsi dalam satu hari dan makan buah 2-3 porsi satu hari. Manfaat mengonsumsi sayuran dan buah diantaranya (1) dapat meningkatkan daya ingat, (2) dapat membuat tubuh lebih segar, (3) dapat melancarkan

buang air besar, dan (4) mencegah berbagai macam penyakit (Kemenkes, 2019).

3. Lapisan ketiga

Lapisan ketiga terdiri dari kelompok protein baik protein yang berasal dari hewani maupun protein berasal dari nabati. Contohnya seperti daging ayam, daging sapi, telur, ikan, keju, tahu, susu, tempe dan kacang-kacangan. Disarankan untuk mengonsumsi makanan dari kelompok protein sebanyak 2-4 porsi dalam satu hari. Manfaat protein diantaranya (1) protein menompang kegiatan imunitas selama latihan olahraga, (2) protein dapat meningkatkan performa aerobik (daya tahan), (3) protein dapat meningkatkan kecepatan, meningkatkan kapasitas aerobik dan tenaga dalam olahraga menompang kekuatan, (4) Protein dapat meningkatkan komposisi tubuh, (5) protein meningkatkan kapasitas antioksidan dan meningkatkan performa, (6) protein dapat menaikkan komposisi tubuh, (7) kekuatan otot yang lebih besar, dan (8) pemulihan untuk lebih baik (Harahap, 2014).

4. Lapisan keempat

Lapisan keempat lapisan paling atas yaitu kelompok makanan tambahan seperti minyak, margarin, manisan dan mentega. Manfaat mineral diantaranya (1) air mineral dapat membantu untuk menghilangkan rasa dahaga, (2)

memberikan memberikan manfaat memenuhi standar, dan (3) serta asupan gizi (Salim & Tuty, 2021).

2.1.3.5 Langkah-Langkah Penggunaan Piramida Makanan Sehat

Dari piramida makanan sehat yang dikembangkan berikut langkah-langkah dari piramida makanan:

1. Peserta didik melakukan *scan* video pada petunjuk penggunaan.
2. Peserta didik menonton video animasi makanan sehat.
3. Peserta didik memilih gambar makanan sehat.
4. Peserta didik memasukkan gambar makanan sehat sesuai dengan kadar makanan dan;
5. Peserta didik menonton video animasi tentang makanan sehat.

2.1.3.6 Kelebihan Piramida Makanan

Piramida makanan sangat penting untuk diikuti supaya dapat hidup dengan pola sehat untuk menunjang kesehatan. Berikut kelebihan piramida makanan sehat:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik semaksimal mungkin untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas nyata.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan dengan menggunakan alat indra.

3. Mengenal bentuk, gambar makana sehat peserta didik dapat mengenal berbagai jenis makanan sehat.
4. Meningkatkan kreativitas, media piramida makanan dapat meningkatkan kreativitas karena anak diminta untuk menyusun makanan sehat sesuai tingkat porsi makanan.
5. Melatih konsentrasi, dapat menumbuhkan konsentrasi untuk mengamati dan memasukkan makanan sehat sesuai dengan konsentrasi kadar makanan.

Melatih motorik halus, ketika peserta didik dilibatkan tangan melatih keterampilan motorik halus. Mengembangkan daya ingat, peserta didik mengamati media piramida makanan kemudian membongkar dan menyusun kembali sesuai tingkat porsi makanan.

2.1.4 Makanan Sehat

2.1.4.1 Pengertian Makanan Sehat

Makanan sehat adalah memilih dan makan berbagai makanan yang berpedomankan piramida makananan. Tujuan makanan sehat agar tubuh merasa lebih nyaman, mempertahankan berat badan ideal serta terhindar dari berbagai macam penyakit. Makan sehat adalah makanan yang bergizi seimbang yang sesuai dengan kebutuhan tubuh yang telah dipaparkan dalam pedoman umum gizi seimbang dan diantaranya adalah tidak mengandung

zat-zat yang berbahaya bagi tubuh, seperti zat-zat yang tidak termasuk bahan tambahan makanan yang diperbolehkan (Siregar & Sri, 2018). Makanan sehat merupakan makanan yang di dalamnya mengandung zat-zat gizi. Zat-zat gizi yang dimaksud adalah zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh. Zat gizi tersebut seperti karbohidrat, protein, vitamin dan mineral (Siahaan, 2017).

Manfaat makanan sehat dinyatakan oleh Mubin & Nugroho (2020) yaitu sebagai sumber tenaga (karbohidrat, protein dan lemak), makanan sebagai sumber zat pembangunan (air dan protein) dan makanan sebagai zat pengatur (vitamin dan mineral). Berikut makanan sehat sebagai berikut:

1. Karbohidrat



Gambar 2.1 Nasi

Sumber: <https://pin.it/DoERrw1>



Gambar 2.2 Jagung

Sumber: <https://pin.it/yJNH4n4>



Gambar 2.3 Sereal

Sumber: <https://pin.it/2HieXxs>



Gambar 2.4 Ubi

Sumber: <https://pin.it/1C9Aww6>



Gambar 2.5 Mie

Sumber: <https://pin.it/6KkFdNX>



Gambar 2.6 Kentang

Sumber: <https://pin.it/2Avygdh>



Gambar 2.7 Singkong

Sumber: <https://pin.it/6wFZJSo>

2. Buah dan Sayur



Gambar 2.8 Sawi Hijau

Sumber: <https://pin.it/e9arGRc>



Gambar 2.9 Brokoli

Sumber: <https://pin.it/3ztjMM7>.



Gambar 2.10 Tomat

Sumber: <https://pin.it/5SP0FVW>



Gambar 2.11 Cabai

Sumber: <https://pin.it/2FP9rwS>



Gambar 2.12: Paprika

Sumber: <https://pin.it/7h44Iz5>



Gambar 2.13: Lobak

Sumber: <https://pin.it/61OtrpP>



Gambar 2.14 Daun Bawang

Sumber: <https://pin.it/6C7AVEZ>



Gambar 2.15 Wartel

Sumber: <https://pin.it/7yCa8W0>



Gambar 2.16 Jeruk

Sumber: <https://pin.it/3cZ38Sv>



Gambar 2.17 Anggur

Sumber: <https://pin.it/6RgxnO6>



Gambar 2.18 Pepaya

Sumber: <https://pin.it/1locfkQ>



Gambar 2.19 Jambu

Sumber: <https://pin.it/2v4mXfU>

3. Protein



Gambar 2.20 Daging Ayam

Sumber: <https://pin.it/2Kdc4Tq>



Gambar 2.21 Daging Sapi

Sumber: <https://pin.it/60IMVdD>



Gambar 2.22 Telur

Sumber: <https://pin.it/7lzwCPI>



Gambar 2.23 Ikan

Sumber: <https://pin.it/3PtA2Bs>



Gambar 2.24 Keju

Sumber: <https://pin.it/1Pdt0y9>



Gambar 2.25 Tahu

Sumber: <https://pin.it/7IzwCPI>



Gambar 2.26 Tempe

Sumber: <https://pin.it/2dvObs9>



Gambar 2.27 Kedelai

Sumber: <https://pin.it/41V4ISL>

4. Mineral



Gambar 2.28 Minyak

Sumber: <https://pin.it/HLa2Zqr>



Gambar 2.29 Margarin

Sumber: <https://pin.it/5yanItt>



Gambar 2.30 Mentega

Sumber: <https://pin.it/35HXYpK>

2.1.4.2 Kriteria Makanan Sehat

Kriteria makanan sehat dan bergizi yaitu makanan yang memiliki nilai gizi seimbang dan mengandung nilai gizi esensial tubuh. Berikut standar pola makan sehat dan bergizi menurut Ginting (2011) sebagai berikut:

1. Jumlah yang cukup

Kuantitas makanan bervariasi pada setiap permintaan orang berdasarkan jenis, aktivitas, berat badan, jenis kelamin, dan usia.

2. Persentase

Jumlah makanan bergizi yang dikonsumsi telah diperhitungkan sesuai dengan pola makan seimbang yang terdiri dari makanan bergizi. 30% protein, 15% protein, 15% lemak, air, vitamin, dan mineral.

3. Standar yang memadai

Mengonsumsi makanan mempengaruhi proses tubuh selain sekedar mengenyangkan perut. Oleh karena itu, penting

untuk mempertimbangkan kandungan nutrisi yang tertelan, termasuk jumlah karbohidrat, lemak, protein, mineral, dan air.

2.1.4.3 Peraturan Pola Makanan Sehat

Melakukan pola hidup sehat adalah hal penting, dan salah satu caranya adalah dengan menjaga pola makanan. Pola makan sehat dapat melindungi diri dari berbagai macam penyakit yang dilibatkan oleh asupan gizi yang tidak seimbang. Berikut beberapa Peraturan pola makanan sehat dinyatakan oleh Ginting (2011) diantaranya:

1. Makan sebelum lapar dan berhenti makan sebelum kenyang.
2. Minum sebelum haus dan berhenti minum sebelum kembung.
3. Makan makanan halal dan sehat.
4. Makan dan minum untuk memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh.
5. Makan makanan berserat, seperti buah dan sayur.
6. Frekuensi makan 5 kali sehari.
7. Cobalah untuk tidak makan terlalu banyak junk food.
8. Memasak dengan sedikit minyak, mengukus, merebus, atau menumis bermanfaat.
9. Tidak baik memasak dan memanggang.

2.1.4.4 Pentingnya Makanan Sehat untuk Menunjang Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah Dasar

Kandungan gizi anak usia Sekolah Dasar sangat menjamin terpenuhinya kebutuhan aktivitas peserta didik. Anak usia Sekolah Dasar mengalami pertumbuhan fisik, kecerdasan, mental dan emosional yang sangat cepat, maka dibutuhkan makan yang mengandung unsur zat gizi sangat diperlukan untuk tubuh kembang anak. Dengan mengkonsumsi makanan yang cukup akan gizi secara teratur maka anak akan tumbuh sehat dan akan tercapai prestasi belajar yang tinggi serta kebugaran jasmani untuk melakukan aktivitas sehari-hari sehingga akan mendapatkan manusia yang unggul atau berkualitas.

Supaya menu makanan anak seimbang maka harus terdapat zat mikro seperti karbohidrat, protein, dan lemak. Sedangkan gizi mikro seperti berbagai vitamin dan mineral. Untuk lebih jelasnya, berikut tabel 2.1 ada beberapa nutrisi dan fungsi makanan yang wajib dikonsumsi anak secara seimbang sebagai berikut: Jika memasak dengan cara mengukus, merebus, menumis dan sedikit minyak merupakan hal yang baik sedangkan membakar, menggoreng dan memanggang adalah hal yang kurang baik.

Tabel 2.1 Nutrisi dan Fungsi Makanan yang Wajib Dikonsumsi Anak

Zat Gizi	Fungsi	Sumber Makanan
Karbohidrat adalah sumber zat makro utama sebagai zat tenaga yang lebih mudah di dapat dibandingkan dengan protein dan lemak.	dapat memberi tubuh energi dan cadangan energi, yang dapat menyebabkan sensasi kenyang.	jagung, beras, sereal, kentang, ubi jalar, mie, dan singkong
Protein adalah bahan makanan penting untuk menunjang kehidupan serta asam amino, yang digunakan untuk membuat protein, adalah bahan penyusun protein.	Untuk mempercepat proses metabolisme Sebagai zat pembawa, penggerak dan penguat struktur Untuk mendukung pertumbuhan	Daging sapi, ayam, ikan, susu bubuk, dan telur adalah contoh protein hewani. Kacang hijau, kacang polong, kacang merah, protein kedelai dari sayuran, dan makanan olahan kacang.
Lemak adalah Tubuh menggunakan lemak sebagai sumber energi yang signifikan selain karbohidrat dan protein.	Dapat digunakan untuk melancarkan peredaran darah, membantu penyerapan vitamin yang larut dalam lemak (seperti vitamin A, D, E, dan K), memberi rasa pada makanan, dan membantu menjaga kesehatan selaput sel dalam tubuh.	Lemak tidak jenuh : selai kacang, minyak kacang, minyak kedelai dan kacang-kacangan (almond, macademia, hazelnut, pecan, kacang tanah, mete) Lemak jenuh : keju, minyak kelapa, mentega dan kripik
Vitamin adalah nutrisi yang tidak banyak dibutuhkan tubuh.	Dapat meningkatkan pertahanan Antioksidan kesehatan mata	Kuning telur, margarin, minyak sawit dan umbi-umbian berwarna.
Mineral adalah unsur yang diperlukan tubuh	Dapat membantu membentuk tulang dan gigi Dapat membantu proses kontraksi	Susu dan olahannya seperti ikan sarden, keju, brokoli, es krim, kuning telur, kacang-kacangan dan kacang polong.

Zat Gizi	Fungsi	Sumber Makanan
	dan relax otot	

Sumber : Recfon (2019)

Tabel 2.2 Contoh Menu Seimbang untuk Peserta Didik Usia 7-9

Waktu Makan	Menu	Bahan Makanan	URT	Berat (Gram)	
Pagi	Nasi putih	Nasi putih	$\frac{3}{4}$ gelas	100	
	Ayam kecap	Ayam	1 ptg sedang	50	
	Tahu bumbu bali	Tahu	1 ptg sedang	50	
	Cah sayur	Buncis muda	2 buah	20	
	Susu	Susu	1 gelas	50	
Selingan (10.00)	Kue basah	Nangka	1 buah sedang	200 ml	
Siang	Nasi	Nasi putih	$\frac{3}{4}$ gelas	100	
	Ikan asam manis	Ikan gurame	1 ptg sedang	100	
	Sate tempe	Tempe	1 ptg sedang	50	
	Cah sayuran	Wortel	Wortel	1 ptg sedang	25
			Sawi hijau	5 lembar	50
			Kol	2 lembar	20
	Buah	Pepaya	1 ptg sedang	30	
Selingan (15.00)	Buah	Semangka	1 ptg sedang	150	
	Puding buah	Puding buah	1 ptg sedang	150	
Malam	Nasi putih	Nasi putih	$\frac{3}{4}$ gelas	100	
	Telur dadar	Telur	1 butir	50	
	Perkedel tahu	Tahu	1 ptg sedang	50	
	Sup sayuran	Wortel	Wortel	1 ptg sedang	50
			Buncis	1 ptg sedang	30
			Kol	2 buah	20
Buah	Jeruk	1 buah	75		

Sumber : Recfon (2019)

Tabel 2.3 Contoh Menu Seimbang untuk Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun

Waktu Makan	Menu	Bahan Makanan	URT	Berat (Gram)
Pagi	Nasi ayam	Nasi putih	1 gelas	150
	Ayam goreng	Ayam	1 ptg sedang	50
	Pelecing kangkung	Kangkung	1 gelas	50
	Susu	Susu	1 gelas	200 ml
Selingan	Buah	Pisang	1 buah sedang	75
	Kue basah	Bakpao	1 buah sedang	100
Siang	Nasi putih	Nasi putih	1 ½ gelas	200
	Semur daging sapi	Daging sapi	1 potong sedang	50
	Tempe goreng	Tempe	1 potong sedang	25
	Sayur tumis	Wortel	1 potong sedang	50
		Buncis	3 buah	20
		Jagung muda	2 lembar	30
	Buah	Nanas	1/6 buah	150
Siang (15.00)	Buah	Melon	1 potong sedang	150
	Kue basah	Nagasari	1 buah	100
Malam	Nasi putih	Nasi putih	1 gelas	150
	Rawon daging sapi	Daging sapi	1 potong kecil	25
		Taoge	2 sdm	5
	Telur asin	Telur asin	½ butir	25
	Kerupuk	Kerupuk udang	1 buah	150
Buah	Pepya	1 potong sedang	150	

Sumber : Recfon (2019)

2.1.5 Muatan Pelajaran PJOK

2.1.5.1 Pengertian PJOK

PJOK (Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan pendidikan melalui media aktivitas fisik yang memfokuskan pada pencapaian seluruh ranah tujuan belajar yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang secara simultan yang dikembangkan dalam sebuah rancangan belajar yang standar (Kencana, 2018).

PJOK merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK mempunyai kedudukan yang khas dalam pendidikan PJOK mengembangkan ranah psikomotorik sebagai tujuan utamanya, tetapi tidak mengabaikan ranah afektif dan ranah kognitif.

2.1.5.2 Tujuan PJOK

Depdiknas (2013) memaparkan tujuan PJOK sebagai berikut:

1. Menempatkan fondasi kepribadian yang baik, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi ditengah keberagaman sosial budaya, agama dan etnis.
2. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas pembelajaran.
3. Menebarkan dan menumbuhkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
4. Menumbuhkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.
5. Menumbuhkan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani.
6. Menumbuhkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

7. Memahami dan menumbuhkan konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup Sehat.
8. Menumbuhkan kemampuan peserta didik mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.5.3 Tema Kewajiban dan Hakku

Pada penelitian ini mengambil tema 4 kewajiban dan hakku subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 2. Penelitian ini menyesuaikan materi dengan buku guru dan sumber yang mendukung lainnya. Tema kewajiban dan hakku berisi pembahasan salah satunya tentang materi makanan sehat tersebut yang dijabarkan terdapat pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada subtema kewajiban dan hakku dalam bertetangga, KI dan KD pada tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, satun, peduli percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.	4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menaya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya. Makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
4.	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam rangka yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Tabel 2.5 Indikator Subtema Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 2

No	Indikator Pembelajaran
3.9.1	Menyebutkan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh
3.9.2	Menjelaskan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh
4.9.1	Menceritakan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh
4.9.2	Melaporkan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh

2.2 Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011:184-185). Adapun langkah-langkah dari model ADDIE ini yaitu terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

2.1.1 Analysis (Analisis)

Model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah analisis yang dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik (Putri, Muhammad & Iham, 2022).

Tahap analisis bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai syarat-syarat pengembangan produk piramida makanan sehat yang akan dikembangkan dan analisis masalah yang dihadapi dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Pada tahap analisis ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis kinerja, yaitu tahap analisis yang dilakukan untuk menganalisis masalah yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Sehingga dari hasil analisis ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk merancang sebuah media pembelajaran sesuai dengan masalah yang dihadapi peserta didik dan guru.
2. Analisis peserta didik, yaitu tahapan analisis yang bertujuan untuk menganalisis karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran misalnya seperti kemampuan peserta didik, pengetahuan peserta didik, keterampilan peserta didik, sikap peserta didik. Tujuan dari analisis yaitu untuk mengetahui kemampuan peserta didik di dalam kelas yang beragam di kelas. Hasil dari analisis peserta didik dapat dijadikan sebagai gambaran dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Analisis materi, yaitu tahap analisis yang dilakukan untuk menganalisis tentang fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk mengidentifikasi bagian-bagian materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat disusun secara sistematis dalam produk media yang akan dikembangkan.
4. Analisis tujuan, yaitu pada tahap analisis ini dilakukan untuk menentukan kemampuan peserta didik yang akan dikuasai oleh peserta didik. Hasil analisis ini bertujuan untuk pembelajaran dapat dijalankan sebagai acuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.2 Design (Perancangan)

Design merupakan tahap kedua pada model ADDIE. Tahap kedua ini bertujuan untuk menentukan dan merancang kaidah instruksional yang akan diinginkan (Rusmayana, 2021). Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat rancangan awal produk yang dikembangkan yaitu berupa media piramida makanan sehat. Rancangan produk dapat dibuat berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya yaitu analisis kinerja, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis tujuan.

Sehingga dari analisis tersebut dapat ditetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan materi pembelajaran yang akan dipelajari melalui media piramida makanan sehat serta menyusun rencana penelitian meliputi mencari referensi, bahan untuk media yang akan dikembangkan, penyusunan media, menentukan subjek penelitian, menentukan validator media, validator materi dan instrumen penelitian.

2.1.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) yaitu yaitu tahap pembuatan produk yang sesuai dengan tahap desain (Benny, 2014). Tahapan yang bertujuan untuk merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan yaitu perancangan media pembelajaran piramida makanan sehat. Produk media piramida makanan sehat yang sudah dibuat kemudian akan divalidasi oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Kegiatan validator dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila media yang dikembangkan layak digunakan maka selanjutnya, media pembelajaran siap untuk dilakukan uji coba atau dapat diimplementasikan.

2.1.4 Implementation (Penerapan)

Implementation (penerapan), yaitu tahap kegiatan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan (Rusmayana, 2021). Tahap *implementation* untuk menerapkan media makanan sehat yang telah dibuat dan direvisi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media piramida makanan sehat tersebut. Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

2.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluation yaitu tahap terakhir kegiatan yang dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk (Rusmayana, 2021). Tahapan ini menilai untuk mengetahui kelayakan media piramida makanan sehat yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dapat berupa saran dan kritik siswa untuk mengetahui letak kekurangan dari perkembangan media piramida makanan sehat sehingga dapat diperbaiki agar lebih baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

2.3 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) dengan judul “Pengembangan Piramida Konversi Untuk Kelas III SD Negeri 1 Getak”. Model penelitian Brog & Gall adalah teknik yang digunakan dalam pengembangan (R & D). Dengan temuan studi menunjukkan bahwa media piramida konversi dapat digunakan secara efektif dalam pengajaran sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Piramida Kubus Untuk Materi Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas 5”. Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE adalah teknik yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan validitas dan aplikatif media kubus piramida yang dapat diterapkan pada pembelajaran tema 8 subtema 3 di kelas V.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Izza (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Piramida Putar Perbandingan Dua Besaran Yang Berbeda Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”. Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE adalah pendekatan yang dilakukan dengan temuan studi. Berdasarkan temuan penelitian tersebut, peserta didik kelas lima sekolah dasar dapat belajar dengan efektif menggunakan media piramida.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliantika (2017) dengan judul “Pengembangan Media Piramida Cerdas Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Siswa Kelas IV SD”. Model penelitian ADDIE digunakan dalam teknik pengembangan (R&D). Sebagai konsekuensi dari temuan penelitian ini, diyakini bahwa media piramida pintar cocok sebagai alat pengajaran karena dapat membantu peserta didik dalam menentukan cara menyusun sudut yang tepat, menemukan keunggulan variasi, dan mengidentifikasi karakteristik pribadi. Media piramida pintar juga dapat membantu mempermudah instruktur untuk menyebarkan konten pelajaran.

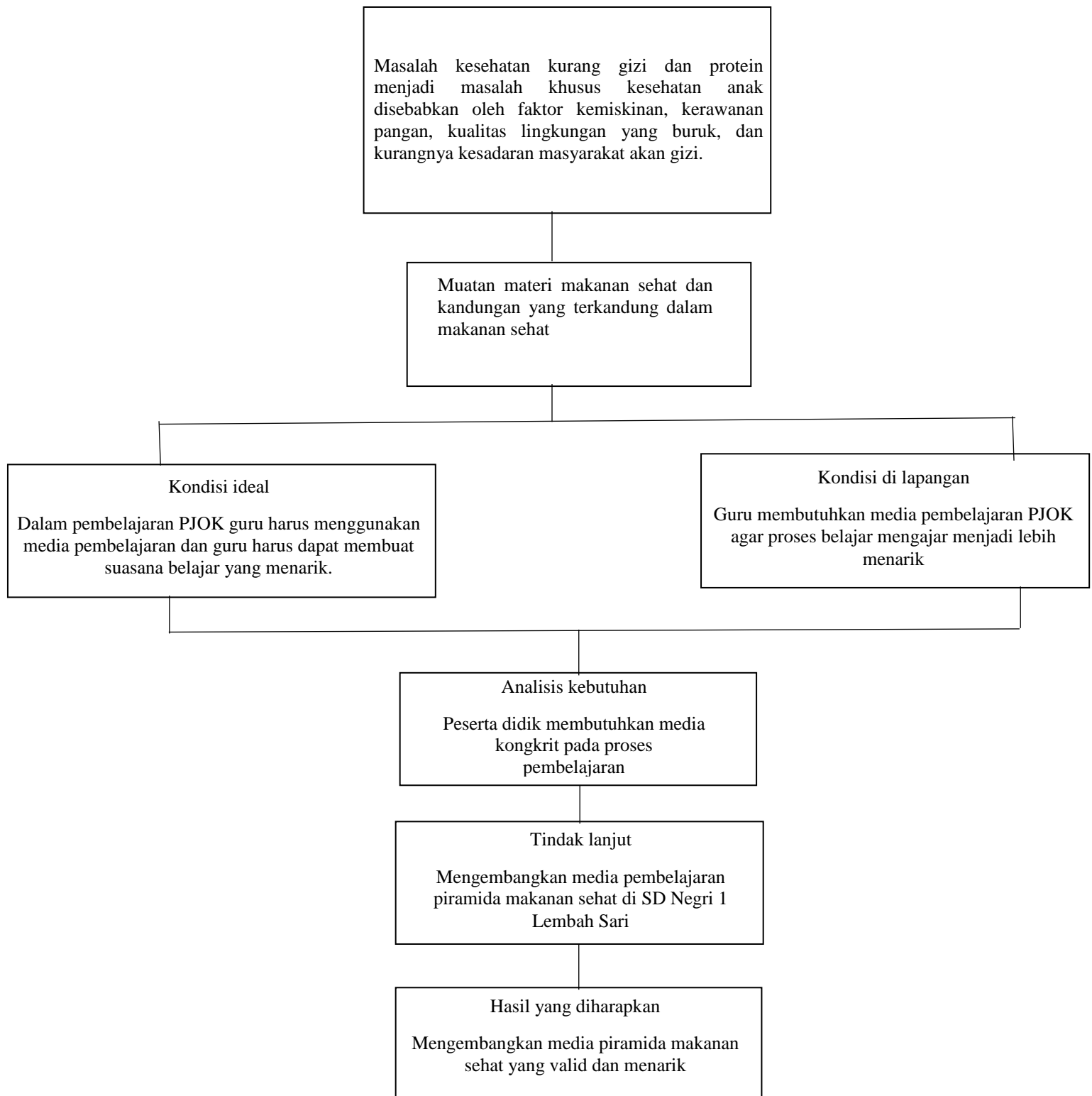
2.4 Kerangka Berfikir

Masalah kesehatan kurang gizi dan protein menjadi masalah khusus kesehatan anak yang terjadi di Indonesia atau Negara berkembang lainnya. Masalah kurang gizi kurang disebabkan oleh faktor kemiskinan, ketahanan pangan, kurang baiknya kualitas lingkungan dan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang gizi. Anak usia sekolah memerlukan gizi yang seimbang untuk mengatasi masalah kurang gizi dengan mengkonsumsi makanan sehat yang terdapat pada pembelajaran PJOK suasana pembelajaran seharusnya tercipta dengan aktif, inovatif dan menyenangkan supaya peserta didik bosan dalam proses pembelajaran.

Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjalin interaksi yang komunikatif dan terjadinya *feedback* atau timbal balik antara guru dengan peserta didik antara kedua belah pihak mampu menghasilkan pembelajaran yang tidak membosankan, mudah dipahami, menyenangkan, diingat dan mendapatkan makna pembelajaran tersendiri. Demikian juga halnya dengan pembelajaran PJOK, Pembelajaran PJOK tidak hanya tercapainya kompetensi afektif, kognitif dan psikomotorik tetapi tercapainya juga suatu kompetensi keterampilan sehingga memberikan pengalaman atau pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku paket tematik guru dan buku tematik siswa. Untuk hal ini diperlukan media yang mendukung tercapainya pembelajaran PJOK, adapun media yang sering digunakan di sekolah dasar pada saat ini pada umumnya mencakup materi yang luas dan tidak menggunakan media kongkrit sehingga peserta didik masih bingung dalam pembelajaran belum spesifik dan belum menyajikan kesesuaian materi dengan kontekstual peserta didik di lingkungannya. Untuk itu perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan media PIRAMASE. Media ini membantu peserta didik untuk mengenal lebih dalam terkait dengan makan sehat di dalam media tersebut.

Media piramida ini sangat penting diperkenalkan ke peserta didik sekolah dasar karena media kongkrit , agar peserta didik memahami makanan sehat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian peserta didik merasakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah dipahami sesuai dengan apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungannya.



Gambar 2.31 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013:262) penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk tertentu. Penelitian ini bertujuan antara lain untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PIRAMASE muatan PJOK untuk siswa kelas III SDN 1 Lembah Sari.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Dick and Carry Brach yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Adapun langkah-langkah dari model ADDIE ini yaitu terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

3.2.1 *Analysis (Analisis)*

Tahap *Analysis* yaitu kegiatan utama untuk menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, langkah pertama melakukan menganalisis masalah yang dihadapi oleh guru, analisis kebutuhan peserta didik yang meliputi karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar kemudian menganalisis kurikulum yang mencakup materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada tema yang akan dikembangkan pada kelas III SD semester 1, membaca buku guru dan buku peserta didik pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 mata pelajaran PJOK dan tahap selanjutnya adalah menganalisis tujuan pembelajaran.

3.2.2 *Design (Perancangan)*

Tahap *design* yaitu merancang media PRIAMASE. Media pembelajaran tersebut dirancang untuk peserta didik kelas III SD. Materi yang dipilih yaitu materi PJOK tentang makanan sehat terdapat pada buku tema 4 subtema 3 pembelajaran 2. Tahap ini juga terdiri dari melengkapi alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran PIRAMASE yang dibuat dari bahan kayu, memiliki buku panduan cara penggunaan PIRAMASE, mempunyai petunjuk penggunaan, gambar komponen makanan sehat menggunakan *photo paper glossy A4*, dan terdapat *scane barcode* yang akan terdapat video pembelajaran animasi.

3.2.3 *Development (Pengembangan)*

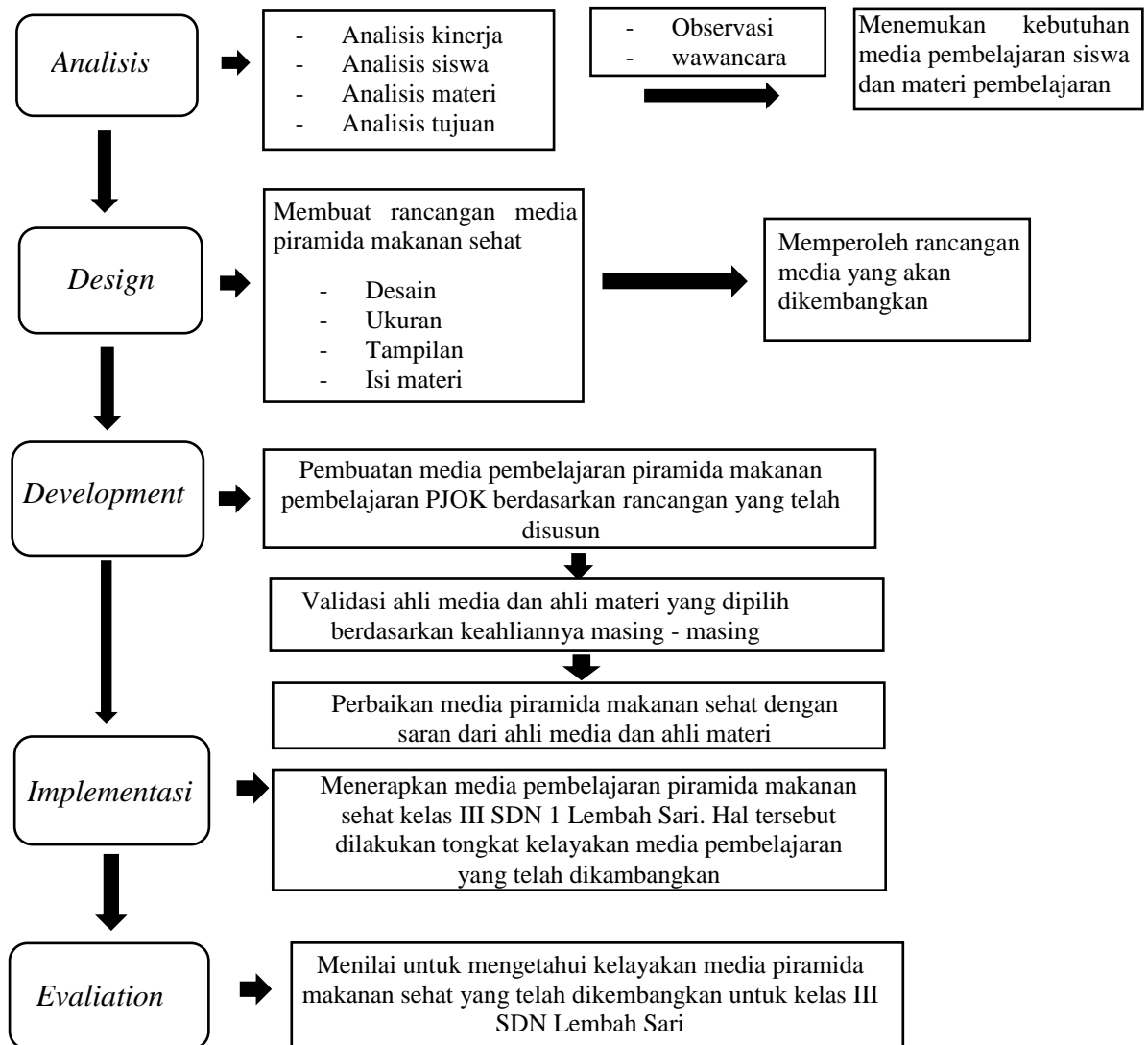
Tahap *development* yaitu tahapan yang bertujuan untuk merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Produk media PIRAMASE yang sudah dibuat kemudian akan divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Kegiatan validator dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila media yang dikembangkan layak digunakan maka selanjutnya, media pembelajaran siap untuk dilakukan uji coba atau dapat diimplementasikan.

3.2.4 Implementation (penerapan)

Tahap *Implementation* yaitu tahap kegiatan untuk menerapkan media makanan sehat yang telah dibuat dan direvisi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media PIRAMASE tersebut. Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan uji tahap kelompok kecil dan kelompok besar. Uji tahap kelompok kecil melibatkan 7 orang peserta didik, yang bertujuan agar pada saat melakukan uji coba kelompok besar tidak mengalami masalah dalam proses pembelajaran dan uji coba kelompok besar melibatkan 19 orang peserta didik bertujuan untuk mengetahui kelayakan media PIRAMASE yang dihasilkan dalam proses pembelajaran.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi yaitu tahap terakhir kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Tahap ini menggunakan tes formatif dan sumatif. Tes formatif bertujuan untuk menilai, memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan tes sumatif penilaian yang diberikan setelah sekumpulan satuan program pembelajaran selesai diberikan kepada peserta didik di akhir kegiatan, peserta didik memberikan penilaian terhadap media yang sudah diterapkan. Tes sumatif dilakukan dengan dua cara yaitu *pretest dan postest*.



Gambar 3.1 Model Pengembangan

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas III SDN Lembah Sari waktu pelaksanaan penelitian ini diperkirakan pada bulan Februari-Maret 2023. Penelitian di lakukan di sekolah dasar karena sekolah ini menggunakan media yang masih bersifat umum seperti buku paket tematik guru dan tematik siswa artinya belum spesifik sehingga perlu dilakukan suatu pengembangan agar peserta didik belajar sesuai dengan kontekstual dengan lingkungannya sehari-hari.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Lembah Sari yang berjumlah 19 orang. Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran PIRAMASE Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SDN 1 Lembah Sari.

3.5 Jenis Data

Jenis data yang terkumpul selama penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi berdasarkan kualitas objek yang diteliti yang berupa saran dari para ahli dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka yang menunjukkan kepada presentasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan tehnik pengumpulan data yang digunakan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi terkait tentang beberapa hal mengenai kurikulum yang digunakan, media yang digunakan dan buku tematik revisi tahu berapa yang digunakan.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data seperti tujuan pembelajaran mata pelajaran PJOK kelas III Subtema 3 Pembelajaran 2. Sehingga mengetahui kelemahan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

3.6.3 Angket

Angket merupakan kumpulan informasi yang disampaikan kepada dosen yang ahli di bidang media dan materi. Validasi angket guru dan peserta didik yaitu di kelas III untuk menilai media yang dikembangkan dan memberi centang pada angket dengan skala skor 1 sampai 4.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi dari ahli media dan materi, respon guru kelas III, respon guru PJOK dan respon peserta didik kelas III sebagai pengguna produk, dan lembar wawancara pelaksanaan pembelajaran.

3.7.1 Angket Ahli Validasi Materi

Angket ini digunakan sebagai alat untuk memperoleh skor penilaian kelayakan materi hasil pengembangan media. Skor penilaian diperoleh dari ahli materi. Kelayakan materi ditinjau dari beberapa kriteria yaitu relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada *student centered*, kebahasaan dan keterbacaan media dengan PIRAMASE.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Soal
Relevansi	Kesesuaian materi dengan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	3
	Materi memenuhi tuntutan kurikulum	1
Keakuratan	Kesesuaian materi dengan tema dan subtema pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	1
	Kesesuaian konsep materi	1
Komunikatif	Materi mudah dipahami	1
	Kejelasan Penyajian Materi	1
Berorientasi pada Student Centered	Membangun pengetahuan peserta didik	2
Kebahasaan	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	2
	Bahasa yang jelas dan mudah dipahami	1
	Huruf yang jelas dan mudah dibaca	1

Aspek	Indikator	Jumlah Soal
Keterbacaan	Kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	2

Sumber: Ardhani (2021:37)

3.7.2 Angket Validasi Ahli Media

Media Angket validasi media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang diperoleh dari penilaian ahli media. Komponen penilaian didasarkan pada komponen teknis. Skor penilaian diperoleh dari ahli materi. Kelayakan materi ditinjau dari beberapa kriteria yaitu tampilan, penyajian materi dan bahan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Penilaian Tampilan	Desain media menarik	1
	Media bermakna sebagai penyampaian pesan	1
	Kesesuaian desain media	2
	Pemilihan media dan warna pada media	2
	Kualitas dan kesesuaian gambar	2
	Keseuaian ukuran	2
	Memuat integritas konsep	1
Penyajian Media	Kepraktisan media	1
	Kelengkapan media	2
	Kualitas media	3
Bahan	Kualitas bahan dan pembuatan media	3

Sumber: Ardhani (2021:37)

3.7.3 Angket Respons Guru

Angket respon guru bertujuan untuk memperoleh penilaian sebagai timbal balik dari penggunaan media PIRAMASE. Sebagai

pendukung pembelajaran dengan materi Tema 4 Kewajiban dan Hak, subtema 3 kewajiban dan hakku dalam bertetangga pembelajaran 2. Skala pengukuran yang digunakan di dalam angket menggunakan skor 1-4. Dengan kriteria Kelayakan penyajian, kelayakan isi materi dan manfaat.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respons Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan penyajian	Materi sesuai dengan KD	1
	Media mudah digunakan	1
	Media yang menarik	1
Kelayakan isi materi	Materi mudah dipahami	1
	Materi mudah dibaca	1
	Gambar yang jelas	1
	Media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan	1
Manfaat	Media mudah digunakan	1
	Meningkatkan keterampilan komunikasi	1
	Meningkatkan interaksi	1
	Materi tersusun dengan baik	1

Sumber: Wulandari (2021:34)

3.7.4 Angket Respons Peserta Didik

Angket respons peserta didik berisi pernyataan sebagai tanggapan terhadap media Piramida Makanan Sehat berbasis kearifan lokal dengan Tema 3 “Hak dan Kewajiban”. Dengan kriteria materi dan media.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Penyajian materi yang mudah dipahami	3
	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	2
Media	Kemenarikan tampilan media	3
	semangat menggunakan media	3
	Media mendukung untuk menguasai materi	1

Sumber: Ardhani (2021:37)

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Respons Guru, dan Respons Peserta Didik

Angket respon guru dan respons peserta didik akan diberikan untuk menilai media yang digunakan dan media yang telah dikembangkan. Angket validasi ahli materi dan validasi ahli media akan diberikan setelah media selesai dibuat. Sugiyono (2015:147) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan mengklasifikasi dan susunan data setelah dari seluruh responden terkumpul sehingga peneliti dapat mengetahui hasil penelitian. Tujuan pemberian angket adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penilaian yang digunakan yaitu 1-4. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Skor Setiap Alternatif Jawaban

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2015:35)

Menurut Suhendrianto (2017:94) analisis respon siswa pada saat uji coba awal dan pada kelas nyata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} X 100 \%$$

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor tinggi

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan produk media pembelajaran, maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
0% - 20%	Kurang Baik

Sumber: Ardhani (2021:42)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

3.3 Deskripsi Hasil Penelitian

Produk hasil penelitian ini berupa media PIRAMASE. Dalam pengembangan media PIRAMASE ini menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Proses pengembangan dibagi sesuai dengan tahapan yang ada pada model ADDIE tersebut, terdapat 5 tahapan yang harus dilewati untuk memperoleh produk akhir berupa media PIRAMASE. Adapun hasil yang diperoleh pada masing-masing tahapan penelitian dan pengembangan dapat dijabarkan pada sub-sub berikut:

3.3.4 Analysis (Analisis)

a. Analisis Kinerja

Hasil analisis kinerja diperoleh dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas dan guru PJOK kelas di SD Negeri 1 Lembah Sari. Berikut hasil wawancara analisis kinerja dilakukan dengan guru kelas dan guru PJOK di SD Negeri 1 Lembah Sari.

4.1 Tebel Hasil Wawancara Analisis Kinerja

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Apakah pembelajaran sesuai dengan tuntunan kurikulum 2013?	Sesuai dengan kurikulum 2013
2	Apakah proses pembelajaran menggunakan buku tematik?	Proses pembelajaran sesuai dengan buku tematik guru dan buku tematik siswa
3	Apa saja media pembelajaran yang digunakan pada saat melakukan proses belajar mengajar?	Media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran yaitu guru menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku tematik guru dan buku tematik siswa
4	Apakah kendala yang dialami sehingga tidak menggunakan media pembelajaran?	Kendala yang dialami guru pada saat membuat media pembelajaran yaitu guru kelas mengajar 5 mata pelajaran sehingga guru merasa repot untuk membuat media pembelajaran pada tiap mata pelajaran. Sedangkan guru PJOK sebagai bendahara di SD Negeri 1 Lembah Sari, sehingga banyak pekerjaan yang diselesaikan oleh guru olahraga tersebut. Jadi guru olahraga tidak mempunyai waktu untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru memilih buku tematik guru dan buku tematik siswa sebagai media pembelajaran
5	Bagaimana respon peserta didik saat mengajar di kelas?	Respon peserta didik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, jika tidak menggunakan media pembelajaran peserta didik merasa bosan, cepat mengantuk dan jenuh di dalam kelas.
6	Apakah kebiasaan makanan yang dikonsumsi peserta didik di sekolah?	Peserta didik mengkonsumsi makanan kurang sehat, seperti jajan cepat saji yaitu makanan bersaus dan snack. Hanya beberapa peserta didik membawa bekal dari rumah untuk sarapan dengan lauk nasi dan mie tapi banyak peserta didik yang tidak membawa bekal dari rumah karena kurang perhatian dari orang tua peserta didik. Karena orang tua peserta didik rata-rata sebagai pedagang dan petani sehingga orang tua peserta didik pagi-pagi sudah pergi untuk bekerja. Oleh karena itu peserta didik kurang perhatian dari orang tua untuk mengkonsumsi makanan sehat.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari pada proses pembelajaran peserta didik merasa bosan dan sulit

memahami materi pembelajaran dikarenakan suasana belajar dan cara mengajar yang terlalu monoton, kurang bervariasi dan belum ada media yang kongkrit. Analisis yang diperoleh dari hasil wawancara terbatas pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari terdiri dari 8 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Analisis karakteristik peserta didik meliputi *analysis* kognitif, afektif dan psikomotorik. Karakteristik kognitif tahap operasional kongkrit rentan usia 7-11 tahun yaitu anak sudah mulai memfungsikan akalinya untuk berpikir logis atau jelas dan masih ingin belajar sambil bermain. Karakteristik afektif peserta didik dalam pembelajaran antara lain; 1) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu terlihat dari aktivitas peserta didik di dalam kelas. 2) peserta didik cenderung lebih aktif mengerjakan tugas daripada bertanya dengan guru. 3) media pembelajaran yang digunakan dalam kelas kurang bervariasi dan kurang kreatif hanya menggunakan bahan ajar buku tematik guru dan buku tematik siswa.

Karakteristik psikomotorik anak usia sekolah dasar senang beraktivitas kelompok, umumnya anak usia sekolah dasar senang mengelompokkan dirinya dengan teman se-usianya.

Berdasarkan karakteristik peserta didik tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada dan untuk membangkitkan semangat dan

motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran PIRAMASE yang dikembangkan peneliti merupakan salah satu cara agar peserta didik dapat mandiri, memberikan motivasi dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Materi

Pengembangan media PIRAMASE ini mengacu pada muatan pelajaran PJOK yang terdapat pada buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 yang mengangkat materi tentang makanan sehat yaitu pemilihan makanan sehat dan manfaat memilih makanan sehat. Adapun jabaran materi yang akan menjadi landasan dalam media PIRAMASE ini dapat dilihat pada tabel berikut:

4.2 Tabel KI (Kompetensi Inti) dan KD (Komptensi Dasar)

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai, ajaran agama yang dianutnya.	3.8 Memahami bentuk dan manfaat
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, satun, peduli percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.	istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menaya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya. Makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam rangka yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.	

Tabel 4.3 Indikator Subtema Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 4

No.	Indikator Pembelajaran
3.9.1	Memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh
3.9.2	Menjelaskan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh
4.9.1	Menunjukkan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh
4.9.2	Menceritakan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh

d. Analisis Tujuan

Pengembangan media PIRAMASE ini berawal dari munculnya permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran untuk mencapai aspek kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif memiliki jenjang dari yang rendah sampai yang tinggi yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek kognitif pada Kelas III Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 peserta didik dapat memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh dan dapat menjelaskan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh. Aspek afektif menekankan pada sikap, emosi, perasaan dan karakteristik moral. Aspek afektif terdiri dari yang rendah sampai yang tinggi yaitu penerimaan, responding penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi. Pada aspek afektif diharapkan peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Aspek psikomotorik dari yang rendah sampai yang tinggi yaitu persepsi, kesiapan peniruan, gerakan

mekanis, gerakan respons kompleks dan penyesuaian pola gerakan. Aspek psikomotorik yang diharapkan peserta didik dapat menunjukkan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh dan dapat menceritakan makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh. Tujuan pembelajaran pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran Subtema Kewajiban dan Hakku dalam Bertanggung Jawab Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
3.9.1	Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik mampu menyebutkan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh, dengan baik
3.9.2	Setelah melihat video yang ditayangkan guru, peserta didik mampu menjelaskan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh, dengan tepat
4.9.1	Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik mampu menceritakan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh baik dan benar
4.9.2	Setelah menggunakan media PIRAMASE, peserta didik mampu melaporkan makanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan baik dan benar

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 membutuhkan media pembelajaran. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yaitu mengembangkan media PIRAMASE pada muatan pelajaran PJOK di SDN 1 Lembah Sari bertujuan untuk membuat peserta didik yang kurang bersemangat menjadi lebih semangat karena penggunaan media pembelajaran mengajak peserta didik aktif dan mandiri.

Selain itu, dengan media pembelajaran PIRAMASE peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru di dalam kelas. Pengembangan media PIRAMASE bertujuan untuk memudahkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3.3.5 Design (Desain)

Tahapan kedua setelah peneliti melakukan *analysis* dari berbagai aspek yaitu tahap *design* (perencanaan) produk berupa media pembelajaran PIRAMASE yang akan dibuat terdiri dari beberapa langkah perencanaan sebagai berikut:

3.3.5.1 Rancangan Isi Media

Berikut adalah rancangan PIRAMASE sebagai berikut:

a) Muatan Materi

Muatan materi dalam media pembelajaran PIRAMASE dirancang sesuai dengan Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 Mata Pelajaran PJOK Muatan Materi Makanan Sehat yaitu pemilihan makanan sehat, manfaat memilih makanan sehat dan mengelompokkan makanan sehat dan bergizi untuk tubuh. Adapun materi yang terdapat di dalam produk PIRAMASE ini diantaranya karbohidrat, buah, sayur, protein, dan mineral.

b) Gambar Komponen Makanan Sehat

Gambar komponen makanan sehat yang terdiri dari karbohidrat (nasi, mie, jagung, sereal, ubi dan singkong), buah (anggur, jeruk, jambu dan pepaya), sayur (kentang, wortel, cabe,

tomat dan brokoli), buah (anggur, jeruk, jambu dan pepaya), protein (tahu, tempe, ikan, daging ayam, telur dan daging sapi) dan mineral (margarin, *butter* dan minyak). Gambar didapatkan dari sumber aplikasi *pinterest* dan diprint menggunakan kertas *photo paper glossy A4*. Gambar komponen makanan sehat sebagai berikut:

1. Karbohidrat



Gambar 4.1 Nasi

Sumber: <https://pin.it/DoERrw1>



Gambar 4.2 Jagung

Sumber: <https://pin.it/yJNH4n4>



Gambar 4.3 Sereal

Sumber: <https://pin.it/2HieXxs>



Gambar 4.4 Ubi

Sumber: <https://pin.it/1C9Awv6>



Gambar 4.5 Mie

Sumber: <https://pin.it/6KkFdNX>



Gambar 4.6 Kentang

Sumber: <https://pin.it/2Avygdh>.



Gambar 4.7 Singkong

Sumber: <https://pin.it/6wFZJSo>

2. Buah dan Sayur



Gambar 4.8 Sawi Hijau

Sumber: <https://pin.it/e9arGRc>



Gambar 4.9 Brokoli

Sumber: <https://pin.it/3ztjMM7>.



Gambar 4.10 Tomat

Sumber: <https://pin.it/2FP9rwS>
<https://pin.it/5SP0FVW>



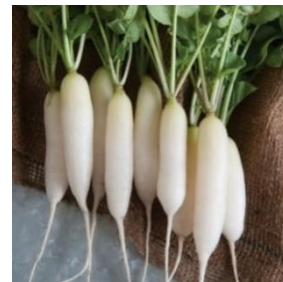
Gambar 4.11 Cabai

Sumber:



Gambar 4.12 Paprika

Sumber: <https://pin.it/7h44Iz5>



Gambar 4.13 Lobak

Sumber: <https://pin.it/61OtrpP>



Gambar 4.14 Daun Bawang

Sumber: <https://pin.it/6C7AVEZ>
<https://pin.it/7yCa8W0>



Gambar 4.15 Wartel

Sumber:



Gambar 4.16 Jeruk

Sumber: <https://pin.it/3cZ38Sv>



Gambar 4.17 Anggur

Sumber: <https://pin.it/6RgxnO6>



Gambar 4.18 Pepaya

Sumber: <https://pin.it/1locfkQ>
<https://pin.it/2v4mXfU>



Gambar 4.19 Jambu

Sumber:

3. Protein



Gambar 4.20 Daging Ayam



Gambar 4.21 Daging Sapi

<https://pin.it/60IMVd>

Sumber: <https://pin.it/2Kdc4Tq>

Sumber:



Gambar 4.22 Telur



Gambar 4.23 Ikan

<https://pin.it/3PtA2Bs>

Sumber: <https://pin.it/7lzwCPI>

Sumber:



Gambar 4.24 Keju



Gambar 4.25 Tahu

<https://pin.it/7lzwCPI>

Sumber: <https://pin.it/1Pd0y9>

Sumber:



Gambar 4.26 Tempe



Gambar 4.27 Kedelai

Sumber: <https://pin.it/2dvObs9>
<https://pin.it/41V4ISL>

Sumber:

4. Mineral



Gambar 4.28 Minyak

Sumber: <https://pin.it/HLa2Zqr>

Gambar 4.29 Margarin

Sumber: <https://pin.it/5yanItt>

Gambar 4.30 Mentega

Sumber: <https://pin.it/35HXYpK>

c) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media PIRAMASE yaitu dengan cara: 1) *scan video* pada petunjuk penggunaan, 2) menonton *video* makanan sehat, 3) memilih gambar makanan sehat dan 4) Memasukkan gambar makanan sehat sesuai dengan kadar makanan. Petunjuk penggunaan menggunakan aplikasi canva dan diprint menggunakan kertas *photo paper glossy A4*.

d) Video Animasi

Video pembelajaran media PIRAMASE menggunakan aplikasi *KineMaster* dengan video animasi dengan menggunakan *barcode video* yang dibuat menggunakan *Quick Response*

Generator. Video animasi berisi tentang 1) definisi makanan sehat, 2) jenis makanan berdasarkan kandungan zat, 3) definisi dari karbohidrat, sayur, buah, lemak, protein dan mineral, 4) contoh karbohidrat, sayur, buah, lemak protein dan mineral, 5) fungsi karbohidrat, sayur, buah, protein, lemak dan mineral.

1.2.1.2 Tampilan Media

Penampilan media terkait dengan standar kata, visual, dan warna berikut dalam pengembangan media sebagai berikut:

a) Tulisan

Tulisan media PIRAMASE dengan tulis tangan sendiri pada media PIRAMASE. Sedangkan petunjuk penggunaan PIRAMASE menggunakan jenis font *Canva Sans* dan judul menggunakan jenis *font Intro Rust*.

b) Gambar

Gambar makanan bergizi termasuk karbohidrat, sayuran, buah, protein, dan mineral digunakan untuk memberikan informasi. Adapun kriteria pemilihan gambar sebagai berikut: 1) warna yang efektif yang harus dipilih menurut kenyataan, alamiah misalnya cabai warna merah, sayur warna hijau dan jagung warna kuning, 2) gambar tidak buram dan harus jelas, 3) gambar yang menarik perhatian peserta didik, cenderung kepada hal-hal yang diminati peserta didik seperti benda-benda yang ada dengan

kehidupan nyata, 4) cocok untuk tingkatan umur dan kemampuan belajar peserta didik.

c) Warna

Gambar bahan makanan sehat dicetak dengan warna agar tampak jelas dan seperti makanan sehat asli, dan petunjuk penggunaan media dengan warna merah muda, kuning, dan biru. Adapun kriteria pemilihan gambar sebagai berikut: 1) warna yang menarik untuk menarik perhatian peserta didik, 2) warna yang dipilih sesuai dengan tingkat umur peserta didik, peserta didik kelas III sudah memberikan warna “sejuk” warna merah muda, kuning, dan biru.

1.2.1.3 Bahan Media

a) Bahan Kayu

Bahan yang digunakan adalah kayu bajaran yang dipotong-potong dengan ukuran lebar 40 cm dan tinggi 70 cm.

3.3.6 *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media PIRAMASE kelas III pembelajaran tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 dikembangkan. Berdasarkan hasil kajian dan analisis terhadap urgensi atau kebutuhan pengembangan produk yang bertujuan untuk memudahkan dan kesiapan pengembangan serta optimalisasi tujuan pengembangan sesuai indikator yang telah ditetapkan. Komponen utama PIRAMASE dibuat dengan menggunakan kayu bajaran dengan bahan sebagai berikut:

1. Pertama, siapkan kayu bajor ukuran panjang 70 cm dan lebar 40 cm.



Gambar 4.31 Kayu Bajor Sebagai Kayu Dari Media

2. Selanjutnya potong kayu menjadi potongan-potongan berukuran lebar 40 cm dengan tinggi 70 cm.



Gambar 4.32 Mengukur Kayu Bajor

3. Kemudian potong kayu yang sudah diukur.



Gambar 4.33 Potong Kayu Bajor

4. Merakit 2 kayu agar berbentuk piramida.



Gambar 4.34 Membentuk Piramida

5. Selanjutnya memasang rak kayu pada media piramida.



Gambar 4.35 Memasang Rak Kayu Media

6. Terakhir menuliskan makanan sehat dibagian samping media piramida menggunakan profil.



Gambar 4.36 Menuliskan Komponen Makanan Karbohidrat Sayur, Buah, Protein dan Lemak

a. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji media PIRAMASE penilaian terhadap kelayakan produk yang ditinjau dari prespektif media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli media 1 Erfan, S.Pd., M.Pd., dan ahli media 2 Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd., penilaian dilakukan dengan menunjukkan produk kepada ahli untuk validasi berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pertanyaan tersebut dikembangkan dari 3 aspek utama yaitu aspek tampilan, aspek penyajian media dan aspek bahan. Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Media

No.	Pernyataan	Hasil Validasi		Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
		Ahli 1	Ahli 2				
Aspek Tampilan							
1	Desain media PIRAMASE	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
2	Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
3	Desain media sesuai dengan namanya	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
4	Desain mdia sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
5	Kualitas tampilan gambar terlihat jelas	3	4	7	8	87,5%	Sangat Layak
6	Penyajian gambar pada PIRAMASE	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
7	Pemilhan media yang unik	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
8	Media PIRAMASE bermakna sebagai penyampaian pesan	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
9	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE jelas	3	3	6	8	75%	Baik
10	Kesesuaian ukuran pada media	4	4	8	8	100%	Sangat Layak

No.	Pernyataan	Hasil Validasi		Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
PIRAMASE							
11	Memuat Integritas konsep makanan sehat	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
12	Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan dibawa	3	3	6	8	75%	Baik
Aspek Penyajian Media							
13	Media diberi judul/keterangan media	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
14	Terdapat cara penggunaan media	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
15	Penyajian media mampu menumbuhkan minat dan belajar peserta didik	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
16	Media dapat dipadukan dengan pembelajaran	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
17	Media dapat digunakan secara berkelompok	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
Aspek Bahan							
18	Bahan dapat diperoleh dengan mudah	3	3	6	8	75%	Baik
19	Bahan tidak membahayakan bagi peserta didik	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
20	Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Jumlah				144	160	87,5%	Sangat Layak

Pada tabel 4.5 dapat diketahui hasil validasi ahli media diperoleh skor hasil sebesar 144 dari skor maksimal 160 atau memiliki skor persentase 87,5% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak” berdasarkan perspektif kajian media oleh para ahli.

Selain dari validasi media yang diperoleh dengan instrumen atau hasil validasi ahli media juga diberikan pertanyaan terbuka yang berisi saran atau

masukan produk yang dikembangkan. Adapun saran atau masukan tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.6 Masukkan dan Saran dari Ahli Media

No.	Masukkan dan Saran	
	Ahli Media 1	Ahli media 2
1.	Tidak ada revisi	Gambar komponen makanan sehat sebaiknya diberikan pemberat pada <i>stayroform</i> diganti dengan kertas <i>photo paper glossy A4</i> agar tidak mudah rusak.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji media PIRAMASE penilaian terhadap kelayakan produk yang ditinjau dari prespektif media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi 1 Gita Prima Putra, M.Pd., dan ahli materi 2 Fauzan Ma'ari, A.Md., Gz. penilaian dilakukan dengan menunjukkan produk kepada ahli untuk kemudian tivalidasi berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pertanyaan tersebut dikembangkan dari 3 aspek utama yaitu aspek revlensi, aspek keakuratan, aspek komunikatif, aspek berorientasi pada *student centered.*, aspek kebahasaan dan aspek keterbacaan Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Ahli Materi

No.	Pernyataan	Hasil Validasi		Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kirteria
		Ahli 1	Ahli 2				
Aspek Relevansi							
1	Materi makanan sehat relevan dengan KD yang harus dikuasi peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
2	Kelengkapan materi makanan sehat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
3	Materi makanan sehat cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
4	Materi makanan sehat sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Aspek Keakuratan							
5	Materi makanan sehat yang disajikan sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
6	Materi makanan sehat yang disajikan sesuai dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	3	4	7	8	87,5%	Sangat Layak
7	Kesesuaian konsep materi makanan sehat	3	4	7	8	87,5%	Sangat Layak
Aspek Komunikatif							
8	Materi makanan sehat mudah dipahami peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
9	Materi makanan sehat disajikan dengan jelas	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak

Hasil Validasi							
No	Pernyataan	Skor		Skor	Persentase	Kriteria	
Aspek Berorientasi pada <i>Student Centered</i>							
10	Mendorong peserta didik dalam berpikir sesuai dengan pengalaman peserta didik sendiri	4	3	7	8	87,5%	Sangat Layak
11	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
12	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
13	Mendorong peserta didik untuk menyatakan pendapat	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan							
14	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
15	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Aspek Keterbacaan							
16	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
17	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Jumlah				132	136	97%	Sangat Layak

Pada tabel 4.7 dapat diketahui hasil validasi ahli materi diperoleh skor hasil sebesar 132 dari skor maksimal 136 atau memiliki skor persentase 97% sesuai

dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak” berdasarkan perspektif kajian media oleh para ahli.

Selain dari validasi media yang diperoleh dengan instrumen atau hasil validasi ahli media juga diberikan pertanyaan terbuka yang berisi saran atau masukan produk yang dikembangkan. Adapun saran atau masukan tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.8 Masukan dan Saran dari Ahli Materi


No.	Masukan dan Saran	
	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Kurangi typo	Materu najabab sehat untuk anak usia sekolah dasar kelas III dapat disederhanakan dengan tingkat ekonomi dan budaya di lingkungan sekolah
2.	Perhatikan keterkaitan antar kalimat	Media yang digunakan sebaiknya menggunakan <i>food</i> untuk memudahkan inter aksi peserta didik
3.	Penggunaan kata kurang konsisten	Fungsi karbohidrat, buah, sayur, lemak, protein dan mineral disampaikan dalam materi pembelajaran

3.3.7 *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap kegiatan implemmtasi peneliti melakukan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 7 orang dan uji coba kelompok besar yaitu seluruh peseta didik 19 orang. Pada setiap kegiatan implementasi peneliti melakukan tahapan kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun pelaksanaan implementasi sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rancangan Pelaksanaan Implementasi Produk

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Dokumentasi
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan doa menurut keyakinan masing-masing (Orientasi). 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi presensi dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan (Presensi). 3. Meberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kegiatan sehari-hari (Motivasi). 4. Mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apresiasi). 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melihat gambar yang diberikan guru 2. Peserta didik menyimak cerita motivasi. 3. Peserta didik bertanya jawab dengan guru 4. Peserta didik menyimak masalah yang diberikan. 5. Peserta didik ditanya oleh guru terkait makanan sehari-hari 6. Peserta didik menjawab pertanyaan guru 7. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru . peserta didik mampu menyebutkan makanan sehat 8. Peserta didik diberikan pre-tes 9. Peserta didik melihat video pembelajaran 10. Peserta didik menonton video pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan tentang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Dokumentasi
	<p>makanan sehat</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menceritakan makanan sehat yang dikonsumsi dalam kehidupan sehari-har 12. Peserta didik menggunakan media PIRAMASE peserta didik melaporkan makanan sehat 13. Peserta didik maju satu persatu di depan kelas 14. Peserta didik memperhatikan penguatan guru terhadap media yang digunakan oleh teman yang lainnya 15. Peserta didik diberikan instrumen terhadap media yang dikembangkan 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya. 2. Guru dan peserta didik mengadakan refleksi pembelajaran dengan memberikan post tes 3. Salah satu peserta didik memimpin teman-temannya untuk berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Aspek Tampilan					
1.	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami	27	28	96,4%	Sangat Layak
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE mendorong saya berpikir mandiri	28	28	100%	Sangat Layak
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	26	28	92,8%	Sangat Layak
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE sederhana dan mudah saya pahami	28	28	100%	Sangat Layak
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	27	28	96,4%	Sangat Layak
Aspek Media					
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE sangat jelas	28	28	100%	Sangat Layak
7	Tampilan media PIRAMASE dapat menarik perhatian saya	28	28	100%	Sangat Layak
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE jelas	28	28	100%	Sangat Layak
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE membuat saya semangat dalam belajar	27	28	96,4%	Sangat Layak
10	Penggunaan media PIRAMASE dapat membuat belajar tidak membosankan	26	28	92,8%	Sangat Layak
11	Media PIRAMASE ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat	28	28	100%	Sangat Layak
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PJOK	27	28	96,4%	Sangat Layak
Jumlah		328	336	97%	Sangat Layak

Pada tabel 4.10 dapat diketahui hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor hasil sebesar 328 dari skor maksimal 336 atau memiliki skor persentase 97% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PIRAMASE “sangat layak” berdasarkan perspektif uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
Aspek Tampilan					
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE mudah saya pahami	75	76	98,6%	Sangat Layak
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE mendorong saya berpikir mandiri	75	76	96,5%	Sangat Layak
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	74	76	97,3%	Sangat Layak
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE sederhana dan mudah saya pahami	69	76	90,7%	Sangat Layak
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	74	76	97,3%	Sangat Layak
Aspek Media					
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE sangat jelas	74	76	97,3%	Sangat Layak
7	Tampilan media PIRAMASE dapat menarik perhatian saya	76	28	100%	Sangat Layak
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE membuat saya semangat dalam belajar	75	76	96%	Sangat Layak
10	Penggunaan media PIRAMASE dapat membuat belajar tidak membosankan	73	76	98,6%	Sangat Layak
11	Media PIRAMASE	75	76	96%	Sangat Layak

No.	Aspek	Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
	ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat				
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PJOK	75	76	88%	Sangat Layak
	Jumlah	890	912	96%	Sangat Layak

Pada tabel 4.11 dapat diketahui hasil uji coba kelompok besar diperoleh skor hasil sebesar 890 dari skor maksimal 912 atau memiliki skor persentase 97,5% sesuai persentase presentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PIRAMASE “sangat layak” berdasarkan perspektif uji coba kelompok besar.

Tabel 4.12 Hasil Respon Guru Terhadap Produk Piramase

No.	Pernyataan	Guru Kelas	Guru PJOK	Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
Aspek Penyajian							
1	Materi yang di sampaikan disesuaikan dengan KI dan KD yang ada	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
2	Media mudah digunakan	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
3	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
4	Mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Aspek Kelayakan Isi Materi							
5	Isi materi yang	4	4	8	8	100%	Sangat

No.	Pernyataan	Guru Kelas	Guru PJOK	Skor Hasil	Skor Maksimal	Peresentase	Kriteria
	terletak pada keterangan mudah dipahami						Layak
6	Teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
7	Gambar/ilustrasi jelas	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
8	Piramase yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
Aspek Manfaat							
9	Media yang digunakan relatif mudah	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
10	Meningkatkan keterampilan komunikasi	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
11	Media piramase mendorong interaksi	3	3	6	8	75%	Baik
12	Materi tersusun (terorganisir) dan terstruktur dengan baik	3	4	7	8	87,5%	Sangat Layak
Jumlah				93	96	96%	Sangat Layak

Pada tabel 4.12 dapat diketahui hasil respon guru diperoleh skor hasil sebesar 93 dari skor maksimal 96 atau memiliki skor persentase 96% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak” berdasarkan prespektif hasil respon guru terhadap produk PIRAMASE.

3.3.8 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan tes formatif dan sumatif. Tes sumatif dilakukan dengan uji coba kelompok besar pada evalusai ini, peserta didik

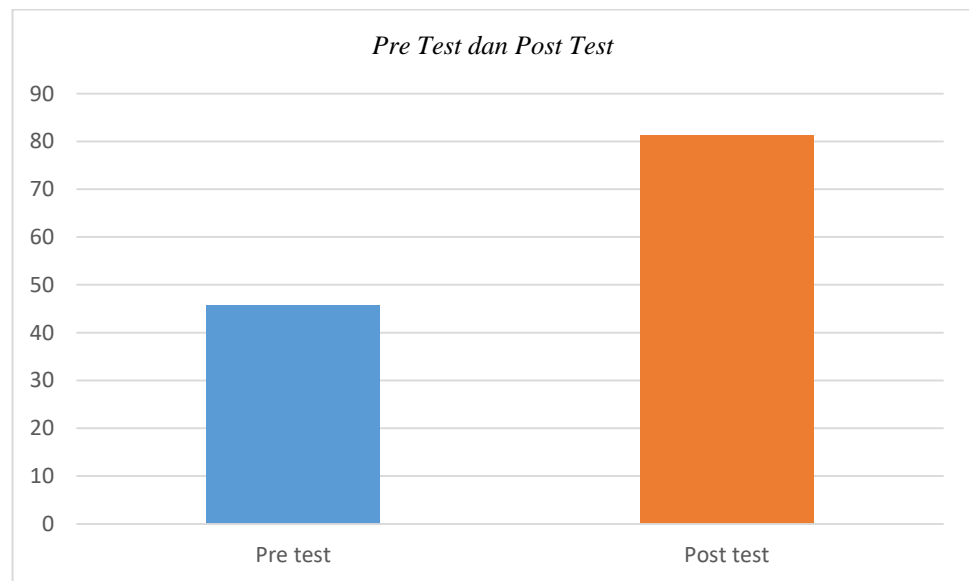
diberikan soal *pre tes* terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 isian. Sedangkan tes formatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menilai media yang dikembangkan. Berikut soal yang dikembangkan sesuai dengan materi makanan sehat Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 sebagai berikut:

4.13 Soal Evaluasi Pembelajaran

No.	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan kandungan komponen makanan sehat	Peserta didik menyebutkan kandungan komponen makanan sehat	PG	1
2	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan definisi makanan sehat	Peserta didik menyebutkan definisi makanan sehat	PG	2
3	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan kandungan zat vitamin	Peserta didik menyebutkan kandungan zat vitamin	PG	3
4	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan kandungan karbohidrat	Peserta didik menyebutkan kandungan karbohidrat	PG	4
5	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan	3.9.1 Menyebutkan berapa kali makan dalam sehari	Peserta didik menyebutkan berapa kali makan dalam sehari	PG	5

No.	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
	sehat untuk menjaga kesehatan tubuh				
6	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan jenis komponen makanan sehat	Peserta didik menyebutkan jenis komponen makanan sehat	PG	6
7	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan waktu makan	Peserta didik menyebutkan waktu makan	PG	7
8	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan kandungan protein	Peserta didik menyebutkan kandungan protein	PG	8
9	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan akibat makanan sembarangan	Peserta didik menyebutkan akibat makanan sembarangan	PG	9
10	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan tidak termasuk makanan sehat	Peserta didik menyebutkan tidak termasuk makanan sehat	PG	10
11	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan definisi makanan sehat	Peserta didik menyebutkan definisi makanan sehat	Isian	11
12	3.9 Memahami perlunya	3.9.1 Menyebutkan	Peserta didik menyebutkan	Isian	11

No.	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
	memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	kandungan gizi makanan sehat	kandungan gizi makanan sehat		
13	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan kandungan contoh minerl	Peserta didik menyebutkan kandungan contoh minerl	Isian	13
14	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan fungsi karbohidrat	Peserta didik menyebutkan fungsi karbohidrat	Isian	14
15	3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1 Menyebutkan fungsi protein	Peserta didik menyebutkan fungsi protein	Isian	15



Gambar 4.37 *Pre Test dan Post Test*

■ *Pre test*
■ *Post test*

Pada gambar 4.37 dapat dilihat tingkatan pemahaman peserta didik dilakukan tes sumatif dan tes formatif. Tes sumatif dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diperoleh hasil 45,7 atau dibawah KKM sebelum menerapkan media PIRAMASE, sehingga dilakukan *posttest* dengan perolehan hasil 82,1 setelah menerapkan media PIRAMASE. Hal ini menunjukkan bahwa media PIRAMASE yang diterapkan peserta didik mengalami kenaikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)

Proses pembelajaran guru hanya menggunakan media buku tematik dan buku tematik siswa di sekolah. Guru tidak menggunakan media pembelajaran selain buku temati, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media PIRAMASE yang diharapkan akan menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran PJOK khususnya materi makanan sehat. Berdasarkan permasalahan yang muncul untuk mengatasi masalah peserta didik yang kurang antusias mengikuti proses pembelajaran dengan mengembangkan media PIRAMASE. Media PIRAMASE dibuat dengan bahan kayu dan media makanan bergizi berdasarkan tingkat keseimbangan gizi dan porsi makanan harian dengan bentuk piramida (limas segitiga) yang bertujuan untuk agar peserta didik semangat dalam belajar.

Pada produk yang dikembangkan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu model ADDIE *analysis* (analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis tujuan), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) dan *evaluation* (evaluasi produk). Peneliti

menggunakan tahapan ADDIE karena lebih urut dan jelas sehingga peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan *analysis* untuk mengumpulkan informasi dan mencari permasalahan yang ada di sekolah. Hasil dari tahap analisis digunakan sebagai bahan penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Lembah Sari ditemukan bahwa pembelajaran materi makanan sehat hanya disampaikan dengan metode ceramah saja dan guru hanya menggunakan buku paket tematik guru dan tematik siswa tanpa ditunjang media pembelajaran yang lain. Guru juga kesulitan untuk menyampaikan pembelajaran materi makanan sehat, karena guru belum punya inovasi dalam menyusun media pembelajaran yang menyajikan materi kepada peserta didik secara kongkrit. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran secara kongkrit dalam menjelaskan materi yang dijabarkan sehingga pembelajaran di dalam kelas kurang kondusif dan kurang menyenangkan (Santoso, Wahida, & Mumun, 2020). Kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran seperti guru tidak mempunyai banyak waktu, kesulitan menggunakan alat editor digital, faktor umur, biaya yang cukup mahal, minimnya pengetahuan dan terkendala jaringan (Pratiwi & Aninditya, 2022).

Analisis kesulitan peserta didik terhadap pemahaman materi ditinjau dari daya dukung media pembelajaran peran media dalam menyatakan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik. Media mempunyai peranan

yang sangat penting di dalam proses pembelajaran dengan adanya media informasi yang disampaikan guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi memberikan media agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi (Nasution & Khairun, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi & Liss (2020) media pembelajaran menunjukkan pengaruh yang cukup baik terhadap belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pembelajarannya tidak menggunakan media.

Selanjutnya tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan) peneliti merancang desain fisik dan desain teori dari media PIRAMASE. Media PIRAMASE dirancang untuk memvisualisasikan materi sehat yang bersifat abstrak menjadi konkret. Media digunakan oleh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari. Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dipaparkan oleh Peaget (2010) bahwa anak usia 7-12 tahun berada di dalam fase operasional konkret. Dengan demikian, *design* media PIRAMASE ini sangat sesuai apabila digunakan oleh peserta didik usia 7-12 tahun. Hal ini searah dengan hasil penelitian Sumarjilah (2015) yaitu penggunaan media pembelajaran konkret untuk anak usia SD (7-12 tahun) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Design* fisik dari media PIRAMASE yaitu dengan menggunakan bahan kayu baji sedangkan desain teori media PIRAMASE yaitu muatan materi pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 dengan materi makanan sehat. Kriteria pemilihan gambar dibuat dapat meningkatkan

perhatian peserta didik, baik isi maupun fisiknya, ukuran gambar hendaknya dibuat benar-benar dapat memperjelas sesuatu yang disampaikan secara verbal tertulis, lisan dan rekaman (Perman & Dian, 2018). Bahan yang digunakan yaitu kayu bajaran dan warna yang digunakan berwarna coklat. Gambar yang dipilih peneliti dengan beberapa kriteria yaitu warna yang efektif yang harus dipilih menurut kenyataan alamiah misalnya warna cabai warna merah, sayur warna hijau dan jagung warna kuning, gambar tidak buram dan harus jelas. Gambar menarik perhatian peserta didik, cenderung kepada hal-hal yang dimintai peserta didik seperti benda-benda yang ada dengan kehidupan nyata dan cocok untuk tingkat umur dan kemampuan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2016:7) dengan penggunaan gambar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Selain gambar diperhatikan juga warna pada gambar disesuaikan dengan umur anak. Warna yang digunakan pada petunjuk penggunaan media PIRAMASE ini yaitu warna merah muda, kuning, dan biru. warna yang dipilih bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik, sesuai dengan tingkat umur peserta didik, peserta didik kelas III sudah memberikan warna “sejuk” warna merah muda, kuning, dan biru. Juliant dkk., (2019) menyebut warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu (intensi yang cerah) cenderung cocok untuk kelas III karena memberikan kesan menyenangkan dan memberikan kenyamanan. Kertas yang digunakan peneliti pada media ini yaitu kertas *glossy* jenis standar cetak foto dengan jenis kertas yang mengkilap permukaan dapat memantulkan

cahaya, dan putih mampu menghasilkan cetakan yang standar serta dapat digunakan untuk foto dengan resolusi tinggi dan harga yang relatif terjangkau. Hasil penelitian dengan menggunakan media interaktif tumbuhan oleh Rifaldi dkk., (2021) menggunakan bahan kertas pada marker sangat berpengaruh karena gambar pola dapat ditampilkan lebih baik menggunakan kertas *glossy paper* sehingga dapat dengan mudah ditangkap oleh aplikasi dan mudah diidentifikasi untuk menampilkan model 3D.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) media PIRAMASE yang diartikan sebagai media sederhana untuk memperkenalkan makanan sehat ke anak sekolah, serta memperdalam karakteristik makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Wati (2016) menyatakan bahwa media piramida makanan merupakan salah satu gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran visual. Garis, bentuk, dan warna merupakan beberapa komponen utama media visual yang juga memiliki penyajian yang teratur. Kemudian perancangan pada media PIRAMASE komponen utama dibuat dengan menggunakan kayu bajaran dengan tulisan komponen makanan sehat dengan bahasa yang sederhana dan disesuaikan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini dilakukan peneliti agar agar media PIRAMASE yang dikembangkan dapat layak digunakan sesuai dengan kurikulum 2013. Isi materi pembelajaran terdapat pada video pembelajaran berisi tentang 1) definisi makanan sehat, 2) jenis makanan berdasarkan kandungan zat, 3) definisi dari karbohidrat, sayur, buah, lemak, protein dan mineral, 4) contoh karbohidrat, sayur, buah, lemak

protein dan mineral, 5) fungsi karbohidrat, sayur, buah, protein, lemak dan mineral. Media yang yang dikembangkan sudah direalisasikan, selanjutnya akan melaksanakan penilaian dari validator ahli media dan ahli materi. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Siska dkk., (2015) pada penelitiannya mengadakan tahapan validasi setelah produk selesai dengan menerapkan dua ahli disetiap bidangnya. Validasi ahli media PIRMASE dilakukan dikalangan dosen Universitas Mataram dengan 3 aspek yaitu aspek tampilan menarik perhatian peserta didik, aspek penyajian untuk menumbuhkan minat dan belajar peserta didik dan aspek bahan untuk bahan yang mudah ditemukan dan tahan lama. Sedangkan validator ahli materi dilakukan oleh kalangan dosen Universitas Mataram dan Dokter Gizi dengan 6 aspek yaitu aspek revlensi sesuai dengan kurikulum, aspek keakuratan sesuai dengan materi, aspek komunikatif sesuai dengan mempermudah memahami materi, aspek berorientasi pada *student centered* untuk mendorong ke aktifan peserta didik, aspek kebahasaan yang mudah dipahami dan aspek keterbacaan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Suhendrianto (2017:79) menjelaskan bahwa uji coba produk sebelum mengimplementasikan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai kevalidan dan kelayakan media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media 1 disarankan gambar komponen makanan sehat sebaiknya tidak menggunakan *styrofoam* supaya tidak mudah rusak sehingga peneliti mengganti dengan kertas *photo paper glossy A4*. Sedangkan hasil vaidasi ahli media 2 tidak ada

kritikan, masukan dan saran. Selain itu, peneliti melakukan validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 saran yang diberikan yaitu menggunakan bahasa yang sederhana karena media yang dikembangkan untuk anak sekolah dasar. Apabila dilihat dari sisi validasi ahli media diperoleh skor persentase 87,5% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak” digunakan untuk peserta didik kelas III. Hasil tersebut sesuai dengan validasi ahli media yang dilakukan oleh Sari (2021) hasil validasi media piramida memperoleh skor rata-rata 3,77 dengan kategori “sangat baik”. Selain validasi ahli media, peneliti juga melakukan validasi ahli materi dengan hasil validasi diperoleh skor persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media “sangat layak” digunakan untuk peserta didik kelas III. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Wardhani (2022) hasil validasi media dengan skor persentase 90% dengan kategori “sangat layak”. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif yaitu hasil penilaian dari angket dan data kualitatif berupa saran dan masukan tentang perbaikan media pembelajaran PIRAMASE. Berdasarkan hal tersebut penggunaan media PIRAMASE akan sangat membantu peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya tahap *implementation* dilakukan untuk rancangan media yang telah dikembangkan lalu diterapkan setelah dilakukannya revisi. Produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui beberapa tahapan ilmiah sehingga kevalidan dan keefektifan bisa terukur dan teruji (Rayanto & Sugianti, 2020). Selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba setelah

melakukan tahapan validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media yang akan di uji cobakan kepada peserta didik. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan awal dari media yang di gunakan. Sedangkan uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan diterapkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratika (2018) uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran apakah masih ditemukan masalah, uji coba tersebut bertujuan agar saat melaksanakan uji coba kelompok besar tidak ada masalah mengganggu proses pembelajaran. Sedangkan uji coba kelompok besar bertujuan menentukan pada media yang sudah dihasilkan memiliki kelayakan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil 7 orang peserta didik kelas III SD dengan jumlah pertanyaan 12 butir yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek media dengan memperoleh skor persentase 97% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak”. Selain uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba kelompok besar 19 orang peserta didik kelas III SD dengan jumlah pertanyaan 12 butir yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek media dengan skor persentase 96% sesuai dengan presentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media PRIAMASE “sangat layak”. Kesamaan hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliantika (2017) uji coba kelompok kecil

dengan memperoleh skor 95% dengan kategori “sangat layak”. Begitupun dengan hasil kelompok besar memperoleh dengan skor 97,57% dengan kategori “sangat layak”. Adapun tanggapan peserta didik setelah dilaksanakan uji coba yaitu peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan pelaksanaan sambil menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan pemberian tes formatif dan sumatif. Ardhani (2021) mengatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran PIRAMASE. Evaluasi yang dengan memberikan soal sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran yang telah diujicobakan kepada peserta didik, sehingga tes diberikan untuk melihat hasil pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang dikembangkan. Selain itu peserta didik diberikan pertanyaan terkait dengan media yang telah diterapkan untuk mengetahui kevalidan dari media yang telah diterapkan kepada peserta didik. Tes sumatif dimaksud untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah dapat berpindah satu unit ke unit berikutnya (Suardipa & Kadek, 2020). Tes yang diberikan kepada peserta didik dilakukan berdasarkan saran dan masukan diberikan peserta didik pada uji coba kelompok besar peserta didik diberikan penjelasan materi yang sama seperti pada langkah implementasi dan diminta untuk mengisi angket. Berdasarkan hasil yang didapatkan dengan skor persentase 96% sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui

bahwa media PRIAMASE “sangat layak”. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan peneliti responden setuju bahwa media PIRAMASE menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PIRAMASE terdiri dari pengembangan desain yaitu dirancang sesuai dengan tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 mata pelajaran PJOK muatan materi makanan sehat dengan komponen gambar karbohidrat, buah, sayur, protein dan mineral. Kriteria pemilihan gambar disesuaikan dengan umur anak, warna petunjuk penggunaan media PIRAMASE ini yaitu warna “sejuk” sesuai umur anak untuk menarik perhatian peserta didik dan kertas yang dipilih yaitu kertas *glossy* untuk ketahanan penggunaan media. Kelayakan setelah di validasi oleh validator 2 ahli media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 97% yang berarti media pembelajaran PIRAMASE “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran PIRAMASE oleh peserta didik uji coba kelompok kecil 97% dan uji coba kelompok besar 96% yang artinya “sangat layak”. Respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran PIRAMASE sangat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian media PIRAMASE dengan materi makanan sehat muatan pelajaran PJOK sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III di SD Negeri 1 Lembah Sari.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media PIRAMASE muatan PJOK melalui langkah-langkah pembuatan dan berbagai macam tahapan yang dilalui. Kemudian pembahasan selanjutnya tentang uji coba kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik untuk merespon terkait media PIRAMASE yang dikembangkan di kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media PIRAMASE muatan PJOK kelas III sekolah dasar, dengan spesifikasi produk diantaranya 1) *scan video* pada petunjuk penggunaan, 2) menonton video makanan sehat, 3) memilih gambar makanan sehat dan 4) Memasukkan gambar makanan sehat sesuai dengan kadar makanan. Secara umum spesifikasi media menggunakan beberapa bahan seperti kayu bajaran dan gambar kertas *photo paper glossy A4*.
2. Kelayakan atau hasil akhir dari penelitian terhadap pengembangan media PIRAMASE yang dikembangkan kriteria “sangat layak”. Hasil

penelitian yang diberikan pada tahap validasi ahli media 1 dan ahli media 2 skor persentase 90% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan ahli materi 1 dan ahli materi 2 skor presentase 97% dengan kriteria "sangat layak".

3. Respons guru terhadap media pembelajaran PIRMASE tema 4 kewajiban dan hakku di SDN 1 Lembah Sari mendapatkan nilai dari guru kelas dan guru PJOK yaitu skor persentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat layak”. Respons peserta didik uji coba kelompok kecil 97% dan uji coba kelompok besar yaitu persentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat layak”. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan layak atau valid digunakan sebagai media pembelajaran selanjutnya.

6.2 Saran

Saran-saran untuk pengembangan media pembelajaran PIRAMASE yang telah dikembangkan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Diharapkan peserta didik memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu, melaksanakan proses pembelajaran dan memiliki kemauan yang tinggi ketika belajar. Media pembelajaran PIRAMASE sebagai salah satu upaya dalam memberikan motivasi belajar dan membangkitkan semangat belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik

2. Bagi guru

Diharapkan guru memiliki kemampuan di bidang dalam bidang teknologi dan memiliki kemauan untuk belajar teknologi sehingga guru tidak mengalami kendala saat mengoperasikan media pembelajaran dalam bidang teknologi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan untuk memiliki fasilitas yang memadai yaitu sarana dan prasana yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar di sekolah agar mempermudah guru dan peserta didik. Dikarenakan fasilitas sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang kreatif, menarik, berinovasi dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi semua pihak yang akan mengembangkan produk ini lebih lanjut dapat menambahkan materi, media yang lebih menarik dan memberikan contoh lainnya yang beragam serta dapat menyajikan inovasi lainnya misalnya menambahkan komponen gambar makanan sehat, media piramida yang mudah dibawa oleh peserta didik dan tampilan background video lebih menarik lagi. Sehingga mampu menghasilkan media PIRAMASE yang lebih menarik dan lebih baik lagi serta meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Alatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: CV. Madza Media.
- Alwi, Said. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Itqan. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. 8 (2): 145-167.
- A. Pribdi, Benny. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Ardhani, Azizah Dwi. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Midang*. Mataram: Universitas Mataram.
- Arrasyih, F., & Rasyid, W. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Kuranji Kota Padang. *Jurnal Stamina*, 2(1), 1–8.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Asrori, Imam and Moh. Ahsanuddin. (2015). *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Baral, Susmita. (2017). *New Sustainable Seafood Guidelines Elevate Tuna Ranking*. <https://pin.it/5hTvWjh>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Bikman, Ben. (2023). *Say No to fake fats*. <https://pin.it/HLa2Zqr>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Classy, Cooking. (2015). *Mexican Street Corn Salad with Avocado*. <https://pin.it/yJNH4n4>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Choi, Jean. (2021). *Paleo & Keto Cocoa Puffs*. <https://pin.it/2HieXxs>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demarest, Abigail Abesamis. (2022). *This Tweet Explains the Difference Between Scallions, Green Onions, and Spring Onions Once and for All*. <https://pin.it/6C7AVEZ>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Eats, Slimming. (2020). *Hoisin Chicken With Noodles*. <https://pin.it/6KkFdNX>. Diakses pada 23 Januari 2023.

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4, 104–117.
- Ginting, S. U. (2011). Pola Makanan dan Minuman Menuju Budaya Hidup Sehat. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 52–66.
- Glutto. (2023). *Ube Health Benefist : Harness the Power off Purple- Glutto Digest*. <https://pin.it/1C9Aww6>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Hamilton, Marybeth. (2022). *The Best KFC Fried Chicken Recipe on the Internet*. <https://pin.it/60IMVdD>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Harahap, N. S. (2014). Protein dalam Nutrisi Olahraga. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(02), 45-54.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hasyim, T. I. W. (2020). Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1), 37–42.
- Hernandez, Maura. (2012). *Agua Fresca de Mandarina*. <https://pin.it/3cZ38Sv>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Izza, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Piramida Putar” Perbandingan Dua Besaran yang Berbeda pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Jamal. (2013). *Kandungan dan Manfaat Jambu air*. <https://pin.it/2v4mXfU>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Jamie. (2019). *Asian Sesame Broccoli Salad*. <https://pin.it/3ztjMM7>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Jasmine, Azrene. (2019). *10 Delectable Malaysian Tempeh Recipes to Whet Your Appetite*. <https://pin.it/2nfY7vg>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Jhonny. (2023). *French Breakfast Radish Seeds*. <https://pin.it/61OtrpP>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna sebagai Rangsang Visual pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City. *Seminar Nasional Sandyakala*, 56–64.

- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Abad 21. *Jurnal Olahraga*, 1(1), 21–27.
- Kitchen, The Wanderlust. (2013). *How to cook the perfect with rice*. <https://pin.it/DoERrw1>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Kring, Lorna. (2017). *11 Easy And Healthy Ways To Increase Your Antioxidant Intake*. <https://pin.it/7yCa8W0>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Lia, L. (2013). Multimedia Interaktif sebagai Salah Satu Sains. *Jurnal Inofasi dan Pembelajaran Fisika*. 132–140.
- Linda, Natalie. (2023). *6 Vegetables That Grow In Containers*. <https://pin.it/5SP0FVW>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2023.
- Lusiani, T., Qoiriah, A., Informatika, M., Elektro, T., Surabaya, U. N., & Mellitus, D. (2010). Sistem Pakar untuk Menentukan Menu Makanan Sehat pada Penderita Diabetes Mellitus. *Jurnal Instiki*. 9–23.
- Mallon, Sahaan. (2022). *9 Best Iron-Rich Foods for Babies*. <https://pin.it/7lzwCPI>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- MasterClass. (2021). *How to Store Potatoes: 5 Tips for Storing Potatoes*. <https://pin.it/2Avygdh>. Diakses pada 25 Januari 2023
- Material, P. S. S., Ismawati, R., Ulfah, W. A., Khadavi, M. R., Pendidikan, J., Kesehatan, J., Muhammadiyah, S., Belitung, B., Ahmad, J. K. H., Km, D., No, R. T., Kecamatan, K. M., Baru, P., & Bangka, K. (2020). Pengaruh Media Piramida terhadap Kemampuan Teknik Dasar Tendangan Lurus pada Materi Bela Diri Pencak Silat (*The Influence of Pyramid Media on the Basic Technical Capabilities of a Straight Kick on*. *Jurnal of Sport Science and Coaching*. 02, 22–34.
- Mazariego, Yolanda V. (2016). *10 Beneficios Deportivos De Los Pimientos Morrones*. <https://pin.it/7h44Iz5>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Miarso, Y. (2011). *Media Pembelajaran dalam Y. Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (hal. 457-466). Jakarta: Kencana.
- Muhibbin & Nugroho. (2020). Game Edukasi Foodin sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. Vol. 2, No. 1. Diakses pada tanggal 13 September 2022.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, Yogyakarta: UNY Press.
- Nasution, W. N. A., & Nisa, K. (2018). Analisis Kesulitan dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Mahasiswa FKIP. *Jurnal Dialog*, VI (September).
- Nina, Sundari. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan

- Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial. *Jurnal Angewandte Chemie International Edition*. 6(11), 951–952., 5(1), 9–25.
- Oana. (2019). *Save Money Buying Seasonal Summer Produce*. <https://pin.it/2FP9rwS>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Olsen, Natalie. (2018). *Is Butter Good or bad for cholesterol*. <https://pin.it/35HXYpK>. Diakses pada 23 Januari 2023.
- Parkinson, Jillian. (2023). *Grapeful For Summer Recipes*. <https://pin.it/6RgxnO6>. Diakses Pada 25 Januari 2023.
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (1), 193-205.
- Pritasari, P., Didit, D., & Nugraheni, T. L. (2017). *Gizi dalam Daur Kehidupan*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Putri, Tahir M., & Ilham, S J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Poowton pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas 1 di SDN 2 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (2): 236-242.
- Ramayana, Taufiq. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integritas Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa* (hal 14-15). Jakarta: Widhina Bakti Persada.
- Rahmy, H. A., Prativa, N., Andrianus, R., Kesehatan, F., & Universitas, M. (2020). *Edukasi Gizi Pedoman Gizi Seimbang dan Isi Piringku pada Anak Sekolah Dasar Negeri 06 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman* Hafifatul Auliya Rahmy , Nurul Prativa , Rahmania Andrianus , dan Mesa Putri Shalma Pendahuluan Anak Sekolah Merupakan Salah Satu K. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun Website*. <Http://Buletinnagari.Lppm.Unand.Ac.Id> EISSN:, 3(2), 162–172.
- Reppi, B., Kapantow, N. H., & Punuh, M. I. (2015). Hubungan antara Asupan Energi dengan Status Gizi Siswi SMA Negeri 4 Manado. *Jurnal Kesmas Universitas Sam Ratulangi*. Hal 1–7.
- RI, Kemenkes. *"Buku Panduan untuk Siswa: Aksi Bergizi, Hidup Sehat Sejak Sekarang untuk Remaja Kekinian."* Jakarta: Kementerian Kesehatan (2019).
- Rifaldi, A., Kurniawan, P., Mulwinda, A., & korespondensi, A. (2021). Lestari Media Pembelajaran Interaktif Tumbuhan. *Jurnal Unnes*. 8(1), 1–12.
- Riskesdas NTB, R. (2018). Laporan RISKESDAS NTB 2018. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8).
- Rohman, F. H. & Hasan Dani. (2020). Validasi Media Sketchup dan Perangkat Pembelajaran Materi Menghitung Volume Pondaasu dan Sloof. *Jurnal Kajian Pendidikan Tehnik Bangunan*. 6 (1).

- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>.
- Pratikta, A D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran (Taktik) Kotak Stik Pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelaa III Di SDN Purwantoro 2*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Produce, Fireda's Specealty. (2023). *Colored cauliflower*. <https://pin.it/e9arGRc>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2023.
- P S, Obellia Azzahrah. (2022). *Pengembangan Media Tangga Putar Muatan Matematika untuk Peserta Didik Kelas 1 di SDN 4 Suru*. (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91-101. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91101>
- Rohman, Fajar Nur dan Dani, Hasan. 2020. Validasi Media SketchUp dan Perangkat Pembelajaran Materi Menghitung Volume Pondasi Batu Kali dan Sloof. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. Vol. 6 no. 1, hal. 1–9.
- Ruggeri, Christine. (2019). *The Enzyme That Make Papaya So Healthy*. <https://pin.it/1locfkQ>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Salbiah, Nurul Adriyana. (2022). *Sambut Ramadan, Ini 5 Tips Pilih Daging Merah Segar dan Berkualitas*. <https://pin.it/3PtA2Bs>. Diakses pada 25 Januari 2023.
- Salim, R. (2021). Edukasi Manfaat Air Mineral pada Tubuh bagi Anak Sekolah Dasar Secara Online. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(2), 126135.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79. <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.
- Santoso, dkk. (2020). *Pengembangan Media Piramida Untuk Materi pada Tem 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas 5*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Santoso, U. T., Zaman, W. I., & Nurmilawati, M. (2020). *Pengembangan Media Piramida Kubus Untuk Materi Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas 5* (Doctoral dissertation. Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Sari, D. I. K. (2021). Pengembangan Piramida Konversi untuk Kelas III SD Negeri 1 Gatak. *Jurnal Student*. 10(4), 371-391.

- Saude, Revista. (2018). *Mandioca O Alimento Do Seculo*. <https://pin.it/6wFZJSo>. Diakses pada 23 Januari 2023
- Septiana, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Media Hologram untuk Media Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Instek*. Vol. 5. Hal (261-268).
- Siahaan, R F. (2017). Mengawal Kesehatan Keluarga Melalui Pemilihan dan Pengolahan Pangan yang Tepat. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* Vol. 15 (2). Hal (57-64).
- Siregar, Y. H., & Rahayu, S. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Menu Makanan bagi Anak dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Jurnal Teknologi Informasi*. 2 (1).
- Siska, Wijayanti, Noor Fadiawati, Lisa Tania,. 2015. Pengembangan E-Book Interaktif Keseimbangan Kimia Berbasis Representasi Kimia. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Kimia*. Vol. 4, No. 2.
- Streit & Amy. (2022). *The 9 Healthiest Types of Cheese*. <https://pin.it/1Pdt0y9>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2023.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). *Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Widyacarya*, 4(2), 88–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/796>.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. S Suhendrianto – 2017 – Etheses.Uin-Malang.Ac.Id.
- Sari Pusvyta. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1, (1) 42-57.
- Tadimala, Rafi Teja. (2022). *8 Benefits Of Soybeans, Nutrition Facts, and Side Effects*. <https://pin.it/6xkRjZH>. 25 Januari 2023.
- Taufiq, Rusmayana. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Vegan, Astig. (2016). *How To Make Tofu*. <https://pin.it/5W3et91>. Diakses pada 25 Januari 2023.






- Wardyaningrum, D. (2010). Pola Komunikasi Keluarga dalam Menentukan Konsumsi Nutrisi bagi Anggota Keluarga. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 8, No, 289– 298.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- WHO. Healty 2022. <https://www.who.int/southeastasia/news/events/worldhealth-day/world-health-day-2022>. Diakses pada 12 September 2022.
- Wilujeng, F. (2011). *Penerapan Media Piramida Cerita unuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SDN Pagentan 05 Singosari*. Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Williams, Tricia. (2023). *Adzuki Bean Pancakes Recipe*. <https://pin.it/5oesg3t>. Diakses pada Januari 2023.
- Winda. (2011). *Perancangan Ulang Komunikasi Visual Publikasi Buku Pengetahuan Anak “Piramida Makanan”*. (Skripsi, Universitas Bina Nusantara).
- Wiradnyani, L. A. A., & Dkk. (2019). *Gizi dan Kesehatan Anak Usia Sekolah Dasar SEAMEO RECFON Kemendikbud RI 1*. Kemendikbud RI, 1–134. <http://rumahbelajar.id/Media/Dokumen/5cc8412eb646044330d686bc/eb8246e2ec1d0ff5334bd3b0159adbd2.pdf>
- World Health Organization. *Pneumonia*. 2021. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/malnutrition>. Diakses pada 12 September 2022.
- Wulandari. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Kelas IV SDN Inpres Pandai*. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Yanto, Doni Tri Putra. *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. INVOTEK: *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. I (2019): 77. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yuliantika, S. (2017). *Pengembangan Media Piramida Cerdas Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku untuk Siswa. Kelas IV SD* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang).

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1

Alat dan Bahan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)

No.	Visual	Keterangan
1.	Kayu Bujur 	Kayu bujur berbentuk persegi yang akan dipotong menjadi ukuran tinggi 70 cm dan lebar 40 cm
2.	Penggaris Siku-siku 	Untuk mengukur tanda menentukan sudut perkiraan pada potongan kayu
3.	Meteran Roll 	Untuk mengukur ukuran tinggi dan lebar kayu
4.	Gergaji 	Alat untuk memotong kayu
5.	Palu 	Untuk menumbuk besi paku pada kayu

6. Profil Kayu



Alat profil kayu untuk meratakan pinggirannya pada bidang kayu

7. Bor Kayu



Bor kayu untuk membuat lubang pada kayu

8. Besi Paku



Besi paku untuk meletakkan kedua kayu dengan menembus kedua kayu

9. Pulpen



Pulpen untuk menandai ukuran garis

Lampiran 2

Nilai Pretest

No.	Nama	Postest	Pretest
1	Adam Malik	35	80
2	Al Farizi Maulana Adam	45	70
3	Aulia Salwa Sabila	40	85
4	Anida Yulistina	35	80
5	Arista Ristani	45	80
6	Eka Aminarti	45	80
7	Husniati	35	80
8	Lhipia Amas Sari	45	85
9	M. Aldiansyah	50	80
10	M. Azril Farezi	40	80
11	M. Hendra	70	95
12	M. Yunus	40	80
13	Najwa Ariska	40	85
14	Noval Ariski	50	80
15	Rendi G Bastian	60	85
16	Sahilla Fania	50	80
17	Sifa Fatima Azzahra	55	80
18	Ummu Salwa	40	80
19	Wiliiana Zaskia	50	95

Nialai Posttes

Nilai Pre tes	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Nilai Post tes	Jumlah Siswa	Rata-Rata
35	3	105	70	1	70
40	5	200	80	12	960
45	4	180	85	4	340
50	4	200	95	2	190
55	1	55			
60	1	60			
70	1	70			
	19	870		19	1560
		45,7			82,1

Lampiran 3

PEDOMAN WAWNCARA**Profil Interaksi dan Komunikasi Anak Korban Bullying di SDN 1 Lembahsari****1. Informasi Umum Informan**

Nama : Iwan Bramasta S.Pd
 Umur : 37
 Jabatan : Guru SD
 Status : Guru Olahraga
 Waktu Wawancara : Sabtu, 20 Agustus 2022

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak mengajar sesuai dengan kurikulum 2013?	Sesuai dengan kurikulum
2	Apakah Bapak mengajar menggunakan buku tematik?	Sesuai dengan buku tematik
3	Apakah Bapak menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses belajar mengajar?	Jarang, sesuai dengan materi pembelajaran misalnya bola dan kasti maka akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Sehingga untuk materi yang lain hanya menggunakan buku guru saja.
4	Apakah kendala Bapak sehingga tidak menggunakan media pembelajaran?	Kendala pada saat membuat media pembelajaran menggunakan, karena guru olahraga ini sekaligus menjadi bendahara sehingga banyak pekerjaan dari guru olahraga tersebut jadi guru olahraga tidak sempat untuk membuat media pembelajaran
5	Bagaimana respon siswa saat Bapak mengajar di kelas?	Respon siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, jika tidak menggunakan media pembelajaran siswa merasa bosan dan jenuh di dalam kelas ketika dijelaskan materi pelajaran.

Lampiran 4

INFORMAN PENDUKUNG
PEDOMAN WAWNCARA

Profil Interaksi dan Komunikasi Anak Korban Bullying di SDN 1 Lembahsari

2. Informasi Umum Informan

Nama : Subbki .Pd
 Umur : 39
 Jabatan : Guru SD
 Status : Guru Kelas
 Waktu Wawancara : Sabtu, 20 Agustus 2022

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak mengajar sesuai dengan kurikulum 2013?	Sesuai dengan kurikulum
2	Apakah Bapak mengajar menggunakan buku tematik?	Sesuai dengan buku tematik
3	Apakah Bapak menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses belajar mengajar?	Sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari
4	Apa saja kebiasaan makanan yang dikonsumsi siswa di sekolah?	Siswa mengkonsumsi makanan kurang sehat, seperti jajan cepat saji yaitu makanan bersaus dan snack
5	Bagaimana respon siswa saat bapak mengajar di kelas?	Respon siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, jika tidak menggunakan media pembelajaran siswa merasa bosan dan jenuh di dalam kelas ketika dijelaskan materi pelajaran.

Lampiran 5

Lembar Validasi Ahli Materi 1

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Materi

Angket Ahli Validasi Materi

Peneliti : Wahida Nursoba

Validator : Gita Pirma Putra, M.Pd

Judul Penelitian : Pengembangan Media Piramida Makanan Sehat Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Lembah Sari

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Lembar validasi sebagai bentuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Piramida Makanan Sehat Mata Pelajaran PJOK berdasarkan aspek yang ada.
2. Memberika tanda ceklis \checkmark pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian pribadi dari bapak/ibu dosen terkait kevalidan Media Pembelajaran dengan rentang skala skor 1 sampai 4, semakin kecil maka semakin rendah skor yang diberikan pada penilaian.
3. Memberikan komentar, tanggapan kritikan serta pada kolom yang telah disediakan
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, masukkan dan saran yang diberikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Keterangan Penilaian

1 = Kurang Baik

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

17	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik				
----	--	--	--	--	--

C. Kritik dan Saran Perbaikan

- Kurangi typo!
- Perhatikan ketepatan antar kalimat!
- Penggunaan / Pemilihan kata kurang konsisten.

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian diatas, maka pada materi pembelajaran makanan sehat ini dinyatakan:

1. Layaknya untuk digunakan tanpa tahap revisi ()
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan ()

Mataram, Senin 20 Maret 2023

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'G' followed by a horizontal line and a loop.

(Gita Pirma Putra, M.Pd)

NIDN. 990000 75 73

Lembar Validasi Ahli Materi**Angket Ahli Validasi Materi**

Peneliti : Wahida Nursoba

Validator : Fauzan Ma'ari, A. Md.Gz

Judul Penelitian : Pengembangan Media Piramida Makanan Sehat Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Lembah Sari

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Lembar validasi sebagai bentuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Piramida Makanan Sehat Mata Pelajaran PJOK berdasarkan aspek yang ada.
2. Memberikan tanda ceklis \checkmark pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian pribadi dari bapak/ibu dosen terkait kevalidan Media Pembelajaran dengan rentang skala skor 1 sampai 4, semakin kecil maka semakin rendah skor yang diberikan pada penilaian.
3. Memberikan komentar, tanggapan kritikan serta pada kolom yang telah disediakan
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, masukkan dan saran yang diberikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Keterangan Penilaian

1 = Kurang Baik

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami			✓	
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mendorong saya berpikir mandiri				✓
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar				✓
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat sederhana dan mudah saya pahami				✓
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca				✓
Aspek Media					
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) sangat jelas				✓
7	Tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat menarik perhatian saya				✓
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) jelas				✓
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat saya semangat dalam belajar				✓
10	Penggunaan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat membuat belajar tidak membosankan				✓
11	Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat				✓
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PJOK				✓

C. Kritik dan Saran Perbaikan

1. Materi makanan sehat untuk anak usia sekolah kelas VI SD agar dapat di sederhanakan disesuaikan dengan tingkat ekonomi, budaya di lingkungan sekolah.
2. Media digunakan sebaiknya menggunakan Food Model untuk memudahkan infer aksi peserta didik
3. Penjelasan fungsi karbohidrat, Protein, lemak di dalam tubuh manusia agar disampaiakan dalam materi Pembelajaran.

Mataram, Sabtu 25 Maret 2023

Validator



(Fauzan Ma'ari, A. Md.Gz.)

NIP. 197004121995031002

Rekapan Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor		Hasil
		Ahli 1	Ahli 2	
Aspek Relevansi				
1	Materi makanan sehat relevan dengan KD yang harus dikuasi peserta didik	4	4	8
2	Kelengkapan materi makanan sehat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	8
3	Materi makanan sehat cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4	4	8
4	Materi makanan sehat sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	8
Aspek Keakuratan				
5	Materi makanan sehat yang disajikan sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran	4	4	8
6	Materi makanan sehat yang disajikan sesuai dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	3	4	7
7	Kesesuaian konsep materi makanan sehat	3	4	7
Aspek Komunikatif				
8	Materi makanan sehat mudah dipahami peserta didik	4	4	8
9	Materi makanan sehat disajikan dengan jelas	4	3	7
Aspek Berorientasi pada <i>Student Centered</i>				
10	Mendorong peserta didik dalam berpikir sesuai dengan pengalaman peserta didik sendiri	4	3	7
11	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	4	4	8
12	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	4	4	8
13	Mendorong peserta didik untuk menyatakan pendapat	4	4	8
Aspek Kebahasaan				
14	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	8
15	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca peserta didik	4	4	8
Aspek Keterbacaan				
16	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4	4	8
17	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	4	8
Jumlah Skor Hasil				132

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \% \\
 &= \frac{132}{136} \times 100 \% \\
 &= 97 \%
 \end{aligned}$$

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Media 1

Lampiran 3
Lembar Validasi Ahli Media

Angket Ahli Validasi Media

Peneliti : Wahida Nursoba
Validator : Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Piramida Makanan Sehat Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Lembah Sari

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Lembar validasi sebagai bentuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Piramida Makanan Sehat Mata Pelajaran PJOK berdasarkan aspek yang ada.
2. Memberikan tanda ceklis \checkmark pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian pribadi dari bapak/ibu dosen terkait kevalidan Media Pembelajaran dengan rentang skala skor 1 sampai 4, semakin kecil maka semakin rendah skor yang diberikan pada penilaian.
3. Memberikan komentar, tanggapan kritikan serta pada kolom yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, masukkan dan saran yang diberikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Keterangan Penilaian

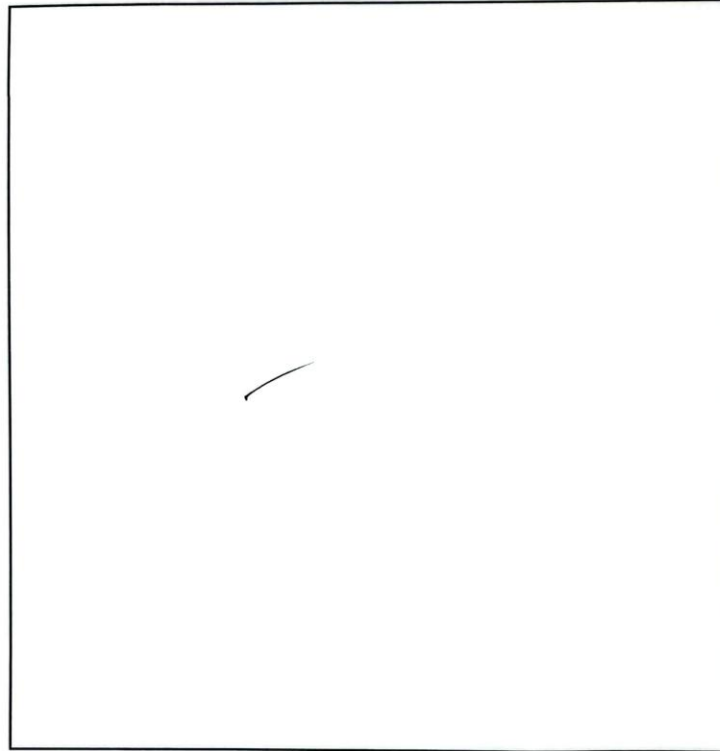
1 = Kurang Baik

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Desain media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)			✓	
2	Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat			✓	✓
3	Desain media sesuai dengan namanya				✓
4	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓
5	Kualitas tampilan gambar terlihat jelas				✓
6	Penyajian gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)				✓
7	Pemilihan media yang unik			✓	
8	Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) bermakna sebagai penyampaian pesan			✓	
9	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) jelas			✓	
10	Kesesuaian ukuran pada media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)				✓
11	Memuat Integritas konsep makanan sehat			✓	
12	Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan/dibawa			✓	
Aspek Penyajian Media					
13	Media diberi judul/keterangan media				✓
14	Terdapat cara penggunaan media				✓
15	Penyajian media mampu menumbuhkan minat dan belajar peserta didik			✓	
16	Media dapat dipadukan dengan pembelajaran			✓	
17	Media dapat digunakan secara berkelompok			✓	
Aspek Bahan					
18	Bahan dapat diperoleh dengan mudah			✓	
19	Bahan tidak membahayakan bagi peserta didik			✓	
20	Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓

C. Kritik dan Saran Perbaikan

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian diatas, maka pada materi pembelajaran makanan sehat ini dinyatakan:

1. Layaknya untuk digunakan tanpa tahap revisi (✓)
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ()
3. Tidak layak digunakan ()

Mataram, Senin 20 Maret 2023

Validator



(Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd)

NIP. 199110312019031012

Lembar Validasi Ahli Media 2

Lembar Validasi Ahli Media

Angket Ahli Validasi Media

Peneliti : Wahida Nursoba
Validator : Muhammad Erfan, S.Pd., M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Piramida Makanan Sehat Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Lembah Sari

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Lembar validasi sebagai bentuk penilaian terhadap Media Pembelajaran Piramida Makanan Sehat Mata Pelajaran PJOK berdasarkan aspek yang ada.
2. Memberikan tanda ceklis \checkmark pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian pribadi dari bapak/ibu dosen terkait kevalidan Media Pembelajaran dengan rentang skala skor 1 sampai 4, semakin kecil maka semakin rendah skor yang diberikan pada penilaian.
3. Memberikan komentar, tanggapan kritikan serta pada kolom yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, masukkan dan saran yang diberikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Keterangan Penilaian

1 = Kurang Baik

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Desain media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)				✓
2	Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat				✓
3	Desain media sesuai dengan namanya				✓
4	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓
5	Kualitas tampilan gambar terlihat jelas			✓	
6	Penyajian gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)				✓
7	Pemilihan media yang unik				✓
8	Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) bermakna sebagai penyampaian pesan				✓
9	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) jelas			✓	
10	Kesesuaian ukuran pada media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)				✓
11	Memuat Integritas konsep makanan sehat			✓	
12	Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan/dibawa			✓	
Aspek Penyajian Media					
13	Media diberi judul/keterangan media				✓
14	Terdapat cara penggunaan media				✓
15	Penyajian media mampu menumbuhkan minat dan belajar peserta didik				✓
16	Media dapat dipadukan dengan pembelajaran				✓
17	Media dapat digunakan secara berkelompok				✓
Aspek Bahan					
18	Bahan dapat diperoleh dengan mudah			✓	
19	Bahan tidak membahayakan bagi peserta didik				✓
20	Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓

C. Kritik dan Saran Perbaikan

Beri pemberat di styrofoam.

Kesimpulan umum:

Berdasarkan penilaian diatas, maka pada materi pembelajaran makanan sehat ini dinyatakan:

1. Layaknya untuk digunakan tanpa tahap revisi ()
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan ()

Mataram, Senin 20 Maret 2023
Validator



Muhammad Erfan, S.Pd., M.Pd
NIP. 199104072019031011

Rekapan Hasil Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Hasil
	Aspek Tampilan			
1	Desain media PIRAMASE	4	3	7
2	Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat	4	3	7
3	Desain media sesuai dengan namanya	4	4	8
4	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	8
5	Kualitas tampilan gambar terlihat jelas	3	4	7
6	Penyajian gambar pada PIRAMASE	4	4	8
7	Pemilihan media yang unik	4	3	7
8	Media PIRAMASE bermakna sebagai penyampaian pesan	4	3	7
9	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE jelas	3	3	6
10	Kesesuaian ukuran pada media PIRAMASE	4	4	8
11	Memuat Integritas konsep makanan sehat	4	3	7
12	Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan dibawa	3	3	6
	Aspek Penyajian Media			
13	Media diberi judul/keterangan media	4	4	8
14	Terdapat cara penggunaan media	4	4	8
15	Penyajian media mampu menumbuhkan minat dan belajar peserta didik	4	3	7
16	Media dapat dipadukan dengan pembelajaran	4	3	7
17	Media dapat digunakan secara berkelompok			
	Aspek Bahan			
18	Bahan dapat diperoleh dengan mudah	3	3	6
19	Bahan tidak membahayakan bagi peserta didik	4	3	7
20	Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu lama	4	4	8
	Jumlah Skor Hasil			144

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} X \cdot 100 \% \\
 &= \frac{144}{160} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1	Materi yang di sampaikan sesuai dengan KI dan KD yang ada				✓
2	Media mudah digunakan				✓
3	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca				✓
4	Mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif				✓
Aspek Kelayakan Isi Materi					
5	Isi materi yang terletak pada keterangan mudah dipahami				✓
6	Teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik				✓
7	Gambar/ilustrasi jelas				✓
8	Piramase yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓
Aspek Manfaat					
9	Media yang digunakan relatif mudah				✓
10	Meningkatkan keterampilan komunikasi				✓
11	Media piramase mendorong interaksi			✓	
12	Materi tersusun (terorganisir) dan terstruktur dengan baik			✓	

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1	Materi yang di sampaikan sesuai dengan KI dan KD yang ada				✓
2	Media mudah digunakan				✓
3	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca				✓
4	Mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif				✓
Aspek Kelayakan Isi Materi					
5	Isi materi yang terletak pada keterangan mudah dipahami				✓
6	Teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik				✓
7	Gambar/ilustrasi jelas				✓
8	Piramase yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓
Aspek Manfaat					
9	Media yang digunakan relatif mudah				✓
10	Meningkatkan keterampilan komunikasi				✓
11	Media piramase mendorong interaksi			✓	
12	Materi tersusun (terorganisir) dan terstruktur dengan baik				✓

Rekapan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor		Hasil
		Guru Kelas	Guru PJOK	
Aspek Penyajian				
1	Materi yang di sampaikan sesuaikan dengan KI dan KD yang ada	4	4	8
2	Media mudah digunakan	4	4	8
3	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca	4	4	8
4	Mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif	4	4	8
Aspek Kelayakan Isi Materi				
5	Isi materi yang terletak pada keterangan mudah dipahami	4	4	8
6	Teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik	4	4	8
7	Gambar/ilustrasi jelas	4	4	8
8	Piramase yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	4	8
Aspek Manfaat				
9	Media yang digunakan relatif mudah	4	4	8
10	Meningkatkan keterampilan komunikasi	4	4	8
11	Media piramase mendorong interaksi	3	3	6
12	Materi tersusun (terorganisir) dan terstruktur dengan baik	3	4	7
Jumlah Skor Hasil				93

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{93}{96} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 8

Respon Sisw Terhadap Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)

- **Angket Respon Siswa Terhadap Uji Kelompok Kecil**

Lembar Respon Peserta Didik

Nama : *Devi*
 Kelas : *4*
 Tanggal :

A. TUJUAN
 Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Sebelum melakukan pengisian daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu peserta didik mengisi identitas pada tempat yang sudah disediakan.
2. Mohon kesediannya untuk memberikan penilaian terhadap media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) berdasarkan aspek-aspek yang diberikan
3. Mohon diberikan tanda ceklis \checkmark pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala adalah 1 sampai 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Penilaian
 1 = Kurang Baik 4 = Sangat Baik
 2 = Cukup Baik
 3 = Baik

CS | Sunda dengan Cerdikan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami				✓
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mendorong saya berpikir mandiri				✓
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar			✓	
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) sederhana dan mudah saya pahami				✓
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca				✓
Aspek Media					
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) sangat jelas				✓
7	Tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat menarik perhatian saya				✓
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) jelas				✓
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat saya semangat dalam belajar				✓
10	Penggunaan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat membuat belajar tidak membosankan				✓
11	Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat				✓
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PJOK				✓

- **Angket Respon Siswa Terhadap Uji Kelompok Besar**

Lembar Respon Peserta Didik

Nama : YUNUS
Kelas : 3
Tanggal :

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh validator ahli materi dengan melihat dari aspek didaktik dan aspek konstruksi

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Sebelum melakukan pengisian daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu peserta didik mengisi identitas pada tempat yang sudah disediakan.
2. Mohon kesediannya untuk memberikan penilaian terhadap media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) berdasarkan aspek-aspek yang diberikan
3. Mohon diberikan tanda ceklis \surd pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala adalah 1 sampai 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Penilaian

1 = Kurang Baik 4 = Sangat Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami				✓
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mendorong saya berpikir mandiri				✓
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar				✓
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE (Piramid Makanan Sehat sederhana dan mudah saya pahami			✓	
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca				✓
Aspek Media					
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) sangat jelas				✓
7	Tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat menarik perhatian saya				✓
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) jelas				✓
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat saya semangat dalam belajar				✓
10	Penggunaan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) dapat membuat belajar tidak membosankan				✓
11	Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat				✓
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PJOK				✓

Sedangkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 7 peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut:

Rekapan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Hasil
Aspek Tampilan									
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami	4	4	4	4	4	4	3	27
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE mendorong saya berpikir mandiri	4	4	4	4	4	4	4	28
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	4	3	3	4	3	3	3	26
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE sederhana dan mudah saya pahami	4	4	4	4	3	4	4	28
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	4	4	3	4	4	4	4	27
Aspek Media									
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE sangat jelas	4	4	4	4	4	4	4	28
7	Tampilan media PIRAMASE dapat menarik perhatian saya	4	4	4	4	4	4	4	28
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE jelas	4	4	4	4	4	4	4	28
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE membuat saya semangat dalam belajar	3	4	4	4	4	4	4	27
10	Penggunaan media PIRAMASE dapat membuat belajar tidak membosankan	3	3	3	3	4	4	3	26
11	Media PIRAMASE ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan	4	4	4	4	4	4	4	28
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada	4	4	4	4	4	3	4	27
Jumlah Skor Hasil									328

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100 \% \\
 &= \frac{328}{336} \times 100 \% \\
 &= 97 \%
 \end{aligned}$$

Sedangkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 19 peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut:

Rekapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R14	R15	R16	R17	R18	R19	Hasil
	Aspek Tampilan																			
1	Materi yang disajikan dalam media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) mudah saya pahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	75
2	Penyajian materi dalam media PIRAMASE mendorong saya berpikir mandiri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75
3	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	74
4	Bahasa yang digunakan dalam media PIRAMASE sederhana dan mudah saya pahami	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	69
5	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
	Aspek Media																			
6	Penyajian gambar dalam PIRAMASE sangat jelas	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
7	Tampilan media PIRAMASE dapat menarik perhatian saya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
8	Kualitas tampilan gambar pada PIRAMASE jelas	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
9	Pilihan warna pada media PIRAMASE membuat saya semangat dalam belajar	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
10	Penggunaan media PIRAMASE dapat membuat belajar tidak membosankan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
11	Media PIRAMASE ini membuat saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi makanan sehat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
12	Secara umum tampilan media PIRAMASE membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran PPOK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	75
	Jumlah Skor Hasil																			890

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \% \\
 &= \frac{890}{912} \times 100 \% \\
 &= 97,5 \%
 \end{aligned}$$

Lampiran 9

Dokumentasi

- Menonton video pembelajaran kelompok kecil



- Memasukan gambar ke PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)



- Mengisi angket



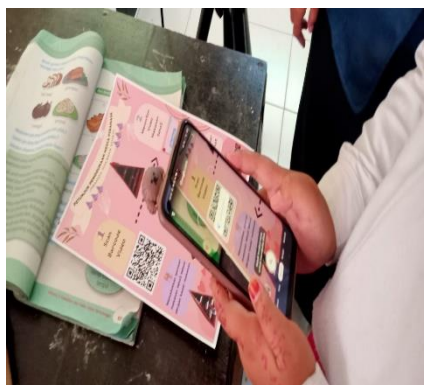
- Menonton video pembelajaran kelompok besar



- Memasukan gambar ke PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)



- Menscan video



- Mengisi angket



- Respon Guru Kelas Terhadap Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)



- Respon Olahraga Kelas Terhadap Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat)



- Kelas III SD Negeri 1 Lembah Sari



Lampiran 10 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Bypass ZAMIA 2 - Desa Lelede - Kecamatan Kediri - kode pos 83362
Kabupaten Lombok Barat - Provinsi NTB, E-mail: brida@ntbprov.go.id Website : brida.ntbprov.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / 2934 / II – BRIDA / III / 2023

**TENTANG
PENELITIAN**

- Dasar :
- a. Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 14 Tahun 2021 Tentang Perubahan kedua atas perda No 11 Tahun 2016 Tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi NTB.
 - b. Peraturan Gubernur NTB Nomor 49 Tahun 2021 Tentang Perubahan Ke Empat Atas Peraturan Gubernur Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan-Badan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat.
 - c. Surat Dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram Nomor : 591/UN18.F5.1/DL/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian .
 - d. Surat dari BAKESBANGPOLDAGRI Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor : 070/511/III/R/BKBPDN/2023 . Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada ;

Nama	: Wahida Nursoba
NIK / NIM	: '5201095206010003 / 'E1E019328
Instansi	: Universitas Mataram
Alamat/HP	: Kampung Muhajirin RT/RW 000/000 Kel/Desa. Kekait Kec. Gunung Sari Kab. Lombok Barat / '087865887776
Untuk	: Melakukan Penelitian dengan Judul: "Pengembangan Media Piramase (Piramida Makanan Sehat) Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SD Negeri 1 Lembah Sari"
Lokasi	: SD Negeri 1 Lembah Sari
Waktu	: Maret - April 2023

Dengan ketentuan agar yang bersangkutan menyerahkan hasil penelitian selambat lambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai melakukan penelitian kepada Badan Riset Dan Inovasi Daerah Provinsi NTB via email: litbang.bridaprovntb@gmail.com

Demikian surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Lombok Barat
 Pada tanggal, '14 Maret 2023
 an. Kepala Brida Provinsi NTB
 Kepala Bidang Litbang Inovasi Dan Teknologi

LALU SURYADI, SP. MM
 NIP. 19691231 199803 1 055

Tembusan: disampaikan kepada Yth:

1. Gubernur NTB (Sebagai Laporan);
2. Bupati Lombok Barat ;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Lombok Barat ;
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNRAM ;
5. Kepala SDN 1 Lembah Sari ;
6. Yang Bersangkutan ;
7. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR.E.
 Untuk memastikan keasliannya, silakan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://ddss.ntbprov.go.id>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Data Diri

1. Nama Lengkap : Wahida Nursoba
2. NIM : E1E019328
3. Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/Ilmu Pendidikan/PGSD
4. Nomor KTP/Identitas : 5201095206010003
5. Tempat, Tanggal Lahir : Kekait, 12 Juni 2001
6. Jenis Kelamin : Perempuan
7. Status Perkawinan : Belum Kawin
8. Alamat Domisili : Kekait Daye Muhajirin, Lombok Barat
9. Nomor Telepon : 087761466309
10. Alamat email : wahidanurasoba@gmail.com
11. Alamat Media Sosial
 Facebook: wahida nursoba Instagram: @wahida nursoba



II. Riwayat Pendidikan Formal

No.	Jenjang	Sekolah/Perguruan Tinggi	Jurusan	Tahun Lulus
1.	SD	SDN 1 Kekait	-	2013
2.	SMP/SLTP	MtsN AL-Hamidiyah	-	2015
3.	SMA/SLTA/SMU	MAN 2 Mataram	Bahasa Indonesia	2019
4.	S1	Universitas Mataram	Ilmu Pendidikan	2023

III. Riwayat Pendidikan Non-Formal/Pelatihan/Kursus

No.	Nama Pendidikan	Penyelenggara Pendidikan	Tahun Lulus
-	-	-	-
-	-	-	-

IV. Pengalaman dan Penghargaan

1. Pengalaman

No.	Uraian Program	Penyelenggara	Tahun
1.	Kampus Mengajar Angkatan 4	Kemendikbud	2022

2. Penghargaan yang pernah diraih

No.	Penghargaan	Organisasi Pemberi	Tahun
-	-	-	-

Mataram, Juli 2023

Peneliti,

(Wahida Nursoba)