



**Penggunaan Animasi “Mang & Ming” Melalui Konsep 5M Merdeka Belajar  
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Laundry di SMK Negeri 1 Bebandem  
pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

Oleh  
**I Nyoman Duwika Adi Ana**  
SMK Negeri 1 Bebandem  
[duwika.adiana@gmail.com](mailto:duwika.adiana@gmail.com)

Direvisi: 17 November 2020

Diterima: 24 Desember 2020

Diterbitkan: 1 Januari 2021

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Laundry di SMK Negeri 1 Bebandem melalui penggunaan animasi “Mang & Ming” dengan konsep 5M Merdeka Belajar. Penelitian ini dilatari oleh banyak kendala yang ditemukan dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 di SMK Negeri 1 Bebandem. Kendala tersebut seperti sinyal internet yang sulit, kuota paket internet yang terbatas dan beberapa siswa merasa bosan belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa khususnya di kelas XI. Ph 1. Animasi “Mang & Ming” melalui konsep 5M merdeka belajar adalah solusi yang tepat digunakan dalam permasalahan belajar di kelas XI.Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Animasi merupakan media yang menarik dan efektif digunakan untuk menyapaikan materi pelajaran dan didukung dengan konsep 5M merdeka belajar yang terfokus pada pembelajaran yang berorientasi pada kondisi belajar siswa di masa pandemi covid-19. Hasil penelitian pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari 67% menjadi 70%. Karena belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu  $\geq 71\%$  maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II kembali terjadi peningkatan dari 70% di siklus I menjadi 73% di siklus II. Dengan hasil ini dapat disimpulkan animasi “Mang & Ming” melalui konsep 5M merdeka belajar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa XI.Ph 1 di SMK Negeri 1 Bebandem.

**Kata Kunci :** Animasi “Mang & Ming”, 5M merdeka belajar, motivasi belajar

**Abstract:** This study aims to increase motivation to learn Laundry at SMK Negeri 1 Bebandem through the use of the animation "Mang & Ming" with the concept of 5M Merdeka Belajar. This research is based on Many obstacles were found in the Distance Learning in the Covid-19 pandemic at SMK Negeri 1 Bebandem. These constraints such as difficult internet signals, limited internet package quotas and some students feel bored learning in Distance Learning. This results in low student motivation, especially in class XI. Ph 1. Animation "Mang & Ming" through the concept of 5M merdeka belajar is the right solution to use in learning problems in class XI.Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem in Distance Learning. Animation is an attractive and effective medium used to deliver subject matter and is supported by the concept of 5M merdeka belajar which focuses on

*learning oriented towards student learning conditions during the Covid-19 pandemic. The results of the research in the cycle I there was an increase in student learning motivation from 67% to 70%. Because it has not achieved the success criteria, namely  $\geq 71\%$ , the research was continued to cycle II. In cycle II, there was an increase again from 70% in cycle I to 73% in cycle II. With these results it can be concluded that the animation "Mang & Ming" through the concept of 5M merdeka belajar can increase student motivation XI.Ph 1 at SMK Negeri 1 Bebandem.*

**Keywords:** animation "Mang & Ming", 5M merdeka belajar, motivation to learn

## I. PENDAHULUAN

Melalui surat edaran satgas covid-19 Provinsi Bali No.19/ Satgas Covid19/III/2020 tertanggal 15 Maret 2020 proses pembelajaran dari tatap muka berubah menjadi belajar dari rumah dengan pola pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kebanyakan sekolah belum siap menghadapi situasi ini, sehingga banyak kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa kendala-kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) khususnya di SMK Negeri 1 Bebandem, seperti tidak ada sinyal internet, kuota internet yang terbatas dan pembelajaran membosankan. Kendala ini menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa, ini terlihat pada kuantitas pengerjaan tugas siswa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) khususnya di kelas XI.Ph 1 mata pelajaran laundry. Motivasi belajar di kelas XI.PH 1

tercatat paling rendah dibandingkan dengan kelas XI lainnya. Setelah dilakukan beberapa wawancara melalui chat WhatasApp beberapa siswa merasa bosan belajar dengan diberikan modul yang penuh dengan tulisan-tulisan saja dan pemberian tugas yang tidak dimengerti oleh siswa.

Dari hal tersebut diperlukan media pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menarik, media pembelajaran yang bisa diakses oleh semua siswa dan dapat mengaktifkan siswa belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan animasi "Mang & Ming" melalui konsep 5M merdeka belajar dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan bantuan alat atau aplikasi komputer (Utami, 2011). Sedangkan animasi "Mang & Ming" adalah animasi lokal Bali yang berisikan tokoh *Komang* dan *Koming*. Nama

*Komang* dan *Koming* adalah nama khas orang Bali pada anak ke tiga.



Gambar 1. Animasi “Mang & Ming” untuk PJJ  
Sumber : Koleksi Pribadi

Animasi “*Mang & Ming*” berisikan materi tentang mata pelajaran laundry yang disusun sesuai dengan KI/KD K-13 dan sudah mendapat uji kelayakan dari beberapa pihak pengembang media pembelajaran digital seperti Rumah Belajar Pusdatin Kemdikbud, Erlangga, dan Ganeca Digital.

Animasi salah satu solusi agar menciptakan pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu pemahaman materi yang abstrak (Utami, 2011). Animasi juga bisa menjadi stimulus pembelajaran sehingga memudahkan siswa mengingat, memahami konsep (Sri, 2017). Pernyataan ini juga dikuatkan oleh Alannasir (2016), yang menyatakan animasi dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Manuruki.

Agar penggunaan animasi pembelajaran “*Mang & Ming*” pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat berjalan dengan baik, maka pembelajaran menggunakan konsep 5M merdeka belajar. Merdeka belajar adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan antara para guru, peserta didik, serta orang tua. dan menghasilkan kualitas *output* yang lebih baik. Siswa tidak hanya pintar menghafal, namun juga memiliki kemampuan analisis yang tajam, penalaran serta pemahaman yang komprehensif dalam belajar untuk mengembangkan diri (Saleh, 2020).

Konsep 5M merdeka belajar adalah panduan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang disampaikan pada program “Guru

Belajar” pelatihan guru di situs SIMPKB Kemdikbud tahun 2020. Konsep 5M merdeka belajar yaitu, 1) Memanusiakan hubungan, yaitu praktik pembelajaran yang dilandasi orientasi pada anak berdasarkan relasi positif yang saling memahami antara guru, murid dan orangtua 2) Memahami konsep, yaitu pembelajaran yang memandu murid bukan sekedar menguasai konten tapi menguasai pemahaman mendalam terhadap konsep. 3) Memilih tantangan, yaitu memandu murid menguasai keahlian melalui proses yang berjenjang dengan pilihan tantangan yang bermakna. 4) Memberdayakan konteks, yaitu memandu murid melibatkan sumber daya. 5) Membangun keberlangsungan, yaitu mengalami rute pengalaman belajar yang terarah dan berkelanjutan melalui umpan balik dan berbagi praktik baik (Maurensyah, 2020).

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Animasi “Mang & Ming”

Menurut Hidayatullah (2011) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat

bergerak. Sedangkan menurut Munir (2013) “animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Dari kedua pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan kemudian digerakkan dengan aplikasi atau alat tertentu (seperti kamera) sehingga membentuk sebuah video.

Animasi pembelajaran “*Mang & Ming*” adalah animasi lokal Bali yang dibuat oleh penulis. Animasi ini berawal dari komik strip “*Mang & Ming*” berisikan tokoh Komang dan Koming. Nama Komang dan Koming adalah nama khas orang Bali pada anak ke tiga. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa di zaman revolusi industri 4.0 ini membuat komik strip “*Mang & Ming*” dikembangkan menjadi sebuah animasi yang membahar tentang materi-materi pelajaran.

### 2.2 Konsep 5M Merdeka Belajar

Konsep 5M Merdeka Belajar adalah panduan pembelajaran jarak jauh

(PJJ) yang dikembangkan oleh Kampus Guru Cikal dan disampaikan juga pada program “Guru Belajar” (<https://belajar.simpkb.id>). Konsep 5M Merdeka Belajar itu antara lain : 1) Memanusiakan hubungan, yaitu praktik pembelajaran yang dilandasi orientasi pada anak berdasarkan relasi positif yang saling memahami antara guru, murid dan orangtua. 2) Memahami konsep, yaitu pembelajaran yang memandu murid bukan sekedar menguasai konten tapi menguasai pemahaman mendalam terhadap konsep. 3) Memilih tantangan, yaitu memandu murid menguasai keahlian melalui proses yang berjenjang dengan pilihan tantangan yang bermakna. 4) Memberdayakan konteks, yaitu memandu murid melibatkan sumber daya dan kesempatan di komunitas sebagai sumber belajar sekaligus kesempatan berkontribusi terhadap perubahan. 5) Membangun keberlangsungan, yaitu mengalami rute pengalaman belajar yang terarah dan berkelanjutan melalui umpan balik dan berbagi praktik baik (Maurensyah, 2020).

Dengan konsep 5M Merdeka Belajar pembelajaran jarak jauh (PJJ) akan lebih memahami kondisi siswa belajar dari rumah. Lebih fleksibel yaitu

tidak terlalu memaksakan pengerjaan tugas-tugas, khususnya menggambar ornamen Bali dengan teknik rumit yang sulit dilakukan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ).

### **2.3 Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

Selain itu, Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis

didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

### III. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI.Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Sedangkan objek penelitian adalah motivasi belajar siswa.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini menggunakan siklus-siklus, satu siklus berisi beberapa tahapan yaitu, perencanaan, pada tahap ini dipersiapkan silabus, analisis KI/KD, pembuatan RPP dan yang paling utama untuk disiapkan adalah animasi "*Mang & Ming*".

Di samping menyiapkan perangkat tersebut, yang dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran dilakukan asesmen diagnosis non kognitif. Asesmen diagnosis non kognitif adalah ciri dari konsep 5M merdeka belajar yang berfokus pada pembelajaran yang berorientasi pada

konsisi belajar siswa di masa pandemi covid-19 (Maurensyiah, 2020).

Asesmen diagnosis non kognitif ini difungsikan untuk mencari informasi keadaan belajar siswa, seperti siswa yang bisa melakukan pembelajaran daring, dan siswa yang memilih belajar luring. Data ini penting dilakukan untuk memberikan perlakuan terhadap penggunaan animasi "*Mang & Ming*" dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di kelas XI. Ph 1 semester ganjil SMK Negeri 1 Bebandem tahun pelajaran 2021.

Tahap tindakan, adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan animasi "*Mang & Ming*" dengan daring atau luring. Pelaksanaan ini juga sesuai dengan konsep 5M merdeka belajar untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada kondisi belajar siswa pada masa pandemi.

Observasi/evaluasi, diakui pada penelitian di masa pandemi covid-19 ini tidak bisa melakukan observasi secara langsung satu persatu pada siswa, sebab proses pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Namun observasi proses pembelajaran tetap dapat dilakukan melalui chat atau interaksi komunikasi yang dilakukan di

grup WhatsApp, proses pengumpulan tugas siswa, dan keaktifan siswa ke sekolah mengambil materi pelajaran bagi siswa yang harus luring (luar jaringan).

Refleksi, merupakan proses perenungan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian menganalisis kendala proses pembelajaran untuk dilakukan perbaikan atau sebaliknya menganalisis hal pendukung kesuksesan proses pembelajaran untuk tetap dilakukan.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode angket motivasi, metode wawancara melalui *chat* di *WhatsApp* dan dekomendasi tugas-tugas siswa. Data motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan teknik *rating scale*. Data-data mentah yang didapat dari instrumen penelitian berupa skor diubah menjadi nilai standar berskala lima (*stanfive*) yang ditafsirkan secara kualitatif (Sugiyono, 2009)

**Tabel 3.1 Konversi Skala Lima (*Stanfive*) Motivasi Belajar**

No	Skor	Kategori
1	0% s.d 40%	Sangat Kurang
2	41% s.d 55%	Kurang
3	56% s.d 70%	Cukup
4	71% s.d 85%	Baik
5	86% s.d 100%	Sangat Baik

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah Apabila motivasi belajar siswa kelas XI.Ph 1 secara klasikal  $\leq 71\%$  atau pada minimal kategori “Baik” maka penggunaan animasi “*Mang & Ming*” melalui 5M merdeka belajar dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI. Ph 1 selama PJJ.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.



Gambar 2. Pola Penggunaan Animasi “Mang & Ming” melalui 5M

Sumber : Koleksi Pribadi

Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran laundry di kelas XI. Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem diawali dengan melakukan asesmen diagnosis non kognitif yang sudah dijelaskan pada tahap

perencanaan. Dari hasil angket ini digunakan untuk melakukan tindakan selanjutnya, yaitu melayani pembelajaran dengan daring (dalam jaringan) atau dengan luring (luar jaringan) (**memanusiakan hubungan**).

Tabel 4.1 Kondisi Belajar Siswa dari Rumah

No	Pernyataan	Jumlah Siswa
1	Jumlah siswa kelas XI.PH 1 memiliki perangkat HP untuk komunikasi pembelajaran	24
2	Jumlah siswa kelas XI. PH 1 yang bisa belajar daring	17
3	Jumlah siswa kelas XI. PH 1 yang bisa mengakses youtube	13
4	Jumlah siswa XI. PH 1 yang belajar luring dan bisa mengambil materi ke sekolah sesuai protokol kesehatan	10
5	Jumlah siswa XI.PH 1 yang bisa meluangkan waktu khusus untuk belajar dari rumah	24
6	Jumlah siswa XI. PH 1 yang sambil membantu orang tua di rumah	19
7	Jumlah siswa kelas XI. PH 1 yang bisa belajar sambil membantu orang tua di rumah	24



Dari tabel 4.1 terlihat kondisi belajar siswa kelas XI.PH 1 dari rumah adalah semua siswa di kelas XI.PH 1 memiliki HP android untuk berkomunikasi dengan *WhatsApp Grup*. Sebanyak 17 orang siswa bisa belajar dengan daring, namun hanya 13 orang siswa yang mampu mengakses youtube. Sedangkan 13 orang siswa memilih belajar luring dan bisa mengambil materi ke sekolah. Semua siswa atau sebanyak 24 orang siswa bisa meluangkan waktu khusus untuk fokus belajar. Sebanyak 19

orang siswa membantu orang tua bekerja di rumah dan semua siswa tidak terganggu belajar sambil membantu orang tua.

Dari fakta ini maka pemberian animasi “*Mang & Ming*” dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan pemberian *link youtube* dan dengan cara mentranfer melalui kabel data dan disimpan di memory HP/*micso SD* atau disimpan di *flashdisk* yang dihubungkan dengan *port OTG* sehingga data pada *flashdisk* bisa diputar di HP.



Gambar 3. Port OTG, Input OTG ke HP, dan Pemutaran Video di HP  
Sumber : Koleksi Pribadi

Pembelajaran diawali dengan menyampaikan salam, memotivasi siswa dan mengingatkan selalu mematuhi protokol kesehatan. Komunikasi dilakukan melalui *WhatsApp Grup*.

Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran dengan menginstruksikan siswa untuk menyimak animasi “*Mang & Ming*”.

Materi pada animasi “*Mang & Ming*” disesuaikan dengan KI dan KD pelajaran laundry yang disajikan dengan gaya animasi, sehingga lebih memperjelas konsep materi. Apabila ada pertanyaan yang belum dipahami, dibuka tanya jawab dengan siswa di *WhatsApp Grup* (**memahami konsep**)



Gambar 4. Manteri dalam bentuk animasi “Mang & Ming”  
 Link materi : [https://bit.ly/animasi\\_mangming](https://bit.ly/animasi_mangming)

Kemudian siswa diberikan tugas yang diberikan dalam beberapa jenis, yaitu video interaktif, beragam *game*. Siswa yang tidak bisa mengerjakan secara daring diberikan tugas secara luring. Yang membedakan tugas daring dengan luring adalah tombolnya tidak interaktif tapi konsep tugasnya sama berupa *game*.

Video interaktif adalah, yaitu video dengan beberapa soal latihan

dibuat dari animasi “*Mang & Ming*” dengan memanfaatkan aplikasi H5P. Tugas dalam bentuk *game* menggunakan aplikasi *wordwall*. *Game* tersebut seperti *game make a match*, *quiz* dan beberapa *game* interaktif. *Game* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Kristiana, 2012) (**memilih tantangan**).



Gambar 5. Penugasan dengan Game dan Video Interaktif  
 Link Game : [https://bit.ly/game\\_laundry](https://bit.ly/game_laundry)

Khusus untuk materi praktik laundry siswa ditugaskan praktik dirumah dengan memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mencuci. Proses mencucinya kemudian

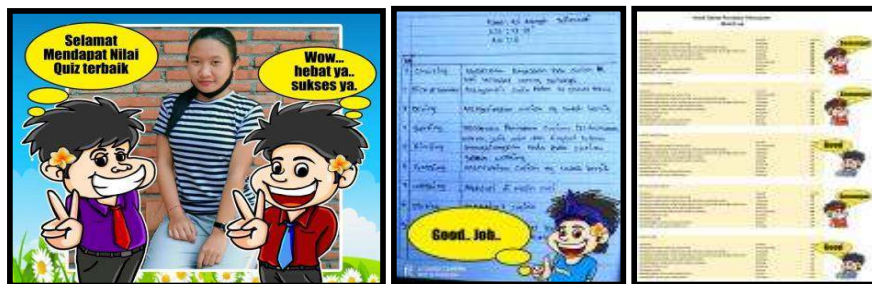
didokumentasikan dalam bentuk foto sesuai dengan tahapan prosedur pencucian yang disampaikan pada animasi “Mang & Ming” **(memberdayakan konteks)**



Gambar 6. Penugasan praktik mencuci dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di rumah masing-masing  
Sumber : Koleksi Pribadi

Proses komunikasi melalui *WhatsGrup* grup dilakukan ±30 menit lebih banyak siswa diberikan waktu untuk mengerjakan tugas. Tugas-tugas yang telah dikumpulkan kemudian dievaluasi. Hasil evaluasi ini dikelompokkan menjadi 3 (tiga), nilai tinggi, sedang dan rendah. Untuk nilai

yang rendah diberikan materi tambahan, nilai sedang dimotivasi untuk meningkatkan dan yang nilai tinggi diapresiasi dalam bentuk penghargaan bingkisan sederhana dengan icon animasi “Mang & Ming” **(membangun keberlangsungan)**.



Gambar 7. Mengapresiasi dan memberikan umpan balik pada setiap pekerjaan siswa

Hasil pada siklus I motivasi belajar siswa kelas XI.Ph 1 sebesar 70% yaitu berada pada kategori “Cukup Baik”. Kalau kita bandingkan dengan hasil angket motivasi sebelum siklus 67% terjadi peningkatan sebesar 3%. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan untuk itu dilakukan siklus II.

Sebelum melakukan siklus II dilakukan refleksi terhadap tindakan siklus I, didapatlah beberapa temuan yang menyebabkan kurang maksimalnya motivasi belajar. Ini diakibatkan belum terbangunnya konsep membuat tugas adalah untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan sebelum menghadapi dunia kerja, bukan semata hanya untuk mendapatkan nilai. Tugas masih dianggap sekedar kewajiban belajar, belum adanya tujuan bahwa dengan mengerjakan tugas ini akan memberikan pengetahuan atau kerampilan ketika terjun ke dunia kerja.

Hal baiknya dalam siklus I respon terhadap penggunaan animasi “*Mang & Ming*” sangat positif. Data ini didapat dari beberapa komentar siswa melalui chat terhadap animasi “*Mang & Ming*”. Oleh karena itu solusi untuk siklus II adalah menyisipkan motivasi pentingnya pengetahuan dan ketrampilan laundry untuk dunia kerja bukan semata hanya untuk kewajiban mengerjakan tugas.

#### 4.2 Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan siklus I menggunakan animasi “*Mang & Ming*” melalui 5M merdeka belajar denan daring atau luring. Namun tambahan pada siklus II adalah memberikan motivasi bahwa belajar bertujuan menyiapkan diri untuk bekerja dan bertahan hidup dengan animasi “*Mang & Ming*”.



Gambar 8. Video memotivasi siswa belajar  
Link : [https://bit.ly/animasi\\_mangming](https://bit.ly/animasi_mangming)

Hasil pada siklus II motivasi belajar siswa kelas XI.Ph1 secara klasikal sebesar 73% kategori “Baik”. Ada peningkatan sebesar 3% dibandingkan dengan siklus I. Hasil ini juga telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu  $\geq 71\%$  kategori “Baik”.

Pada pelaksanaan siklus II ada beberapa peningkatan motivasi belajar pada setiap siswa dari siklus I. Untuk mengetahui perbandingan skor motivasi siswa pada siklus I dan siklus II bisa dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

**Tabel 4.2 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II**

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	I Kadek Agus Rena Diatmika	76%	76%	Tetap
2	I Komang Agus Suarsana	70%	73%	Meningkat
3	I Ketut Agus Swastika	70%	71%	Meningkat
4	I Putu Agus Wisnu Antara	67%	70%	Meningkat
5	I Ketut Aldi	76%	80%	Meningkat
6	Ni Luh Putu Anik Listya Dewi	70%	67%	Menurun
7	I Kadek Ari Aryantika	67%	68%	Meningkat
8	I Ketut Artanadi	69%	72%	Meningkat
9	I Gusti Agung Ayu Setyawati	75%	78%	Meningkat
10	I Putu Candra Pratama	69%	71%	Meningkat
11	I Kadek Dedi Karyadi	71%	73%	Meningkat
12	I Gusti Ayu Agung Diah Safitri	72%	72%	Tetap
13	Ni Kadek Diah Ulandari	73%	81%	Meningkat
14	Ni Kadek Eni Ritmayanti	69%	73%	Meningkat
15	I Kadek Gema Aldi Pryastanawa	67%	74%	Meningkat
16	I Gede Juni Wiranata	67%	70%	Meningkat
17	Ni Kadek Puri Sapitri	70%	75%	Meningkat
18	I Komang Satria Wartika	67%	69%	Meningkat
19	Ni Kadek Sri Jayanti	69%	70%	Meningkat
20	Ni Putu Sucitra	69%	71%	Meningkat
21	Ni Luh Sukreni	76%	78%	Meningkat
22	I Putu Suparta Yasa	69%	69%	Tetap
23	I Nyoman Wiana	67%	74%	Meningkat
24	Ni Luh Yuliantini	69%	71%	Meningkat

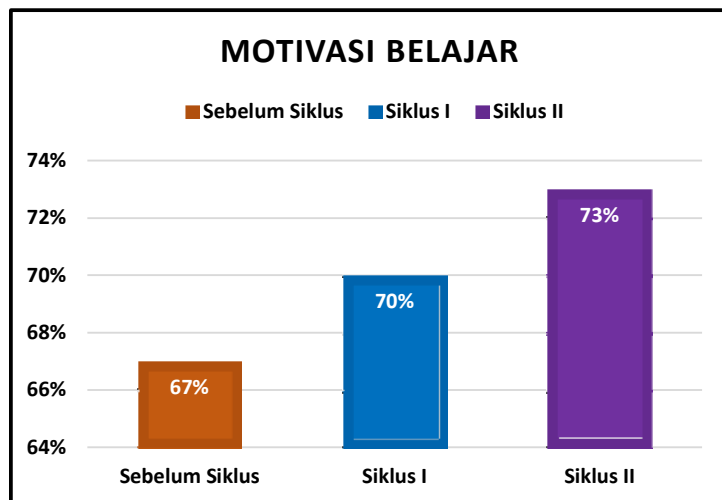
Dari 24 siswa di kelas XI.Ph 1 sebanyak 20 atau 83% orang siswa mengalami peningkatan motivasi belajar laundry dalam belajar dari rumah (BDR) menggunakan animasi pembelajaran

“Mang & Ming” melalui konsep 5M Merdeka Belajar. Sebanyak 3 (tiga) atau 13% orang siswa yang motivasi belajarnya tetap dan 1 (satu) atau 4%

orang siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar.

Dari data awal sampai pada siklus II menunjukkan adanya

peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI.Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem pada semester ganjil.



Grafik 1. Motivasi Belajar Siswa XI.PH 1

Dari Grafik 1 terlihat terjadi peningkatan skor motivasi belajar sebelum siklus adalah 67% kategori “Cukup Baik” dan pada siklus I skor rata-rata 70% kategori “Cukup Baik” dan meningkat kembali pada siklus II dengan skor 73% kategori “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan animasi “Mang & Ming” melalui 5M merdeka belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI. PH 1 SMK Negeri 1 Bebandem semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada pembelajaran jarak jauh (PJJ).

## V. PENUTUP

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi “Mang & Ming” melalui 5M merdeka belajar dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran laundry di kelas XI.Ph 1 SMK Negeri 1 Bebandem semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 pada PJJ.

Pada kesempatan ini disarankan juga untuk menggunakan animasi “Mang & Ming” pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) khusus mata pelajaran laundry, dan menggunakan metode 5M merdeka belajar dalam pelaksanaan PJJ.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Kristiana, N. 2012. Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maurensyiah. 2020. *Pembelajaran Jarak Jauh dengan 5M*. <https://blog.kampusgurucikal.com/pembelajaran-jarak-jauh/>
- Saleh, M. 2020. Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 51–56.
- Sri, H. 2017. *Penggunaan Video Animasi Sebagai Media*. Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Utami, D. 2011. Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.