

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR OTK KEUANGAN KELAS XI  
SMKN 1 SURAKARTA**

**Fernanda Rizky Pratama<sup>1</sup>, Patni ninghardjanti<sup>2</sup>, Susantiningrum<sup>3</sup>**

*Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret Surakarta*

*Email: [masnanda0@student.uns.ac.id](mailto:masnanda0@student.uns.ac.id) [buning@staff.uns.ac.id](mailto:buning@staff.uns.ac.id)  
[susantiningrum@staff.uns.ac.id](mailto:susantiningrum@staff.uns.ac.id)*

**Abstract**

*This study aims to improve learning outcomes by using animated cartoon videos in class SMK N 1 Surakarta. This research is a classroom action research. The research was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and collecting data, and reflecting. The subjects of this study were students of SMKN 1 Surakarta, totaling 34 children. Sources of data used come from teachers and students. Data collection techniques through observation, interviews, tests, and documents. Data validity uses source triangulation techniques, triangulation techniques, comparing data and concluding data. Data analysis used simple quantitative data analysis, qualitative data analysis, and comparative descriptive analysis. The results of the study indicate that learning outcomes can be increased by the application of animated cartoon videos. Based on data collected from pre-action, cycle I, and cycle II have increased, learning outcomes in pre-action as many as 5 students (14.7%) were declared complete, cycle I as many as 18 students (52.9%) were declared complete, and in the second cycle as many as 25 students (73.5%) were declared complete. The conclusion of this study is that the application of animated cartoon videos can improve learning outcomes of SMK N 1 Surakarta.*

**Keywords : Learning, Media, Cartoon Animation Videos, Learning Outcomes**

## I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 memberikan pengaruh ke berbagai sektor, termasuk dalam sektor pendidikan di Indonesia. Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat covid-19 dimana sekolah ditutup dan harus melaksanakan pembelajaran dari rumah secara daring, tentunya hal tersebut seakan membuat satuan pendidikan merasa belum siap menghadapinya. Ditambah lagi dengan keterbatasan kompetensi sumber daya manusia maupun ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran daring. Walaupun akhirnya satuan pendidikan tetap berupaya untuk memberikan layanan pembelajaran secara daring dengan berbagai inovasi dan kebijakan masing-masing satuan pendidikan yang sangat heterogen.

Pembelajaran daring adalah bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet (Imania & Bariah, 2019). Pembelajaran daring, dianggap menjadi satu-satunya media penyampai materi antara guru dan peserta didik, dalam masa darurat pandemi. Hal tersebut tentu mendesak guru dan peserta didik sebagai elemen penting dalam pembelajaran untuk selalu berinovasi dan beradaptasi dalam menghadapi suatu perubahan besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya, dari pembelajaran tatap muka

tradisional ke pembelajaran daring (online).

Pada mata pelajaran administrasi keuangan atau sekarang dikenal dengan nama otomatisasi tata kelola keuangan yang didalamnya berisikan ilmu-ilmu akuntansi yang mana dalam proses pembelajarannya memerlukan suatu gambaran permasalahan, penjelasan lebih untuk bisa dipahami dan juga harus banyak praktik mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses magang kependidikan 3 di SMK Negeri 1 Surakarta ditemui masih ada beberapa peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena beberapa faktor, antara lain:

(1) Jaringan internet, (2) Media pembelajaran yang monoton, (3) Metode pembelajaran yang lebih terfokus dalam pemberian tugas-tugas, (4) Lingkungan belajar. Beberapa kendala tersebut tentunya membuat peserta didik menjadi kurang efektif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi menurun dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, apalagi dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan yang membutuhkan penjelasan yang detail untuk mengerjakana beberapa tahapan-tahapan soal agar mudah dipahami.

Hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan pada kegiatan akademik yang telah peserta didik dapatkan dalam kurun waktu tertentu (Khasinah, 2013). Di masa pandemi covid-19 ini, banyak

upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk dalam salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran terkait capaian hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu melalui media video. Media pembelajaran berbasis video memberikan beberapa manfaat bagi para peserta didik, hasil penelitian Hardianti & Asri (2017: 125) berpendapat bahwa media belajar berbasis video dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan ataupun materi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Selain itu hasil penelitian Yudianto (2017: 235) juga mengungkapkan bahwa dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas.

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi kartun dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan pada peserta didik SMK

N 1 Surakarta?”. Dimana permasalahan yang ditemui pada peserta didik kelas XI OTKP 3 SMK Negeri 1 Surakarta adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru melalui pembelajaran daring sehingga masih sering terjadi kesalahpahaman atau perbedaan penafsiran materi, hal tersebut dapat terlihat dari beberapa hasil tugas yang dikerjakan oleh peserta didik, ditemui masih banyak yang tidak sesuai dengan apa yang dimaksudkan di soal, sehingga nilai yang diharapkan sesuai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih belum tercapai.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi kartun dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan pada Peserta didik OTKP 3 SMK N 1 Surakarta..

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dimana pada penelitian ini berkolaborasi antara mahasiswa sebagai peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Mahasiswa bersama guru akan mengidentifikasi penyebab masalah dalam pembelajaran, dan bersama-sama berusaha mengidentifikasi tindakan yang

inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Guru berperan untuk melaksanakan tindakan, sedangkan mahasiswa melakukan pengamatan. Selanjutnya, mahasiswa dan guru melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil refleksi tersebut, dapat digunakan sebagai acuan mahasiswa dan guru melakukan perencanaan tindakan selanjutnya.

Subjek pada penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas XI OTKP 3 SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan dimana yang menjadi objek penelitian adalah pembelajaran video animasi kartun. Instrumen penelitian terdiri dari nilai tes, hasil wawancara dan observasi di lapangan.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada awal sebelum penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik terhadap mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan dan selama pembelajaran berbasis video animasi kartun dilaksanakan.

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran secara terstruktur untuk mendapatkan data-data mengenai permasalahan pembelajaran yang ada di kelas dan pelaksanaan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi kartun sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata

pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan pada peserta didik kelas XI OTKP 3 SMK N 1 Surakarta. Dokumentasi yang digunakan untuk mendukung data penelitian ini berupa dokumen nilai saat kegiatan pra-siklus, dan dokumen tentang daftar nama peserta didik, serta foto bukti saat melakukan penelitian. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui perkembangan atau keberhasilan pelaksanaan tindakan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Hasil tindakan dari masing-masing siklus dibandingkan untuk mengetahui apakah hasil dari tindakan menghasilkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Setelah melihat data yang sudah dikumpulkan dari prasiklus dan dua siklus dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan melalui media pembelajaran berbasis video animasi kartun sebesar 73,5%. Perbandingan hasil belajar dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tindakan antar Siklus

Ket	Jumlah Siswa			Prosentase (%)		
	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	5	18	25	14,7	52,9	73,5
Belum Tuntas	29	16	9	85,3	47,1	26,5
Total	34			100%		



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Tindakan antar Siklus

Berdasarkan data yang telah diolah dari tindakan pra-siklus, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai pada saat prasiklus yaitu sebesar 5 peserta didik (14,7%), siklus I meningkat menjadi 18 peserta didik (52,9%), dan siklus II meningkat menjadi 25 peserta didik (73,5%). Peningkatan hasil belajar dari tiap siklus menandakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi kartun berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Hanif, M. (2020) yang menyatakan bahwa kelompok

peserta didik yang menggunakan video animasi menunjukkan prestasi kognitif yang lebih baik dibandingkan kelompok peserta didik lain. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hapsari, A.S., dkk. (2019), bahwa media animasi video terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra tindakan, yaitu hasil ulangan harian yang dilakukan untuk mengetahui data awal sebelum pelaksanaan tindakan. Nilai ulangan harian peserta didik masih jauh dari kata tuntas. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan sebesar 75. Dengan begitu, dari 34 peserta didik yang mengikuti pra tindakan atau ulangan harian untuk mengetahui data awal sebelum pelaksanaan tindakan, hanya sejumlah 5 peserta didik saja yang dinyatakan lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau presentase ketuntasan hanya sebesar 14,7%. Sedangkan peserta didik lain yang sejumlah 29 peserta didik belum bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau presentase ketidaktuntasan sebesar 85,3%. Dengan data tersebut, tindakan dilakukan pada siklus I dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video

animasi kartun pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan, dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Target awal untuk siklus I sebesar 60% dari total peserta didik harus bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun hanya sebesar 52,9% atau 18 peserta didik saja dari total peserta didik yang mampu memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan begitu perlu dilakukan tindakan selanjutnya yaitu tindakan siklus II agar peserta didik lebih dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan lebih efektif dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik sudah lebih bisa memahami materi yang disampaikan melalui video animasi kartun sehingga hasil belajar meningkat dari sebelumnya. Hasil belajar meningkat menjadi 73,5% atau 25 peserta didik dari total peserta didik yang mampu memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi kartun dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan dan telah mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini sebesar 70%.

#### **IV. KESIMPULAN**

Simpulan dari hasil penelitian adalah hasil belajar

peserta didik dapat meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis video animasi kartun. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan hasil akhir melebihi target yang sudah ditetapkan di awal penelitian. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari pra-tindakan, siklus I, dan siklus II terus mengalami peningkatan, hasil belajar pada pra-tindakan sebanyak 5 peserta didik (14,7%) yang dinyatakan tuntas, siklus I sebanyak 18 peserta didik (52,9%) yang dinyatakan tuntas, dan pada siklus II 25 peserta didik (73,5%) yang dinyatakan tuntas. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes soal kasus sebanyak 7 buah soal. Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti memiliki saran yang dapat disampaikan kepada Kepala Sekolah

Peran kepala sekolah diharapkan dapat membantu guru dalam mengelola kelas, melakukan evaluasi berkala terkait dengan proses pembelajaran termasuk evaluasi yang berkaitan dengan media pembelajaran agar lebih bervariasi. Kepala sekolah diharapkan dapat menginstruksikan dengan menekankan pada penerapan media pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi kartun seperti yang menjadi bahan penelitian peneliti, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Saran berikutnya untuk Guru.

Guru diharapkan dapat mengembangkan media

pembelajaran berbasis video sebagai variasi belajar didalam penyampaian materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran animasi kartun yang digunakan bertujuan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar dapat maksimal. Saran yang terakhir untuk Peserta Didik. Peserta didik diharapkan ikut berkontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai penerapan pembelajaran daring. Peserta didik dapat memberikan masukan-masukan ataupun saran kepada guru agar dilakukan evaluasi untuk perbaikan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Hanif, M (2020) The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247-266.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Hapsari A. S, Hanif M, Gunarhadi, Roemintoyo. Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *Eur J Educ Res*. 2019;8(4):1245-1255.  
[doi:10.12973/eu-jer.8.4.1245](https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245)
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Peserta didik Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130.  
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Khasinah S. Classroom Action Research. *J Pionir*, Vol 1, Nomor 1,. 2013;1(2):33-61.  
[doi:10.17977/um013v1i12017p1](https://doi.org/10.17977/um013v1i12017p1)
- Tafonao T. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *J Komun Pendidik*. 2018;2(2):103.  
[doi:10.32585/jkp.v2i2.113](https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113)
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.