

Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran makanan bergizi melalui penggunaan animasi audiovisual

Kurwinda Kristi^{1*}, Sutiyarsih²

¹Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta, 55281, Indonesia

²SD Negeri Jarakan Jl Bantul Km 5 Temon Bantul 55711

*Corresponding Author. Email: kurwindak@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi makanan bergizi melalui penggunaan media animasi audio-visual pada siswa kelas III SD Negeri Winongo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Taggart. Pada model ini setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III B SD Negeri Winongo yang berjumlah 19 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar materi makanan bergizi. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan pembelajaran dengan penggunaan media animasi audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar materi makanan bergizi pada siswa kelas III SD Negeri Winongo. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk PJOK adalah 70. Data awal menyebutkan sebanyak 7 (36,84%) siswa sudah tuntas. Siklus I sebanyak 11 (57,89%) siswa sudah tuntas. Siklus II sebanyak 17 (89,47%) siswa sudah tuntas. Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil belajar pendidikan kesehatan pada materi makanan bergizi melalui penggunaan media animasi audio visual pada siswa kelas III SD Negeri Winongo sudah lebih dari 75% siswa mencapai KKM.

Kata Kunci: Makanan, Gizi, Audio visual, Siswa

Improve learning outcomes of nutritious food subjects through audio-visual animation

Abstract

This study aims to improve learning outcomes of nutritious food materials through the use of audio-visual animation media for third grade students of Winongo. State Elementary School. This study is a classroom action research with the model Kemmis and Taggart. In this model each cycle consists of planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this research were 19 grade students of SD Negeri Winongo. The object of this study is the results of learning nutritious food material. Data collection in this study uses tests and observations. The research instruments used were tests and observation sheets. Data collection techniques used were quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the research conducted showed that learning by using audio-visual animation media could improve learning outcomes of nutritious food material for class III students of Winongo Public Elementary School. The Minimum Completeness Criteria for PJOK is 70. Initial data states that 7 (36.84%) students have completed. Cycle I as many as 11 (57.89%) students were completed. Cycle II as many as 17 (89.47%) students have completed. Based on the results of the above study, the results of learning health education on nutritious food materials through the use of audio-visual animation media for third grade students of Winongo Public Elementary School have more than 75% of students achieved the Minimum Completeness Criteria.

Keywords: Food, Nutrition, Audio Vision, Students

PENDAHULUAN

Permasalahan guru selalu dihadapkan pada berbagai hal yang memerlukan pengambilan keputusan sehubungan dengan tugasnya baik sebelum, selama maupun sesudah terjadinya proses atau situasi belajar mengajar. Seorang guru harus mengambil keputusan-keputusan tentang apa, bagaimana, kapan, untuk apa dan sebagainya mengenal setiap situasi atau kondisi belajar yang perlu diciptakan. Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tujuan yang diharapkan oleh semua guru. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif. Proses belajar mengajar yang efektif berlangsung apabila memberikan keberhasilan hasil belajar serta rasa puas bagi siswa maupun guru. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) terdiri dari pembelajaran praktik dan teori di kelas yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan oleh seorang guru. Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, pada satu sisi terdapat materi yang memerlukan alat bantu untuk penyampaiannya berupa media pembelajaran.

Pembelajaran PJOK pada materi pendidikan kesehatan untuk kelas III yaitu: makanan bergizi yang berupa teori menjadi materi yang membosankan karena pada saat pembelajaran PJOK peserta didik memiliki kecenderungan menyukai pembelajaran praktek sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar kognitif yang dicapai. Pada kenyataannya tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan pada peserta didik dengan hasil sesuai dengan yang diharapkan, hal ini terjadi di SDN Winongo Kecamatan kasihan, Kabupaten Bantul, terbukti dari banyaknya peserta didik kelas III yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 19 siswa nilai rata-ratanya 66 sedangkan siswa yang mencapai KKM hanya 7 orang dengan nilai rata-rata 74,2. Nilai rata-rata kompetensi dasar tentang pendidikan kesehatan ini juga merupakan rata-rata nilai terendah dibandingkan dengan kompetensi dasar yang lain.

Berdasarkan hal tersebut sebagai guru PJOK mencari solusi yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif pada Pendidikan Kesehatan peserta didik SDN Winongo. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain pengajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik

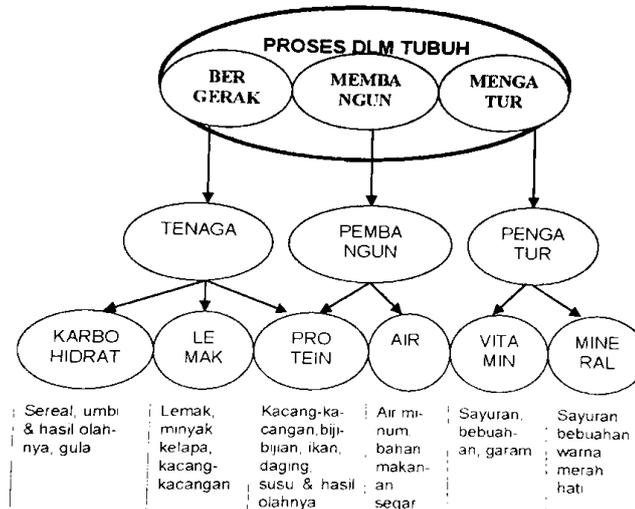
Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto, 2010). Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar (Tohirin, 2006). Seperti dikemukakan (Dimiyati dan Mudjiono, 2009) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan peserta didik untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh dari suatu kegiatan yang disebut belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal serta faktor kegiatan pembelajaran. Pengukuran hasil belajar adalah sebuah proses berupa tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional dapat dicapai oleh peserta didik dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 2013). (Wayan Nurkencana dan P. P.N. Sunartana, 1986) Ada dua metode yang dapat digunakan untuk mengetahui kemajuan-kemajuan yang dicapai oleh murid-murid dalam proses belajar yang mereka lakukan, yaitu: metode tes dan metode observasi.

Materi Pembelajaran Makanan Bergizi

Pendidikan kesehatan adalah salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang harus ditempuh oleh peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 24 Lampiran 21 pada jenjang kelas III dengan kompetensi dasar 3.9 yakni memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh. Peserta didik harus mampu dan menguasai tentang makanan

bergizi, kandungan dalam makanan bergizi, ciri makanan bergizi, ciri jajanan yang sehat dan akibat mengkonsumsi makanan yang tidak sehat.

Cakupan metari makanan bergizi untuk siswa Kelas III tertuang dalam Alur Fungsional Gizi yang dikemukakan oleh Djoko Pekik Irianto (2007).



Gambar 1. Alur Fungsional Gizi (Sumber: Djoko Pekik Irianto, 2007)

Media Pembelajaran Animasi Audio Visual

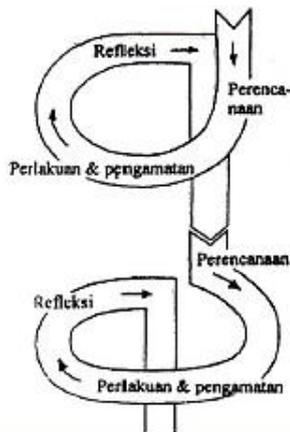
Media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar karena memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar, hal tersebut disebabkan karena dalam suatu proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu media pembelajaran dan metode mengajar. Manfaat yang bisa didapat dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar diantaranya: (1) proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (2) bahan ajar akan lebih tampak jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan memungkinkan dengan mudah menguasai tujuan pembelajaran; (3) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Yudhi Munadi (2013), menjelaskan media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu: (1) media audio; (2) media visual; (3) media audio visual; dan (4) multimedia. Berdasarkan pendapat dan uraian di atas, media pembelajaran berupa animasi bergerak audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan media visual dan media audio yang memiliki unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak yang berbentuk animasi bergerak. Media audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik di dalam proses belajar-mengajar. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Hal ini berguna bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga yang bersifat konkret dan logis. Keterlibatan dalam penerimaan kehidupan berkelompok bagi siswa usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya pada kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif yang akan berkembang pada usia ini. Hasil pergaulan dengan kelompok teman sebaya, anak cenderung meniru kelompok teman sebaya baik dalam hal penampilan maupun bahasa. Selama masa

perkembangan ini anak tumbuh berbagai sarana yang dapat menggambarkan dan mengolah pengalaman dalam dunia di sekeliling mereka.

METODE

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Mc.Taggart. Model penelitian ini menggabungkan dua komponen yaitu komponen *acting* (tindakan) dan *observing* (pengamatan) menjadi satu kesatuan. Hal ini dijelaskan oleh Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010), bahwa penggabungan dua komponen ini karena proses tindakan dan pengamatan merupakan suatu kesatuan yang tidak bisa dilepaskan. Jadi ketika melakukan suatu tindakan, di saat itu pula peneliti melakukan pengamatan.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis dan Mc Taggart (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2010)

Siklus penelitian ini tergantung pada ketercapaian tujuan penelitian, apabila tujuan penelitian telah tercapai maka siklus selanjutnya tidak dilakukan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Jika dirasa peningkatan belum signifikan pada siklus I maka diadakan siklus II dengan perbaikan kualitas pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik berupa hasil belajar kognitif.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Winongo Bantul yang beralamat di Jalan Bantul Km 5 Desa Tirtomulyo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di Semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 pada saat pelaksanaan PPL-PPG SM3T Angkatan V tepatnya pada Bulan Oktober 2017. Jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal proses pembelajaran yang berlangsung di SDN Winongo Bantul. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III B SDN Winongo yang berjumlah 19 peserta didik.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk kegiatan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah menggunakan observasi oleh observer yakni guru pengampu dan rekan sejawat selaku kolaborator. Observasi dilakukan dengan melihat, mengamati sendiri, dan mencatat perilaku peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi. Penyusunan lembar observasi dilakukan oleh peneliti dalam hal ini menggunakan instrumen yang terdiri dari lembar observasi untuk siswa dan lembar observasi untuk guru. Selanjutnya teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran animasi audio visual adalah berupa isian *mind mapping*.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengukur hasil prestasi belajar siswa, yaitu dengan mengukur nilai rata-rata siswa kemudian dibandingkan hasil antar siklus maupun data awal. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Data kuantitatif pada siklus I

diolah menggunakan rumus nilai akhir belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan presentase ketuntasan belajar. Kemudian data dibandingkan dengan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan observasi pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 28 februari – 1 Maret 2017 pada materi pendidikan kesehatan. Data hasil observasi hasil belajar siswa pada kompetensi dasar pendidikan kesehatan dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 .Persentase Ketuntasan Data Awal Siswa

Klasifikasi Ketuntasan	Data Awal		Rata-rata Kelas
	Frekuensi	Persen (%)	
Tuntas	7	36,84 %	66
Belum Tuntas	12	63,16 %	

Nilai KKM PJOK siswa di SD Negeri Winongo adalah 70. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 ada 7 siswa (36,84%) masih jauh lebih sedikit dibandingkan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sebanyak 12 siswa (63,16%). Nilai rata-rata kelas juga masih rendah, yaitu hanya mencapai 66.

Siklus dilakukan pada hari Sabtu tanggal 21 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 3 jam pelajaran yaitu pada pukul 07.30 – 09.15 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Materi siklus I yaitu pada kompetensi dasar pendidikan kesehatan dengan materi makanan bergizi. Pokok bahasan pada pertemuan siklus I ini adalah tentang pengertian makanan bergizi, fungsi zat gizi dan kandungan-kandungan gizi dalam bahan makanan. Hasil tes isian *mind mapping* siklus I ada pada lampiran, selanjutnya secara sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Klasifikasi Ketuntasan	Siklus 1	Rata-rata Kelas
Tuntas	11 (57, 89 %)	70
Belum Tuntas	8 (42, 11 %)	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 19 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM (≥ 70) ada 11 (57,89%) siswa dan yang belum mencapai ketuntasan belajar ada 8 (42,11%) siswa. Rata-rata kelas sebesar 70.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I ternyata persentase hasil belajar setelah menggunakan media animasi audio visual sudah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Data Awal dengan Siklus I

Klasifikasi Ketuntasan	Data Awal	Siklus 1
Tuntas	7 (36,84%)	11 (57,89%)
Belum Tuntas	12 (63,16%)	8 (42,11%)
Rata-rata Kelas	66	70

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa meningkat dari data awa adalah 36,84% menjadi 57,89 %. Peningkatan ketuntasan belajar siswa juga diikuti dengan peningkatan rata-rata kelas dari data awal 66 meningkat pada siklus I yaitu sebesar 70. Meskipun demikian, persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai target yaitu sebesar 75%, sehingga perlu dilaksanakan siklus 2.

Pada siklus II, dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 105 menit. Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I diupayakan untuk diperbaiki.

Hasil belajar siklus II ada pada lampiran, selanjutnya secara sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

Klasifikasi Ketuntasan	Siklus II	Rata-rata Kelas
Tuntas	17 (89,47%)	81
Belum Tuntas	2 (10,53%)	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 19 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 ada 17 (89,47%) siswa dan yang belum mencapai ketuntasan belajar ada 2 (10,53%). Rata-rata kelas sebesar 81.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II ternyata hasil belajar pendidikan kesehatan pada materi makanan bergizi setelah menggunakan media animasi audio visual mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Awal, Siklus I, dan Siklus II

Klasifikasi ketuntasan	Awal	Siklus I	Siklus II
Tuntas	7 (36,84%)	11 (57,89%)	17 (89,47%)
Belum Tuntas	12 (63,16%)	8 (42,11%)	2 (10,53%)
Rata-rata Kelas	66	70	81

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa meningkat dari data awal sebelum tindakan ke siklus I dan meningkat lagi pada siklus II. Persentase ketuntasan siswa di awal adalah 36,84% sementara persentase ketuntasan pada siklus I adalah 57,89% kemudian meningkat lagi pada siklus II yaitu sebesar 89,47 %. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa juga diikuti dengan peningkatan rata-rata kelas dari data awalnya 66 meningkat pada siklus I yaitu 70 kemudian meningkat lagi pada siklus II sebesar 81. Apabila digambarkan dalam diagram maka persentase ketuntasan siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Awal, Siklus I, dan Siklus II

Dalam penelitian ini, siswa dinyatakan berhasil apabila telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Indikator keberhasilan pembelajaran penelitian ini jika 75% dari jumlah siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terbagi menjadi dua siklus. Setiap siklus terdapat 1 pertemuan. Pelaksanaan siklus dilaksanakan pada jam pelajaran PJOK untuk kelas III yaitu pada hari Sabtu pukul 07.30-09.15 WIB. Dari data awal diketahui hanya ada 7 (36,84%) siswa yang sudah mencapai KKM. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 12 (63,16%) siswa pada siklus I siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 11 (57,89%) siswa, siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 8 (42,11%) siswa. Pada siklus II, hasil belajar pendidikan kesehatan mengalami

peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 17 (89,47%) dan siswa yang belum mencapai KKM ada 2 (10,53%).

Pada siklus I, guru menjelaskan materi makanan bergizi dengan media animasi audio visual berupa animasi gambar suara dan animasi slide. Siswa masih belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa masih kurang bersemangat ketika proses pembelajaran. Beberapa siswa masih terlihat ramai dengan teman di sampingnya, guru harus beberapa kali menegur agar kegiatan pembelajaran berjalan kondusif. Selain itu ada siswa dari kelas lain yang ikut melihat tayangan video dari jendela kelas, hal tersebut mengganggu konsentrasi siswa yang ada di dalam kelas. Guru dalam hal ini kurang mengkondisikan ruangan kelas secara maksimal. Siswa mencoba membuat *mind mapping* berdasar dari hasil mengamati animasi dan penjelasan guru. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk mendiskusikan *mind mapping* hasil pekerjaan masing –masing. Namun pada pelaksanaannya kegiatan kelompok belum berjalan dengan baik. Pada kegiatan evaluasi, siswa merasa kesulitan mengerjakan *mind mapping* sehingga ada beberapa siswa yang hanya menunggu pekerjaan temannya sehingga mengakibatkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas melebihi batas waktu yang telah ditentukan.

Pada tindakan siklus II, aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan animasi audiovisual berjalan dengan baik. Siswa sangat aktif dan bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan Azhar Arsyad (2011) yang mengemukakan manfaat media pembelajaran media audiovisual yaitu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dapat menayangkan berbagai gambaran perilaku hidup manusia dalam hal mengkonsumsi makanan. Siswa bersemangat untuk menjawab pertanyaan dari guru, kerja kelompok menyusun *mind mapping* kemudian melaksanakan kuis *joepardy* dan mengerjakan lembar kerja individu. Siswa sudah berani bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami.

Secara keseluruhan guru telah melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi audiovisual sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2011) bahwa media animasi audio visual dapat membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, mendorong pemanfaatan yang lebih bermakna dari materi pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa hasil belajar pada materi makanan bergizi pada siswa kelas III SD Negeri Winongo mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dikarenakan menggunakan media animasi audio visual dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar di setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Azhar Arsyad, 2011).

Meskipun hasil belajar pendidikan kesehatan pada materi makanan bergizi pada siswa kelas III SD Negeri Winongo telah mengalami peningkatan, namun masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas atau nilainya masih di bawah KKM. Kedua siswa tersebut merupakan siswa yang mengalami keterlambatan belajar, oleh karena itu meskipun sudah dibantu dengan media animasi audio visual, sulit bagi mereka untuk menyamai teman-temannya dalam menerima pelajaran. Guru dalam pelaksanaannya telah berusaha agar nilai kedua siswa tersebut meningkat dengan melakukan pendekatan dan perhatian khusus yaitu guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan perihal materi pelajaran yang ada pada video, tetapi keempat siswa itu belum bisa menerima pelajaran dengan baik, akibatnya nilai yang dicapai tidak maksimal atau tidak mencapai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, hasil belajar pendidikan kesehatan pada materi makanan bergizi menggunakan media animasi audio visual pada siswa kelas III SD Negeri Winongo sudah lebih dari 75% siswa mencapai KKM, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus III dan dihentikan di siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan hasil belajar pendidikan kesehatan pada materi makanan bergizi menggunakan media animasi audio visual pada siswa kelas III SD Negeri Winongo dengan cara (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil (2) setiap siswa mendapatkan tugas kerja (3) guru menayangkan animasi audio visual (4) siswa mengamati animasi dan mencoba menyusun *mind mapping* bersama (5) siswa berdiskusi dalam kelompok (6) setiap kelompok menyusun *mind mapping* sekreatif mungkin (7) siswa bermain kuis *jeopardy* dipimpin oleh guru (8) siswa bersama guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran dan evaluasi setiap siklus yang mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar berdasar data awal ke siklus I dan siklus II meningkat. Hasil penelitian menunjukkan meningkatnya persentase belajar pada siklus II yaitu sebanyak 17 (89,47%) siswa tuntas. Nilai rata-rata kelas pada data awal adalah 66, siklus I sebesar 70, dan siklus II yaitu 81.

Penggunaan media animasi audiovisual kedepannya diharapkan menyesuaikan hasil refleksi pada siklus 1 dan 2 agar berjalan lebih baik lagi dan memperoleh hasil lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Tohirin. (2006). *Psikologi pembelajaran pendidikan agama Islam: berbasis integrasi dan kompetensi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N., & Dharma, S. (2013). *Menyusun Program Pengawasan (Panduan Bagi Pengawas Sekolah)*. Bekasi: Binamitra Publishing.
- Wayan, N., & Sumartana, P. P. N. (1986). *Evaluasi Pendidikan. Cet ke-4, Surabaya. Usaha Nasional*.
- Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 Lampiran 21 Halaman 6
- Irianto, D. P. (2007). *Panduan gizi lengkap keluarga dan olahragawan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Goup
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada