

Pengembangan Media Kartun 3D Mengenai Pedoman Umum Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Wijayanti

S-1 Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
(wijay952@gmail.com)

C. Anna N.A

Dosen Program Studi S-1 Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
(choirulanna@unesa.ac.id)

Abstrak

Keberhasilan pendidikan gizi mengenai pesan umum gizi seimbang (PUGS) pada anak sekolah dasar diantaranya ditentukan dengan penggunaan media yang efektif dan disukai anak. Pengembangan media dengan kartun 3D tentang PUGS merupakan sarana media yang paling tepat untuk anak. Tujuan penelitian ini antara lain untuk 1) mengetahui proses pengembangan media kartun 3D mengenai pedoman umum gizi Seimbang pada siswa kelas IV sekolah dasar, 2) mengetahui hasil uji coba pengembangan media yang efektif bagi anak, 3) mengetahui kepraktisan media kartun 3D pada proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan umum gizi seimbang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Plomp (2001) model ini terdiri dari lima fase, yaitu 1) investigasi awal, 2) desain, 3) realisasi, 4) evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa SDN Jampes 1, Kabupaten Nganjuk kelas IV yang terdiri dari 30 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) proses pengembangan media dari desain media dan lembar instrument validasi media dan telaah butir soal dikatakan valid melalui hasil validasi media sehingga bisa di ujicobakan pada peserta didik. 2) hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu pendidikan gizi tentang PUGS menggunakan media kartun 3D dianggap praktis untuk di ujicobakan dilihat dari hasil validasi media dengan kriteria sangat baik. 3) hasil penerapan media kartun 3D mengenai pedoman umum gizi seimbang pada siswa kelas IV sekolah dasar Negeri Jampes 1 Kabupaten Nganjuk dilihat dari aspek pengetahuan, menunjukkan peningkatan pada hasil pengetahuan anak dan respon anak terhadap media masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi belajar dengan media kartun 3D mampu meningkatkan hasil belajar anak, sehingga media dikatakan efektif sebagai media pendidikan gizi untuk anak.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Pesan Umum Gizi Seimbang, Hasil Belajar

Abstract

The success of Nutrition education on the common message of balanced nutrition (PUGS) in primary school children is determined by effective media use and preferred by children. Media development with 3D cartoons on PUGS is the most appropriate medium for children. The objectives of this research are 1) to know the process of developing 3D Cartoon Media Regarding General Guidance of Balanced Nutrition in the 4th Grade Students of Elementary School, 2) to know the result of effective media development trial for children, 3) to know the practicality of 3D Cartoon Media learning process in menyampaikan Common message of balanced nutrition. This research is a development research that refers to the development model of Plomp (2001). This model consists of five phases, namely 1) Initial investigation, 2) Design, 3) Realization, 4) evaluation. The subjects of this study were students of SDN Jampes 1, Nganjuk Regency IV, consisting of 30 students. Data analysis technique used is descriptive qualitative analysis. The results showed that: 1) The process of media development of media design and media validation instrument sheet and the study of the item is said to be valid through the media validation result so that it can be tested on the students. 2) The results of experiments show that the media developed a nutritional education about PUGS using 3D cartoon media is considered practical to be tested judging from the results of media validation with very good criteria. 3) Results of 3D Cartoon Media Implementation on General Guidance of Balanced Nutrition in Grade IV Primary School of State Junior High School Jampes 1 Nganjuk Regency viewed from the aspect of knowledge, showing improvement on children's knowledge result and child's response to media entry in very good category. This shows that learning strategy with 3D cartoon media can improve children's learning result, so media is said to be effective as nutrition education media for children.

Keywords: Media Development, , Common Message Balanced Nutrition, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pengetahuan gizi memegang peranan penting dalam menentukan derajat dan kesehatan masyarakat Sulistyoningsih (2012) salah satu ciri bangsa maju adalah bangsa yang memiliki tingkat kesehatan, kecerdasan, dan produktifitas kerja yang tinggi. Ketiga hal ini dipengaruhi oleh keadaan gizi. Masalah gizi terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai gizi seimbang. Menurut FAO dan WHO (1992) guna mencapai kesehatan dan status gizi yang optimal diperlukan adanya pedoman gizi seimbang di setiap negara. Namun, sosialisasi dan penerapan gizi dalam masyarakat nyatanya belum berlangsung secara optimal sebagaimana yang dikatakan oleh Soekirman (2011) bahwa pada tahun 2003 dan 2005 Departemen Kesehatan RI telah mengeluarkan buku mengenai pedoman gizi seimbang namun masih kurang sosialisasi dan publikasi mengenai hal ini sehingga membuat masyarakat kurang mengenali pedoman umum gizi seimbang.

Pengetahuan mengenai gizi dapat ditingkatkan dengan proses pendidikan sehingga dapat berpengaruh pada sikap dan perilaku anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pendidikan gizi yaitu melalui metode, materi atau pesannya pendidik atau petugas yang melakukannya, dan alat-alat bantu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Notoatmodjo, 2010). Kemajuan teknologi saat ini dapat mempengaruhi serta mampu menumbuhkan daya tarik tersendiri bagi anak misalnya audio visual berupa film animasi 3D, sehingga melalui tayangan film animasi anak akan lebih tertarik dan lebih responsive terhadap materi yang akan disampaikan Santyasa (2007).

Media animasi kartun 3D dengan konten yang berisikan pesan gizi yang terdapat pada PUGS divisualisasikan kedalam media grafis yaitu berupa gambar kartun. (O' day pada tahun 2007) mengungkapkan bahwa penggunaan animasi kartun 3D memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Informasi yang didapatkan dari animasi tersimpan pada memori jangka panjang. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa animasi dalam kartun 3D dapat berpengaruh terhadap memori jangka panjang.

Berdasarkan hasil investigasi awal yang sudah dilakukan melalui analisis pengetahuan siswa mengenai PUGS dan wawancara terhadap guru waki kelas IV, hasil wawancara terhadap guru waki kelas IV yang menyatakan bahwa belum pernah ada sosialisasi mengenai PUGS di sekolah tersebut khususnya di kelas IV, sehingga sosialisasi pendidikan gizi tentang PUGS akan sangat membantu menambah pengetahuan siswa kelas IV mengenai pesan gizi yang baik dan benar.

Melalui kuisioner yang dibagikan kepada 30 siswa dalam satu kelas yaitu kelas IV diantaranya pertama

mengenai pengertian PUGS di peroleh hasil dengan presentase jawaban benar 6,6% dan yang menjawab salah 93,4%, poin kedua tentang pemahaman pengetahuan anak tentang PUGS presentase yang menjawab benar 16,6% dan yang menjawab salah 83,4%, poin ketiga mengenai sarapan pagi presentase jawaban benar 43,3% dan jawaban salah 56,6%, poin ke empat tentang jenis hidangan lauk pauk sehat presentase jawaban benar 26,6% dan yang menjawab salah 73,3, poin ke lima tentang susunan makanan sehat presentase yang menjawab benar 30% dan yang menjawab salah 70%, poin ke enam tentang perilaku sehat presentase anak menjawab benar 76,6% dan jawaban salah 23,4%, poin ke tujuh tentang media penyampai materi yang paling disukai anak yaitu media kartun presentase yang menjawab ya 76,6% dan jawaban tidak 23,3%, poin ke delapan mengenai gambar pedoman gizi yang paling benar presentase jawaban benar sebesar 16,6% dan yang menjawab salah 83,4%.

Dari hasil jawaban kuisioner yang dibagikan pada siswa diketahui bahwa Materi pada PUGS yang akan dikembangkan yaitu 1) Biasakan makan 3 kali sehari bersama keluarga, 2) Biasakan mengkonsumsi ikan dan sumber protein lainnya 3) Perbanyak mengkonsumsi sayur dan cukup buah buahan, 4) Biasakan membawa bekal makanan dan air putih dari rumah, 5) Batasi mengkonsumsi makanan cepat saji, jajanan dan makanan selingan yang manis, asin dan berlemak, 6) Biasakan menyikat gigi sekurang-kurangnya dua kali sehari setelah makan pagi dan sebelum tidur

Berdasarkan masalah di atas maka penelitian ini akan mengkaji lebih dalam tentang pengaruh pendidikan gizi mengenai PUGS dengan media kartun mengenai 1). Proses pengembangan media; 2). Hasil validasi media yang praktis; 3). Keefektifan media dalam pendidikan gizi tentang PUGS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media, keefektifan dan kepraktisan media. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan pendidikan umum yang dikemukakan oleh Plomp (2001) Model ini terdiri dari lima fase, yaitu 1) Investigasi awal, 2) Desain, 3) Realisasi, 4) Evaluasi, dan revisi 5) Implementasi. Namun penelitian ini hanya dilakukan pada fase ke 1- 4 saja, hal ini dikarenakan tahap implementasi memerlukan proses dan waktu yang lama.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Jampes 1 Kabupaten Nganjuk. Subjek penelitian diambil dari kelas IV dengan jumlah 30 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 13 perempuan 17.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui wawancara, tes, dan angket sedangkan instrumen penelitian adalah lembar wawancara, lembar validasi media, telaah butir soal, dan angket respon siswa yang divalidasi oleh validator ahli yaitu dosen PKK Unesa dan Dosen ahli Teknik Informatika Unesa. Teknik analisis data menggunakan skala Likert untuk skala Guttman untuk respon peserta didik, dan uji *Wilcoxon* dengan bantuan aplikasi SPSS 21 untuk mengukur hasil pengetahuan siswa dilakukan.

Angket respon peserta didik disusun dalam bentuk pilihan jawaban “ya” dan “tidak”. Persentase data angket diperoleh dan dihitung berdasarkan skala Guttman. Setelah data respon peserta didik diperoleh maka akan dihitung persentase dengan rumus berikut ini.

$$\text{Persentase respon} = \frac{\sum \text{peserta didik menjawab "ya"} \times 100\%}{\sum \text{peserta didik}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di peroleh dari 4 tahapan pertama tahap pengembangan media yaitu melalui;

1. Fase Investigasi Awal

Fase investigasi awal yaitu dengan dilakukannya analisis pengetahuan siswa mengenai PUGS dan wawancara terhadap guru waki kelas IV. Hasil wawancara terhadap guru waki kelas IV yang diperoleh melalui observasi awal menyatakan bahwa belum pernah ada sosialisasi mengenai PUGS di sekolah tersebut khususnya di kelas IV. Sehingga dengan adanya sosialisasi pendidikan tentang PUGS akan sangat membantu menambah pengetahuan siswa mengenai pesan gizi yang baik dan benar

Data kuesioner diperoleh dari Pengambilan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 30 siswa dalam satu kelas yaitu kelas IV dengan jumlah soal 8 dengan kisi-kisi soal yaitu mengenai pedoman makanan sehat, sarapan pagi, pemilihan makanan, perilaku hidup sehat yaitu kebiasaan menggosok gigi, media penyampai materi yang paling disukai, dan yang terakhir mengenai gambar pedoman gizi yang paling benar. Dari beberapa kisi-kisi soal tersebut diperoleh data mengenai hasil pengetahuan awal siswa mengenai PUGS pada tabel 1

Tabel 1

Data Pengetahuan Awal Responden Mengenai Pedoman Umum Gizi Seimbang

No	Topik soal	Benar		Salah	
		N	%	N	%
1	Pengertian PUGS	2	6,6	28	93,4
2	Pemahaman pengetahuan anak tentang PUGS	5	16,6	25	83,4
3	Sarapan pagi	13	43,3	17	56,6
4	Jenis hidangan lauk pauk sehat	8	26,6	22	73,3
5	Susunan makanan sehat	9	30	21	70
6	Perilaku sehat	23	76,6	7	23,4
7	Media penyampai materi	23	76,6	7	23,3

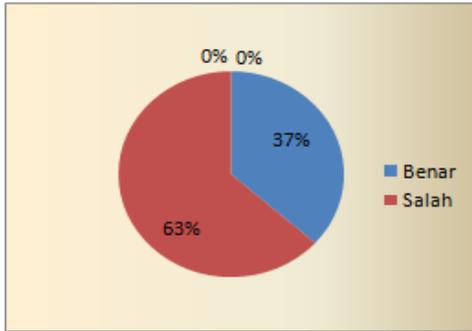
No	Topik soal	Benar		Salah	
		N	%	N	%
	yang paling disukai				
8	Gambar pedoman gizi yang benar	5	16,6	25	83,4

Dari data pengetahuan awal pengetahuan siswa tentang PUGS melalui data quisioner diperoleh hasil sebagai berikut: soal ke satu tentang pengertian PUGS jumlah yang menjawab benar hanya 2 anak dengan presentase 6,6%, sedangkan yang menjawab salah sejumlah 28 anak dengan presentase 93,4%. Soal kedua mengenai pemahaman pengetahuan anak tentang PUGS yang menjawab benar 5 anak dengan presentase 16,6% dan yang menjawab salah 25 anak dengan presentase 83,4%. Soal ketiga dengan tema sarapan pagi jumlah jawaban yang membiasakan sarapan pagi 13 anak dengan presentase 43,3% dan yang tidak membiasakan sarapan pagi 17 anak dengan presentase 56,6%.

Soal ke empat tentang jenis hidangan lauk pauk sehat yang menjawab benar 8 anak dengan presentase 26,6% dan yang menjawab salah 22 anak dengan presentase 73,3%. Soal ke lima tentang susunan makanan sehat yang menjawab benar 9 anak dengan presentase 30% dan yang menjawab salah 21 anak dengan presentase 70%. Soal ke enam tentang perilaku sehat yang menjawab benar 23 anak dengan presentase 76,6% dan yang menjawab salah 7 anak dengan presentase 23,4%. Soal ke tujuh mengenai media penyampai materi yang paling disukai anak yaitu kartun, jumlah yang menjawab ya 23 anak dengan presentase 76,6% dan yang menjawab tidak 7 anak dengan presentase 23,3%. Soal ke delapan mengenai gambar pedoman gizi yang paling benar 5 anak dengan presentase 16,6% dan yang menjawab salah 25 anak dengan presentase 83,4%

Dari beberapa jawaban diatas maka penulis memutuskan Materi pada PUGS yang dipilih sesuai dengan kriteria siswa yaitu 1) Biasakan makan 3 kali sehari bersama keluarga, 2) Biasakan mengkonsumsi ikan dan sumber protein lainnya, 3) Perbanyak mengkonsumsi sayur dan cukup buah-buahan, 4) Biasakan membawa bekal makanan dan air putih dari rumah, 5) Batasi mengkonsumsi makanan cepat saji, jajanan dan makanan selingan yang manis, asin dan berlemak, 6) Biasakan menyikat gigi sekurang-kurangnya dua kali sehari setelah makan pagi dan sebelum tidur. Ke enam pesan ini terdapat pada Pesan Khusus Gizi Seimbang untuk anak dan Remaja 10-19 tahun. usia 10 tahun adalah usia rata-rata anak-anak naik kelas IV, sehingga pilihan peneliti mengambil kelas IV karena sesuai dengan karakteristik umur anak, yaitu dengan ditanamkan pendidikan gizi yang baik dan benar sesuai dengan acuan PUGS. Kartono (dalam Sobur Alex, 2008 :128) mengemukakan bahwa anak dengan umur 10-19 tahun umur 19 tahun dimulai

dengan anak duduk pada kelas IV pada usia ini anak mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, mempunyai kemampuan memahami dan mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa serta memiliki rasa ingin tahu yang besar. Berikut adalah hasil pengetahuan anak mengenai PUGS.



Gambar 1

Diagram Hasil Penilaian Pengetahuan Awal Siswa

2. Fase Desain

Membuat desain awal meliputi penentuan tokoh, dan membuat skenario, mengaplikasikan rancangan yaitu membuat desain animasi kartun. membuat lembar validasi media dengan kriteria 3 aspek yaitu mengenai format media, kualitas media, dan kesesuaian media dengan materi yang akan dinilai oleh validator dengan skala nilai 1-4. Kelayakan media dinilai Berdasarkan dari validasi dosen ahli media dan pendidikan. Membuat lembar validasi telaah butir soal dengan kriteria 2 aspek yaitu mengenai ranah materi, ranah konstruksi dan bahasa. Membuat pedoman wawancara dengan guru wali kelas IV dengan beberapa pertanyaan diantaranya; mengenai pengembangan media yang akan diterapkan, mengenai kesesuaian materi dengan konsep, kualitas media, keefektifan media, kendala yang kiranya ditemui pada saat proses pembelajaran, yang terakhir saran dalam pengembangan media.

Membuat lembar validasi respon siswa tentang respon siswa terhadap media, perasaan suka terhadap media, timbulnya motivasi setelah melihat tayangan mengenai PUGS., pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, kualitas video dan terakhir kesesuaian media dengan tujuan, dengan memberikan kolom tanggapan Ya atau Tidak. Berikut proses rancangan desain kartun dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2

Proses Desain Kartun 3D	
	Ucup sebagai tokoh utama
	Dika sebagai teman ucap
	Dina sebagai adik ucap, penurut manja
	Bu enok sebagai Ibu dari ucap dan dina
	Retno sebagai teman sekelas ucap, yang cerdas
	Cita sebagai teman kelas dina
	Bu guru kelas 2
	Bapak Penjual Es
	Bapak Penjual Pentol
	Sebagai Boraks (Tokoh Antagonis)
	Ari si bakteri jahat (Tokoh Antagonis)
	Scene saat membawa bekal makan siang
	Scene pada saat perbanyak makan buah dan sayuran
	Scene wajib menggosok gigi minimal 2x sehari
	Scene saat ucap membeli es dipedagang kaki lima
Penutup di iringi lagu soundtrack tentang gizi, Video pendidikan gizi mengenai PUGS tersebut berdurasi 8menit 11 detik	

3. Fase Realisasi

Hasil validasi media dan telaah butir soal diperoleh berdasarkan validasi dari dosen ahli media yaitu Salamun Rohman Nudin, S.Kom, dan dosen ahli pendidikan Dra. Niken Purwadi, M.pd serta dosen ahli gizi yaitu Amalia Ruhana, SP.M M.PH. Hasil validasi mengenai aspek format media mendapat skor rata-rata 3,7 dengan kriteria sangat baik. Aspek kedua mengenai kualitas media mendapat skor rata-rata 3,3 dengan kriteria memuaskan. Aspek ketiga mengenai kejelasan media dalam menyajikan konsep mendapat skor rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan media yang dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran. Sehingga dapat membantu dan mempermudah siswa untuk menerima materi pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudiman, dkk (2006) bahwa media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Validasi juga dilakukan terhadap perangkat mengenai pedoman wawancara untuk wali kelas IV di SD tersebut serta butir soal yang dikembangkan untuk mengetahui sejauh mana anak memahami dan mengerti materi yang telah di sampaikan (*postest*). Hasil validasi mengenai pengembangan media kartun 3D pada hasil telaah butir soal dengan kriteria 3 aspek pertama aspek materi mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. Kedua aspek ranah konstruksi mendapat rata-rata 4 dengan kategori sangat baik. Aspek ketiga mengenai ranah bahasa mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik.

Tabel 3
Hasil Validasi Media

No	Aspek yang diamati	Hasil Penilaian Validator		Rata - Rata	Skor Rata-Rata	Kriteria
		1	2			
1	Format Media					
A	Kesesuaian dengan indikator	4	4	4	3,7	Sangat baik
B	Penyajian materi menarik	3	4	3,5		
C	Kesesuaian cerita dengan konsep	3	4	3,5		
2	Kualitas Media				3,3	Memuaskan
A	Kualitas Suara	3	3	3		
B	Kualitas Gambar	3	4	3,5		
C	Kualitas Huruf	3	4	3,5		
3	Kejelasan media dalam menyajikan Konsep				4	Sangat Baik
A	Sesuai dengan konsep PUGS	4	4	4		
	Jumlah Total	23	27	17,7	3,7	Sangat Baik

Hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas mendapatkan respon yang positif, karena pembelajaran menggunakan video di sekolah SDN Jampes 1 Kab Nganjuk belum pernah

dilakukan. Sehingga ini merupakan hal yang baru, apalagi pengajaran menggunakan video berbasis kartun 3D yang akan menarik minat dan respon anak untuk lebih menyukai materi yang disampaikan. Kendala yang ditemui hanya kurangnya alat penunjang, hal ini disebabkan karna keterbatasan sekolah yang hanya memiliki satu LCD dan satu speaker. Jika semua kelas saat pembelajaran menggunakan LCD jelas tidak mungkin, karna adanya 6 kelas dalam sekolah tersebut.

Tabel 4
Saran dan Masukan Validator Terhadap Media dan Butir Soal

No	Saran/Masukkan	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1	Pada media video antara dubbing dengan gerak bibir tokoh kurang menyatu	video para tokoh sebelum perbaikan lamban	Lebih di percepat dan disesuaikan anatar gerak bibir dan ekspresi tokoh
2	Kejelasan suara pada video masih kurang	Dubbing kurang lantang dalam proses pengisian suara	Dubbing ulang khususnya pada video animasi 2D
3	Butir soal no 2 harus diperbaiki	Dari urutan makanan dibawah ini manakah yang Menurut adik-adik mengandung kandungan gizi yang baik untuk kesehatan?	Yang merupakan menu seimbang sesuai pedoman umum gizi seimbang (PUGS) manakah yang menurut adik adik paling baik dikonsumsi sehari hari
4	Pilihan jawaban soal no 5 harus diperbaiki tidak boleh menyebutkan label makanan	a.jus buah, air mineral. b.es yang dijajakan pedagang kaki lima c.air mineral d. minuma instan (ale-ale,the rio, dll)	a.jus buah, air mineral,susu b.es yang dijajakan pedagang kaki lima c.air mineral d. minuma instan
5	Butir soal no 6 harus diperbaiki	Dari susunan makanan dibawah ini manakah yang paling adik-adik sukai?	Dibawah ini ciri makanan yang tidak layak dikonsumsi adalah?

2. Fase Evaluasi

Analisis Data Hasil *Pretest* dan *Postest* Siswa dilakukan melalui Pengamatan hasil pengetahuan siswa dengan memberikan *pretest* dan *postest* pada siswa, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tentang materi PUGS yang akan disampaikan. Pemberian *postest* dilakukan setelah penyampaian materi tentang PUGS dan penayangan video kartun 3D tentang PUGS. analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *postest* yang diperoleh siswa.

Penilaian terhadap hasil belajar dilakukan dua kali yaitu pemberian *pretest* sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan *postest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa Pembelajaran dilakukan dengan menerepakan media video kartun 3D mengenai PUGS sebagai strategi penyampaian materi untuk anak-anak yang berlangsung selama 2X45 menit. Tahap pertama dimulai dengan pendahuluan yaitu guru mengkondisikan peserta didik dalam kelas, menggali pengetahuan awal dengan mengkaitkan dengan

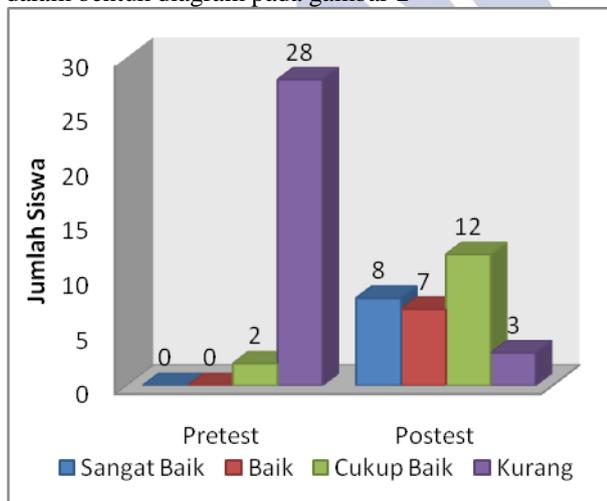
pembelajaran dan menyampaikannya dengan memberi *pretest*.

Tahapan kedua memberikan penjelasan mengenai PUGS menggunakan media kartun 3D sehingga membuat peserta didik sangat antusias, serta guru juga memberikan stimulus untuk bertanya tentang materi yang belum diketahui dan membimbing peserta didik untuk mencatat hal hal penting yang mereka lihat dari video. Setelah semua materi tersampaikan peserta didik diberikan *postest* yang berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan. Berikut adalah hasil *pretest* dan *postest* siswa disampaikan pada Tabel 5

Tabel 5
Hasil *Pretest* dan *Postest*
Pengetahuan Siswa Tentang PUGS

Kriteria Pengetahuan Siswa	Pretest		Postest	
	N	%	N	%
Sangat baik	-	0	8	26,6
Baik	-	0	7	23,4
Cukup baik	2	6	12	40
Kurang	28	84	3	10

Dari penjelasan tabel diatas lebih jelasnya disampaikan dalam bentuk diagram pada gambar 2



Gambar 2
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Grafik diatas menunjukkan bahwa nilai rerata *postest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran mengenai PUGS dengan menggunakan media kartun 3D untuk anak SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini relevan dengan penelitian Sumarno, Alim. 2010. Tingkat Penerimaan Video Sebagai Media Pendidikan Gizi dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Gizi anak Sekolah Dasar. Program Studi Departemen Gizi Masyarakat. Bogor: Institut Pertanian Bogor . bahwa pengaruh pemberian media animasi kartun 3D dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis nilai *pretest* dan *postest* hasil test akhir atau *postest* yang dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Jampes Kabupaten Nganjuk terdapat peningkatan nilai yang signifikan. pada hasil *pretest* dari jumlah 30 anak hampir sebagian anak

mendapat nilai kurang dari 75 dan hanya 2 anak yang dinyatakan dalam kategori cukup baik dengan nilai 80. Sedangkan nilai *postest* anak-anak lebih dominan mendapat nilai diatas 75 yaitu 8 anak dengan nilai 100 dengan kategori sangat baik, 7 anak mendapat nilai 90 dengan kategori baik, dan 12 anak mendapat nilai 80 dengan kategori cukup baik, dan hanya 3 anak dari nilai *postest* yang mendapatkan nilai di bawah 75. Sehingga dapat dikatakan setelah diberikan materi mengenai PUGS menggunakan video kartun 3D mampu meningkatkan hasil pengetahuan siswa. Ketentuan ini juga mengacu pada standar ketuntasan minimum (SKM) kurikulum Nasional (KURNAS) yaitu KKM 75.

Analisis data hasil pengetahuan siswa menggunakan Uji *Wilcoxon* untuk membandingkan nilai rerata hasil *pretest* dan *postest* apakah ada kemajuan secara signifikan atau tidak. Hasil Uji Nilai *Pretest-Postest* Menggunakan Uji *Wilcoxon* mebahwa signifikansi dengan Uji-T adalah 0,000 maka dari itu, dikarenakan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada nilai *pretest-postest* berbeda secara signifikan.

Respon Siswa

Tabel 6
Rekapitulasi Presentase Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Penilaian			
		Ya		Tidak	
		N	%	N	%
1	Respon terhadap media	30	100	0	0
2	Perasaan Suka	30	100	0	0
3	Timbulnya motivasi	30	100	0	0
4	Lebih memahami materi	30	100	0	0
5	Kualitas video (suara,tampilan video, bahasa, kesinambungan,alur cerita)	23	77	7	23
6	Kesesuaian dengan tujuan	30	100	0	0
Rata rata respon siswa terhadap media kartun 3D mengenai Pedoman Umum Gizi seimbang (Video)			97,7%		23,3%

Respon siswa diperoleh melalui pengisian angket setelah proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik diberi angket berupa pertanyaan dengan jawaban “ya” dan “tidak”. Data rekapitulasi persentase respon siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini

Berdasarkan tabel di atas aspek mengenai respon siswa terhadap media menunjukkan nilai rerata 100 yang berarti media pembelajaran menggunakan video kartun 3D merupakan hal yang baru bagi siswa dan para siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media kartun tersebut. Aspek perasaan suka menunjukkan nilai rerata 100 yang berarti seluruh siswa merasa senang mengikuti pembelajaran. Aspek mengenai motivasi menerapkan PUGS pada kehidupan sehari hari mendapat nilai rerata 100, hal ini terjadi karena para siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan video kartun

sebagai penyampai materi, sehingga secara tidak langsung mampu mempengaruhi pola pikir siswa menjadi lebih baik untuk meniru apa yang dia lihat. Aspek mengenai pemahaman materi mendapat nilai rerata 100 sehingga dapat disimpulkan semua siswa memahami dengan materi yang disampaikan.

Aspek mengenai kejelasan suara video mendapat rerata nilai 77, hal ini kemungkinan terjadi disebabkan karena posisi duduk siswa paling belakang mempengaruhi daya tangkap suara mereka yang duduk di belakang serta kurang maksimalnya suara sound sistem yang ada. Aspek mengenai kesesuaian dengan tujuan mendapat rerata 100, sehingga disimpulkan bahwa siswa mampu memahami apa yang harus mereka lakukan dan mereka tiru setelah melihat tayangan tersebut. Tabel diatas menunjukkan kesimpulan bahwa respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media kartun 3D menunjukkan hasil rerata yang sangat baik. Hal ini mungkin terjadi karena siswa menerima strategi belajar yang merupakan hal baru dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Amri (2013) bahwa strategi belajar adalah suatu siasat melakukan kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang diharapkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan harapan peneliti bahwa strategi pembelajaran mengenai PUGS dengan pengembangan media kartun 3D untuk anak SD dapat disukai dan mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

1. Proses Pengembangan media dari desain media dan lembar instrument validasi media dan telaah butir soal dikatakan valid melalui hasil validasi media sehingga bisa di ujicobakan pada peserta didik.
2. Hasil uji coba coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu pendidikan gizi tentang PUGS menggunakan media kartun 3D dianggap praktis untuk di ujicobakan dilihat dari hasil validasi media dengan kriteria sangat baik.
3. Hasil penerapan media Media Kartun 3D mengenai Pedoman Umum Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jampes 1 Kabupaten Nganjuk dilihat dari aspek pengetahuan, menunjukkan peningkatan pada hasil pengetahuan anak dan respon anak terhadap media masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi belajar dengan media kartun 3D mampu meningkatkan hasil belajar anak, sehingga media dikatakan efektif sebagai media pendidikan gizi untuk anak.

Saran

1. Perlu adanya persiapan awal dan memastikan bahwa ada pakar ahli bidang Teknologi dan Informasi yang bisa membuat desain kartun sesuai dengan yang di harapkan.
2. Pada proses pengembangan media menggunakan media kartun harus mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasana serta sumber daya manusianya itu sendiri, agar proses pendidikan gizi berjalan sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri burhan. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Arimurtri., Soetarjo, S., & Soekarti, M (2007). *Gizi seimbang dalam daur kehidupan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah dkk (2006) *Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Tenggara : Universitas Ikhsanuddin Bau-Bau. Februari 11, 2012. <http://www.ninnigocha.wordpress.com>.
- Notoadmojo. S. (1983). *Metodologi Pendidikan dan pengajaran*. Jakarta : Badan Penerbit Kesehatan Masyarakat. Fakultas Kesehatan Masyarakat.
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Slameto— 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningsih. 2012. *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sumarwan, E.B. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta.
- Soekirman (2011). *Taking the Indonesia nutrition history to lepa into bettement of the future generation development of the Indonesia Nutrition Guidelines*. *Asia Pasific Journal of Cincial Nutrition* 3 : 447-451. Januari 28, 2012. http://www.danonenutrition.org/media/file/13_Indonesia.pdf.
- Santayasa, I.W. (2007, Januari). *Landasan Konseptual media pembelajaran*. Disajikan Dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Banjar Angkan Khungkung, Januari 27, 2012. <http://www.scrib.com>
- Sudiman. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.