



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa Sekolah Dasar

Monica Dhea Puspita  Universitas Negeri Malang
Sapto Adi  Universitas Negeri Malang
Suci Puspita Ratih  Universitas Negeri Malang
monica.dhea62@gmail.com

Abstrak

Sebanyak 96.5% kelompok anak pra sekolah dan usia sekolah (5-12 tahun) kurang mengonsumsi buah dan sayur. Sedangkan kecenderungan proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun kurang makan buah dan sayur di Kota Malang juga meningkat dari 84,8% pada tahun 2007 menjadi 92,7% pada tahun 2013. Oleh karena itu diperlukan media promosi kesehatan yang menarik dan mudah dipahami khususnya bagi anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket penilaian produk. Dalam kegiatan validasi ahli materi dan ahli media, diperoleh persentase sebesar 97,5% untuk hasil validasi ahli materi, dan 87,5% untuk hasil validasi ahli media. Hasil kegiatan validasi guru mendapatkan persentase sebesar 95%. Sementara itu hasil uji coba produk mendapatkan persentase sebesar 87% dan hasil uji coba pemakaian mendapatkan persentase sebesar 94%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media promosi kesehatan tentang buah dan sayur.

Kata kunci

multimedia interaktif, *lectora inspire*, buah dan sayur

PENDAHULUAN

Buah dan sayur sangat penting untuk dikonsumsi khususnya bagi anak usia sekolah dasar. Kurangnya konsumsi buah dan sayur berdampak pada menurunnya imunitas atau kekebalan tubuh seperti mudah terkena flu, gangguan pencernaan seperti sembelit, gusi berdarah, sariawan, gangguan mata, kulit keriput dan kelebihan berat badan (Dejesetya, 2016). Badan Kesehatan Dunia (WHO) secara umum menganjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan untuk hidup sehat sejumlah 400 gram per orang per hari, yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan dua setengah porsi atau dua setengah gelas sayur setelah dimasak dan ditiriskan) dan 150 gram buah, (setara dengan tiga buah pisang ambon ukuran sedang atau satu setengah potong pepaya ukuran sedang atau tiga buah jeruk ukuran sedang). Bagi masyarakat Indonesia terutama balita dan anak usia sekolah dianjurkan untuk mengonsumsi sayuran dan buah-buahan sebanyak 300-400

gram per orang per hari. Sekitar dua pertiga dari jumlah anjuran konsumsi sayur dan buah-buahan tersebut adalah porsi sayur (Kemenkes RI, 2014).

Hasil Riskesdas tahun 2013 menunjukkan bahwa proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun kurang makan buah dan sayur adalah sebesar 93,5% (Kemenkes RI, 2013). Sedangkan hasil Riskesdas tahun 2018 menunjukkan bahwa proporsi penduduk umur ≥ 5 tahun kurang makan buah dan sayur mengalami peningkatan menjadi 95,5% (Kemenkes RI, 2018). Sedangkan kecenderungan proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun kurang makan buah dan sayur di Jawa Timur sebesar 90,7% pada tahun 2007 dan meningkat menjadi 95,4% pada tahun 2013 dengan kelompok umur 10-14 tahun hanya 3,8% yang mengkonsumsi buah dan sayur ≥ 5 porsi perhari. Kecenderungan proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun kurang makan buah dan sayur di Kota Malang juga mengalami peningkatan yakni 84,8% pada tahun 2007 menjadi 92,7% pada tahun 2013 (Kemenkes RI, 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V SD sejumlah 29 orang diperoleh hasil yaitu sebanyak 96% (28 responden) tidak mengetahui bahwa melon merupakan buah yang paling banyak mengandung vitamin A. Dan sebanyak 100% (29 responden) tidak mengetahui bahwa jambu biji merupakan buah yang paling banyak mengandung vitamin C. Sedangkan, dalam hal konsumsi buah dan sayur sebanyak 17% (5 responden) menyatakan kurang suka makan buah setiap hari. Dan sebanyak 38% (11 responden) menyatakan kurang suka dan tidak suka makan sayur setiap hari. Meskipun cukup banyak siswa yang menyatakan suka mengonsumsi buah dan sayur setiap hari namun, mereka belum mengetahui anjuran konsumsi buah dan sayur menurut Pedoman Gizi Seimbang. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 65% (19 responden) belum mengetahui bahwa konsumsi buah yang dianjurkan adalah 2-3 porsi dalam sehari. Dan sebanyak 90% (26 responden) belum mengetahui bahwa konsumsi sayur yang dianjurkan adalah 3-4 porsi dalam sehari.

Mengacu pada permasalahan diatas, peneliti ingin memberikan edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur melalui promosi kesehatan. Menurut Notoatmodjo (2010) promosi kesehatan tidak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami. Pesan bergambar dianggap lebih efektif, dibandingkan dengan pesan yang hanya memuat tulisan. Salah satu contoh yang telah dilakukan oleh pemerintah adalah mengubah pesan peringatan kesehatan di bungkus rokok menjadi peringatan bergambar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratih dan Susanna (2018) yang menyatakan bahwa peringatan kesehatan bergambar pada bungkus rokok jauh lebih efektif dibandingkan dengan hanya tulisan saja. Peneliti menambahkan, gambar yang ada pada peringatan bahaya kesehatan pada bungkus rokok menimbulkan persepsi bahwa dampak rokok itu mengerikan. Menurut Farida & Rahayu (2017) dengan menggunakan multimedia siswa dapat melihat, mendengar bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja. *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* multimedia yang disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik yang disertai dengan gambar, video singkat yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan (Ulfatuzzahara, 2018). Oleh karena itu diperlukan multimedia interaktif untuk memberikan edukasi bagi siswa sekolah dasar mengenai konsumsi buah dan sayur.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2017) terdiri dari 10 langkah, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi akhir. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang berisi penilaian mengenai kelayakan produk baik dari segi isi materi maupun tampilan media.

HASIL

Penyajian Data Survey Pendahuluan

Survey pendahuluan diperlukan agar peneliti mendapatkan gambaran mengenai pengetahuan dan sikap siswa yang berkaitan dengan konsumsi buah dan sayur. Survey pendahuluan ini juga dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa terkait dengan multimedia interaktif. Kegiatan survey pendahuluan ini dilakukan

dengan cara pemberian angket kepada siswa kelas V SDN Mergosono 1 sebanyak 29 siswa sesuai target sasaran. Berikut ini merupakan hasil dari survey pendahuluan yang ditampilkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Survey Pendahuluan Terkait Pengatahuan Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Benar		Salah	
		N	%	N	%
1.	Zat gizi apa yang paling banyak ada dalam buah?	24	83	5	17
2.	Ketika kita merebus sayuran terlalu lama dapat membuat sayuran yang kita rebus menjadi...	25	86	4	14
3.	Dari keempat jenis buah dibawah ini, manakah buah yang paling banyak mengandung vitamin C?	0	0	29	100
4.	Dari keempat jenis buah dibawah ini, manakah buah yang paling banyak mengandung vitamin A?	1	3	28	97
5.	Vitamin apa yang dapat menyembuhkan sariawan?	25	86	4	14
6.	Vitamin apa yang dapat menjaga kesehatan mata?	20	70	9	30
7.	Makan buah dan sayur membuat kita terhindar dari penyakit.	28	97	1	3
8.	Kurang makan buah dan sayur dapat menyebabkan daya tahan tubuh terganggu	25	86	4	14
9.	Makan buah dan sayur dapat melancarkan buang air besar (BAB)	26	89	3	11
10.	Vitamin merupakan zat gizi yang tidak dibutuhkan oleh tubuh	25	86	4	14
11.	Dalam sehari kita harus makan buah sebanyak porsi	10	34	19	66
12.	Dalam sehari kita harus makan sayur sebanyak porsi	3	11	26	89

Tabel 1. menunjukkan bahwa sebanyak 97% (28 responden) tidak mengetahui bahwa melon merupakan buah yang paling banyak mengandung vitamin A. Dan sebanyak 100% (29 responden) tidak mengetahui bahwa jambu biji merupakan buah yang paling banyak mengandung vitamin C. Sedangkan sebanyak 66% (19 responden) belum mengetahui bahwa konsumsi buah yang dianjurkan adalah 2-3 porsi dalam sehari. Dan sebanyak 89% (26 responden) belum mengetahui bahwa konsumsi sayur yang dianjurkan adalah 3-4 porsi dalam sehari.

Tabel 2. Survey Pendahuluan Terkait Sikap Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Suka / Suka		Kurang Suka / Tidak Suka	
		N	%	N	%
1.	Apakah kamu suka makan buah setiap hari?	24	83	5	17
2.	Apakah kamu suka makan sayur setiap hari?	18	62	11	38
3.	Menurutmu apakah buah dan sayur rasanya enak?	29	100	0	0

Tabel 2. menunjukkan dalam hal konsumsi buah dan sayur sebanyak 17% (5 responden) menyatakan kurang suka makan buah setiap hari. Dan sebanyak 38% (11 responden) menyatakan kurang suka dan tidak suka makan sayur setiap hari.

Tabel 3. Survey Pendahuluan Terakait Media

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah Penjawab	
			N	%
1.	Manakah yang lebih menarik?	a. 	4	14
		b. 	25	86
2.	Manakah jenis huruf yang kamu inginkan dalam penyampaian materi?	a. Comic San MS	17	58
		b. Tahoma	6	21
		c. Times New Roman	6	21
3.	Dari kalimat berikut ini, manakah yang lebih mudah kamu pahami?	a. Buah dan sayur yang kita konsumsi setiap hari dapat menyebabkan daya tahan tubuh tetap terjaga sehingga kita bisa terhindar dari macam-macam penyakit.	16	55
		b. Konsumsi buah dan sayur setiap hari membuat daya tahan tubuh terjaga sehingga kita terhindar dari berbagai macam penyakit.	13	45
4.	Apabila akan dibuat aplikasi tentang konsumsi buah dan sayur, perlukah menggunakan efek suara?	a. Sangat perlu	11	38
		b. Perlu	17	58
		c. Tidak perlu	1	4
5.	Apabila akan dibuat aplikasi tentang konsumsi buah dan sayur, perlukah ditambahkan video?	a. Sangat perlu	9	31
		b. Perlu	14	48
		c. Tidak perlu	6	21
6.	Apabila akan dibuat aplikasi tentang konsumsi buah dan sayur, manakah yang lebih kamu sukai?	a. Teks/tulisan	3	10
		b. Gambar	12	41
		c. Video	14	49
7.	Ketika sedang belajar, kamu lebih suka belajar menggunakan....	a. Belajar menggunakan video	18	62
		b. Belajar menggunakan <i>games</i>	11	38

Tabel 3. menunjukkan bahwa spesifikasi multimedia yang diinginkan oleh siswa adalah: menggunakan gambar foto buah dan sayur dengan warna-warna yang cerah, jenis huruf yang diinginkan siswa adalah "Comic San MS", menggunakan kalimat yang panjang dalam penyampaian materi, adanya efek suara, adanya penambahan video yang menarik dalam penyampaian materi.

Penyajian Data Ahli Materi

Penilaian multimedia interaktif oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi dalam multimedia interaktif tentang konsumsi buah dan sayur. Aspek-aspek yang dinilai tentang materi konsumsi buah dan sayur pada multimedia interaktif ini ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				Tse	Tsh	%	
		4	3	2	1				
1.	Kelengkapan materi	✓	-	-	-	4	4	100%	
2.	Kebermanfaatan materi	✓	-	-	-	4	4	100%	
3.	Uraian isi materi yang disajikan	✓	-	-	-	4	4	100%	
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam materi	-	✓	-	-	3	4	75%	
5.	Kesesuaian materi dengan gambar yang ditampilkan	✓	-	-	-	4	4	100%	
6.	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah	✓	-	-	-	4	4	100%	
7.	Kelayakan materi dalam multimedia interaktif sebagai sumber pengetahuan siswa	✓	-	-	-	4	4	100%	
8.	Ketepatan penggunaan contoh video terkait materi konsumsi buah dan sayur yang ditampilkan dalam multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%	
9.	Kesesuaian video yang ditampilkan dengan materi konsumsi buah dan sayur	✓	-	-	-	4	4	100%	
10	Kesesuaian kuis yang ditampilkan dalam multimedia interaktif dengan materi	✓	-	-	-	4	4	100%	
Jumlah						39	40		
Persentase						$\frac{3,9}{4} \times 100$	3,9	4	97,5%

Tabel 4. menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan persentase hasil validasi ahli materi yang memperoleh nilai mencapai 97,5% sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian ahli materi tetap memberikan kritik dan saran perbaikan dalam multimedia interaktif, seperti: warna font kurang jelas, mencantumkan sumber video, penggunaan bahasa disesuaikan dengan karakteristik sasaran, tampilan disesuaikan dengan menu yang dipilih, penambahan materi tentang contoh olahan dari buah dan sayur, penambahan *copyright* pada multimedia interaktif.

Penyajian Data Ahli Media

Penilaian multimedia interaktif oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif tentang konsumsi buah dan sayur. Aspek-aspek yang dinilai dalam multimedia interaktif tentang konsumsi buah dan sayur ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				Tse	Tsh	%
		4	3	2	1			
Tampilan								
1.	Ketepatan pemilihan background dengan materi	-	✓	-	-	3	4	75%
2.	Ketepatan proporsi warna layout	✓	-	-	-	4	4	100%
3.	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%
Teks / Tipografi								
4.	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca	-	✓	-	-	3	4	75%
5.	Ketepatan ukuran dan warna font agar mudah dibaca	-	✓	-	-	3	4	75%
Gambar								
6.	Komposisi gambar	✓	-	-	-	4	4	100%
7.	Ukuran gambar	✓	-	-	-	4	4	100%
8.	Kualitas tampilan gambar	-	✓	-	-	3	4	75%
9.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓	-	-	-	4	4	100%
Animasi / Transisi								
10.	Kesesuaian animasi dengan materi	✓	-	-	-	4	4	100%
11.	Kesesuaian animasi dengan transisi	-	-	✓	-	3	4	75%
Audio								
12.	Ketepatan efek suara dengan animasi	-	✓	-	-	3	4	75%
Video								
13.	Ketepatan pemilihan video dengan materi	✓	-	-	-	4	4	100%
14.	Resolusi video	✓	-	-	-	4	4	100%
15.	Ukuran video	✓	-	-	-	4	4	100%
Penggunaan								
16.	Kesesuaian dengan pengguna	-	✓	-	-	3	4	75%
17.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri)	-	✓	-	-	3	4	75%
18.	Tampilan petunjuk penggunaan	-	✓	-	-	3	4	75%
Navigasi dan <i>Interactive link</i>								
19.	Ketepatan pengguna tombol animasi	-	✓	-	-	3	4	75%
20.	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	✓	-	-	-	4	4	100%
Jumlah						70	80	
Persentase						$\frac{3,5}{4} \times 100$		3,5 4 87,5%

Tabel 5. menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang ditampilkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan persentase hasil validasi ahli materi yang memperoleh nilai mencapai 87,5% sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian ahli media tetap memberikan kritik dan saran perbaikan dalam multimedia interaktif, seperti: efek suara pada setiap button durasinya kurang lama, penempatan tombol "kembali" dan "lanjut" jangan terlalu jauh, animasi pada tampilan menu *home* dibuat lebih menarik lagi, penambahan keterangan benar dan salah di setiap pertanyaan dalam kuis.

Penyajian Data Validasi Guru

Uji coba multimedia interaktif oleh guru dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif tentang konsumsi buah dan sayur. Hasil uji coba multimedia interaktif oleh guru ditampilkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Guru

No	Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				Tse	Tsh	%	
		4	3	2	1				
1.	Kemampuan media sebagai alat bantu penyampaian materi	✓	-	-	-	4	4	100%	
2.	Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa	✓	-	-	-	4	4	100%	
3.	Kemampuan media untuk membantu siswa mengetahui informasi kesehatan	-	✓	-	-	3	4	75%	
4.	Petunjuk penggunaan dalam multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	75%	
5.	Penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%	
6.	Ketepatan dalam penggunaan kalimat	-	✓	-	-	3	4	75%	
7.	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%	
8.	Penggunaan gambar, video, dan efek suara dalam multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%	
9.	Penggunaan multimedia interaktif secara mandiri oleh siswa	✓	-	-	-	4	4	100%	
10.	Kemudahan dalam penggunaan multimedia interaktif	✓	-	-	-	4	4	100%	
Jumlah						38	40		
Persentase									
						$\frac{3,8}{4} \times 100$	3,8	4	95%

Tabel 6. menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang ditampilkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan persentase hasil uji coba pengguna (guru) yang memperoleh nilai mencapai 95% sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian guru tetap memberikan kritik dan saran perbaikan dalam multimedia interaktif, yaitu untuk menambahkan informasi kesehatan yang lebih luas agar siswa lebih mengenal dan memahami tentang materi konsumsi buah dan sayur.

Penyajian Data Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada 9 orang siswa kelas V SDN Mergosono 1 Malang. Hasil uji coba produk tersebut ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Produk

No	Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				Tse	Tsh	%	
		4	3	2	1				
1.	Apakah kamu merasa senang belajar tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan multimedia interaktif?	5	4	-	-	32	36	89%	
2.	Apakah tampilan multimedia interaktif ini menarik?	5	4	-	-	32	36	89%	
3.	Apakah materi yang disampaikan melalui multimedia interaktif ini mudah kamu pahami?	4	5	-	-	31	36	86%	
4.	Apakah materi konsumsi buah dan sayur yang ditampilkan melalui multimedia interaktif ini bermanfaat dalam kehidupanmu sehari-hari?	6	3	-	-	33	36	92%	
5.	Apakah kamu dapat membaca tulisan yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	5	4	-	-	32	36	89%	
6.	Apakah kamu dapat melihat gambar yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	5	4	-	-	32	36	89%	
7.	Apakah kamu dapat mendengar suara yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	3	5	1	-	29	36	80%	
8.	Apakah kamu dapat melihat video yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	6	3	-	-	33	36	92%	
9.	Apakah multimedia interaktif ini mudah kamu gunakan secara mandiri?	4	5	-	-	31	36	86%	
Jumlah						316	324		
Persentase						$\frac{31,6}{36} \times 100$	31,6	36	87%

Tabel 7. menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh persentase hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 87% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Ketika siswa ditanya mengenai apakah mereka akan makan buah dan sayur setiap hari setelah mendapatkan materi konsumsi buah dan sayur melalui multimedia interaktif ini, sebanyak 89% menjawab ya mereka akan makan buah dan sayur setelah mendapatkan materi konsumsi buah dan sayur melalui multimedia interaktif ini, dan sisanya menjawab tidak. Meskipun hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi, akan tetapi ada beberapa siswa yang memberikan kritik mengenai suara yang terdengar kurang jelas. Hal ini disebabkan oleh perangkat yang digunakan untuk menampilkan multimedia interaktif kurang mendukung.

Penyajian Data Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada 20 orang siswa kelas V SDN Mergosono 1 Malang. Hasil uji coba pemakaian ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				Tse	Tsh	%	
		4	3	2	1				
1.	Apakah kamu merasa senang belajar tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan multimedia interaktif?	19	1	-	-	79	80	98%	
2.	Apakah tampilan multimedia interaktif ini menarik?	15	5	-	-	75	80	94%	
3.	Apakah materi yang disampaikan melalui multimedia interaktif ini mudah kamu pahami?	16	4	-	-	76	80	95%	
4.	Apakah materi konsumsi buah dan sayur yang ditampilkan melalui multimedia interaktif ini bermanfaat dalam kehidupanmu sehari-hari?	13	7	-	-	73	80	91%	
5.	Apakah kamu dapat membaca tulisan yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	17	3	-	-	77	80	96%	
6.	Apakah kamu dapat melihat gambar yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	16	4	-	-	76	80	95%	
7.	Apakah kamu dapat mendengar suara yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	13	7	-	-	73	80	91%	
8.	Apakah kamu dapat melihat video yang ada di dalam multimedia interaktif ini dengan jelas?	14	6	-	-	74	80	92%	
9.	Apakah multimedia interaktif ini mudah kamu gunakan secara mandiri?	15	5	-	-	75	80	94%	
Jumlah						678	720		
Persentase						$\frac{75,3}{80} \times 100$	75,3	80	94%

Tabel 8. menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh persentase hasil uji coba kelompok besar sebanyak 94% dan termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Ketika siswa ditanya mengenai apakah mereka akan makan buah dan sayur setiap hari setelah mendapatkan materi konsumsi buah dan sayur melalui multimedia interaktif ini, sebanyak 100% menjawab ya mereka akan makan buah dan sayur setelah mendapatkan materi konsumsi buah dan sayur melalui multimedia interaktif ini. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang mendengar dengan jelas suara video dalam multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan uji coba dilakukan secara berkelompok dan dalam satu kelompok hanya disediakan satu perangkat yang digunakan untuk menjalankan multimedia interaktif. Namun hal ini dapat diatasi dengan menyambungkan perangkat ke *speaker* agar suara video dalam multimedia interaktif terdengar lebih jelas.

KESIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru yang merupakan wali kelas V. Hasil analisis data dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,5%. Hasil validasi dari ahli

media memperoleh persentase sebesar 87,5%. Hasil validasi guru memperoleh persentase sebesar 95%. Sementara itu untuk hasil uji coba produk memperoleh persentase sebesar 87%, sedangkan pada uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media promosi kesehatan bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Dejesetya, M. P. 2016. *Pola Konsumsi Anak Usia 4-6 tahun pada Masyarakat Pesisir Desa Randusanga Kulon Brebes*. Skripsi: Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Farida, N. & Rahayu, S. 2017. Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV sdn Gadang 01 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(1), 7-12
- Kementrian Kesehatan RI. 2013. *Pokok-pokok Hasil Riset Kesehatan Dasar Provinsi Jawa Timur 2013*. (Online) <http://terbitan.litbang.depkes.go.id/penerbitan/index.php/lpb/catalog/book/113> diakses pada 16 Januari 2019.
- Kementrian Kesehatan RI. 2014. *Pedoman Gizi Seimbang*. (Online) <http://gizi.depkes.go.id/download/pedoman%20gizi/pgs%20ok.pdf> diakses pada 15 Januari 2019
- Kemenkes RI. 2018. *Hasil Utama Riskesdas 2018*. (Online) http://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/materi_rakorpop_2018/Hasil%20Riskesdas%202018.pdf diakses pada 15 Januari 2019.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratih, S.P. and Susanna, D., 2018. Perceived effectiveness of pictorial health warnings on changes in smoking behaviour in Asia: a literature review. *BMC public health*, 18(1), p.1165.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang*. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.