

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KOMIK SISWA
KELAS VIII.5 MTsN 3 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

**SRI SURIYANI
NIM: 19020019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR KOMIK SISWA
KELAS VIII.5 MTsN 3 PADANG**

Nama : SRI SURIYANI
NIM : 19020019
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 Mei 2023

Disetujui untuk Ujian:

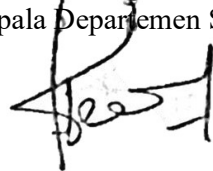
Dosen Pembimbing



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.
NIP. 19590524.198602.1.001

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

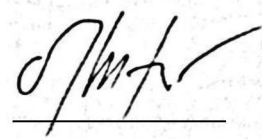
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa
Kelas VIII.5 MTsN 3 Padang
Nama : Sri Suriyani
NIM : 19020019
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 30 Mei 2023

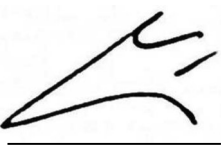
Tim Penguji:

Tanda Tangan

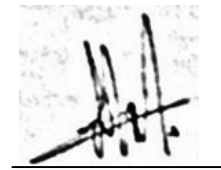
1. Ketua : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.
NIP. 19590524.198602.1.001

: 1. 

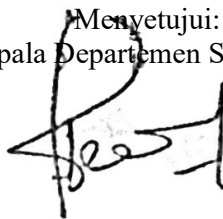
2. Anggota : 1. Drs. Suib Awrus, M.Pd.
NIP. 19591212.198602.1.001

: 1. 

2. Asra Ilal Khairi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860131.201903.1.007

: 2. 

Menyetujui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VIII.5 MTsN 3 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Sri Suriyani

NIM. 19020019

ABSTRAK

Sri Suriyani, 2023 : Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VIII.5 MTsN 3 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, setiap satu siklus dua kali pertemuan. Metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan uji-t menggunakan SPSS versi 26.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 68,28, pada saat dilakukannya siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 73,28 dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 86,21. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Powtoon*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta selawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VIII.5 MTsN 3 Padang”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd. dan Bapak Asra Ilal Khairi S.Pd., M.Pd. selaku anggota penguji.
5. Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Ibu Nessya Fitriyona, S.Pd., M.Sn. selaku Koordinator Tugas Akhir.
7. Bapak, Ibu Dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.

8. Bapak, Ibu Guru, dan staf Tata Usaha MTsN 3 Padang yang telah banyak membantu penulis selama menjalani penelitian.
9. Orang tua dan segenap keluarga besar penulis yang ikut memberi doa dan dukungan untuk penulis selama menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat-sahabatku Ratih Fatmasari, A.Md. Ak, Putri Amanda Syafira, Sherina Pasma Rahmadani, Resa Kurnia, dan Putri Aurum Adiro yang selalu memberi dukungan, doa, dan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 prodi pendidikan seni rupa yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | i |
| PENGESAHAN DOSEN PENGUJI..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 7 |
| D. Perumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 10 |
| A. Landasan Teori | 10 |
| 1. Belajar..... | 10 |
| 2. Media Pembelajaran | 13 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran | 17 |
| 3. Media Pembelajaran Interaktif..... | 18 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif..... | 18 |
| b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif..... | 19 |
| c. Kriteria dan Cara Pemilihan Media Pembelajaran Interaktif | 20 |
| d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif..... | 22 |
| 4. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | 24 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | 24 |
| b. Manfaat Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | 25 |
| c. Langkah-langkah Penggunaan <i>Powtoon</i> | 26 |
| d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | 29 |
| 5. Hasil Belajar | 30 |
| 6. Menggambar Komik..... | 31 |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan | 32 |
| C. Kerangka Pemikiran | 33 |
| D. Hipotesis Tindakan | 35 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 36 |
| A. Jenis Penelitian | 36 |
| B. Setting Penelitian | 37 |
| 1. Latar dan Tempat Penelitian | 37 |

| | |
|--|------------|
| 2. Subjek Penelitian..... | 37 |
| 3. Jadwal Penelitian..... | 37 |
| C. Siklus Penelitian | 39 |
| 1. Orientasi (<i>Orientation</i>)..... | 41 |
| 2. Perencanaan (<i>Plan</i>) | 42 |
| 3. Tindakan (<i>Action</i>)..... | 42 |
| 4. Pengamatan (<i>Observation</i>)..... | 46 |
| 5. Refleksi (<i>Reflection</i>)..... | 46 |
| D. Metode dan Alat Pengumpul Data..... | 47 |
| 1. Metode Pengumpul Data | 47 |
| a. Tes..... | 47 |
| b. Non Tes..... | 48 |
| 2. Alat Pengumpul Data..... | 49 |
| a. Tes..... | 49 |
| b. Lembar Observasi | 50 |
| 3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen..... | 56 |
| a. Uji Validitas..... | 56 |
| b. Uji Reliabilitas | 60 |
| E. Analisis Data dan Refleksi..... | 61 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 65 |
| A. Hasil Penelitian Menurut Siklus | 65 |
| B. Uji Hipotesis | 125 |
| C. Pembahasan | 127 |
| BAB V PENUTUP | 131 |
| A. Kesimpulan | 131 |
| B. Implikasi | 132 |
| C. Saran | 132 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 134 |
| LAMPIRAN..... | 139 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Seni Rupa | 4 |
| 2. Alokasi Waktu Penelitian dan RPP Perbaikan | 30 |
| 3. Instrumen Aktivitas Guru | 42 |
| 4. Instrumen Aktivitas Peserta Didik | 44 |
| 5. Instrumen Observasi Unjuk Kerja | 45 |
| 6. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja | 45 |
| 7. Rubrik Presentasi Menggambar Komik | 46 |
| 8. Kriteria Penilaian Presentasi | 46 |
| 9. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa | 47 |
| 10. Validitas Soal Pilihan Ganda Siklus I | 49 |
| 11. Validitas Soal Pilihan Ganda Siklus II | 50 |
| 12. Hasil Validitas Item Soal Siklus I | 51 |
| 13. Hasil Validitas Item Soal Siklus II | 52 |
| 14. Hasil <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Siklus I | 52 |
| 15. Hasil <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Siklus II | 53 |
| 16. Data Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus I | 53 |
| 17. Data Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus II | 53 |
| 18. Kriteria dan Rentangan Hasil Belajar | 55 |
| 19. Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus | 59 |
| 20. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus | 60 |
| 21. Aktivitas Guru di Kelas VIII.5 Siklus I/1 | 71 |
| 22. Aktivitas Guru di Kelas VIII.5 Siklus I/2 | 74 |
| 23. Aktivitas Peserta Didik Siklus I/1 | 77 |
| 24. Aktivitas Peserta Didik Siklus I/2 | 80 |
| 25. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I | 83 |
| 26. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I | 83 |
| 27. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I | 85 |
| 28. Aktivitas Guru di Kelas VIII.5 Siklus II/1 | 98 |
| 29. Aktivitas Guru di Kelas VIII.5 Siklus II/2 | 101 |
| 30. Aktivitas Peserta Didik Siklus II/1 | 105 |
| 31. Aktivitas Peserta Didik Siklus II/2 | 108 |
| 32. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II | 111 |
| 33. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II | 112 |
| 34. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II | 113 |
| 35. Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II | 115 |
| 36. Penilaian Unjuk Kerja Hasil Belajar Menggambar Komik | 120 |
| 37. Penilaian Presentasi Menggambar Komik | 121 |
| 38. Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II | 123 |
| 39. Hasil <i>Paired Sample T Test</i> Hasil Belajar | 125 |
| 40. Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Komik pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II | 126 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | | Halaman |
|---|--|---------|
| 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | | 14 |
| 2. <i>Dale's Cone of Experience</i> (Kerucut Pengalaman Dale) | | 16 |
| 3. Halaman <i>Sign Up Powtoon</i> | | 27 |
| 4. Tampilan <i>Template Powtoon</i> | | 27 |
| 5. Hasil Presentasi <i>Powtoon</i> | | 28 |
| 6. Skema Penelitian | | 35 |
| 7. Siklus Penelitian | | 40 |
| 8. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus..... | | 68 |
| 9. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII Siklus I Pertemuan Pertama: Peserta Didik Memperhatikan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | | 73 |
| 10. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus I Pertemuan Pertama: Peserta Didik Bediskusi Mengerjakan LKPD | | 74 |
| 11. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus I Pertemuan Kedua: Peserta Didik Memperhatikan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | | 77 |
| 12. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus I Pertemuan Kedua: Peserta Didik Menjawab Soal Pilihan Ganda..... | | 78 |
| 13. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I..... | | 85 |
| 14. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I | | 91 |
| 15. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I..... | | 92 |
| 16. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I..... | | 94 |
| 17. Peneliti dan Observer (Aktivitas Siklus I Pertemuan 2)..... | | 95 |
| 18. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Pertemuan Pertama: Peserta Didik Memotong Kertas Sesuai Ukuran | | 102 |
| 19. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus II Pertemuan Pertama: Peserta Didik Memindahkan Sketsa ke Buku Gambar | | 103 |
| 20. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus II Pertemuan Kedua: Peserta Didik Memperhatikan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> | | 106 |
| 21. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII.5 Siklus II Pertemuan Kedua: Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Komik Putar | | 106 |
| 22. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II..... | | 113 |
| 23. Grafik Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I&II | | 114 |
| 24. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II | | 119 |
| 25. Grafik Perbandingan Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus I&II..... | | 120 |
| 26. Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II | | 121 |
| 27. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I & II..... | | 123 |
| 28. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II | | 124 |
| 29. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II..... | | 124 |
| 30. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II | | 129 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Izin Telah Melakukan Observasi Lapangan..... | 139 |
| 2. Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan FBS UNP..... | 140 |
| 3. Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh KEMENAG Padang | 141 |
| 4. Silabus Pembelajaran..... | 142 |
| 5. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I | 144 |
| 6. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II | 157 |
| 7. Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik..... | 164 |
| 8. Instrumen Observasi Aktivitas Guru | 167 |
| 9. Instrumen Soal Pra Siklus..... | 170 |
| 10. Instrumen Tes Soal Pilihan Ganda Siklus I..... | 172 |
| 11. Instrumen Tes Soal Pilihan Ganda Siklus II..... | 176 |
| 12. Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus..... | 179 |
| 13. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I..... | 180 |
| 14. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II | 181 |
| 15. Hasil <i>Output</i> Uji T-Tes | 182 |
| 16. Instrumen Uji Coba Soal Pilihan Ganda Siklus I | 183 |
| 17. Hasil <i>Output</i> Validitas Instrumen Soal Siklus I..... | 184 |
| 18. Instrumen Uji Coba Soal Pilihan Ganda Siklus II..... | 185 |
| 19. Hasil <i>Output</i> Validitas Instrumen Soal Siklus II | 186 |
| 20. LKPD Siklus I | 187 |
| 21. Format Tabel Pelaksanaan Proyek..... | 189 |
| 22. Draft Prosedur Pembuatan Menggambar Komik | 190 |
| 23. Draft Gradasi Warna Menggambar Komik | 191 |
| 24. Hasil Belajar Praktik Menggambar Komik | 192 |
| 25. Prosedur Bimbingan PTK..... | 195 |
| 26. Lembaran Konsultasi Skripsi..... | 197 |
| 27. Riwayat Hidup (CV) Peneliti | 199 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting untuk menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Salah satunya pendidikan di sekolah, karena dengan menjalani pendidikan di bangku sekolah akan dapat mempengaruhi pembentukan pribadi siswa, baik dalam wawasan, watak, hingga moral peserta didik. Oleh karena itu, sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Tentunya dalam pendidikan memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas, dengan begitu dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi tersebut dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif, inovatif. Dalam mewujudkan kemampuan dan keberhasilan peserta didik guru yang menjadi sosok yang berperan penting pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sistem pendidikan mengalami perubahan yang begitu pesat dengan munculnya berbagai macam pendekatan, media dan model baru yang diperkenalkan yang berguna untuk menjembatani proses belajar agar lebih berkesan. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk bisa mempersiapkan media yang sesuai, maka guru harus mampu memikirkan media pembelajaran untuk siswa agar hasil belajar siswa meningkat, terutama pembelajaran seni rupa yang sering dianggap siswa sebagai pelajaran yang tidak begitu penting. Pembelajaran seni rupa di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan

kepekaan rasa (estetika) peserta didik dan juga dapat membentuk sikap kreatif, kritis, dan apresiatif dalam segala hal di kehidupan sehari-hari.

Peningkatan hasil belajar siswa selalu dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Peranan media dalam mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale membuat klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak atau yang dikenal dengan kerucut pengalaman (Mais, 2018:7). Media identik dengan guru, karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media. (Susilana, 2009:62). Kedudukan media strategis untuk keberhasilan pembelajaran. Alasan pokok pentingnya media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning*) hasil belajar.

Kegiatan belajar ditandai dengan adanya sebuah perubahan, dan perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar. Dengan adanya hasil belajar yang dapat dijadikan tolok ukur untuk mengetahui seberapa jauh

perubahan yang ada pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, guru harus belajar untuk mengembangkan diri, memperbaiki proses belajar mengajar seperti meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kemauan dalam merangkum pembelajaran, sehingga memberikan kesan positif bagi siswa, dan memanfaatkan teknologi serta dapat memotivasi siswa agar hasil belajar dapat optimal.

Penelitian dilakukan di MTsN 3 Padang karena peneliti melihat adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Seni Budaya di kelas VIII. Berdasarkan hal tersebut dan adanya dukungan dari pihak sekolah untuk peneliti melakukan penelitian serta adanya kemauan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan melakukan perbaikan, maka diharapkan permasalahan tersebut dapat teratasi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di MTsN 3 Padang dengan guru mata pelajaran Seni budaya yaitu Ibu Feni Silvia Wahyuni, S.Sn. pada tanggal 07 September 2022 diperoleh informasi adapun untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 79 yang ditetapkan sekolah. Selain itu guru merekomendasikan untuk melakukan perbaikan di kelas VIII.5. Hal ini disebabkan karena menurut guru kelas VIII.5 memiliki hasil belajar siswa yang rendah. Terlihat pada data perolehan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1 Rata-rata Nilai Ulangan Harian Seni Rupa Materi Menggambar Poster Siswa MTsN 3 Padang Pada Bulan September Tahun Ajaran 2022/2023

| No | Kelas | Jumlah Siswa | Tuntas | Tidak Tuntas | Nilai Rata-rata |
|----|--------|--------------|--------|--------------|-----------------|
| | | | Jumlah | Jumlah | |
| 1 | VIII.1 | 30 | 10 | 20 | 70,9 |
| 2 | VIII.2 | 31 | 17 | 14 | 72,5 |
| 3 | VIII.3 | 31 | 11 | 20 | 71,7 |
| 4 | VIII.4 | 31 | 14 | 17 | 73,1 |
| 5 | VIII.5 | 29 | 8 | 21 | 66,9 |
| 6 | VIII.6 | 28 | 17 | 11 | 75,8 |
| 7 | VIII.7 | 30 | 11 | 19 | 71,6 |
| 8 | VIII.8 | 25 | 7 | 18 | 70,8 |

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Budaya 2022

Berdasarkan tabel di atas disimpulkan bahwa persentase nilai ulangan harian pada pembelajaran seni rupa materi menggambar poster siswa MTsN 3 Padang sebagian besar belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Dari tabel tersebut dapat dijabarkan bahwa jumlah ketuntasan terbanyak diperoleh oleh kelas VIII.6 dengan rata-rata nilai pada angka 75,8. Sedangkan kelas dengan rata-rata paling rendah adalah kelas VIII.5, dengan perolehan rata-rata nilai pada angka 66,9. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa kelas VIII.5 adalah kelas dengan hasil belajar paling rendah, artinya kelas tersebut memiliki kapasitas masalah yang lebih besar dari kelas lainnya dalam hasil belajar.

Dari hasil data yang diperoleh di kelas tersebut, penulis membuat beberapa catatan tentang hal yang menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya karena guru hanya mengutamakan media konvensional seperti papan tulis dan alat peraga, seperti menempelkan contoh gambar-gambar yang di papan tulis pada saat menjelaskan materi menggambar model, menggambar poster, dan menggambar ilustrasi, selain

itu guru selama pembelajaran menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran seni rupa yang menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pada cara guru dalam menyampaikan materi. Peserta didik menjadi pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan dapat menjadikan peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Tentunya dalam hal ini metode konvensional bukan berarti tidak bagus digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi jika semua materi disampaikan secara konvensional tanpa berbantuan media apapun tentu akan menciptakan kejenuhan pada proses pembelajaran. Selama ini pembelajaran guru kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran, sehingga banyak peserta didik menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Masalah lain yang ditemukan yaitu seperti peserta didik banyak yang tidak mengumpulkan tugas dan mengerjakan tugas asal jadi saja, peserta didik sering keluar masuk kelas, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan efektif untuk belajar, hal ini tentunya sangat berdampak terhadap pemahaman, penguasaan siswa terhadap materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, hal ini jika terus dibiarkan maka akan berdampak di ujian akhir sekolah nanti, maka dari itu memerlukan upaya penyelesaian agar hasil belajar peserta didik yang lebih baik lagi. Sebagai guru seni rupa penulis bertanggung jawab terhadap keterampilan dan hasil belajar siswa, dari permasalahan yang penulis temukan dalam proses

belajar mengajar terutama pada kelas VIII.5 yang penulis jadikan untuk penelitian tindakan kelas (PTK), sebuah penelitian yang meminta sebuah pemecahan atas masalah yang ada di dalam kelas, dalam hal ini peneliti akan lebih fokus pada aspek media yang digunakan dalam pembelajaran. Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi masalah adalah dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran.

Powtoon adalah salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Menurut Anggraini dkk. (2021:31) menyatakan:

“... *tools* yang ada di *powtoon*, tetapi tidak di Canva, yaitu karakter yang bisa bergerak..... Ada beberapa *pose* yang sudah disediakan *powtoon*. Biasanya karakter ini digunakan untuk berpose “*hello*” untuk menyapa di awal presentasi, dan *pose* “*talking*” untuk seakan-akan karakter tersebut menjelaskan yang ada di *slide* itu...”.

Sejalan dengan itu, fitur lain yang ditawarkan oleh *powtoon* adalah animasi dan transisi, konten audio suara (*dubbing*) yang dapat dimasukkan ke video, fitur untuk kerja bersama video secara *online template* yang siap jadi yang tinggal pengguna mengeditnya, bisa *screen sharing* langsung dari *website*, dan juga memasukkan video ke *template* video di *Powtoon*. Dan juga dapat menggunakan *powtoon* langsung dari *web powtoon.com* secara gratis tanpa batas waktu percobaan atau melalui laptop aplikasi *mobile*-nya.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang melalui penggunaan media pembelajaran *powtoon*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi masalah-masalah antara lain sebagai berikut:

1. Nilai hasil belajar seni rupa siswa masih rendah dan tidak mencapai KKM.
2. Guru masih mengutamakan media konvensional seperti papan tulis dan alat peraga, seperti menempelkan contoh gambar-gambar yang di papan tulis pada saat menjelaskan materi dalam pembelajaran seni rupa.
3. Selama ini pembelajaran guru kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran.
4. Siswa banyak yang tidak mengumpulkan tugas dan mengerjakan tugas asal jadi saja.
5. Siswa sering keluar masuk kelas, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan efektif untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk mencapai tujuan penelitian. Dengan ini peneliti memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran *powtoon* pada kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti membatasi diri pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam upaya meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengangkat beberapa permasalahan yang disusun dalam suatu rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada siswa VIII.5 MTsN 3 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan di MTsN 3 Padang, maka manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis yaitu memberikan rangkaian pemikiran dalam rangka mengembangkan ilmu pendidikan terutama dikaitkan dengan hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan siswa.

2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa dalam teori ataupun praktik.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran *powtoon* sebagai media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi nilai positif terkait dengan adanya media pembelajaran, sehingga pihak sekolah dapat mengetahui dan mengambil langkah yang tepat dalam upaya mengembangkan hasil belajar siswa di MTsN 3 Padang.

d. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini menjadi bekal peneliti agar siap melaksanakan tugas di lapangan. Penelitian ini menjadi pengalaman berharga bagi peneliti untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang dan dijadikan patokan untuk meneliti hal yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* untuk diterapkan pada subjek maupun pada materi yang berbeda.