

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN  
MATERI BAHAYA PENGGUNAAN NARKOBA  
UNTUK SISWA KELAS X SMAN 19 SURABAYA NEGERI SURABAYA  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
MATERI BAHAYA PENGGUNAAN NARKOBA  
UNTUK SISWA KELAS X SMAN 19 SURABAYA NEGERI SURABAYA**

**Misbachul Ma'arif**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, [misbachulmaarif.mm@gmail.com](mailto:misbachulmaarif.mm@gmail.com)

**Dra. Sulistiowati, M.Pd.**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

**Abstrak**

Narkoba merupakan singkatan dari narkotika dan obat berbahaya. Saat ini banyak sekali orang yang menyalahgunakannya. Mulai dari kalangan karyawan, pekerja, pelajar, dan sebagainya. Pencegahan terus menerus dilakukan oleh pemerintah, termasuk memasukkan materi bahaya penggunaan narkoba disertakan dalam mata pelajaran PENJASKES. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 19 Surabaya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bahaya penggunaan narkoba yang disampaikan, karena pembelajaran ini hanya diajarkan selama 2 jam pelajaran pada satu semester, pengajarannya cenderung monoton karena materi yang diajarkan hanya bersumber pada buku pegangan siswa dan LKS saja, serta kurangnya media pendukung yang digunakan. Oleh karena itu diperlukan sebuah media video pembelajaran untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Media video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran mata pelajaran PENJASKES untuk siswa kelas X SMAN 19 Surabaya yang layak dan efektif untuk digunakan siswa dalam proses belajar.

Model yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran adalah model R&D ( Borg and Gall ). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan media video pembelajaran hasil pengembangan pada uji coba ahli materi 1 dan ahli materi 2 sebanyak 90,08 % termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media 1 dan ahli media 2 mendapat prosentase sebanyak 85,83 % dan masuk dalam kategori sangat baik. Uji coba perorangan mendapat prosentase 87,33% masuk dalam kategori baik, uji coba kelompok kecil mendapat prosentase sebesar 86,33% termasuk kategori sangat baik, uji coba kelompok besar mendapat prosentase 90% masuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mata pelajaran PENJASKES dikatakan layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pengembang menggunakan uji-t dengan  $d.f = N-1 = 36-1 = 35$  dengan taraf kesalahan 5% (0,05), kemudian diperoleh harga  $t_{tabel} : 3,334$  dan  $t_{hitung} : 9,756$  . Jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $9,756 > 3,334$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media video pembelajaran pada siswa kelas X SMAN 19 Surabaya terdapat pengaruh signifikan meningkatnya hasil belajar pada materi bahaya penggunaan narkoba.

Kata kunci : Pengembangan, Media video, Bahaya penggunaan narkoba.

**Abstract**

*Drugs is an abbreviation of narcotics and dangerous drugs. In this time a lot of people who misapplication. Starting from among the employees, workers, students, and etc. Prevention continuously carried out by the government, including the material entering the dangers of drug use are included in the subjects of PENJASKES. Based on observations and interviews at SMAN 19 Surabaya students have difficulties in understanding the material dangers of drug use were delivered, because this learning is only taught for two hours of lessons in one semester, teaching tend to be monotonous because the material being taught only rooted in the handbook students and LKS only , and the lack of media support used. Therefore we need an instructional video media to support the learning process. Media video is pictures in frames, where a frame-by-frame projected through the projector lens mechanically so that the screen looks vibrant images. This research aims to develop instructional video media PENJASKES subjects for class X of SMAN 19 Surabaya feasible and effective for the use of students in the learning process*

*The model used in the development of instructional video media is a model of R & D (Borg and Gall). Data collection methods used were questionnaires and tests. The type of data that is obtained in the form of qualitative and*

quantitative data. Test results of the feasibility study video media on the development of test results matter experts 1 and 2 material experts as much as 90.08% is included in the excellent category. 1. media experts and media experts 2 gets a percentage of as much as 85.83% and in the category very well. Individual testing gets a percentage of 87.33% fall into either category, piloting a small group gets a percentage of 86.33% including the excellent category, testing a large group gets a percentage of 90% in the category very well. It can be concluded that the video media PE teaching subjects is feasible to be used for the learning process.

Then, to determine the effectiveness of instructional media developers using t-test with  $d.f = N-1 = 36-1 = 35$  with 5% (0.05) error level and got 3,334 for the value 9.756. So  $t_{hitung}$  greater than  $t_{(table)}$  is  $9.756 > 3.334$ . It can be concluded that the use of video media learning in class X of SMAN 19 Surabaya significant effect on the material increasing learning outcomes dangers of drug use.

Keywords: Development, Media video, Danger drug use



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN  
MATERI BAHAYA PENGGUNAAN NARKOBA  
UNTUK SISWA KELAS X SMAN 19 SURABAYA NEGERI SURABAYA

## 1. PENDAHULUAN

Narkoba merupakan singkatan dari narkotika dan obat berbahaya. Selain "narkoba", istilah lain yang diperkenalkan khususnya oleh Departemen Kesehatan Republik Indonesia adalah Napza yang merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif. Semua istilah ini, baik "narkoba" atau napza, mengacu pada sekelompok zat yang umumnya mempunyai resiko kecanduan bagi penggunaanya

Dengan adanya zat-zat adiktif yang terkandung di dalam narkoba tentu juga dapat mengganggu kesehatan bagi penggunaanya. Peran pencegahan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan untuk mencegah berkembang biakan zat-zat berbahaya yang terus tumbuh kembang di lingkungan para siswa. Kontrol dari orang tua yang sangat penting dibutuhkan untuk lebih mengarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang positif yaitu bermain musik, belajar menari, dan kegiatan olahraga.

Melakukan kegiatan positif merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencegah agar siswa tidak terjerumus ke dalam jeratan narkoba, terutama kegiatan olahraga. Dengan berolahraga tidak hanya menjauhkan siswa dari hal yang negatif tetapi juga dapat menjadikan tubuh sehat baik secara fisik maupun mental. Terlebih lagi saat ini banyak fasilitas yang mendukung untuk kegiatan olahraga, mulai dari lapangan futsal, skate park serta banyak lagi fasilitas lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk berolahraga.

Materi bahaya penggunaan narkoba ini juga disertakan pada mata pelajaran penjaskes yang diajarkan pada SMAN 19 Surabaya yang terletak di Jl. Kedung Cowek 390 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara oleh guru mata pelajaran penjaskes kelas X di SMAN 19 Surabaya siswa cenderung kurang memperhatikan materi bahaya narkoba yang diberikan karena penyampaian materi yang selama ini diberikan oleh guru kurang efektif, hanya sebatas mempelajari buku LKS. Materi bahaya narkoba penting untuk pengetahuan siswa sebagai pembentengan diri mereka dari narkoba. Faktor yang menyebabkan kurang efektifnya penyampaian materi tersebut antara lain karena kurangnya media pendukung yang dapat menarik perhatian siswa dan media yang digunakan masih sangat terbatas

mengingat materi tentang narkoba yang diberikan memerlukan penjelasan secara luas.

Beberapa dasar yang menjadi pertimbangan pemilihan media agar dapat menyelesaikan masalah belajar dan memudahkan proses belajar-mengajar terhadap siswa yang diharapkan dapat menggunakan media dan mendapat hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Menurut Anderson, melihat pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan intruksional. Untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam, (5) media proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual gerak, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul. ( dalam Sadiman, 2009:89). Kriteria media yang akan dikembangkan adalah media yang dapat memberikan gambaran secara nyata tentang bahaya penggunaan narkoba kepada siswa untuk mempertahankan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Media video merupakan media yang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Arsyad (2006:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa video merupakan media yang dapat menjelaskan materi secara menyeluruh melalui audio dan visualisasi. Media video dapat digunakan sebagai alat yang mampu mendeskripsikan tentang suatu materi yang disampaikan kepada *audience*. Dengan menggunakan media video, informasi yang ingin diberikan akan menjadi lebih jelas. Sehingga siswa dapat memahami materi tentang bahaya penggunaan narkoba yang disampaikan.

## 2. KAJIAN TEORI

Teknologi Pendidikan menurut definisi Molenda tahun 2008 merupakan studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Dalam definisi Teknologi Pendidikan 2008 mengandung beberapa domain diantaranya adalah *study* (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan

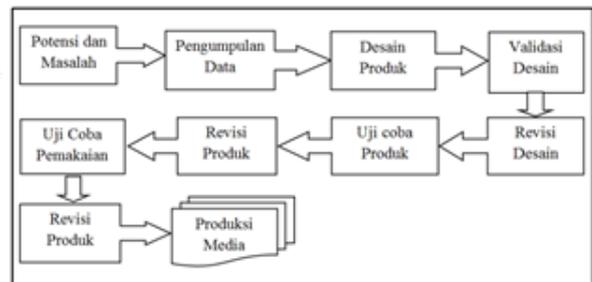
refleksi praktek pembelajaran. *Etichal Practice* (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. *Fasilitating* (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi. *Learning* (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

*Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dalam beberapa *setting* yang berbeda, formal dan nonformal. *Using* (penggunaan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan pengolahan informasi. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. *Processes* (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar.

Dari penjabaran definisi dan domain tersebut, penelitian yang dilakukan termasuk dalam domain *creating* (penciptaan) yang digunakan sebagai fasilitas pembelajaran. Yang dimaksud fasilitas pembelajaran merupakan sebagai media pembelajaran yang akan dimanfaatkan selama proses pembelajaran di dalam kelas. Dimana dalam kegiatan ini, pengembang mengembangkan sebuah media video bahaya penggunaan narkoba yang digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan oleh pengembang untuk mengembangkan media video ini merupakan model pengembangan R&D dari Sugiyono. Model ini dipilih karena beberapa alasan yang mendasar yaitu karena dalam model tersebut terdapat langkah-langkah khusus yang lebih mendetail dan sistematis serta lebih sesuai dengan karakteristik media yang akan dikembangkan oleh peneliti dan hasil akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk.



**Model Pengembangan *Research and Development* (R&D) (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2010:408)**

Model ini dipilih karena dalam setiap pelaksanaan perancangan sebuah produk yang akan diproduksi lebih terkontrol, dimana pada setiap tahapan proses produksinya harus melalui beberapa uji coba dan revisi untuk kelayakan dan kesempurnaan produk dari pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian produk yang dihasilkan akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik.

#### Teknik Analisis Data

##### Analisis Data Kualitatif

###### a. Analisis Isi

Analisis ini dilakukan pada hasil uji coba kepada ahli media dan dan ahli materi. Data Kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan, saran dan perbaikan. Dari data tersebut dikelompokkan dan dianalisis sebagai bahan untuk merevisi.

###### b. Analisis Hasil Angket

Data tentang kualitas media video yang diperoleh dari siswa sebagai subyek uji coba dengan instrumen angket diolah menggunakan rumus skala Likert. Teknik yang digunakan pengembang adalah Teknik Perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) . Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada

variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini adalah:

**Kriteria Skala Likert**

Penilaian	Kriteria
81 - 100%	Baik Sekali
61 - 80%	Baik
41 - 60%	Kurang Baik
21 - 40%	Tidak Baik
0 - 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber : Riduwan, (2011: 15)

**Analisis Data Tes**

Sedangkan dalam hasil data tes yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah, apakah dengan menggunakan media video dapat meningkatkan pemahaman tentang bahaya penggunaan narkoba. Dalam hal ini menggunakan rumus uji t (t-test):

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

**4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA**

Dari langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan, berikut ini adalah analisis data dari hasil tes *pre-test* dan *post-test*.

**1. Perhitungan Mean Pre Test, yaitu :**

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2134}{36} = 59,27$$

**2. Perhitungan Mean Post Test, yaitu :**

$$\text{Mean} = \frac{\sum Y}{N} = \frac{2717}{36} = 75,47$$

**3. Perhitungan Mean Deviasi, yaitu :**

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{583}{36} = 16$$

Kemudian dimasukkan kedalam rumus t-test

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{16}{\sqrt{\frac{3415}{36(36-1)}}} = \frac{16}{\sqrt{\frac{3415}{1260}}} = \frac{16}{1,64} = 9,756$$

Berdasarkan perhitungan di atas dengan taraf signifikan 5%,  $db = 36 - 1 = 35$  kemudian diperoleh  $t_{tabel} 0,334$ . Jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $9,756 > 3,334$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media Video pada siswa kelas X SMAN 19 Surabaya siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada materi bahaya penggunaan narkoba.

**5. KAJIAN DAN SARAN**

**A. Kajian Produk yang dikembangkan**

**1. Kajian Teoritik**

Kajian teoritik merupakan kajian yang meliputi teori-teori kajian produk yang dihasilkan, adapun teori-teori yang digunakan oleh pengembang antara lain:

- Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:1)
- Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2007:6)
- Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2006:49)
- Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg and Gall dalam (Sugiyono,2012:298). Model pengembangan R&D ini dipilih karena dalam model tersebut terdapat langkah-langkah khusus yang lebih mendetail dan sistematis sehingga memungkinkan dihasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dengan mengacu pada karakteristik materi dan siswa. Hasil akhir

dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran.

## 2. Kajian Empirik

Kajian Empirik merupakan kajian yang meliputi data-data empirik atau data yang diperoleh berdasarkan prosedural penelitian dalam mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Adapun langkah-langkah yang sudah ditempuh oleh pengembang adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menilai kelayakan naskah media pengembang menggunakan 2 ahli materi yaitu ahli materi 1 Ibu Fifukha Dwi Khory, S.Pd., M.Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Olahraga Sedangkan ahli materi 2 : Drs. Mohamad Toha., MM selaku guru mata pelajaran PENJASKES kelas X SMAN 19 Surabaya.
- b. Untuk menilai kelayakan media pengembang menggunakan 2 ahli media, ahli media 1 yaitu bapak Febry Irsiyanto Wahyu Utomo M.Pd selaku Staff P3G. Ahli media 2 yaitu Bapak Kusnohadi selaku staff di LPMP Jawa Timur.

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembang ini dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data diperoleh dari tahap uji coba media video pembelajaran secara umum sangat baik. Dari hasil angket ahli materi 1 dan 2 (90,08%), ahli media 1 dan 2 (85,83%) dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini memperoleh nilai yang sangat baik. Oleh karena itu media video pembelajaran layak dan efektif untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil *post test* dan *pre test* t hitung lebih besar dari t tabel yaitu  $9,756 > 3,334$  jadi media video pembelajaran ini layak dan efektif.

## B. Saran

### 1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan bagi guru dan siswa yang akan memanfaatkan media video pembelajaran ini adalah :

- a. Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam materi bahaya penggunaan narkoba dapat digunakan sebagai media pembelajaran terutama untuk mata pelajaran
- b. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal pada mata pelajaran PENJASKES materi bahaya penggunaan narkoba, maka siswa disarankan untuk memanfaatkan media video pembelajaran ini.

### 2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran. Apabila media ini digunakan untuk lembaga/sekolah lain maka perlu dilakukan identifikasi, analisis kebutuhan, serta kondisi lingkungan. Karena

setiap sekolah memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang berbeda-beda.

## 3. Pengembangan Produk Lebih lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan sebaiknya ditambahkan materi yang lain dan referensi sumber yang lain terutama pada sumber pustaka yang lebih baru dan luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakartaio
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Arthana, Ketut dan Dewi, Damajanti. 2005. Makalah disajikan sebagai *Bahan Ajar mata kuliah Evaluasi Media Pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BSNP
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sadiman, Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Seels, Barbara B dan Richey, Rita.C. 1994. *InstrucionalTecnology*. Wasington : AECT
- Smaldino, Sharon E., James D. Russel, Robert Heinich, & Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

*PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN*

*MATERI BAHAYA PENGGUNAAN NARKOBA  
UNTUK SISWA KELAS X SMAN 19 SURABAYA NEGERI SURABAYA*

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2007. Media  
Pembelajaran. Bandung : CV. Wacana

Reverensi Online :

(<http://www.surabayapagi.com/index.php?read=Cegah-Penyalahgunaan-Narkoba-Sejak-Usia-Remaja>, diakses pada 24 juni 2015)



**UNESA**

**Universitas Negeri Surabaya**