

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN  
SANITASI DAN *HYGIENE* DI SMK  
AWAL KARYA PEMBANGUNAN (AKP)  
GALANG**

**Dara Okta Atika<sup>1</sup>, Lina Pangaribuan**  
Email : [oktadara02@gmail.com](mailto:oktadara02@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk kelayakan media Animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene*. Penelitian didesain dengan model penelitian *research and development* (R&D) dan dilaksanakan pada bulan Juli-September 2020 di SMK Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang dengan subjek siswa kelas X program Tata Kecantikan.

Penelitian ini adalah *Research And Development* (R&D), karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan pendidikan yang dimaksud untuk menghasilkan produk media *animasi* pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene*. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan *makromedia flash 8.0*. Tahapan awal penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah yang dihadapi disekolah dengan melakukan analisis kebutuhan guru. Tahap kedua adalah mengumpulkan data baik dari guru maupun pihak sekolah. Tahap ketiga adalah melakukan desain produk. Tahap keempat adalah memvalidasi produk kepada ahli dan tahap kelima adalah media yang sudah direvisi oleh ahli.

Hasil uji coba yang dilakukan terhadap media animasi menunjukkan bahwa persentase skor untuk keseluruhan aspek media animasi sebesar 90,23% dengan kategori sangat baik. Untuk aspek materi persentase skor yang didapatkan sebesar 87,49% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 92,97 dan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* dapat digunakan sebagai bantuan belajar untuk siswa.

**Kata kunci:** pengembangan animasi, sanitasi, *hygenie*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki capaian lulusan dapat menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas dan dapat memenuhi kebutuhan akan kerja menengah pada dunia usaha dan industri. Untuk dapat mencapai hal tersebut, siswa sekolah menengah kejuruan dituntut untuk lebih

memahami dan menguasai setiap mata pelajaran yang diterimanya disekolah, karena setiap mata pelajaran saling terkait untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, perkembangan sikap, dan kepribadiannya.

Upaya untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan

perkembangan teknologi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. SMK Awal Karya Pembangunan Galang saat ini memiliki 7 bidang keahlian yaitu: Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Kendaraan Sepeda Motor, Teknik Permesinan, Teknik Komputer Jaringan, RPL, Tata Busana, dan Tata Kecantikan yang masing-masing jurusan memiliki laboratorium sesuai dengan jurusannya masing-masing yang telah memenuhi standar minimal laboratorium.

Mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* ini merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti para siswa jurusan tata kecantikan dan merupakan mata pelajaran yang penting karena diajarkan hal-hal suatu upaya untuk menciptakan pemahaman kesehatan untuk perlindungan dan keamanan dari resiko kecelakaan dan bahaya fisik, bagi para siswa agar dapat memahami teori untuk persiapan mata pelajaran yang bersifat praktikum pada kelas selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Awal Karya Pembangunan Galang ditemukan bahwa sudah menggunakan media pembelajaran seperti *power point*, padahal mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* merupakan pondasi bagi para siswa untuk mata pelajaran yang bersifat praktikum. Hal tersebut dikarenakan variasi guru dalam mengajar masih menggunakan media yang kurang menarik seperti penggunaan *power point* yang sepenuhnya hanya berisi tulisan. Sehingga membuat para siswa menjadi kurang tertarik dan bosan terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dari guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti,

bahwasanya guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Oleh sebab itu peneliti ingin menawarkan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene*.

Agustien (2018) bahwa dengan video animasi hasil belajar siswa dapat meningkat, selanjutnya diperkuat dengan temuan Widiastuti (2017) bahwa pengembangan media animasi berbasis computer meningkatkan hasil belajar siswa, selanjutnya diperkuat dengan temuan Alamsyah (2019) bahwa pengembangan media pembelajaran animasi meningkatkan hasil belajar siswa Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis beranggapan bahwa pengembangan media animasi dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti, memahami maupun meningkatkan mata pelajaran sanitasi dan *hygiene*. Dan dari pengembangan media ini dapat membantu guru dalam memberikan ilmu kepada siswa sehingga pembelajaran tidak berorientasi kepada guru dan siswa hanya sebagai penerima informasi. Maka dari itu penelitian ini merupakan upaya untuk “Mengembangkan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Sanitasi dan *Hygiene* di SMK Awal Karya Pembangunan Galang”.

### **Tujuan Pengembangan Produk**

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka perlu tujuan penelitian agar dalam pelaksanaannya tepat pada sasaran dan jelas arahnya adalah: Untuk mengetahui kelayakan media animasi dalam membantu pembelajaran siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang.

## IMETODOLOGI PENELITIAN

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas X Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang yang beralamat di Jl. Pendidikan Lingkungan VI Galang, Kota Deli Serdang. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2020/2021. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Juli sampai September.

### Sasaran Produk Yang Dihasilkan

Pada penelitian ini pengembangan media animasi akan diberi perlakuan pada subjek yang telah ditetapkan, yang mana subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X Tata Kecantikan SMK Awal Karya Pembangunan Galang yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 30 siswa.

### Metode Pengembangan Produk

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research And Development* (R&D), karena penelitian ini termasuk penelitian pengembangan pendidikan yang dimaksud untuk menghasilkan produk media animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene*. Menurut Sugiyono (2017) *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan. Sementara menurut Borg and Gall (1998) penelitian dan pengembangan (*Research And Development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan pendidikan dan pembelajaran.

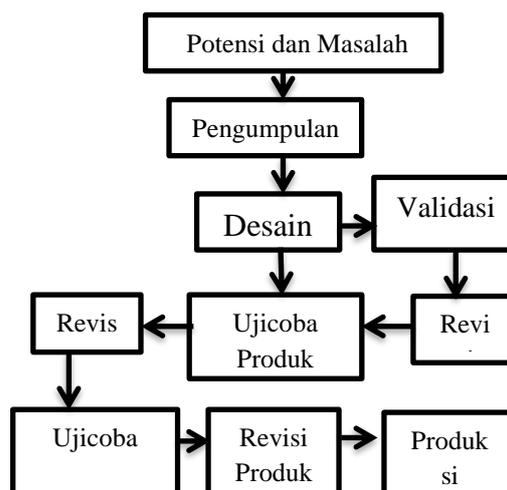
### Alat dan Bahan

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan *makromedia flash 8.0*. Materi pembelajaran yang akan disampaikan di desain terlebih dahulu menggunakan aplikasi *makromedia flash 8.0* kemudian direkam dan dijadikan dalam bentuk video.

### Tahap Pengembangannya

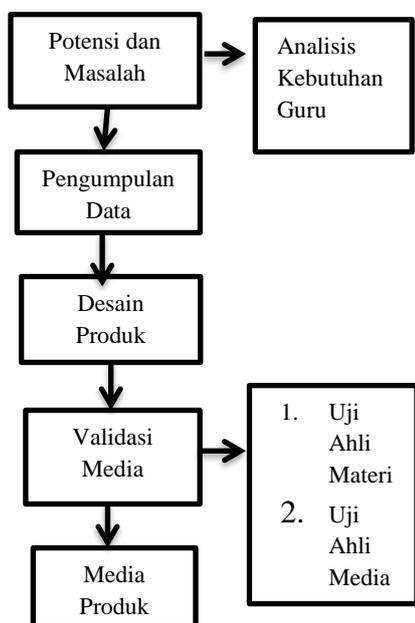
Sugiyono(2017) membagi prosedur penelitian dan pengembangan dalam 10 langkah pokok, yaitu:

Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan (*Research And Development/R&D*) (Sumber: Sugiyono 2017)

Peneliti menggunakan pengembangan yang ditemukan oleh *Research And Development* (R&D) yang dikutip Gurfon tersebut disederhanakan menjadi 4 langkah utama yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang di capai.



**Gambar 2. Prosedur Penerapan Penelitian dan Pengembangan Media**(Sumber: Prosedur penelitian dan pengembangan diadaptasi dari model (R&D) *Research And Development*)

### Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar dapat hasil pekerjaan dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) angket kebutuhan guru, (2) angket untuk ahli materi, (3) angket untuk ahli media dan (4) angket efektifitas bagi guru.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian/ Validasi Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran**

Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

(Sumber, Sugiyono 2017)

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini mengguakan analisis deskriptif kuantitatif, semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan dan guru mata pelajaran.

kualitas teknik efektifan media pembelajaran animasi.

**Tabel 4.12. Hasil Validasi oleh Ahli Media**

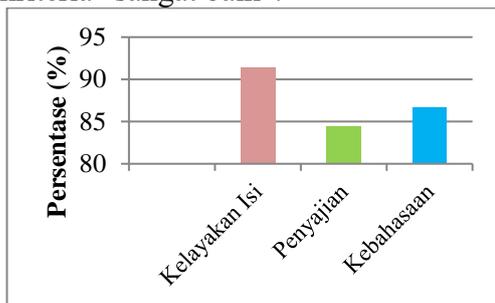
No	Aspek Penilaian	Ahli Materi			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Tampilan animasi	8	8	10	26	86,7	Sangat Baik
2	Efisiensi	10	10	10	30	100,0	Sangat Baik
3	Kualitas Teknik Efektifan Media Pembelajaran Animasi	18	17	20	55	91,7	Sangat Baik
Rata-rata Persentase Skor (%)						92,79	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis kualitas media pada media animasi dalam pembelajaran sanitasi dan *hygienic* bahwa, persentase skor aspek tampilan animasi sebesar 86,7% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Untuk persentase skor aspek efisiensi sebesar 100 % dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Untuk persentase skor aspek kualitas teknik efektifan media pembelajaran animasi sebesar 91,7% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

**Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

	Aspek	Ahli Materi			Jumlah Skor	Persentase Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1.	Kelayakan Isi	31	31	34	96	91,42	Sangat Baik
2.	Penyajian	24	24	28	76	84,4	Sangat Baik
3.	Kebahasaan	16	16	20	52	86,67	Sangat Baik
Rata-rata Persentase Skor (%)						87,49	Sangat Baik

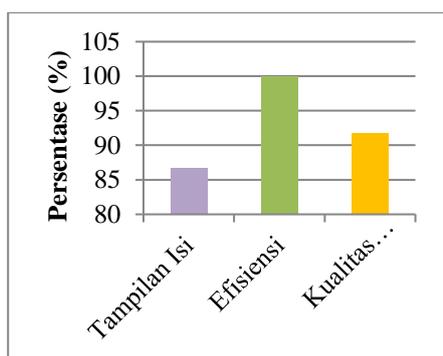
Hasil analisis kualitas materi pada media animasi dalam pembelajaran sanitasi dan *hygienic* bahwa, persentase skor aspek kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 91,4% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Untuk persentase skor penyajian sebesar 84,4% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Untuk persentase skor aspek kebahasaan sebesar 86,67% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.



**Gambar 3. Diagram Aspek Validasi Ahli Materi**

### Validasi Oleh Ahli Media

Validasi ahli media terhadap pengembangan media dilakukan oleh ahli media dari dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Aspek yang dinilai dalam angket ini meliputi aspek tampilan animasi, aspek efisiensi, dan



**Gambar 4. Diagram Aspek Validasi Ahli Media**

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* dikategorikan sangat baik menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu untuk materi skor penilaian sebesar 87,49% dengan kategori sangat baik. Rincian perolehan setiap aspek yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi perolehan persentase skor sebesar 91,42% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian perolehan persentase skor sebesar 84,44% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek kebahasaan perolehan persentase skor sebesar 86,67% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media diperoleh skor sebesar 92,97% dan kategori sangat baik. Berikut rincian perolehan skor penilaian ahli media yaitu: 1) untuk aspek tampilan animasi diperoleh skor sebesar 92,97% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek efisiensi diperoleh skor sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk kualitas teknik efektif media

pembelajaran animasi diperoleh skor sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik.

### Implikasi

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu lingkungan pendidikan umumnya dan sistem pengajaran di sekolah agar tujuan dari pembelajaran itu tercapai. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, pihak-pihak yang bersangkutan dapat melihat lebih luas lagi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam pendidikan dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah itu.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak sasaran dalam penelitian. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam penyampaian materi yang akan dipelajari kepada siswa. Jika media yang digunakan baik, maka materi tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

### Saran

Dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini ternyata pengembangan media animasi pada mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* di SMK Awal Karya Pembangunan Galang, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Media animasi mulai saat ini sebaiknya digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sanitasi dan *hygiene*.

2. Guru sebaiknya menggali ide yang bersifat kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran dikelas sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. V(1): 19-23.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad dan Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I., Pamungkas, A.S., dan Alamsyah, T., P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal KREANO*. 10(1): 49-56.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ghufron. (2013). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Lowe. (1999). *Extracting Information From An Animation During Complex Visual Learning*. *Journal of Technical Education and Training* 2(2): 15-30
- Sadiman, A. S, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Development*. Bandung: Alfabeta
- Widiastuti, N.A. (2017). Pengembangan Media Animasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kabupaten Kudus. *Jurnal DISPROTEK*. 8(2): 51-55