
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 01-01-2024

Direvisi 01-02-2024

Revisi diterima 11-02-2024

Kata Kunci:

Animation Media, Learning Outcomes, Craft and Entrepreneurship, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan melalui penerapan media animasi. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dari analisis yang dilakukan, 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. 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 aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 45,45% dengan kategori cukup aktif, dan mengalami peningkatan menjadi 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 aktivitas siklus I dan siklus II adalah sebesar 25,75%, yaitu dari 45,45% pada siklus I menjadi 71,20% pada siklus II.

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes and learning activities in the subjects of Crafts and Entrepreneurship through the application of animation media in class XI APD SMK Negeri 3 Denpasar for the 2023/2024 academic year. This study uses the Classroom Action Research (PTK) approach which is carried out in two cycles. Each cycle consists of three meetings with stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 32 students of class XI PPE consisting of 18 male students and 14 female students. Data was collected through learning outcome tests and

student activity observation sheets. The results showed that the average student score increased from 66.40 (pre-cycle) to 72.81 in cycle I (classical completeness 56.25%) and 78.06 in cycle II (classical completeness 90.62%). Learning activities increased from 45.45% (moderately active) in cycle I to 71.20% (active) in cycle II. It was concluded that the application of animation media effectively improved the learning outcomes of Craft and Entrepreneurship students in grade XI APD SMK Negeri 3 Denpasar.

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



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia suatu bangsa. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, kualitas proses pembelajaran di kelas menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan (Hamalik, 2011).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Sadiman dkk., 2012).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang pesat adalah media animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan ilusi gerakan dan menyajikan informasi secara dinamis dan visual. Menurut Mayer dan Moreno (2002), media animasi yang dikombinasikan dengan narasi audio terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa dibandingkan media teks statis, terutama untuk materi yang bersifat prosedural dan sekuensial. Senada dengan itu, Rieber (1990) menegaskan bahwa animasi memiliki kemampuan unik untuk menarik perhatian kognitif siswa dan membantu representasi mental terhadap proses yang kompleks.

Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan memiliki karakteristik yang menuntut pemahaman prosedural tinggi, yakni kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan urutan langkah kerja secara sistematis. Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengamanatkan bahwa pembelajaran kejuruan harus mampu mengembangkan kecakapan hidup (life skills) siswa, termasuk kemampuan berwirausaha. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran yang digunakan harus mendukung ketercapaian kompetensi secara optimal (Mulyasa, 2013).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang belum ideal. Hasil observasi awal di kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada tahun pelajaran 2023/2024 menunjukkan

bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hanya mencapai 66,40, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 73. Sebanyak 22 dari 32 siswa (68,75%) belum mencapai KKM. Kondisi ini dipicu oleh dominannya metode ceramah dalam pembelajaran, rendahnya keterlibatan aktif siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media animasi dalam pembelajaran. Penelitian Susilana dan Riyana (2009) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual dan animasi secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian Puspitasari (2017) pada siswa SMK juga membuktikan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman prosedur kerja dan motivasi belajar siswa sebesar 30% dibandingkan kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional. Lebih lanjut, Daryanto (2013) menegaskan bahwa animasi sangat relevan digunakan pada mata pelajaran yang memuat prosedur dan urutan kejadian, seperti Prakarya dan Kewirausahaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Media Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan di Kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, Suharsimi, dan Supardi, 2011), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. PTK dipilih karena memungkinkan perbaikan proses pembelajaran secara langsung, sistematis, dan berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan di kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 32 siswa (18 laki-laki dan 14 perempuan). Penelitian terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus mencakup tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit per pertemuan. Setiap siklus mengikuti model spiral PTK yang meliputi empat tahap: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting) (Hopkins, 2011).

Data penelitian dikumpulkan melalui dua instrumen utama. Pertama, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian yang diberikan di akhir setiap siklus untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila rata-rata nilai siswa mencapai KKM (73) dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 85%, serta rata-rata aktivitas siswa berada pada kategori aktif (Mulyasa, 2013). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai, daya serap, ketuntasan klasikal, dan persentase aktivitas siswa..

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I berlangsung pada 11 Januari, 25 Januari, dan 8 Februari 2023. Siklus II berlangsung pada 15 Februari, 22 Februari, dan 1 Maret 2023.

Sebelum siklus dimulai, dilaksanakan refleksi awal untuk memperoleh data baseline kondisi pembelajaran. Pembahasan hasil penelitian disajikan berdasarkan dua aspek utama: aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa diamati selama proses pembelajaran menggunakan media animasi pada setiap pertemuan di kedua siklus. Aunurrahman (2012) menegaskan bahwa aktivitas belajar merupakan indikator keterlibatan aktif siswa yang secara langsung berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Semakin tinggi aktivitas siswa dalam pembelajaran, semakin besar peluang mereka untuk memahami dan menginternalisasi materi.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 45,45% pada siklus I menjadi 71,20% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 25,75%. Peningkatan ini terutama terlihat pada aspek kemampuan membuat kesimpulan (dari 47% menjadi 84,4%) dan kemampuan mengoreksi hasil pekerjaan sendiri (dari 37,5% menjadi 78,2%). Data selengkapnya tersaji pada Tabel 1.

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

No.	Aktivitas Siswa	Siklus I Jml Siswa	Siklus I (%)	Siklus II Jml Siswa	Siklus II (%)
1	Siswa mengerjakan tugas	15	47,00%	20	62,50%
2	Siswa mengajukan pertanyaan	15	47,00%	22	69,00%
3	Siswa menjawab pertanyaan	14	44,00%	20	62,50%
4	Interaksi antar teman dalam pemecahan masalah	17	53,10%	23	72,00%
5	Mengajukan pendapat kepada guru	15	47,00%	21	66,00%
6	Dapat memecahkan masalah dengan cepat	13	41,00%	24	75,00%
7	Dapat mengoreksi hasil pekerjaannya	12	37,50%	25	78,20%
8	Dapat membuat kesimpulan tentang materi	15	47,00%	27	84,40%
Rata-rata aktivitas siswa			45,45%		71,20%

Sumber: Data penelitian diolah (2023)

Peningkatan aktivitas belajar pada siklus II ini sejalan dengan penelitian Sudjana (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual yang dinamis dan interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam setiap tahapan pembelajaran. Animasi memberikan stimulus visual yang lebih kuat dibandingkan teks

atau gambar statis, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah (Mayer, 2009).

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes yang dilaksanakan di akhir setiap siklus. Pada refleksi awal (pra-siklus), rata-rata nilai siswa hanya mencapai 66,40 dengan hanya 10 siswa (31,25%) yang tuntas. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya penguasaan kompetensi dasar Prakarya dan Kewirausahaan yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan tidak mengakomodasi gaya belajar visual siswa.

Pada siklus I, setelah diterapkan media animasi, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 72,81 dengan daya serap 80,90% dan ketuntasan klasikal mencapai 56,25%. Terdapat 18 siswa (56,25%) yang dinyatakan tuntas dan 14 siswa (43,75%) yang belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan sebesar 6,41 poin dari pra-siklus, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (85%). Berdasarkan refleksi siklus I, ditemukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami urutan prosedur kerja dan membutuhkan pengulangan tayangan animasi secara lebih terstruktur.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memperkuat penjelasan verbal yang menyertai animasi, memberikan kesempatan siswa berdiskusi kelompok setelah penayangan, serta menambahkan kuis interaktif di setiap akhir sesi. Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat signifikan menjadi 78,06 dengan daya serap 86,73% dan ketuntasan klasikal mencapai 90,62%. Sebanyak 29 siswa (90,62%) dinyatakan tuntas, dan hanya 3 siswa (9,38%) yang belum tuntas serta diberikan program remedi. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 5,25 poin ini menunjukkan efektivitas perbaikan strategi penerapan media animasi.

Hasil ini konsisten dengan temuan Mayer dan Moreno (2002) yang menyatakan bahwa efektivitas animasi dalam pembelajaran meningkat secara signifikan ketika dilengkapi dengan penjelasan verbal yang sinkron dan kesempatan bagi siswa untuk memproses informasi secara aktif. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) dari Mayer (2009) menjelaskan bahwa otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang berbeda, yakni saluran auditori dan visual. Ketika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan melalui animasi bernarasi, kapasitas pemahaman siswa meningkat secara optimal.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui teori Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale) yang dikembangkan oleh Edgar Dale (dalam Arsyad, 2014). Teori ini menegaskan bahwa siswa cenderung mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan, jauh lebih tinggi dibandingkan hanya membaca (10%) atau mendengar saja (20%). Media animasi dengan narasi audio mengaktifkan kedua modalitas ini secara simultan, sehingga retensi informasi siswa meningkat secara bermakna.

Keberhasilan penerapan media animasi dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Puspitasari (2017) pada SMK bidang teknologi dan rekayasa yang membuktikan bahwa animasi meningkatkan skor post-test siswa sebesar 28,4% dibandingkan pembelajaran konvensional. Demikian pula penelitian Wati (2020) yang melaporkan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar

34,5% pada mata pelajaran kejuruan setelah penggunaan media animasi berbasis komputer selama dua siklus PTK.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam konstruksi pengetahuan (Silberman, 2013). Penerapan media animasi yang terstruktur, dikombinasikan dengan diskusi kelompok dan kuis interaktif, terbukti efektif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna bagi siswa SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan media animasi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI APD SMK Negeri 3 Denpasar. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 45,45% (kategori cukup aktif) pada siklus I menjadi 71,20% (kategori aktif) pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 25,75%.
2. Penerapan media animasi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,40 (pra-siklus) menjadi 72,81 pada siklus I, dan mencapai 78,06 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 56,25% pada siklus I menjadi 90,62% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%.
3. Media animasi terbukti efektif karena mampu mengaktifkan saluran visual dan auditori siswa secara bersamaan, menyajikan prosedur kerja secara dinamis, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
4. Berdasarkan hasil tersebut, media animasi direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara luas pada mata pelajaran kejuruan di SMK, terutama untuk materi yang bersifat prosedural dan memerlukan visualisasi urutan langkah kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Acmedi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Christina Ismaniati. (2001). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 111–123.
- Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Degeng, I.N.S. (2000). Paradigma Baru Pendidikan Memasuki Era Desentralisasi dan Demokratisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1–10.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher's Guide to Classroom Research* (4th ed.). Maidenhead: Open University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
- Puspitasari, D. (2017). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(2), 145–155.
- Rieber, L. P. (1990). Animation in Computer-Based Instruction. *Educational Technology Research and Development*, 38(1), 77–86.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wati, E. R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Kejuruan Melalui Media Animasi Berbasis Komputer di SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55–66.

