



Problematika yang terjadi pada anak sekolah biasanya meliputi gangguan fisik, perilaku, belajar, hingga masalah kesehatan. Hal tersebut erat kaitannya dengan kebersihan diri dan lingkungan. Diantaranya yaitu kebiasaan makan buruk. Kebiasaan makan buruk pada anak usia sekolah dasar dapat meliputi konsumsi jajanan yang kurang sehat, kurangnya asupan buah-buahan dan sayuran, serta pola makan yang tidak seimbang. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih suka makanan jajanan dibanding makanan berat, dan seringkali mengonsumsi jajanan di sekolah yang kurang terjamin kesehatannya. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi kesehatan anak usia sekolah dasar ialah kurangnya aktivitas fisik. Anak SD yang kurang beraktivitas fisik dapat berdampak negatif pada kesehatan dan perkembangannya.

Disarankan untuk anak yang berusia 6-17 tahun untuk berolahraga selama 60 menit setiap hari dengan intensitas sedang (Lestyoningsih & Lindawati, 2022). Aktivitas fisik bisa dilakukan dimana saja. Seperti di sekolah. Penerapan aktivitas fisik di sekolah dapat melalui program ekstrakurikuler. Kegiatan tersebut memiliki manfaat positif bagi tumbuh kembang anak. Ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar dari kegiatan belajar mengajar. Tujuan adanya ekstrakurikuler ini adalah sebagai sarana dalam mengembangkan potensi, minat, bakat yang ada dalam diri siswa. Selain itu ekstrakurikuler juga bermanfaat untuk lebih memantapkan kepribadian (Amirzan, 2020). Aktivitas fisik berdampak pada meningkatnya kesehatan anak dan kebugaran.

Selain itu, pemeriksaan kesehatan rutin, penanaman pengetahuan tentang kesehatan, dan lingkungan sekolah yang sehat juga merupakan faktor penting dalam menjaga kesehatan anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penting bagi anak usia sekolah dasar untuk terlibat dalam berbagai jenis aktivitas fisik yang sesuai dengan usia dan minat mereka untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang sehat. Permasalahan selanjutnya pada anak usia sekolah dasar yaitu kurangnya kesadaran kebersihan pribadi yakni dirinya sendiri. Seperti jarang mencuci tangan sebelum dan setelah makan, tidak menggunting kuku yang sudah panjang dan kotor, tidak mandi saat berangkat ke sekolah, dan lain sebagainya. Padahal jika mereka menyadari, apabila mereka makan dengan tangan yang kotor, maka makanan akan terkontaminasi dengan kuman dan akhirnya dapat merasakan sakit perut dan diare. Maka dari itu, penting untuk memberikan pengawasan, edukasi, dan promosi kesehatan baik kepada

pihak sekolah, guru, bapak/ ibu wali siswa serta siswa itu sendiri untuk menumbuhkan mutu kesehatan anak usia sekolah dasar.

Kampanye sekolah sehat adalah upaya untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pentingnya gaya hidup sehat. Sehat bergizi, sehat fisik, dan sehat imunisasi merupakan 3 fokus yang menjadi poin utama pentingnya gaya hidup sehat. Kampanye sekolah sehat ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih sadar akan pentingnya kesehatan diri mereka sendiri dan mendorong mereka untuk mengadopsi perilaku sehat sejak dini. Dalam mengupayakan peningkatan kesehatan pada setiap jenjang pendidikan, UKS ialah upaya dalam meningkatkan kesehatan peserta didik. Namun, upaya ini belum mencapai hasil yang memuaskan. Sekolah dasar masih banyak yang tidak memiliki fasilitas UKS, dan peran UKS seringkali hanya memberikan layanan kesehatan darurat kepada siswa sekolah. Terobosan baru diperlukan untuk memajukan pelaksanaan dan perwujudan kesehatan sekolah, terutama dalam hal peningkatan mutu kesehatan siswa. Ini dibutuhkan karena UKS masih belum mencapai tingkat yang optimal.

Era digital saat ini perlahan telah memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Teknologi digital memungkinkan orang berkomunikasi dan mengakses informasi dari jarak jauh (Aeni, Juneli, et al., 2022). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka peluang baru dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif. Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat harus dimaksimalkan untuk mendukung pembelajaran, baik dikelas maupun dilapangan. Dalam pembelajaran, kemajuan teknologi seluler seperti tablet, smartphone, dan perangkat yang semakin canggih dan lengkap harus dimanfaatkan sepenuhnya. Teknologi harus dimasukkan dan dikolaborasikan ke dalam proses pembelajaran di era modern (Ali Ismail, 2017).

Dengan adanya perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan akses internet, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada siswa. Dengan adanya hal tersebut, diharapkan adanya ketertarikan, terkhusus bagi siswa kelas tinggi yang cenderung lebih akrab dengan teknologi. Sejalan dengan (Trimantara, 2020) bahwasannya tanpa disadari manusia mempunyai kecenderungan pada teknologi seperti anak-anak sekolah dasar karena memasuki era digital. Dan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan hampir setiap peserta

didik memiliki handphone maka untuk meningkatkan pembelajaran dapat menggunakan aplikasi android (Firmadani, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mulai dianggap menguntungkan dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran, ini karena dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang signifikan sebagai hasil dari perkembangan ini (Nasrulloh & Ismail, 2018). Cara agar mencapai hal tersebut yaitu promosi hidup sehat dengan inovasi media berbasis teknologi sebagai alat untuk menerapkan dan membudayakan sekolah sehat.

Pengembangan media kampanye sekolah sehat berbasis teknologi ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya perilaku hidup sehat. Media ini dirancang untuk memberikan informasi yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Media Kampanye Sekolah Sehat ini berbentuk *e-flipbook*. Menurut Fonda & Sumargiyani (2018) Perangkat lunak *Flipbook* berfungsi sebagai alat profesional yang dapat mengubah file PDF, gambar, teks, dan video menjadi format yang menyerupai buku. *Flipbook* menampilkan ilustrasi yang menarik dengan memberikan motivasi semangat belajar peserta didik dan dapat membantu mereka mengoperasikan aplikasi dengan mudah. *Flipbook* menampilkan ilustrasi ini mengubah media pembelajaran, membuatnya lebih mudah bagi siswa dalam memahami, membaca, serta mengingat materi (Pratama & Yasa, 2020). Maka dari itu, besar harapan siswa dapat lebih mudah memahami, menerapkan, dan membudayakan perilaku hidup sehat.

Sesuai dengan penjelasan dengan masalah yang dijabarkan diatas, maka penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan pengembangan media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi pada siswa kelas tinggi di SDN Gudang Kopi II, mendeskripsikan kelayakan media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi pada siswa kelas tinggi di SDN Gudang Kopi II, mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi pada siswa kelas tinggi di SDN Gudang Kopi II. Penelitian pengembangan media Kampanye Sekolah Sehat ini dapat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar, khususnya sekolah yang belum menerapkan dan membudayakan program Kampanye Sekolah Sehat.

## 2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (RnD) dalam riset ini. Metode penelitian *Research and Development* (RnD)

digunakan untuk membuat suatu produk tertentu dan menguji keefektifan, adapun yang dimaksud dengan mengembangkan disini yaitu membuat suatu produk sehingga membuatnya lebih efisien, efektif serta praktis (Fitri et al., 2023). Peneliti mengembangkan sebuah produk yang diberi nama *e-flipbook* sebagai media kampanye sekolah sehat pada jenjang sekolah dasar. Model yang digunakan oleh peneliti adalah ADDIE sebagai desainnya. Model ini ialah model yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan, dimana produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Model ADDIE merepresentasikan pendekatan yang terstruktur untuk pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Adapun tahapan yang dimaksud, (1) *Analyze*, tahap ini yaitu menganalisis atau proses mengidentifikasi kebutuhan, mengenali masalah, menentukan produk yang sesuai dengan target, dan rencana mengenai produk yang akan dirancang. (2) *Design*, ini merupakan tahap merancang konsep produk yang akan dikembangkan. (3) *Development*, tahap ini merupakan tahap pengembangan dimana peneliti melakukan proses untuk mewujudkan rencana tahap desain menjadi kenyataan. (4) *Implementation*, dalam tahap ini dilaksanakan uji coba produk. Hal ini merupakan langkah nyata dalam pengimplementasian produk yang dibuat. (5) *Evaluation*, dalam tahap ini, dilakukan penilaian secara kompherensif, apakah produk yang dibuat layak atau tidak.

Subjek penelitian dalam penerapan *e-flipbook* ini mencakup validator yang terdiri dari dua orang ahli materi dan dua orang ahli media untuk menilai hasil produk dan siswa kelas tinggi di SDN Gudang Kopi II, yang berlokasi di Kab. Sumedang. Kelas IV diikuti oleh 9 siswa, kelas V oleh 17 siswa, dan kelas VI oleh 15 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2023. Peneliti menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi dari ahli media dan materi, serta tanggapan siswa dalam bentuk skor penilaian kriteria penelitian. Sementara itu, data kualitatif terdiri dari penilaian kategori kualitas media dalam *e-flipbook* oleh ahli materi dan media. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket validasi digunakan untuk ahli media dan materi, sedangkan tanggapan siswa menjadi sumber data respon produk.

Menurut (Sugiyono, 2019) likert digunakan untuk menilai pengetahuan, pemahaman, dan perspektif individu atau kelompok sehubungan dengan fenomena social tertentu serta

intervalnya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Untuk memahami hasil angket validasi dari para ahli, peneliti menggunakan skala likert dengan interval 1-4 seperti tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang Baik

Rumus:  

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2013)

Keterangan:  
 $P$  = Persentase Skor  
 Jumlah poin maksimal = Skor maksimal x jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya, hasil perhitungan analisis data diklasifikasikan ke dalam lima kategori seperti tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid, dapat digunakan sedikit revisi
41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21% - 40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

Setelah dilakukan uji validasi oleh para ahli, yakni ahli materi dan media. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan respon dari siswa terhadap produk dengan menggunakan angket. Peneliti menggunakan skala likert dengan interval 1-4 seperti tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Rumus:  

$$p = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Arikunto, 2013)

Keterangan:  
 $P$  = Persentase Skor  
 Jumlah poin maksimal = Skor maksimal x jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya, persentase dihitung dari jumlah total responden untuk menemukan rata-ratanya. Skor presentase yang dihasilkan diinterpretasikan menggunakan skala tingkat pencapaian untuk memberikan makna dan membuat keputusan tentang tingkat kelayakan *e-flipbook* ini (Ardhani et al., 2021) seperti yang disajikan pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
0% - 20%	Kurang

Sumber: (Ardhani et al., 2021)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menciptakan produk berupa *e-flipbook*. *E-flipbook* termasuk kedalam kategori buku digital karena *e-flipbook* merupakan sebuah buku yang di desain dalam bentuk digital atau elektronik dan penggunaannya yang *effortless* karena tersimpan dalam alat komunikasi yang dimiliki oleh siswa (Francisca et al., 2022). Hingga saat ini, telah banyak media serta perangkat pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi yang ada (Afifudin, 2018). Beberapa langkah yang ditempuh oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut: Langkah

Pertama, Analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi mendalam terkait kebutuhan pengembangan pada media Kampanye Sekolah Sehat (KSS). Sebelum dilakukannya pengembangan media, langkah awal adalah menganalisis kebutuhan sekolah, identifikasi masalah, menemukan produk yang sesuai dengan sasaran, dan merencanakan produk. Dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi yang akan dijadikan sebagai bahan dan landasan untuk pembuatan produk. Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah diperoleh fakta bahwa sekolah belum mengikuti program yang diselenggarakan oleh kemendikbudristek sebagai revitalisasi dari UKS

yakni Kampanye Sekolah Sehat. Namun siswa SDN Gudang Kopi II pada tahun ini telah melaksanakan kegiatan CTPS atau Cuci Tangan Pakai Sabun.

Peneliti juga bertanya terkait penggunaan media berbasis teknologi apa saja yang pernah digunakan oleh SDN Gudang Kopi II untuk mendukung adanya sekolah sehat. Diperoleh informasi bahwasannya sekolah belum menggunakan media berbasis teknologi untuk mendukung adanya sekolah sehat. Kepala sekolah juga menyadari pentingnya pengembangan media untuk mendorong semangat siswa khususnya dalam mewujudkan sekolah sehat. Setelah mendapatkan informasi, peneliti meninjau materi dan media yang akan digunakan untuk mengembangkan. Konten materi yang akan dikembangkan ini mengacu pada pedoman Kampanye Sekolah Sehat sehingga dapat menjadi solusi yang baik dan tepat untuk mewujudkan sekolah sehat. Adapun materi yang dijadikan sebagai landasan dalam pengembangan *e-flipbook* Kampanye Sekolah Sehat ini diantaranya: 1) Sehat Bergizi, 2) Sehat Fisik, 3) Sehat Imunisasi.

Kedua, *Design*. Pada tahap ini, produk dikembangkan berdasarkan desain konsep yang telah dibuat sesuai dengan hasil analisis pada tahap awal. Selain itu, juga dilakukan perancangan materi dan desain yang nantinya akan disajikan dalam produk, materi diselaraskan dengan mempertimbangkan hasil analisis yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan merujuk pada pedoman Kampanye Sekolah Sehat tahun 2023. Fokus materi pertama pada Kampanye Sekolah Sehat yaitu sehat bergizi. Sehat bergizi merupakan salah satu upaya yang bertujuan untuk memastikan bahwa siswa menjalani pola makan yang sehat dengan mengurangi atau menjauhi kudapan yang berisi kandungan yang mengancam kesehatan, seperti alkohol, makanan yang mengandung karbohidrat tinggi, lemak, kalsium, vitamin dan protein, serta air dan makanan minuman yang *over sugar*, high fat, tinggi natrium, dan berpengawet dari bahan kimia yang mengancam tubuh.

Fokus materi kedua yaitu sehat fisik. Dalam Kampanye Sekolah Sehat, sehat fisik merupakan upaya untuk memastikan bahwa siswa hidup dalam lingkungan yang stabil dan kondusif serta terlepas dari gangguan penyakit. Sedangkan sehat imunisasi dalam Kampanye Sekolah Sehat didefinisikan sebagai upaya untuk memastikan bahwa semua anak usia sekolah diberikan imunisasi dasar secara menyeluruh. (Pendidikan & Teknologi, 2023). Selain menyajikan teks, produk yang dibuat juga menghadirkan gambar-

gambar yang disesuaikan dengan isi materi dan memperhatikan hal hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa. Media juga dilengkapi dengan video yang dapat ditonton langsung oleh siswa maupun dengan berpindah ke halaman aplikasi YouTube yaitu dengan cara mengklik link yang sudah dicantumkan. Salah satu video yang disajikan dalam *e-flipbook* ini yaitu senam gerak lagu sekolah sehat. Senam ini diiringi oleh lagu dengan lirik yang berisikan pesan moral mengenai ajakan perilaku hidup bersih dan sehat. Senam ini termasuk ke dalam senam ritmik.

Menurut (Aeni & Muhtar, 2017) Gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama disebut senam ritmik. Senam ritmik dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Gerakannya hampir sama dengan senam biasa. Namun dalam senam ritmik ini, gerakan yang diperlukan diantaranya adalah kelenturan, keseimbangan, keluwesan, kontinuitas, fleksibilitas dan ketepatan sesuai dengan irama musik. Saat siswa melakukan senam sekolah sehat, bukan hanya sekedar menghafal gerakan saja, tapi juga menghafal lirik lagu yang menjadi irama dalam senam tersebut agar pesan yang disampaikan juga dapat terserap. Irama musik yang digunakan membuat siswa cepat menghafal lirik serta bersemangat dalam belajar dan tentunya tidak membosankan. Sesuai dengan (Awni et al., 2022) anak-anak biasanya menghafal dengan cepat karena itu adalah masa keemasan kecerdasan yang berkembang.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, peneliti juga mencantumkan aplikasi *Health Heroes Nutrihunt*. Aplikasi ini merupakan kolaborasi Pemdaprov Jawa Barat dan *Global Alliance for Improved Nutrition* (GAIN) serta didukung Kementerian Kesehatan RI. Sejalan dengan informasi yang disampaikan Radio Republik Indonesia. (2023, Oktober 03), bahwa sampai saat ini terdapat banyak anak yang membeli makanan atau minuman snack tanpa melihat informasi gizi didalamnya. Pernyataan tersebut disampaikan oleh Dr. dr. Yessi Crosita Octaria, MIH selaku salah satu project pelaksana Sosialisasi *Aplikasi Health Heroes Nutrihunt*.

Dengan menggunakan aplikasi tersebut, konsumen akan mengetahui tingkat nutrisinya. Selain itu, beliau menyatakan bahwa variasi dan ragam makanan dan minuman modern membuat orang melupakan nutrisi yang terkandung didalamnya. Akibatnya, konsumsi berlebihan akan berdampak pada efek jangka panjang dalam tubuh. Misal kita sekarang makan atau membeli cemilan olahan tepung terigu yang diberi penyedap, yang enak dan mengenyangkan tetapi

tidak mengandung nutrisi. nah itu belum tentu." jelas Yessi Crosita Octaria. Beliau juga menyatakan bahwasannya aplikasi Health Heroes Nutrihunt setidaknya dapat digunakan untuk melacak dan mengawasi setiap makanan yang masuk ke tubuh. Tak hanya itu, peneliti juga menyajikan teka-teki silang yang dapat diisi oleh siswa sebagai mini games setelah membaca materi didalam *e-flipbook*. Dalam tahap ini, penyusunan instrumen dilakukan, hal ini bertujuan untuk mengukur produk yang dikembangkan. Selanjutnya, instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan instrumen yang valid. Sedangkan desain dilakukan ketika perancangan materi selesai sehingga hasil produk sesuai dengan kebutuhan siswa

Ketiga, Tahap *Development*. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan rencana yang telah dirancang pada tahap desain untuk mewujudkan desain menjadi kenyataan. Proses ini melibatkan impor materi dan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media diantaranya yaitu dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva dan Figma. Kemudian, menggunakan *Heyzine Flipbooks* untuk mengubah atau mengonversi file PDF menjadi bentuk *e-flipbook* dengan jumlah 35 halaman. Adapun desain cover dari media yang dibuat adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Cover e-flipbook

Hasil rancangan desain, selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Kemudian, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media dengan pihak validator. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kegunaan produk di lingkungan sekolah dasar dengan menggunakan instrument lembar validasi yang sebelumnya sudah divalidasi oleh dosen pembimbing. Validasi dilakukan kepada para ahli. Berikut hasil validasi tertera pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Subjek	Total Skor	Skor Maks.	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Ahli Materi 1	40	44	90%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
2.	Ahli Materi 2	41		93%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi pertama, dengan penilaian kelayakan materi, isi materi, dan kelayakan kebahasaan, diperoleh skor 40, dengan capaian 90% dalam interval skor 81% - 100%. Hasil ini menunjukkan kualifikasi sangat valid, sehingga materi dapat digunakan tanpa perlu revisi. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi kedua menghasilkan skor 41, dengan persentase 93% dalam interval skor 81% - 100%, dan juga memenuhi kualifikasi sebagai sangat valid, sehingga materi dapat digunakan tanpa perlu revisi.

Selanjutnya yaitu validasi produk kepada ahli media. Adapun hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Subjek	Total Skor	Skor Maks.	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Ahli Media 1	52	52	100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
2.	Ahli Media 2	51		98%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi ahli oleh ahli media 1 dengan indikator penilaian kelayakan tampilan, kesesuaian materi dengan media, kerapian desain media, dan kemanfaatan media diperoleh skor 52 dengan persentase 100% dengan interval skor 81% - 100% kualifikasi sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil validasi ahli media 2 diperoleh skor 51 dengan persentase 93% dengan interval skor 81% - 100% kualifikasi sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Keempat, *Implementation*. Proses ini dapat dilaksanakan setelah ahli media dan materi memberikan validasi terhadap kelayakan produk. Seperti yang dinyatakan oleh (Puspita et al., 2022) bahwa penelitian harus didasarkan pada fakta yang ada dengan mengetahui tanggapan lisan dan tulisan melalui instrument penelitian produk. Pada tahap ini, dilakukan eksperimen praktis terhadap produk sebagai langkah konkrit

dalam menerapkan hasil pembuatan. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti memperkenalkan dan menjelaskan secara rinci mengenai spesifikasi media yang telah dibuat beserta materi yang disajikan. Kemudian diakhiri dengan menyebarkan angket respon kepada siswa untuk menggali informasi terkait dengan hasil penggunaan yang telah diujicobakan kepada siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai produk yang telah dibuat dan mengetahui seberapa layak produk tersebut digunakan di sekolah dasar. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui apakah media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi ini dapat dipahami oleh pengguna dengan responden sebanyak 8 siswa. Sedangkan, uji coba kelompok besar mengikutsertakan responden sebanyak 32 siswa.

Adapun hasil penilaian siswa dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dijabarkan pada tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	94%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Kelompok Besar	95.9%	Sangat Baik

Berdasarkan data dalam tabel 7, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 94%, dengan kualifikasi kategori sangat baik sebagai media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, persentase rata-rata respon siswa mencapai 95.9%, juga dengan kualifikasi kategori sangat baik sebagai media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi. Artinya dari kedua uji coba yang dilakukan, perolehan persentase paling besar berasal dari kegiatan uji coba kelompok besar.

Kelima, *Evaluation*. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengukur apakah produk yang dibuat layak atau tidak, sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Fase ini memastikan kelayakan media Kampanye Sekolah Sehat. Berdasarkan tahapan uji validasi oleh para ahli dan respon peserta yang dilakukan terhadap media Kampanye Sekolah Sehat ini, didapatkan hasil persentase yang sangat baik dan sangat layak.

Adapun kelebihan dari *e-flipbook* KSS ini yaitu materi disajikan secara sistematis diantaranya materi kesehatan yang sudah sesuai dengan pedoman KSS dari Kemdikbudristek diakhiri dengan games teka-teki silang. Desain yang digunakan dalam *e-flipbook* KSS ini didasarkan pada karakteristik anak usia sekolah dasar sehingga akan sangat cocok untuk digunakan olehnya. Selain itu, *e-flipbook* ini juga dapat mendorong siswa untuk meningkatkan minat belajar karena dapat dioperasikan dimanapun dan kapanpun dengan mudah oleh siswa. Mengingat bahwa dibutuhkan strategi yang dapat menyalurkan sugesti positif kepada siswa sekolah dasar agar proses penyampaian dapat berjalan lancar dan menyenangkan (Masrurroh et al., 2023). Disamping kelebihan, *e-flipbook* ini memiliki kekurangan diantaranya *e-flipbook* ini tidak dapat dioperasikan jika tidak memiliki jaringan, dikarenakan bersifat *online*.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hal diatas, terdapat beberapa simpulan pada riset ini antara lain: Pengembangan media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi pada siswa kelas tinggi SDN Gudang Kopi II melalui langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Media Kampanye Sekolah yang dikembangkan yaitu berupa *e-flipbook* yang memuat materi dengan 3 fokus utama sesuai dengan pedoman Kampanye Sekolah Sehat yaitu sehat bergizi, sehat fisik dan sehat imunisasi. Terdapat pula video edukasi mengenai kantin sehat, gerak dan lagu sekolah sehat, aplikasi scan info nutri dari barcode kemasan makanan atau minuman serta games teka-teki silang. Dimana *e-flipbook* ini dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun.

Media *e-flipbook* Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi telah divalidasi oleh para ahli, dengan ahli materi 1 mencapai 90%, ahli materi 2 mencapai 93%, keduanya dikategorikan sebagai media sangat valid tanpa revisi. Ahli media 1 memperoleh skor akhir 100%, sementara ahli media 2 memperoleh skor 93%. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan kesimpulan ini, penelitian ini memiliki implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini menegaskan bahwa *e-flipbook* Kampanye Sekolah Sehat melalui proses ADDIE berhasil. Ini menguatkan pemahaman bahwa model pengembangan dengan tahapan

ADDIE umumnya efektif dalam mengembangkan media.

Penelitian menghasilkan media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi berupa *e-flipbook* memuat materi dengan 3 fokus utama yaitu sehat bergizi, sehat fisik dan sehat imunisasi, dilengkapi juga dengan video, aplikasi scan dan games teka-teki silang. Dampaknya adalah bahwa *e-flipbook* ini mampu menyajikan ilustrasi yang menarik, memberikan bantuan kepada siswa kelas tinggi untuk menggunakan aplikasi dengan mudah dan menarik. Hal ini penting untuk memotivasi semangat belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Kampanye Sekolah Sehat berbasis teknologi terbukti sangat valid digunakan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas tinggi. Hal ini memperkuat konsep bahwa media Kampanye Sekolah Sehat berupa *e-flipbook* ini dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa kelas tinggi yang cenderung lebih akrab dengan teknologi.

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan kepada pendidik yaitu pendidik dapat menggunakan *e-flipbook* Kampanye Sekolah Sehat dalam menerapkan dan membudayakan sekolah sehat serta melakukan pendampingan khusus kepada siswa ketika menggunakan *e-flipbook*. Selanjutnya bagi orangtua disarankan untuk membantu pihak sekolah dalam mendukung sekolah sehat melalui dorongan dan dukungan kepada anaknya. Kemudian bagi peneliti, disarankan dapat menghasilkan media Kampanye Sekolah Sehat yang lebih menarik dan membuktikan media tersebut layak digunakan bagi siswa sekolah dasar.

#### Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu "Malaikatku" Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., & Muhtar, T. (2017). Nilai-Nilai Kesholehan Sosial pada Mata Kuliah Pembelajaran dan Aktivitas Senam Ritmik II dan Implikasinya terhadap Pendidikan Jasmani di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9310>
- Afifuddin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *Tarbawi*, 6(2), 141–156. <https://doi.org/10.36781/tarbawi.v6i1.2970>
- Ahyar, H., & dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Maret, 63.
- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran [Teaching instruments]. *PT Remaja Rosdakarya*, 165.
- Ali, E. Y., Sudin, A., Sunarya, D. T., & Sunaengsih, C. (2022). Analisa Kebutuhan Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 19(1), 47–60. <https://doi.org/10.17509/jap.v29i1.45851>
- Ali Ismail. (2017). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 118.
- Amirzan, M. Y. (2020). Tanggapan Siswa Terhadap Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Dalam Pengembangan Prestasi Dan Potensi Diri. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(1), 79–87. <https://doi.org/10.47647/jsh.v2i1.139>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. *Ejurnal.Mercubuana- Yogyakarta*, 2(1)(1), 93–97.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). the Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p10>

- 9-122
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Lestyoningsih, I. H., & Lindawati, S. (2022). Literatur Review: Hubungan Pengetahuan Dengan Perilaku Aktifitas Olahraga Pada Anak Usia Sekolah Dan Remaja. *Prosiding Seminar Nasional* .... <http://conference.um.ac.id/index.php/spencer/article/view/3246%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/spencer/article/download/3246/1798>
- Masrurroh, N. N., Ayu Aulia, A. A., Sari, W., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 876. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Pendidikan, K., & Teknologi, D. A. N. (2023). *PEDOMAN KAMPANYE SEKOLAH SEHAT* (Issue 4449).
- Prasetyo, Y. B., Hudha, A. M., & Mayangsari, W. T. (2014). Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Lombok Timur. *Jurnal Kedokteran YARSI*, 22(2), 102–113. <https://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/jky/article/view/306>
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59–66. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.864>
- Pribadi, A. S. (2005). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar Terhadap Program Usaha Kesehatan Sekolah*. <http://eprints.umm.ac.id/18691/>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trimantara, H. (2020). Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Transformasi Pendidikan Dasar Di Era Disrupsi Dalam Pengembangan Karakter*, 409–420.