

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN ANIMASI 2D MELALUI MEDIA BERBASIS ANDROID APPY PIE DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Atik Suparyati

SMK Negeri 1 Gesi

Email: atika_azahra@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu Mendeskripsikan cara meningkatkan minat belajar dan mendeskripsikan hasil minat belajar siswa terhadap pembelajaran animasi 2D kelas XI melalui media pembelajaran berbasis mobile appie pie for android di SMK Negeri 1 Gesi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I siswa hanya diberikan Modul, sementara pada Siklus II diberikan media pembelajaran berbasis mobile appie pie for android. Capaian dari penelitian ini diantaranya peningkatan persentase minat belajar siswa, dari 65% pada Pra Siklus, menjadi 76,7% pada akhir Siklus I, dan menjadi 86,7% pada akhir Siklus II. Peningkatan lainnya terjadi pada keaktifan siswa dan guru. Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 72% pada Pra Siklus, menjadi 82% pada Siklus I, dan menjadi 86% pada akhir Siklus II. Sementara aktivitas guru meningkat dari 76% pada Pra Siklus, menjadi 78% pada Siklus I, dan menjadi 85% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua Siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis mobile appie pie for android secara tepat mampu meningkatkan minat belajar Animasi 2D.

Kata kunci: Minat Pembelajaran, Appy Pie, Media Android

INCREASING STUDENT INTEREST IN LEARNING OF 2D ANIMATION THROUGH APPY PIE ANDROID BASED MEDIA AT VOCASIONAL HIGH SCHOOL

Atik Suparyati

SMK Negeri 1 Gesi

Email: atika_azahra@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study is to describe how to increase students' interest in learning animation 2D class XI through learning media based on mobile appie pie for android in SMK Negeri 1 Gesi. This type of research is Classroom Action Research. This research activity was conducted in two cycles. In Cycle I students are only given Module, while in Cycle II is given instructional media based on mobile appie pie for android. Outcomes of this study include an increase in the percentage of student learning interest, from 65% in the Pre Cycle, to 76.7% at the end of Cycle I, and to 86.7% at the end of Cycle II. Other improvements occur in student and teacher activeness. The percentage of student activeness increased from 72% in Pre Cycles, to 82% in Cycle I, and to 86% at the end of Cycle II. While teacher activity increased from 76% in Pre Cycles, to 78% in Cycle I, and to 85% at the end of Cycle II. This increase is certainly due to improvements during the learning process by teachers and collaborators during the two Cycles. Based on Classroom Action Research that has been done can be concluded the use of mobile appie pie learning based on android appropriately able to increase interest in learning 2D Animation.

Keywords: Student Interest, Appy Pie, Android

PENDAHULUAN

Tidak bisa kita pungkiri hadirnya teknologi telah banyak membawa perubahan pada dunia pendidikan, diantaranya dalam pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik (*teacher-centered*), namun lebih menitikberatkan pada peserta didik yang belajar (*student-centered*) (Anitah, 2009). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak memberi kesadaran masyarakat betapa perlunya penguasaan teknologi. Diantaranya yaitu penggunaan *smartphone*. Tingkat perkembangan *smartphone* yang tinggi dan relatif makin murah merupakan faktor pengguna *smartphone* meningkat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Wahyudi dalam irnin 2017) .

Penggunaan *smartphone*, akhir akhir telah mendominasi segala aspek kehidupan, contoh kecilnya mulai dari anak-anak, remaja, orangtua semua menggunakannya bahkan rela

ketinggalan apapun tetapi tidak untuk perangkat *smartphone*. Bahkan bisa dikatakan perangkat itu yang selalu dipegang kemanapun dan kapanpun. Di dunia pendidikan penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif atau negatif jika tidak digunakan secara maksimal. penggunaan *smartphone* telah dianggap sebagai salah satu kebutuhan baik itu untuk tujuan akses informasi, pengembangan IPTEK, serta menjalin komunikasi dengan masyarakat global.

Adanya materi Animasi 2D di SMK pada saat ini masih disajikan dalam bentuk modul biasa sehingga siswa masih malas dan minat untuk belajar rendah, guru, sekolah memegang peranan penting sebagai tempat membekali, melatih serta membiasakan peserta didik untuk berkreasi dan menumbuhkan semangat belajar. Mata pelajaran animasi 2D diarahkan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat film animasi dimana dewasa ini masih dianggap susah oleh banyak masyarakat. Begitu pula hasil belajar peserta didik, materi Animasi 2D menjadi hal yang perlu dikaji lebih jauh. Mengapa demikian, dikarenakan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Gresi terbilang masih rendah bila

dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lainnya. Ada banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya faktor karakteristik peserta didik, dan kendala materi, maupun faktor metode dan pelaksanaan pembelajarannya. Karakteristik peserta didik yang beranekaragam membuat pendidik harus kreatif berinovasi memilih media dan bahan ajar yang bisa diterima semua peserta didik dengan gaya belajar masing-masing.

Permasalahan dimana masih belum tercapainya Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal Animasi 2D berkaitan erat dengan minat belajar peserta didik terhadap Mata pelajaran tersebut yang rendah. Guru mata pelajaran Animasi 2D menginformasikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang bersemangat, pasif karena lebih banyak menerima penjelasan dari guru saja. Kurangnya minat membaca materi dan penguasaan ilmu seni dalam Animasi 2D adalah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Penguasaan materi merupakan hal mendasar dalam mempelajari Animasi 2D. Faktor lain bisa munculnya permasalahan tersebut bisa juga bersumber dari metode pembelajaran yang digunakan, termasuk penggunaan media pembelajaran.

Disinilah peluang guru untuk menggabungkan sebuah perangkat yang digemari siswa menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih menarik dalam mempelajari materi,. Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi sulit terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto, 2013: 7). sehingga guru akan membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik

Munadi (2013) dalam (Maulana, 2017) mengatakan media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi oleh guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah

Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning. Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran mobile learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun (Fatimah 2014) dalam Astuti (2017)

Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning adalah solusinya Purnamayana (2012) dalam (Maulana, 2017) menyatakan mobile learning dapat didefinisikan sebagai salah satu layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu mencapai pengetahuan tanpa mempersalahkan lokasi dan waktu. Mobile learning merupakan salah satu metode pembelajaran baru yang memaksimalkan dalam penggunaan teknologi perangkat.

Penggabungan mobile learning dengan android dimana hampir semua

siswa menggunakannya, Jazi Eko Istiyanto (2013:19) dalam Delkisyarangga 2017 mengatakan bahwa Android merupakan suatu sistem software stack yang terhubung dan terdistribusi secara open source (terbuka) yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi dasar (key application).Sistem Android memiliki keunggulan di banding dengan sitem operasi yang lain, yaitu complete platform yang berarti pencipta aplikasi Android dan pengembang dapat melakukan pendekatan satu sama lainnya, open source platform yang berarti sistem Android bersifat terbuka yang memungkinkan pengembang dapat dengan bebas menembangkan aplikasi tersebut, dan free platform yang memungkinkan pengembang dapat dengan bebas membuat aplikasi Android tanpa lisensi atau biaya royalti yang harus dibayarkan dan dapat diperdagangkan secara bebas (Safaat, 2012: 3) dalam Delkisyarangga 2017

Media pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android. Salah satu kelebihan Appy pie for Android adalah memudahkan siswa belajar materi karena bisa dibawa

kemana-mana sekaligus akrab dan dekat dengan pemiliknya. sehingga siswa lebih tertarik dibanding membuka modul yang tebal. Media pembelajaran ini menarik dan mudah digunakan bisa dikondisikan sebagai media pembelajaran yang komplit mulai dari materi, kuis, video dan koneksi ke media sosial lainnya, dan mudah dalam penggunaannya. Proses pembelajaran yang dikemas menarik akrab dengan mereka diharapkan akan lebih meningkatkan pengetahuan sekaligus kompetensi mereka.

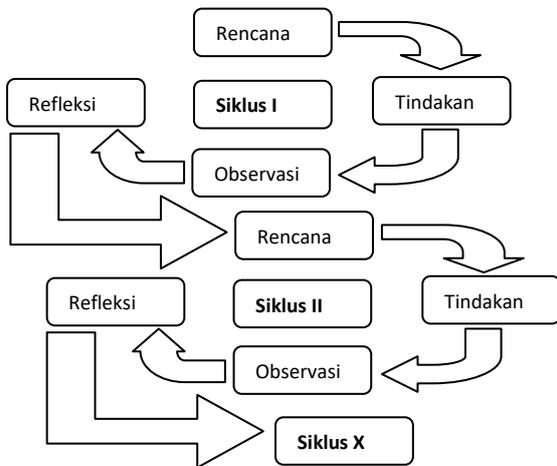
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android diarahkan pada materi animasi 2D. Selain mudah digunakan itu media tersebut bisa digunakan dalam berbagai jenis HP platform Android, iOS, Fire OS, dan Windows Phone, jadi bisa diseting sesuai kebutuhan pengguna. Berbagai kemudahan untuk memanfaatkan media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android lebih baik dari pada menggunakan modul biasa dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media yang tepat guna efektif dan efisien dalam membantu ketercapaian tujuan pembelajaran kompetensi dasar Animasi 2D.

Berangkat dari pemaknaan dan pemikiran sebagaimana diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, penulis akan melakukan penelitian suatu model pembelajaran yang lebih efektif, dan cocok dalam membantu guru untuk lebih meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dengan tidak meninggalkan unsur pedagogis dengan memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dan pemanfaatan alat bantu pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Meningkatkan minat belajar terhadap pembelajaran animasi 2D dengan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Arikunto (2010: 104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada

setiap siklusnya. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK
(Adopsi Kemmis & Taggart)

Perencanaan; kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar menggunakan Appy pie for Android, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan Appy pie for Android, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Tindakan; setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, maka dilakukan tindakan dengan memanfaatkan Appy pie for Android sebagai sumber belajar peserta didik.

Observasi; pada tahap ini dilakukan

observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini, populasi penelitian adalah seluruh siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Gesi. Sementara sampel yang diambil hanyalah 1 kelas yang memiliki rata-rata minat dan hasil belajar rendah. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 124). Pada penelitian ini pertimbangan yang digunakan adalah berdasarkan hasil UTS yang menunjukkan rata-rata minat dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode

pengumpulan data yang digunakan berupa metode non tes. Instrumen yang digunakan diantaranya angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran Animasi 2D sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan Menggunakan Appy pie for Android. Angket yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator minat belajar. Lembar observasi digunakan untuk diamati antara lain pelaksanaan tindakan, aktifitas belajar peserta didik, serta suasana dan kelancaran belajar.

Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangtepatan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolabolator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Pedoman wawancara digunakan untuk acuan dalam melakukan wawancara terhadap siswa yang memiliki minat tinggi dan rendah. Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria berikut ini telah tercapai.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Aspek	Target Pencapaian (%)	Teknik Pengukuran
1	Minat belajar	≥ 85	Diukur melalui angket minat
2	Keaktifan siswa	≥ 85	Siswa diamati pada saat pembelajaran berlangsung
3	Keaktifan guru	≥ 85	Guru diamati pada saat pembelajaran berlangsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar siswa diukur melalui angket minat yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran, Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada saat Pra Siklus, minat belajar siswa adalah sebesar 65%. Pada akhir Siklus I prosentasenya naik menjadi 76,7% dan di akhir Siklus II mengalami kenaikan lagi menjadi 86,7%. Aktivitas siswa dicatat melalui

lembar pengamatan aktivitas siswa, baik pada pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, maupun pada pembelajaran di Siklus II. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas siswa sebesar 72%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan cukup signifikan yakni menjadi 76,7%. Sementara pada Siklus II keaktifannya meningkat menjadi 86,7%. Aktivitas guru juga dicatat melalui

lembar pengamatan aktivitas guru, seperti pada penilaian aktivitas siswa. Gunanya untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas guru adalah sebesar 76%. Pada

pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan yakni menjadi 78%. Sementara pada Siklus II kembali meningkat menjadi 85%. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Tindakan

No.	Kriteria	Target %	Pra Siklus %	Siklus I %	Siklus II %
1	Minat belajar	≥85	65	76,7	86,7
2	Aktivitas siswa	≥85	72	82,5	86
3	Aktivitas guru	≥85	76	78	85

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian terlihat jelas bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap Animasi 2D. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Leow (2014) bahwa inovasi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android memberikan pengaruh positif pada minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Senada dengan pendapat Mujiono dalam Arshad (2003: 76) bahwa media pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar siswa. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih fokus dengan pembelajaran, suasana lebih kondusif dan santai. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan

beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti minat, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android yang dikolaborasikan dengan media lain seperti lagu dan video efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Harapannya, setelah minat belajar siswa meningkat, hasil belajar juga ikut meningkat. Sesuai dengan hasil penelitian Sasikala & Devi (2014: 205) dimana kelas yang mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan Menggunakan Appy pie for Android hasil belajarnya lebih baik dengan perbedaan cukup signifikan dibandingkan kelas dengan pembelajaran tradisional atau tanpa Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android. Ia juga menambahkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android cocok dikembangkan dan digunakan untuk semua jenjang sekolah, terutama untuk siswa yang memiliki masalah-masalah belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa pada Animasi 2D. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android yang tepat artinya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran, salah satunya adalah optimalisasi media pembelajaran, dalam hal ini Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android dikolaborasikan dengan media lain seperti lagu dan video.

Meskipun Pemanfaatn Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Appy pie for Android mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MM SMK Negeri 1 Gesi, bukan berarti hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah

kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutia, I.A.D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika. Volume 3 Nomor 1, Juni 2017.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Idi, A. 2011. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Maulana, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning dengan platform android materi keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan hidup (k3lh) pada program studi ketenagalistrikan untuk siswa sekolah menengah kejuruan. Program studi pendidikan teknik mekatronika vol. 7, no. 2
- Dekisyarangga, B. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ELEKTRONIKA DAYA (ELDA) DI SMK). Program studi pendidikan teknik mekatronika vol. 7, no. 1,
- Anitah, Sri. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan: Untuk Guru, Kepala Sekolah, & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Arshad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.