



Pembelajaran Kontekstual Berbasis Video Animasi Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Agribisnis Tanaman Hias

Novia Ramadhani¹, Andi Sukainah², Khaidir Rahman³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

E-mail: noviaaa010@gmail.com, andi.sukainah@unm.ac.id, khaidir.rahman@unm.ac.id

Article Info

Article history:

Received September 08, 2025

Revised September 20, 2025

Accepted September 26, 2025

Keywords:

Contextual Learning,
Animation Video, Canva,
Learning Interest, Ornamental
Plant Agribusiness

ABSTRACT

This study aims to apply a contextual learning model combined with Canva-based animation videos to increase students' interest in learning Agribusiness Ornamental Plants in class XI at SMK Negeri 3 Takalar. The background of this research is based on the low interest in learning observed through initial observations, where students experience difficulties in understanding the material and are less active in learning. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning interest questionnaires, observation of teacher, and documentation. The results showed that the application of the contextual learning model combined with Canva-based animation videos can significantly increase students' interest in learning. In the first cycle, the average score of students' interest in learning reached 68.06%, while in the second cycle it increased to 84.08%. In addition, teacher activity also increased from good to excellent category. This study concludes that the use of learning media that is interesting and relevant to students' daily lives can increase their interest in learning. It is expected that the results of this study can be a reference for teachers in developing more innovative and effective learning methods

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 08, 2025

Revised September 20, 2025

Accepted September 26, 2025

Keywords:

Pembelajaran Kontekstual,
Video Animasi, Canva, Minat
Belajar, Agribisnis Tanaman
Hias

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias di kelas XI SMK Negeri 3 Takalar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa yang teramati melalui observasi awal, di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi aktivitas guru, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata skor minat belajar siswa mencapai 68,06%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,08%. Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan



dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan minat belajar mereka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif

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



Corresponding Author:

Novia Ramadhani
Universitas Negeri Makassar
E-mail: noviaaaa010@gmail.com

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini telah diatur dalam regulasi pemerintah, yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang kemudian diperbarui melalui Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022. Standar proses tersebut menjadi pedoman minimal dalam penyelenggaraan sistem pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Selain itu, Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 menegaskan bahwa standar proses pembelajaran berlaku bagi berbagai jalur, tingkat, dan jenis pendidikan, dengan tujuan menggali potensi, keterampilan, inisiatif, serta meningkatkan kemandirian peserta didik secara maksimal. Dengan demikian, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Proses belajar abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tantangan global. Kompetensi utama yang dibutuhkan dikenal sebagai *The 4Cs* (*communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*). Zubaidah (2016) menekankan pentingnya mengintegrasikan *The 4Cs* ke dalam mata pelajaran agar peserta didik mampu menghadapi tuntutan zaman. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik minat belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi, berbagai *platform* pembelajaran tersedia untuk menunjang proses belajar-mengajar.

Kegiatan belajar yang efektif terdiri dari tiga elemen utama: pengajar, peserta didik, dan bahan ajar. Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), salah satu mata pelajaran penting adalah Agribisnis Tanaman Hias. Mata pelajaran ini bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan relevan untuk dunia pendidikan maupun industri. Dengan penguasaan materi, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Faktor internal siswa, seperti minat, motivasi, bakat, dan persepsi terhadap materi maupun guru, berperan besar dalam keberhasilan belajar. Minat belajar mendorong keterlibatan aktif siswa karena adanya ketertarikan dan kegembiraan. Menurut Yanti & Sumianto (2021), indikator minat belajar meliputi rasa senang, ketertarikan, keterlibatan dalam materi, serta semangat menyelesaikan tugas. Minat yang tinggi mempermudah pemahaman dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Agribisnis Tanaman Hias di sekolah masih didominasi penggunaan buku dan modul. Kondisi ini membuat siswa kesulitan



memahami pelajaran, kurang berminat, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut terjadi karena strategi pembelajaran yang diterapkan belum mampu menarik perhatian siswa, sehingga minat belajar menjadi rendah.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Amrina et al. (2022), pembelajaran kontekstual tidak hanya membantu siswa menguasai materi, tetapi juga memahami relevansi materi dalam kehidupan sehari-hari. Selain manfaat kognitif, pendekatan ini juga memberi nilai afektif, seperti meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian siswa. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kontekstual mampu membangun minat belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan. Pembelajaran kontekstual efektif karena siswa lebih mudah memahami jika pembelajaran sesuai dengan konteks nyata. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui aktivitas yang relevan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

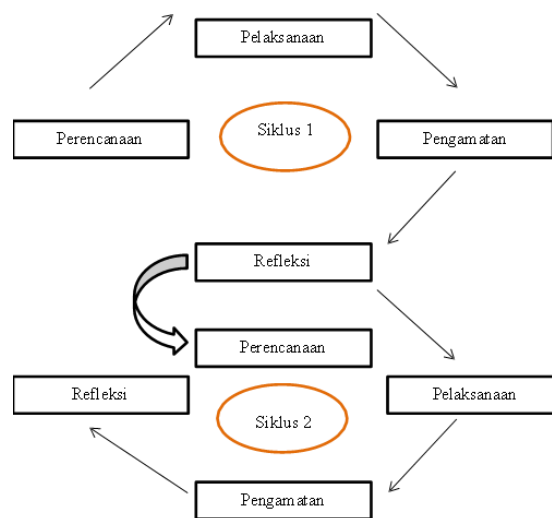
Pembelajaran yang efektif mendorong keterlibatan aktif siswa dan pengembangan berpikir kritis. Maharani et al. (2023) menyebutkan bahwa Canva merupakan *aplikasi* daring yang menyediakan berbagai *template* untuk desain media pembelajaran, seperti brosur, presentasi, animasi, hingga *worksheet*. Penggunaan Canva dalam pembelajaran mempermudah siswa dalam keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan bertanya. Media ini juga meningkatkan efektivitas pembelajaran, menjadikannya lebih relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu solusi adalah penerapan model pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan media video animasi berbasis Canva. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, baik di kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Kombinasi Video Animasi Berbasis Canva untuk Peningkatan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Agribisnis Tanaman Hias Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Takalar*”

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XI ATPH SMKN 3 Takalar, Desa Paddinging, Kecamatan Sanrobone, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025 sesuai dengan jadwal pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kontekstual menggunakan media video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias..

Desain Penelitian



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Desain penelitian dengan model Kemmis dan Mc Taagrat. Model penelitian tindakan memiliki fase yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada siklus I, peneliti menyusun rancangan pembelajaran, melaksanakan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan, serta refleksi bersama kolaborator guna mengevaluasi proses. Hasil refleksi siklus I dijadikan dasar perbaikan pada siklus II yang dilakukan dengan tahapan serupa untuk memperoleh hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI ATPH SMK Negeri 3 Takalar yang berjumlah 40 siswa, sedangkan sampel diambil dengan teknik *systematic sampling* menggunakan nomor urut ganjil, sehingga diperoleh 20 siswa dari kelas XI ATPH 1 dan XI ATPH 2.

Prosedur Penelitian

Siklus 1

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*action*):
Menerapkan pembelajaran kontekstual berbasis video animasi Canva sesuai rencana, untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pengamatan (*Observation*):
Mengamati jalannya pembelajaran menggunakan angket dan lembar observasi untuk menilai minat belajar siswa serta mengidentifikasi kelemahan pada proses pembelajaran.
4. Refleksi (*Reflection*):
Mengevaluasi hasil pembelajaran dan aktivitas guru-siswa. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya jika tujuan belum tercapai



Siklus 2

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II sama dengan siklus I, yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), dilanjutkan dengan pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Jika dievaluasi pada akhir siklus tidak terjadi peningkatan, dilaksanakan siklus III, siklus IV, dan seterusnya yang tahap-tahapnya seperti pada siklus I dan II. Siklus berhenti jika tujuan penelitian sudah tercapai yaitu jika minat belajar siswa kelas XI ATPH SMKN 3 Takalar telah meningkat pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode observasi menggunakan instrumen berupa lembar observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran Agribisnis Tanaman Hias. Pada tahap ini peneliti berperan sebagai guru model, sementara observer adalah guru mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias kelas XI ATPH SMKN 3 Takalar yang menilai proses pembelajaran.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi dipakai untuk memperoleh data tertulis dan bukti visual, seperti daftar nama peserta didik, aktivitas siswa maupun guru, serta dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran berlangsung

3. Metode Angket

Mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran kontekstual. Indikator yang dinilai dalam angket meliputi pemahaman materi pelajaran, minat atau motivasi belajar, interaksi siswa dan guru, ketertarikan siswa terhadap materi, serta kesesuaian penerapan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan temuan pengamatan yang dikumpulkan dalam penelitian ini kemudian diisi dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, dan angket. Selanjutnya data yang dikumpulkan dari hasil angket minat siswa dianalisis dalam analisis kuantitatif. Analisis hasil evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan dalam bentuk hasil pengujian dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Minat Belajar Siswa

Table 1. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek memahami materi pelajaran. Siklus I

Pertanyaan				Skor (%)
Saya dapat menjelaskan pembiakan tanaman vegetatif	konsep	dasar		72,50%
Saya dapat menganalisis faktor-faktor lingkungan	hubungan	antara		72,50%



Saya dapat menyebutkan langkah-langkah dalam melakukan pembiakan tanaman secara vegetatif	60,00%
Rata - Rata	68,33%

Berdasarkan Tabel 1, Hasil angket minat belajar siswa pada aspek memahami materi pelajaran menunjukkan skor rata-rata 43. Pada pertanyaan pertama (72,50%), siswa sudah cukup memahami konsep dasar pembiakan vegetatif, meskipun masih kurang dalam memberikan contoh konkret. Pertanyaan kedua juga memperoleh skor 72,50%, menandakan siswa mulai mampu menghubungkan faktor lingkungan yang memengaruhi pembiakan tanaman, tetapi penjelasan masih bersifat umum dan belum mendalam. Sementara itu, pertanyaan ketiga dengan skor 60,00% memperlihatkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengingat serta mengurutkan langkah-langkah pembiakan vegetatif, karena sering mencampur urutan antara pembiakan alami dan buatan.

Table 2. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek minat/motivasi belajar siswa. Siklus I

Pertanyaan	Skor (%)
Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi	67,50%
Model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mempelajari agribisnis tanaman hias dibandingkan metode lainnya	66,25%
Saya merasa percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi	62,50%
Saya sangat antusias saat mengikuti materi dalam pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi	68,75%
Model pembelajaran Kontekstual kombinasi video animasi ini membantu saya berinteraksi lebih baik dengan teman teman pada saat pembelajaran	71,25%
Rata Rata	67,25%

Berdasarkan Tabel 2, Hasil angket minat dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran kontekstual kombinasi cukup efektif, meskipun belum maksimal. Skor yang diperoleh berkisar antara 62,50% hingga 71,25%. Siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi (67,50%), minat dengan penggunaan *video animasi* (66,25%), serta rasa antusias (68,75%), meski belum sepenuhnya optimal karena aktivitas masih kurang bervariasi dan konten video belum sepenuhnya menarik. Tingkat kepercayaan diri siswa masih rendah (62,50%) akibat rasa kurang nyaman berpartisipasi, sementara interaksi dengan teman cukup baik (71,25%) meski sebagian siswa masih pasif dalam diskusi kelompok.



Table 3. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek interaksi siswa dan guru. Siklus I

Pertanyaan	Skor (%)
Saya akan bertanya kepada guru jika materi pembelajaran kontekstual yang menggunakan video animasi belum saya pahami	68,75%
Guru selalu memberikan respon yang jelas setiap diskusi kelompok bersama siswa	58,75%
Guru memberikan umpan balik yang sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran	65,00%
Guru sangat memperhatikan kebutuhan saya dalam proses pembelajaran	68,75%
Guru sangat menghargai pendapat saya dalam proses pembelajaran	67,50%

Berdasarkan Tabel 3, Hasil angket aspek interaksi siswa dan guru menunjukkan skor antara 58,75% hingga 68,75%. Sebagian besar siswa sudah berani bertanya dan merasa pendapatnya cukup dihargai, namun masih ada yang enggan karena kurang percaya diri. Penjelasan guru saat diskusi dinilai kurang mendalam, sementara umpan balik yang diberikan cukup membantu tetapi belum rutin dan spesifik. Perhatian guru terhadap kebutuhan siswa sudah ada, meski belum merata. Secara keseluruhan, interaksi guru dan siswa cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan agar lebih efektif dan merata dirasakan semua siswa.

Table 4. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Siklus I

Pertanyaan	Skor (%)
Materi pelajaran yang disampaikan sangat menarik bagi saya	68,75%
Materi pelajaran yang disampaikan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari saya	68,75%
Model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan	73,75%
Saya merasa bahwa model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi membantu saya dalam proses pembelajaran	68,75%

Berdasarkan Tabel 4, Hasil angket pada aspek ketertarikan siswa terhadap materi menunjukkan skor yang bervariasi. Pertanyaan pertama memperoleh skor 67,50%, menandakan materi cukup menarik meski belum sepenuhnya memikat semua siswa. Pertanyaan kedua dengan skor 68,75% menunjukkan bahwa materi dianggap relevan dengan kehidupan sehari-hari, walau belum dirasakan merata oleh seluruh siswa. Pertanyaan ketiga mencapai skor tertinggi yaitu 73,75%, di mana mayoritas siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan melalui kombinasi *video animasi* dan pendekatan kontekstual. Pertanyaan keempat juga mencatat skor 68,75%, menunjukkan siswa cukup merasakan manfaat model pembelajaran ini dalam memahami materi, meskipun belum sepenuhnya merata.

Table 5. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek kesesuaian penerapan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran. Siklus I

Pertanyaan	Skor (%)
Model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang saya pahami	72,50%
Saya merasa pembelajaran ini membantu memahami konsep dalam mata pelajaran yang lebih mudah dan efektif	72,50%
Model pembelajaran mendukung keterampilan yang diperlukan dalam pelajaran yang saya pelajari	60,00%
Rata-rata	71,67%

Berdasarkan Tabel 5, Hasil angket mengenai kesesuaian penerapan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran menunjukkan bahwa pertanyaan pertama memperoleh skor 72,50%, menandakan sebagian besar siswa menilai pendekatan kontekstual dengan *video animasi* cukup sesuai karena mampu menghubungkan materi dengan situasi nyata secara visual. Pertanyaan kedua juga mendapat skor 72,50%, mencerminkan metode ini cukup efektif dalam mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi dan pendekatan kontekstual. Namun, pertanyaan ketiga hanya mencapai skor 60,00%, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran masih kurang optimal dalam mengembangkan keterampilan belajar, sehingga diperlukan penyesuaian atau penambahan aktivitas.



Gambar 2. Grafik skor hasil angket minat belajar siswa pada setiap indikator siklus I

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket dapat dilihat pada gambar diatas bahwa rata-rata minat belajar siswa sebesar 68%. Menurut Oktaviani (2023) presentase ketuntasan minat belajar siswa yaitu sekurang-kurangnya 70% dari jumlah keseluruhan siswa

Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran.

Table 6. Hasil Analisis Observasi Guru/Peneliti siklus I

Pertemuan	Jumlah	Rata - rata	Kriteria
1	33	3,3	Baik
2	36	3,6	Baik



Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan terhadap aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan 1 diperoleh dengan jumlah nilai 33 dengan rata-rata 3,3 termasuk kriteria yang baik dan pertemuan 2 diperoleh jumlah nilai 36 dengan rata-rata 3,6 tergolong dalam kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setiap pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan nilai 3,3 menjadi 3,6 dipertemuan 2.

Analisis Refleksi

Refleksi pada akhir pembelajaran siklus pertama bertujuan untuk mengevaluasi kekurangan yang muncul agar perbaikan dapat diterapkan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan minat belajar siswa menunjukkan beberapa kendala, yaitu: (1) siswa masih bingung dan belum memahami materi yang disampaikan peneliti, (2) beberapa siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan (3) sebagian siswa kurang fokus karena bercerita dengan teman selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyusun rencana perbaikan untuk siklus II, meliputi: (1) menyajikan materi secara lebih variatif dan menarik dengan memanfaatkan *media interaktif*, menyederhanakan penjelasan, serta rutin memeriksa pemahaman siswa, (2) mengatur kelompok belajar secara optimal dengan peran yang jelas dan mendorong keterlibatan siswa melalui pendekatan pribadi serta apresiasi partisipasi, dan (3) menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan mendukung, menyajikan aktivitas menarik, serta memberikan teguran bijaksana agar siswa tetap fokus pada pembelajaran.

Siklus 2

Table 7. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek memahami materi pelajaran. Siklus II

Pertanyaan	Skor (%)
Saya dapat menjelaskan konsep dasar pembiakan tanaman vegetative	91,25%
Saya dapat menganalisis hubungan antara faktor-faktor lingkungan	83,75%
Saya dapat menyebutkan langkah-langkah dalam melakukan pembiakan tanaman secara vegetative	75,00%
Rata – Rata	83,33%

Hasil angket minat belajar pada aspek memahami materi menunjukkan: Pertanyaan 1 skor 91,25% menandakan mayoritas siswa memahami konsep dasar pembiakan vegetatif dengan baik. Pertanyaan 2 skor 83,75% menunjukkan kemampuan analisis faktor lingkungan cukup baik. Pertanyaan 3 skor 75,00% mengindikasikan sebagian siswa masih kesulitan mengingat langkah-langkah pembiakan vegetatif secara runtut.



Table 8. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek minat/motivasi belajar siswa. Siklus II

Pertanyaan	Skor (%)
Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi	80,00%
Model pembelajaran Kontekstual kombinasi video animasi dapat meningkatkan minat saya dalam mempelajari agribisnis tanaman hias dibandingkan metode lainnya	90,00%
Saya merasa percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran Kontekstual kombinasi video animasi	76,25%
Saya sangat antusias saat mengikuti materi dalam pembelajaran Kontekstual kombinasi video animasi	85,00%
Model pembelajaran Kontekstual kombinasi video animasi ini membantu saya berinteraksi lebih baik dengan teman teman pada saat pembelajaran	77,50%
Rata - Rata	81,75%

Hasil angket minat/motivasi belajar siswa menunjukkan: Pertanyaan 1 skor 80,00% menandakan motivasi belajar meningkat karena materi disajikan menarik dan relevan; Pertanyaan 2 skor 90,00% menunjukkan minat belajar sangat tinggi dengan animasi dan konteks nyata; Pertanyaan 3 skor 76,25% menandakan sebagian siswa cukup percaya diri, meski beberapa masih kurang aktif; Pertanyaan 4 skor 85,00% menunjukkan antusiasme siswa tinggi; Pertanyaan 5 skor 77,50% mengindikasikan model pembelajaran mendorong interaksi sosial, walau sebagian siswa masih kurang terbiasa berkolaborasi.

Table 9. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek interaksi siswa dan guru. Siklus II

Pertanyaan	Skor (%)
Saya akan bertanya kepada guru jika materi pembelajaran kontekstual yang menggunakan video animasi belum saya pahami	82,50%
Guru selalu memberikan respon yang jelas setiap diskusi kelompok bersama siswa	85,00%
Guru memberikan umpan balik yang sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran	82,50%
Guru sangat memperhatikan kebutuhan saya dalam proses pembelajaran	83,75%
Guru sangat menghargai pendapat saya dalam proses pembelajaran	76,25%
Rata - Rata	82,00%

Hasil angket aspek interaksi siswa dan guru menunjukkan bahwa siswa umumnya memiliki keberanian bertanya (82,50%) dan merasakan guru aktif memberi respon saat diskusi (85,00%), mendukung pemahaman dan interaksi. Umpan balik guru juga dirasakan bermanfaat



(82,50%), dan siswa merasa diperhatikan secara umum sesuai kemampuan dan gaya belajar (83,75%). Namun, sebagian siswa masih merasa kurang diberi ruang untuk menyampaikan pendapat secara bebas (76,25%).

Table 10. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Siklus II

Pertanyaan	Skor (%)
Materi pelajaran yang disampaikan sangat menarik bagi saya	77,50%
Materi pelajaran yang disampaikan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari saya	88,75%
Model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan	90,00%
Saya merasa bahwa model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi membantu saya dalam proses pembelajaran	88,75%
Rata - Rata	86,25%

Hasil angket aspek ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa materi cukup menarik (77,50%), namun belum sepenuhnya sesuai dengan gaya belajar mereka. Siswa mampu melihat keterkaitan materi dengan kehidupan nyata (88,75%), dan penggunaan video animasi membuat pembelajaran lebih hidup dan interaktif (90,00%). Selain itu, kombinasi konteks nyata dan visualisasi animasi memudahkan pemahaman materi secara efektif (88,75%).

Table 11. Hasil angket minat belajar siswa pada aspek kesesuaian penerapan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran. Siklus II

Pertanyaan	Skor (%)
Model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang saya pahami	85,00%
Saya merasa metode pembelajaran ini membantu memahami konsep dalam mata pelajaran yang lebih mudah dan efektif	88,75%
Model pembelajaran ini mendukung keterampilan yang diperlukan dalam pelajaran yang saya pelajari	87,50%
Rata - Rata	87,08%

Hasil angket mengenai kesesuaian penerapan model pembelajaran dengan karakteristik mata pelajaran menunjukkan skor tinggi pada seluruh aspek, yaitu 85,00% pada pertanyaan pertama yang menegaskan kecocokan model dengan materi pelajaran melalui penggunaan video animasi dan pendekatan kontekstual, 88,75% pada pertanyaan kedua yang menandakan siswa sangat terbantu memahami konsep dengan media visual dan konteks nyata, serta 87,50% pada pertanyaan ketiga yang menunjukkan bahwa model ini tidak hanya menyampaikan

materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi, sehingga mendukung pencapaian kompetensi secara menyeluruh.



Gambar 3. Grafik skor hasil angket minat belajar siswa pada setiap indikator siklus II

Hasil angket pada siklus II menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa yang didapat sebesar 84%, skor tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan Menurut Oktaviani (2023) presentase ketuntasan minat belajar siswa yaitu sekurang- kurangnya 70% dari jumlah keseluruhan siswa, hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada siklus I ke siklus II.

Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran

Table 12. Hasil Analisis Observasi Guru/Peneliti siklus II

Pertemuan	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
1	42	4,2	Sangat Baik
2	46	4,6	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 12, hasil observasi aktivitas guru selama dua kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan 1 dengan jumlah nilai 42 dan rata-rata 4,2 (sangat baik) menjadi 46 dengan rata-rata 4,6 (sangat baik) pada pertemuan 2. Data dari siklus I hingga siklus II juga memperlihatkan peningkatan, di mana aktivitas guru yang semula berada pada kategori baik pada siklus I meningkat menjadi sangat baik pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perbaikan setelah refleksi, seperti menyampaikan materi secara lebih sistematis, lebih aktif membimbing siswa, memaksimalkan penggunaan media video animasi berbasis Canva, serta menunjukkan manajemen waktu dan pemberian umpan balik yang lebih efektif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Analisis Refleksi

Refleksi pada akhir siklus II dilakukan untuk menganalisis kekurangan dan memberikan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya terkait minat belajar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada mata pelajaran agribisnis tanaman hias melalui penerapan model pembelajaran kontekstual kombinasi video animasi Canva, dengan nilai rata-rata 84,08% pada siklus II. Peningkatan ini melampaui kriteria ketuntasan minimal 70% (Oktaviani, 2023), sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Pembahasan

Minat belajar Siswa

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kondisi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Takalar tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran Agribisnis Tanaman Hias.

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, di mana pada siklus I diperoleh persentase 68,06% dan meningkat menjadi 84,08% pada siklus II yang termasuk kategori baik. Peningkatan ini melampaui batas ketuntasan minimal 70% (Oktaviani, 2023), sehingga mayoritas siswa lebih berminat belajar dengan model pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi berbasis Canva. Siswa merasa lebih senang, aktif, mudah memahami materi, dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Pada siklus I, minat belajar siswa masih rendah karena penyampaian materi bersifat teoritis dan belum sepenuhnya dikaitkan dengan situasi nyata. Hal ini membuat pemahaman siswa kurang optimal, interaksi siswa-guru minim, dan metode pembelajaran kurang sesuai dengan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan model pembelajaran agar lebih efektif meningkatkan minat belajar.

Menurut Lukmanul Hakim (2011), pembelajaran kontekstual berfokus pada pengembangan ilmu, pemahaman, dan keterampilan siswa dengan mengaitkan pelajaran ke dunia nyata. Faridah et al. (2020) menambahkan bahwa model ini menumbuhkan kerja sama dalam kelompok sehingga siswa lebih aktif dan berminat belajar. Rusman (2017) juga menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual melibatkan keterkaitan materi dengan pengalaman hidup nyata melalui ilustrasi, contoh, maupun media pembelajaran, yang mampu membangkitkan minat belajar.

Dengan demikian, model ini membantu guru mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, baik dalam konteks pribadi, sosial, maupun kultural. Selain itu, penggunaan media audiovisual juga berperan penting. Menurut Hamdani (2011), media audiovisual sebagai kombinasi pandang-dengar membuat penyajian bahan ajar lebih lengkap dan optimal sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Falahudin (2014) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu membuat proses belajar lebih menarik, tidak monoton, dan membantu siswa memahami materi secara mendalam serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pembelajaran kontekstual yang dikombinasikan dengan video animasi berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Takalar. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil angket dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan bahwa penggunaan model ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Aktivitas guru

Penerapan *pembelajaran kontekstual* dengan media video animasi Canva menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata aktivitas guru meningkat dari 3,3 pada pertemuan pertama menjadi 3,6 pada pertemuan kedua, keduanya



termasuk kategori baik, meskipun masih terdapat aspek yang perlu diperbaiki seperti pemanfaatan waktu, penggunaan media, dan pemberian umpan balik. Pada siklus II, aktivitas guru meningkat signifikan dengan rata-rata 4,2 pada pertemuan pertama dan 4,6 pada pertemuan kedua, yang termasuk kategori sangat baik. Perbaikan ini ditandai dengan penyampaian materi yang lebih terstruktur, pemanfaatan media yang lebih maksimal, serta keterlibatan guru yang lebih intensif dalam membimbing siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rohman (2020) bahwa guru harus menciptakan konteks pembelajaran yang bermakna melalui penggunaan media yang relevan, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta mengorganisasi kerja kelompok agar siswa aktif belajar. Amri & Ahmadi (2010) menegaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran, serta harus menyesuaikan strategi pembelajaran dengan tujuan dan karakteristik siswa. Selain itu, Sari & Purwanto (2021) menekankan pentingnya peran guru dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui diskusi aktif agar pembelajaran lebih bermakna dan relevan. Penelitian Putra & Handayani (2022) juga menunjukkan bahwa guru yang menyesuaikan materi dengan budaya dan kondisi lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan personal, metode variatif seperti *project-based learning*, dan diskusi interaktif. Menurut Wijaya & Kusuma (2018), keberhasilan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sangat bergantung pada aktivitas guru dalam mengelola kelas secara dinamis, mendorong siswa berpikir kritis, memberikan motivasi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga siswa lebih aktif, percaya diri, serta terdorong meningkatkan prestasi belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan *pembelajaran kontekstual* yang dipadukan dengan video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Takalar pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias, terlihat dari peningkatan persentase angket dari 68,06% (cukup) pada siklus I menjadi 84,08% (baik) pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari kategori baik (3,6) pada siklus I menjadi sangat baik (4,6) pada siklus II, yang mencerminkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran lebih maksimal, menciptakan suasana belajar interaktif, serta berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa..

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovaif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3, 90–105.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.



- Faridah, Khaeruddin, E. R. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Minat dan. Edumaspul Jurnal Pendidikan, 2020.
- Hamdani. (2011). Strategi belajar mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia
- Lukmanul, H. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Penerbit CV. Wacana Prima, 2011.
- Maharani1 , T., Reflesia2 , C., Sosial, F., Humaniora, D., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Sosialisasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Media Pembelajaran Berbasis Media Canva Di SD Negeri 33.
- Oktaviani, F. N., & Firmansyah, D. (2023). Pengaruh sense of humor guru terhadap minat belajar matematika pada siswa. JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 6(5), 1757-1766.
- Rusman. Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Penerbit Kencana, 2017.
- Rohman, H. (2020). Pengaruh kompetensi guru terhadap kinerja guru. JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan, 1(2), 92-102.
- Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. Halaman 608- 614 Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021