
PENERAPAN MEDIA ANIMASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI APD SMK NEGERI 3 DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Ni Luh Putu Cahayani¹

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima DDMMYYYY
Direvisi DDMMYYYY
Revisi diterima DDMMYYYY

Kata Kunci:

Penerapan Media Animasi
dan Hasil Belajar
Prakarya dan
Kewirausahaan.

ABSTRAK

Dari analisis yang di lakukan, maka pada siklus I skor rata-rata hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,81, daya serap siswa 80,90%, dan ketuntasan klasikal mencapai 56,25%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 5,13 yaitu dari 66,40 pada refleksi awal menjadi 72,81 pada siklus I. Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah 78,06 dan daya serap siswa 86,73% dan ketuntasan klasikal mencapai 90,62%. Untuk rata-rata skor akvifitas belajar siswa pada siklus I mencapai 45,45% dengan katagori cukup aktif, dan mengalami peningkatan 71,20% pada siklus II dengan kategori aktif.

Perubahan rata-rata hasil belajar siswa siklus I dan II adalah sebesar 5,25 yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,81, pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa menjadi 78,06, dan perubahan aktifitas siklus I dan siklus II adalah sebesar 25,75% yaitu dari 45,45% pada siklus I menjadi 71,20% pada siklus II. Dari penjabaran siklus I dan siklus II diketahui bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar prakarya dan kewirausahaan siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar.

ABSTRACT

From the analysis carried out, in cycle I the average score of student learning outcomes in class and classical completeness reached 56.25%. This shows an increase in the average student learning outcomes of 5.13, namely from 66.40 in the initial reflection to 72.81 in cycle I. In cycle II, the average score of learning outcomes for class XI APD students at SMK Negeri 3 Denpasar in craft and entrepreneurship subjects was 78.06 and student absorption was 86.73% and classical completion reached 90.62%. The average student learning activity score in cycle I reached 45.45% in the quite active category, and experienced an increase of 71.20% in cycle II in the active category.

The average change in student learning outcomes in cycles I and II was 5.25, namely in cycle I the average student learning outcome was 72.81, in cycle II the average student learning outcome was 78.06, and changes in cycle I activities and cycle II was 25.75%, namely from 45.45% in cycle I to 71.20% in cycle II. From the description of cycle I and cycle II, it is known that the application of animation media can improve craft and entrepreneurship learning outcomes for class XI APD students at SMK Negeri 3 Denpasar.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga dalam melaksanakan pendidikan harus sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan martabat dan kualitas bangsa dan mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Untuk itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan salah satu cara yang dapat ditempuh yakni meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan, peningkatan mutu dan relevan serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun.

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Pendidikan juga dipercaya sebagai wadah yang dapat membangun kecerdasan peserta didik dan dapat menjadi wadah membangun kepribadian kearah yang lebih baik. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk mengantarkan peserta didik mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas. Pelaksanaan pembelajaran sampai sekarang masih berfokus kepada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Oleh karena itu diperlukan strategi yang baru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Strategi dimana tidak mengharuskan siswa untuk menghafa

melainkan strategi yang mampu mendorong peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Kenyataan umum yang dapat dijumpai di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada konsep yang bersifat hafalan dan cenderung berpatokan pada buku pedoman guru. Seorang Pendidik harus mampu menghidupkan suasana belajar dengan berbagai cara seiring perkembangan teknologi yang semakin maju salah satunya menggunakan media animasi. Melalui penggunaan media animasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan, memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Media animasi sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Kompetensi dasar menggambar kerajinan merupakan salah satu kompetensi yang memerlukan tingkat pemahaman tinggi dalam memahami prosedur dan urutan kejadian. Oleh karena itu media animasi dirasa cepat untuk membantu proses pembelajaran.

Terkait dengan hal diatas, peneliti melihat masalah di SMK Negeri 3 Denpasar khususnya di kelas XI APD, ini dilihat berdasarkan data observasi yang diperoleh yaitu nilai terendah adalah kelas XI APD dengan nilai rata-rata yakni 66,40. Diketahui KKM yang telah ditetapkan di SMK Negeri 3 Denpasar yakni 73. Dari tabel 1.2 menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM berjumlah 22 orang atau 68,75% sedangkan yang memperoleh nilai mencapai KKM atau melebihi KKM berjumlah 10 atau 31,25% dari jumlah siswa 32 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Rendahnya prestasi belajar Prakarya dan Kewirausahaan ini disebabkan oleh minat siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru, karena penggunaan metode ceramah yang terkesan monoton atau terpaku pada satu model. Peningkatan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan pada kelas XI APD terjadi jika dilakukan perubahan model pembelajaran yang diberikan dalam meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan dan peningkatan prestasi belajar seluruh siswa secara bertahap.

Hal ini dapat dilihat dari minimnya siswa yang menjawab saat guru sedang memberikan motivasi pada awal pembelajaran dan setelah guru menjelaskan materi dan siswa diminta untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, juga tidak ada yang ingin bertanya. Namun ketika guru memberikan beberapa soal uraian untuk mengukur pemahaman siswa diketahui hasilnya bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar dibawah rata-rata. Ketidaktuntasan siswa ini disebabkan oleh pemahaman mereka yang kurang terhadap materi yang dijelaskan sebelumnya. Dalam kasus ini bisa dikatakan sangat cocok diterapkannya Media Animasi untuk meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.

Dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, media animasi ini mampu memberikan penjelasan yang lebih dan pandangan siswa lebih focus kepada yang ditampilkan oleh pengajar.

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, peneliti ingin meneliti lebih mendalam tentang penerapan media animasi dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, dan peneliti tuangkan kedalam judul "Penerapan Media Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar dari pelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah langkah dan cara mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian. (Musfiqon, 2012:3). Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan metode penelitian adalah sebuah proses atau tata cara melakukan pengolahan, analisis, serta penarikan kesimpulan untuk dapat

mencapai suatu tujuan tertentu yaitu upaya meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

HASIL PENELITIAN

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Januari 2023, pertemuan kedua pada hari Kamis, 25 Januari 2023, dan pertemuan ketiga pada hari Kamis, 8 Februari 2023. Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Februari 2023, pertemuan kedua pada hari Kamis, 22 Februari 2023 dan pertemuan ketiga pada hari Kamis, 1 Maret 2023. Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II sudah terlebih dahulu diadakan refleksi awal di SMK Negeri 3 Denpasar. Pembahasan ini bertujuan mempertajam semua dan melihat keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Pada pembahasan ini akan disajikan mengenai hasil belajar setelah diterapkannya Media Animasi untuk meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar. Pada pembahasan ini akan disajikan hasil belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan setelah menggunakan media animasi. Selain penyajian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, dalam pembahasan ini juga akan disajikan mengenai aktivitas siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media animasi sebagai berikut:

Hasil yang diperoleh dapat dilihat

Tabel 1
Aktivitas dan Keterlibatan Siswa
Kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar
Tahun Ajaran 2023/2024

No	Aktivitas Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siswa mengerjakan tugas	15	47%	20	62,5%
2	Siswa mengajukan pertanyaan	15	47%	22	69%
3	Siswa menjawab pertanyaan	14	44%	20	62,5%
4	Interaksi antar teman dalam pemecahan masalah	17	53,1%	23	72%
5	Mengajukan pendapat kepada guru	15	47%	21	66%
6	Dapat memecahkan masalah dengan cepat	13	41%	24	75%
7	Dapat mengkoreksi hasil pekerjaannya	12	37,5%	25	78,2%
8	Dapat membuat kesimpulan tentang materi	15	47%	27	84,4%
Rata-rata aktivitas siswa			45,45 %		71,2%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terjadi peningkatan dalam jumlah dan persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan media animasi. Pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 45,45%. Pada siklus II rata-rata persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 25,75% sehingga menjadi 71,2%, berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aktivitas siswa pada siklus II dapat digolongkan aktif. Terjadinya peningkatan persentase aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa setiap tahapan siklus sudah mampu membuat siswa menjadi aktif melalui penerapan media animasi.

Pembahasan Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Untuk mengetahui apakah dengan penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, maka dijelaskan peningkatan rata-rata untuk masing-masing siklus sebagai berikut:

- 1) Pada siklus I, skor rata-rata hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah 72,81, daya serap siswa 80,90% dan ketuntasan klasikal mencapai 56,25%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 6,41 yaitu dari 66,40 pada refleksi awal menjadi 72,81 pada siklus I. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 18 orang siswa (56,25%) dan tidak tuntas sebanyak 14 orang siswa (43,75%).
- 2) Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah 78,06 dan daya serap siswa 86,73% dan ketuntasan klasikal mencapai 90,62%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 5,25 yaitu dari 72,81 pada siklus I menjadi 78,06 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II adalah 29 orang siswa (90,62%). Untuk mengatasi siswa yang belum tuntas pada siklus ini, guru memberikan remedi kepada siswa yang belum tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pembahasan penelitian pada BAB IV yang penelitiannya dilaksanakan pada kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar tahun pelajaran 2023/2024 dalam pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, waktu yang digunakan masing masing siklus yaitu 3 kali pertemuan. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 32 orang yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 18 orang laki-laki.
2. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, peneliti merancang pembelajaran dengan menerapkan Media Animasi upaya meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan siswa. Pada siklus I, diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 45,45%, maka aktivitas siswa pada siklus I tergolong cukup aktif dan hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan nilai rata-rata hasil belajar siswa

adalah 72,81, daya serap siswa 80,90% dan ketuntasan klasikal mencapai 56,25%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 6,41 yaitu dari 66,40 pada refleksi awal menjadi 72,81 pada siklus I. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 18 orang siswa (56,25%) dan tidak tuntas sebanyak 14 orang siswa (43,75%).

3. Pada siklus II, rata-rata persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 25,75%, dari 45,45% pada siklus I menjadi 71,2% pada siklus II, sehingga dapat diketahui berdasarkan kriteria aktivitas siswa maka aktivitas siswa pada siklus II tergolong aktif dan hasil belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada siklus II matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah 78,06, daya serap siswa 86,73% dan ketuntasan klasikal mencapai 90,62%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 5,25 yaitu dari 72,81 pada siklus I menjadi 78,06 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus adalah 29 orang siswa (90,63%) dan 3 orang siswa (9,37%) yang belum tuntas diadakan perbaikan.

Dari penjabaran hasil siklus I dan siklus II, maka dapat diketahui bahwa dengan penerapan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar tahun pelajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Acmadi. 2007. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Askara
- Arikunto, Suharsimi, dan Suharsono. Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto dan Suharsimi 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta
- Christina Ismaniati. (2001). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Hal. 111-123.
- Darmadi dan Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Degeng, I.N.S (2000). *Pradigma Baru Pendidikan Memasuki Era*

