



Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Makanan Bergizi Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran PJOK SDN 4 Perian

Gustini Hulfa^{1*}, Muhammad Makki², Prayogi Dwina Angga³

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.410>

Article Info

Received: 21 August 2024

Revised: 24 August 2024

Accepted: 27 August 2024

Correspondence:

Phone: +6282341165805

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa *powerpoint morph* pada muatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas III di SDN 4 Perian. Jenis penelitian yang digunakan adalah adalah jenis *research and development* (R & D) dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Perian, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi berdasarkan kualitas objek yang diteliti berupa saran dari para ahli dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka yang menunjukkan kepada presentasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media audio visual dengan spesifikasi produk diantaranya: (1) Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan berupa media *powerpoint morph*; (2) Media *powerpoint morph* yang dikembangkan menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak; (3) Media *powerpoint morph* yang dikembangkan dilengkapi dengan penjelasan suara narator pada setiap *slide*-nya. Media pembelajaran audio visual *powerpoint morph* masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media audio visual *powerpoint morph* dengan tingkat kevalidan media 89% "sangat valid" dan kevalidan materi 95% "sangat valid". Kepraktisan media berdasarkan respon guru dengan skor 92% "sangat praktis" dan respon peserta didik dengan skor 95,04% "sangat praktis" serta media *powerpoint morph* efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang makanan bergizi.

Kata Kunci: media, *powerpoint morph*, makanan, PJOK

Citation: Hulfa, G., Makki, M., Angga, P. D. (2024). Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pengetahuan Makanan Bergizi Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran PJOK SDN 4 Perian. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 548-556. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.410>

Pendahuluan

Masalah kesehatan kurang gizi anak usia sekolah dasar bukanlah masalah baru. Masalah gizi yang terjadi merupakan masalah biasa yang dialami oleh negara-negara yang sedang berkembang (Septiawati et al., 2021). Terdapat dua kategori permasalahan gizi, yaitu masalah kelebihan gizi dan kekurangan gizi (Loaloka et al., 2023). Keduanya menjadi masalah yang harus segera diselesaikan. Di negara berkembang, termasuk di Indonesia masalah

gizi kurang menjadi prioritas permasalahan yang harus diselesaikan (Bagaskoro et al., 2022). Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 mencatat bahwa prevalensi anak yang sangat kurus 3,5%, anak kurus 6,7%, anak kekurangan berat badan 17,7% dan anak gemuk 8% yang artinya permasalahan gizi kurang di Indonesia masih menjadi permasalahan kesehatan masyarakat yang serius (Jasmawati & Setiadi, 2020). Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) menjadi salah satu provinsi yang memiliki prevalensi kurang gizi, berdasarkan hasil

Email: gustinihulfa0@gmail.com

Risikesdas tahun 2018 jumlah anak dengan gizi buruk di NTB sebanyak 17,70% skala nasional dan provinsi NTB menduduki urutan ke-2 setelah Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) (Prasetro et al., 2023). Berdasarkan hasil Risikesdas 2013-2018 secara umum di NTB, terdapat proporsi status gizi buruk dan gizi kurang sebanyak 29,5% (di atas angka proporsi di Indonesia yaitu: 19,6% pada tahun 2013 dan 17,7% pada tahun 2018) (DPR RI, 2019).

Masalah kurang gizi pada anak disebabkan oleh berbagai faktor langsung maupun tidak langsung (Septiawati et al., 2021). Penyebab tidak langsung yang mempengaruhi status gizi anak adalah ketahanan pangan keluarga, pola asuh orang tua, kebersihan lingkungan, tempat tinggal, pendidikan dan pekerjaan orang tua (Munawaroh, 2015). Sementara itu, penyebab langsungnya antara lain kebiasaan makan yang tidak tepat, dimana makanan sehari-hari mengandung sedikit energi dan protein serta tidak memenuhi kebutuhan gizi yang tepat dan adanya penyakit infeksi yang dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai nafsu makan, sehingga menyebabkan terjadinya kekurangan jumlah makanan dan minuman yang masuk ke dalam tubuhnya (Faridi & Sagita, 2016).

Kekurangan gizi akan berdampak serius pada kesehatan (Saputro et al., 2022). Anak yang mengalami kekurangan gizi akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya di masa depan (Septiawati et al., 2021). Selain itu, kekurangan gizi pada anak juga dapat menimbulkan dampak jangka panjang terutama terkait dengan kecerdasan anak seperti penurunan tes *Intellectual Quotient* (IQ) dan penurunan perkembangan kognitif (Gannika, 2023). Pemenuhan gizi sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar (Nasriyah et al., 2021). Oleh karena itu asupan gizi yang tinggi sangat diperlukan agar gizi yang tercukupi dapat menunjang tumbuh kembang anak secara optimal (Gurnida et al., 2020). Status gizi akan optimal apabila tubuh menerima zat gizi yang cukup dan menggunakannya secara efisien (Septiawati et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa cenderung mengkonsumsi makanan yang disediakan di kantin, padahal makanan yang disajikan di kantin juga masih banyak yang tidak sehat. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan siswa tentang makanan bergizi. Selain itu, studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap pengetahuan siswa kelas III SDN 4 Perian tentang makanan bergizi diperoleh data 57,12% atau 12 dari 21 siswa termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan sisanya, yaitu 19,04% atau 4 siswa memiliki pengetahuan gizi yang baik dan 23,80% atau 5 siswa memiliki pengetahuan gizi yang cukup baik. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas III SDN 4 Perian tentang makanan bergizi masih tergolong kurang.

Upaya memperluas pengetahuan siswa tentang cara hidup sehat dengan mengonsumsi makanan bergizi merupakan sebuah harapan dalam menghadapi fenomena kondisi kurang gizi yang terjadi saat ini. Solusi ini dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran seperti mata pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang melibatkan penggunaan media untuk menyampaikan materinya. Media *powerpoint morph* dapat menjadi solusi untuk membantu siswa dalam memahami makanan bergizi. *Powerpoint morph* merupakan transisi dari versi terbaru *Microsoft office 365* yang dikeluarkan pada tahun 2019 yang dapat menciptakan efek visual yang menarik (Istianah et al., 2020). Efek visual yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, meningkatkan daya ingat, serta meningkatkan minat siswa dalam belajar (Hulu, 2022).

Media *powerpoint morph* yang akan dikembangkan menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak. Selain itu, akan ditambahkan rekaman suara berisi penjelasan konsep atau materi yang ada dalam masing-masing *slide powerpoint morph*. Hasil wawancara terhadap guru olahraga kelas III SDN 4 Perian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media yang menyesuaikan dengan materi, seperti materi sepak bola maka menggunakan bola sebagai media pembelajaran. Sehingga untuk materi yang lain hanya menggunakan buku tematik siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development* (R & D) yaitu model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan penelitian yaitu: (1) Analisis, pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, langkah pertama melakukan menganalisis masalah yang dihadapi oleh guru, analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, kemudian analisis materi yang mencakup materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi

Dasar pada tema yang akan dikembangkan pada kelas III SD, membaca buku guru dan buku peserta didik pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 mata pelajaran PJOK; (2) Perancangan, pada tahap ini peneliti memilih dan mengumpulkan materi tentang makanan bergizi yang terdapat pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 2, kemudian peneliti merancang isi media tentang definisi makanan bergizi dan makanan tidak bergizi, kandungan makanan bergizi, jenis makanan bergizi dan makanan tidak bergizi untuk membantu peserta dalam memahami pembelajaran tentang makanan bergizi; (3) Pengembangan, tahapan ini merupakan lanjutan setelah peneliti membuat *storyboard* dan isi dari media audio visual untuk kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang diinginkan oleh peneliti yaitu berupa media audio visual *powerpoint morph*. Di tahapan ini juga dilakukan uji kevalidan dan uji kelayakan produk. Uji kevalidan terhadap produk dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi sehingga apabila dinyatakan valid maka media *powerpoint morph* siap untuk diuji coba. Uji coba media dilakukan di kelas IV untuk memastikan tidak ada kendala ketika media diterapkan dikelas yang lebih rendah; (4) Implementasi, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diterapkan di kelas III SD, peneliti mengajarkan materi makanan bergizi yang terdapat pada produk yang dikembangkan kepada peserta didik; (5) Evaluasi, tahapan ini dipakai untuk mengukur apakah media *powerpoint morph* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan makanan bergizi siswa kelas III SD. Pada tahap ini dilakukan *pretest* dan *posttest* menggunakan soal tes pilihan ganda.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDN 4 Perian, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 21 orang. Jenis data yang terkumpul selama penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi berdasarkan kualitas objek yang diteliti berupa saran dari para ahli dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka yang menunjukkan kepada presentasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan peserta didik, angket validasi media, angket validasi materi, angket respon guru guru, angket respon peserta didik dan soal tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penilaian 1-5. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah sebagai berikut: skor 5 berarti sangat setuju; 4 berarti setuju; 3 berarti kurang setuju, 2 berarti tidak setuju, 1 berarti sangat tidak setuju

(Sugiyono, 2013). Kriteria keberhasilan produk berdasarkan skala likert dengan 5 skor penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Persentase %	Kategori
0 - 20	Sangat Tidak Valid
21 - 40	Tidak Valid
41 - 60	Cukup Valid
61 - 80	Valid
81 - 100	Sangat Valid

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase %	Kategori
0 - 20	Sangat Tidak Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat Praktis

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk audio visual berupa media *powerpoint morph* dengan muatan materi makanan bergizi. Pada proses pengembangan media *powerpoint morph* ini terdapat 5 (lima) langkah yang telah dilalui, yaitu:

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan awal untuk mengumpulkan informasi serta potensi masalah yang terdapat pada lokasi penelitian yaitu di SDN 4 Perian, yang selanjutnya digunakan sebagai landasan dalam menyusun desain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penggunaannya. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III dan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) di SDN 4 Perian diperoleh fakta bahwa peserta didik merasa bosan dalam ketika menerima penjelasan materi dalam kegiatan pembelajarannya khususnya pada materi makanan bergizi. Guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi makanan bergizi, sehingga pembelajaran berlangsung dengan kondisi yang membosankan dan pembelajaran masih berpusat pada guru yang hanya menggunakan buku tematik saat penyampaian materi makanan bergizi.

Mengacu pada permasalahan yang muncul, peneliti melakukan analisis terhadap materi yang dikembangkan. Materi yang dikembangkan dari muatan PJOK terdapat pada buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 yang mengangkat materi tentang makanan bergizi yaitu memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh. Adapun indikator pada subtema yang menjadi landasan

pengembangan media *powerpoint morph* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Subtema Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 2

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh.	3.9.1 Menjelaskan definisi makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh. 3.9.2 Menganalisis jenis makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh.
4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh.	4.9.1 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh.

Muatan materi yang dikembangkan pada media audio visual *powerpoint morph* juga memperhatikan dan menyesuaikan dengan aspek tujuan pembelajaran sehingga dapat dijadikan solusi yang tepat. Berdasarkan KD dan IPK pada Tabel 3, maka tujuan pembelajaran yang dijadikan landasan dalam pengembangan media *powerpoint morph* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tujuan Pembelajaran Subtema Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 2

No	Tujuan Pembelajaran
3.9.1	Setelah membaca buku tematik, siswa mampu menjelaskan definisi makanan bergizi dengan benar.
3.9.2	Setelah mendengar penjelasan guru dengan menggunakan media <i>powerpoint morph</i> dan mengerjakan kuis di media <i>powerpoint morph</i> , siswa mampu menganalisis jenis makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh dengan benar.
4.9.1	Setelah mengerjakan kuis siswa diminta untuk menceritakan perlunya memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh.

Design (Perancangan)

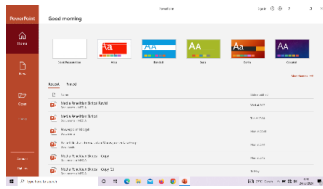
Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan), peneliti merancang desain media dan desain isi dari media audio visual *powerpoint morph* yang dikembangkan. Media audio visual *powerpoint morph* dirancang sesuai dengan muatan materi makanan bergizi yang terdapat pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 2 Mata Pelajaran PJOK Kelas III Sekolah Dasar. Materi makanan bergizi yang dikembangkan dalam media *powerpoint morph* diantaranya yaitu pengertian makanan bergizi dan makanan tidak bergizi, kandungan makanan bergizi, jenis makanan bergizi serta jenis makanan tidak bergizi. Peneliti juga menggunakan berbagai gambar makanan yang relevan dengan kehidupan dan tingkat usia peserta didik

sebagai pendukung penyampaian informasi dari materi yang disajikan dalam media audio visual *powerpoint morph*.

Tampilan media audio visual *powerpoint morph* dirancang menggunakan *software microsoft office powerpoint 2019*. Tampilan media *powerpoint morph* disusun berdasarkan standarisasi tampilan gambar, pemilihan warna dan dan tampilan tulisan sebagai berikut: (1) Gambar makanan bergizi seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral digunakan untuk memberikan informasi dan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang nutrisi yang terkandung dalam makanan tersebut. Adapun kriteria pemilihan gambar sebagai berikut: (a) Relevansi, gambar yang dipilih relevan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari dan mewakili makanan yang dikenal oleh peserta didik; (b) Keterwakilan makanan seimbang, gambar mencakup berbagai makanan bergizi seperti buah-buahan, sayuran, biji-bijian, serta produk susu; (c) Gambar-gambar mencakup berbagai jenis makanan tidak bergizi seperti makanan olahan, minuman bersoda, serta makanan cepat saji; (d) Jelas dan mudah dipahami, gambar yang dipilih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik; (e) Cocok untuk tingkatan umur dan kemampuan belajar peserta didik; (2) Pemilihan warna yang akan digunakan dalam mengembangkan media *powerpoint morph*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: (a) keterbacaan dan kontras, yang artinya memiliki kontras yang baik dengan teks atau elemen lain yang digunakan; (b) Tidak menggunakan warna yang terlalu cerah dan kontras yang tinggi karena dapat menyebabkan ketegangan mata; (c) konsistensi warna agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik. Warna yang digunakan dalam pengembangan media audio visual *powerpoint morph* adalah warna merah pastel. Warna merah pastel mudah dipadukan dengan warna lain, sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai skema warna. Selain itu, warna merah pastel memberikan kesan latar belakang yang lebih lembut dan membuat teks tetap mudah dibaca; (3) Tulisan yang digunakan dalam media *powerpoint morph* disesuaikan dengan tulisan yang digunakan dalam buku tematik peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Dalam mengembangkan media *powerpoint morph* ini menggunakan jenis tulisan *Berlin Sans FB* yang hampir mirip dengan gaya tulisan yang ada pada buku tematik siswa kelas III Sekolah dasar.

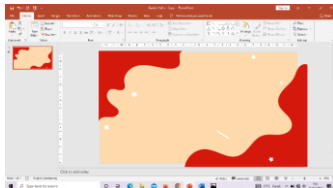
Development (Pengembangan)

Berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan tahapan pengembangan produk utama yaitu media *powerpoint morph* dengan langkah langkah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal

- Buka aplikasi *powerpoint* 2019 dan pilih *blank presentation*.
- Lalu hapus semua *blank* objek *rectangle*-nya.



Gambar 2. Tampilan Background

- *background* yang digunakan dalam pengembangan media *powerpoint morph* ini *download* pada *Canva web* <https://www.canva.com.id>.
- Untuk *slide* selanjutnya *duplicate slide* pertama, klik kanan pada panel *slide* dan pilih *duplicate slide*.



Gambar 3. Menu Picture

- Klik objek *rectangle* yang telah dibuat dan isikan dengan *file* gambar yang diinginkan dengan klik *picture* pada menu *insert*.
- Pada menu *home* pilih *text box* untuk memulai menuliskan teks yang ingin dimasukkan ke *slide powerpoint morph*.
- Untuk jenis *font* dan ukuran *font* bisa diatur pada menu *home*
- Lakukan langkah yang sama pada setiap *slide*.
- Gambar atau elemen untuk mendukung tampilan media *powerpoint morph* dapat *download* pada *Canva web* <https://www.canva.com.id>.



Gambar 4. Record Audio

- Setelah semua *slide* selesai dibuat. Selanjutnya adalah memasukkan suara penjelasan pada setiap *slide*. Pada menu *insert* pilih *audio* dan *record audio* untuk memulai perekaman suara.



Gambar 5. Menu Transition

- Selanjutnya pada menu *transitions* pilih transisi *morph* dan terapkan pada semua *slide*.
- Klik *preview* untuk melihat cara kerja transisi *morph*.

Setelah media *powerpoint morph* selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi terhadap hasil produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan produk kepada ahli untuk kemudian divalidasi berdasarkan pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pernyataan yang diajukan untuk menilai kevalidan media produk yang dikembangkan terdiri dari beberapa aspek utama terkait dengan perspektif penilaian, pada uji kevalidan berdasarkan perspektif media terdapat 3 aspek utama yang dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan, sedangkan pada penilaian untuk perspektif materi terdiri dari 3 aspek utama yang dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan. Hasil uji validasi ahli media dan ahli materi tersaji pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Audio dan Visual	44	50	88%	Sangat Valid
2	Aspek Transisi	17	20	85%	Sangat Valid
3	Aspek Keterbacaan dan Kejelasan	28	30	93,33%	Sangat Valid
Jumlah		89	100	89%	Sangat Valid

Pada Tabel 5 dapat diketahui hasil validasi ahli media diperoleh skor hasil 89 dari skor maksimal 100 atau memiliki skor persentase 89%. Sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media

powerpoint morph “sangat valid” berdasarkan perspektif kajian media oleh para ahli media.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Isi	29	30	96,66 %	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	36	40	90%	Sangat Valid
3	Aspek Kebahasaan	28	30	93,33 %	Sangat Valid
Jumlah		93	100	93%	Sangat Valid

Pada Tabel 6 dapat diketahui hasil validasi ahli materi diperoleh skor hasil sebesar 93 dari skor maksimal 100 atau memiliki skor persentase 93%. Sesuai dengan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *powerpoint morph* “sangat valid” berdasarkan perspektif kajian materi oleh para ahli materi.

Setelah produk media pembelajaran audio visual *powerpoint morph* dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media akan diujicoba terlebih dahulu sebelum diterapkan di kelas III SDN 4 Perian. Uji coba media dilakukan di kelas IV SDN 4 Perian, tujuan dari uji coba media adalah untuk memastikan kelayakan media dan tidak ada kendala ketika diterapkan pada kelas yang lebih rendah. Hasil uji coba media berdasarkan respon peserta didik kelas IV terhadap penggunaan media *powerpoint morph* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Tampilan	279	285	97,89%	Sangat Layak
2	Aspek Penyajian Materi	281	285	98,59%	Sangat Layak
3	Aspek Manfaat	373	380	98,15%	Sangat Layak
Jumlah		933	950	98,21%	Sangat Layak

Pada Tabel 7 dapat diketahui hasil uji coba pada kelas IV di SDN 4 Perian diperoleh skor hasil sebesar 933 dari skor maksimal 950 atau memiliki skor persentase 98,21%. Sesuai dengan persentase tersebut, maka dapat diketahui bahwa media *powerpoint morph* “sangat layak” berdasarkan hasil uji coba media di kelas IV SDN 4 Perian dan respon peserta didik kelas IV terhadap penggunaan media *powerpoint morph*.

Implementation (Penerapan)

Pada tahap kegiatan implementasi ini melibatkan semua peserta didik kelas III di SDN 4 Perian yang berjumlah 21 orang. Pada kegiatan implementasi peneliti melakukan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun kegiatan inti dalam pelaksanaan implementasi sebagai berikut: (1) Menampilkan gambar terkait makanan bergizi dan makanan tidak bergizi, dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait gambar yang diamati; (2) Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok secara homogen; (3) Guru menampilkan *slide* media *powerpoint morph* dan peserta didik menyimak penjelasan guru; (4) Setelah menjelaskan materi menggunakan media *powerpoint morph*, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan temannya; (5) Setiap kelompok diminta maju ke depan menjawab kuis yang ada di media *powerpoint morph*, dan setiap anggota berpartisipasi dalam menjawab kuis; (6) Setelah selesai menjawab kuis, masing-masing kelompok menceritakan pentingnya memilih makanan bergizi, dan kelompok lain memperhatikan atau menyimak kelompok yang sedang maju di depan kelas; (7) Setelah semua kelompok selesai menjawab kuis, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; (2); Guru membagikan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *powerpoint morph* dalam kegiatan pembelajaran; (3) Guru membagikan lembar evaluasi dan dikerjakan oleh peserta didik; (4) Salah satu peserta didik memimpin teman-temannya berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan tersebut dilakukan, selanjutnya peserta didik dan guru diberikan lembar angket yang berisi penilaian mereka terhadap produk media *powerpoint morph* yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil respon peserta didik dan guru dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik dan Guru

Subjek Uji Coba	Aspek	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Peserta Didik	Aspek Tampilan	306	315	97,14%	Sangat Praktis
	Aspek Penyajian Materi	289	315	91,74%	Sangat Praktis
	Aspek Manfaat	403	315	95,95%	Sangat Praktis
Jumlah		998	1.050	95,04%	Sangat

Subjek Uji Coba	Aspek	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Guru	Aspek Materi	38	40	95%	Sangat Praktis
	Aspek Penggunaan Bahasa	28	30	93,33%	Sangat Praktis
	Aspek Kejelasan Teks dan Suara	9	10	90%	Sangat Praktis
	Aspek Efek <i>PowerPoint</i> terhadap Strategi Pembelajaran	17	20	85%	Sangat Praktis
	Jumlah	92	100	92%	Sangat Praktis

Pada table 8 dapat dilihat hasil respon peserta didik kelas III terhadap penggunaan media *powerpoint morph* diperoleh skor hasil penilaian sebesar 998 dari skor maksimal 1.050 atau memiliki skor persentase 95,04% yang berarti bahwa media *powerpoint morph* termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Sedangkan hasil penilaian yang diberikan oleh guru diperoleh skor hasil 92 dari skor maksimal 100 atau memiliki skor persentase 92% dan apabila sesuai skor persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *powerpoint morph* termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi atau penilaian merupakan proses penentuan apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat efektifitas media *powerpoint morph*, apakah media *powerpoint morph* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang makanan bergizi siswa kelas III SDN 4 Perian. Efektifitas media *powerpoint morph* diuji dengan melakukan eksperimen yaitu *pretest* dan *posstest* menggunakan soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posstest* yang dihitung menggunakan rumus uji-t dengan tingkat kepercayaan 95% dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. *Paired Samples Test*

Pair	Pretest - posttest	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		-26.42857	8.38792	1.83039	-30.24671	-22.61044	14.439	20	.000

Pada Tabel 9 dapat dilihat hasil uji-t atau nilai t_{hit} sebesar 14,439. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan $df = 20$, maka diperoleh $t_{tab} = 2,086$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa nilai $t_{hit} > t_{tab}$. Dengan kata lain media *powerpoint morph* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan makanan bergizi siswa kelas III di SDN 4 Perian.

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan peneliti saat melakukan analisis awal yaitu kurangnya pengetahuan tentang makanan bergizi siswa kelas III di SDN 4 Perian. Kegiatan pembelajaran dengan materi memilih makanan bergizi yang dilakukan oleh guru PJOK kelas III di SDN 4 Perian hanya menggunakan buku tematik guru dan siswa. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kurang semangat dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di dalam kelas (Parhusip & Hardini, 2020). Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik perhatian peserta didik maka guru harus menciptakan media pembelajaran. Supriyono (2018) menyatakan penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik karena dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan dengan cepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran mempunyai dampak positif dan manfaat yang luar biasa, yaitu memudahkan peserta didik dalam belajar (Harsiwi & Arini, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Kharisma (2020) media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran.

Upaya meningkatkan pengetahuan siswa kelas III di SDN 4 Perian tentang makanan bergizi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PJOK dengan

menggunakan media *powerpoint morph* dalam penyampaian materinya. Penggunaan media *powerpoint morph* dalam kegiatan pembelajaran selain meningkatkan hasil belajar juga akan memperkenalkan berbagai jenis makanan bergizi bagi peserta didik. Media *powerpoint morph* dengan muatan materi makanan bergizi dapat membantu peserta didik mengenal kandungan makanan bergizi dan jenis pilihan makanan yang dapat dikonsumsi. Isi dari media *powerpoint morph* disertai dengan gambar-gambar yang mendukung penyampaian pesan tentang makanan bergizi serta menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak. Selain itu, pada setiap *slide* dilengkapi dengan suara penjelasan tentang materi yang ada dalam media *powerpoint morph*. Dengan demikian, hasil pengembangan media *powerpoint morph* ini berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas III tentang makanan bergizi.

Media *powerpoint morph* yang telah dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya tentang makanan bergizi. Selain itu, media *powerpoint morph* dikembangkan agar peserta didik lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan khususnya materi tentang makanan bergizi. Perbedaan dari media *powerpoint morph* yang lain yaitu media *powerpoint morph* ini dikembangkan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak. Selain itu, setiap *slide* dilengkapi rekaman suara yang berisi penjelasan materi. Dan media *powerpoint morph* yang dikembangkan dilengkapi dengan kuis agar peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media audio visual yaitu media *powerpoint morph* dengan materi makanan bergizi. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu: (1) Media audio visual yang dikembangkan yaitu media *powerpoint morph* dengan muatan materi makanan bergizi; (2) Media *powerpoint morph* didesain menggunakan *Microsoft office 2019*; (3) Menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Sasak serta setiap *slide* media *powerpoint morph* dilengkapi rekaman suara yang berisi penjelasan materi. Media *powerpoint morph* masuk dalam kriteria sangat valid, hal ini dapat dilihat dari hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi secara berturut-turut sebesar 89% dan 93%. Hasil uji kepraktisan media berdasarkan respon guru dan respon peserta didik secara berturut-turut sebesar 92% dan 95,04%, hasil tersebut menunjukkan bahwa media *powerpoint morph* termasuk dalam kriteria sangat

praktis. Dan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hit} sebesar 14,439 dengan nilai t_{tab} sebesar 2,086 yang artinya media *powerpoint morph* efektif dalam meningkatkan pengetahuan makanan bergizi siswa kelas III SDN 4 Perian.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Rektor Universitas Mataram, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen Pembimbing 1, Dosen Pembimbing 2, Kepala Sekolah SDN 4 Perian, Guru PJOK SDN 4 Perian, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi dengan luaran Artikel Ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- Batubara, A. P., Hasibuan, A. N., Sari, D. P., Sari, D. A., Ritonga, F., Devina, K., Sari, K., & Wulandari, N. (2023). Peningkatan Pengetahuan Siswa/MDA Nahara Desa Rantau Panjang Kecamatan Pantai Labu terhadap Makanan Bergizi. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 1103-1112.
- DPR RI. (2019). Laporan Kunjungan Kerja Spesifik Komisi IX DPR RI Pengawasan Penanganan Anak Gizi Buruk dan Anak Sangat Pendek (Stunting) ke Provinsi NTB (p. 11). <https://www.dpr.go.id/dokakd/dokumen/K9-12bde6f836bab1a628291aec5ff5df66>.
- Faridi, A., & Sagita, R. (2016). Hubungan Pengeluaran, Skor Pola Pangan Harapan (PPH) Keluarga, dan Tingkat Konsumsi Energi-Protein dengan Status Gizi Balita Usia 2-5 Tahun. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Hamka*, 1(1), 11-21.
- Gannika, L. (2023). Hubungan Status Gizi dengan Tumbuh Kembang pada Anak Usia 1-5 Tahun: Literature Review. *Jurnal Ners Universitas Pahlawan*, 7(1), 668-674.
- Gurnida, D. A., Nur'aeny, N., Hakim, D. D. L., Susilaningih, F. S., Herawati, D. M. D., & Rosita, I. (2020). Korelasi Antara Tingkat Kecukupan Gizi dengan Indeks Massa Tubuh Siswa Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6 Padjadjaran. *Journal of Dental Researchers and Students*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.24198/pjdrs.v3i2.25763>.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.

- Hulu. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 1.
- Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.972>
- Jasmawati, & Setiadi, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Status Gizi Balita. *Mahakam Midwifery Journal*, 5(2), 99-106.
- Kharisma, G. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Memahami Teks Prosedur Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 5(2), 269-278.
- Loaloka, M. S., Zogara, A. U., & Djami, S. W. (2023). Hubungan Asupan Zat Gizi Makro dan Aktivitas Fisik dengan Status Gizi Mahasiswa. *Jurnal Mahasiswa Dan Peneliti Kesehatan (JUMANTIK)*, 10(01), 63-70.
- Munawaroh, S. (2015). Pola Asuh Mempengaruhi Status Gizi Balita. *Jurnal Keperawatan*, 6(1), 44-50.
- Nasriyah, N., Kulsum, U., & Trisanti, I. (2021). Perilaku Konsumsi Jajanan Sekolah dengan Status Gizi Anak Sekolah Dasar di Desa Tumpangkrasak Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 12(1), 123. <https://doi.org/10.26751/jikk.v12i1.913>.
- Parhusip, Y. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta Analisis Efektivitas Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 319-326.
- Prasetro, R. T., Benvenuto, A. F., Nirmala, S., & Sahrin. (2023). Hubungan Status Gizi dengan Kejadian Pneumonia pada Anak di Kabupaten Lombok Utara Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). *Nusantara Hasana Journal*, 2(12), 54-62.
- Saputro, G. I., Handajani, S., Bahar, A., & Dewi, R. (2022). Game Card sebagai Media Edukasi Konsumsi Jajanan Sehat untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa SD. *Jurnal Tata Boga*, 11(1), 50-58. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Septiawati, D., Indriani, Y., & Zuraida, R. (2021). Tingkat Konsumsi Energi dan Protein dengan Status Gizi Balita. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 598-604. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.66>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (1 st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), 43-48.