

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* DALAM
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA MATERI
MENGAMBAR KOMIK SISWA KELAS VIII-3 SMP PGRI 4 PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh :
RISWALKAM
1301043/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar
Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang

Nama : Riswalkam
NIM : 1301043
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2020

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd
NIP. 19590524.198601.1.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

Judul : Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang

Nama : Riswalkam

NIM : 1301043

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

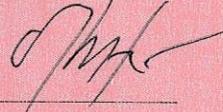
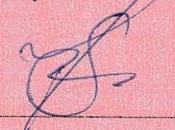
Padang, November 2020

Tim Penguji

Jabatan>Nama/NIP

1. Ketua Drs. Abd. Hafiz, M.Pd
NIP. 19590524.198602.1.001
2. Anggota Dra. Ernisa, M.Pd
NIP. 19571127.198103.2.003
3. Anggota Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 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 dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar bacaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2020

Saya yang menyatakan,



ABSTRAK

Riswalkam : Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang.

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang terjadi di kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar seni rupa siswa pada materi menggambar komik, hal ini terlihat pada hasil tes belajar yang diperoleh siswa. Salah satu hal yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah media yang digunakan oleh guru dalam mengajar belum mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada siswa VIII-3 SMP PGRI 4 Padang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMP PGRI 4 Padang di kelas VIII-3 pada tanggal 03 Februari sampai dengan 16 Maret 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 4 Padang, sampel pada penelitian ini sebanyak satu kelas yang terdiri dari 27 siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan kegiatan guru, lembar pengamatan kegiatan siswa serta format penilaian tes hasil. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu uji-t.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,85 dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 86,00. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa SMP PGRI 4 Padang.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Powtoon*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang”. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan observasi dan berakhir dengan pembuatan skripsi, penulis banyak mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih penulis kepada:

1. Bapak dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Drs, Mediagus, M.Pd selaku ketua Jurusan Seni Rupa dan ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengarahan selama studi di Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Abd Hafiz, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dra. Ernis, M.Pd dan Ibu Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi.

6. Bapak Drs. Syafei, M.Ag selaku dosen penasehat akademik (PA) yang telah membimbing penulis serta memberikan nasehat selama penulis kuliah.
7. Bapak Armen Jati, SE selaku kepala sekolah SMP PGRI 4 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang.
8. Ibu Yessi Yulandari, S.Pd selaku guru mata pelajaran Seni Budaya SMP PGRI 4 Padang selaku teman sejawat atau observer yang telah membantu selama proses penelitian.
9. Seluruh dosen prodi Pendidikan Seni Rupa yang memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
10. Seluruh guru dan staf pegawai SMP PGRI 4 Padang yang telah banyak membantu penulis selama menjalani penelitian.
11. Orang tua dan segenap keluarga besar serta teman-teman penulis yang ikut memberi do'a dan dukungan untuk penulis selama menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritikan akan menjadi masukan berharga bagi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa datang.

Padang, Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATAPENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Peneltian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teoritis	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Prinsip-prinsip Belajar	12
c. Unsur-unsur Belajar	13
d. Hasil Belajar	15
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Manfaat Media Pembelajaran	16
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	20
3. Media Pembelajaran Powtoon.....	21
a. Pengertian Powtoon	21
b. Manfaat Powtoon	22
c. Media Powtoon dalam Pembelajaran.....	23
d. Cara Membuat Media Pembelajaran Powtoon.....	24
e. Langkah-langkah Penggunaan Powtoon	31
f. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon	32
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	35
D. Hipotesis Penelitian.....	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Setting Penelitian	39
1. Lokasi Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	39
C. Siklus Penelitian.....	40
1. Perencanaan (<i>Plan</i>).....	42
2. Tindakan (<i>Action</i>).....	42
3. Pengamatan (<i>Observasi</i>).....	43
4. Refleksi (<i>Reflection</i>).....	43
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	44
E. Analisis Data dan Refleksi.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Hasil Penelitian Menurut Siklus	51
B. Uji Hipotesis.....	107
C. Pembahasan	111
BAB V PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Implikasi	116
C. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII di SMP PGRI 2020	2
2. Jadwal Penelitian	40
3. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru.....	47
4. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	48
5. Kriteria dan Rentangan Hasil Belajar	49
6. Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus.....	53
7. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus	53
8. Kegiatan Guru di Kelas VIII-3 Siklus I/1	64
9. Kegiatan Guru di Kelas VIII-3 Siklus I/2	66
10. Data Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	68
11. Kegiatan Siswa di Kelas VIII-3 Siklus I/1	68
12. Kegiatan Siswa di Kelas VIII-3 Siklus I/1	71
13. Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I.....	73
14. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I	74
15. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I.....	74
16. Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus & Siklus I.	75
17. Kegiatan Guru di Kelas VIII-3 Siklus II/1	92
18. Kegiatan Guru di Kelas VIII-3 Siklus II/2	93
19. Data Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	95
20. Kegiatan Siswa di Kelas VIII-3 Siklus II/1.....	96
21. Kegiatan Siswa di Kelas VIII-3 Siklus II/2.....	98
22. Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus II.....	100
23. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II.....	101
24. Persentase Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II.....	101
25. Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I dan Siklus II.	102
26. Hasil Belajar Praktek Menggambar Komik.....	106
27. Hasil Uji Normalitas.....	108
28. Hasil Uji Homogenitas.....	109
29. Uji t Hasil Belajar Pra Siklus & Siklus I.....	110
30. Uji t Hasil Belajar Siklus I & Siklus II.....	110
31. Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Komik pada Pra Siklus, Siklus I & Siklus II.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 1	24
2. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 2	25
3. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 3	25
4. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 4	25
5. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 5	26
6. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 6	26
7. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 7	26
8. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 8	26
9. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 9.....	27
10. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 10.....	27
11. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 11.....	28
12. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 12.....	28
13. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 13.....	28
14. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 14.....	28
15. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 15.....	29
16. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 16	29
17. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 17.....	30
18. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 18.....	30
19. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 19.....	30
20. Cara Membuat Media Pembelajaran Dengan <i>Powtoon</i> 20.....	31
21. Skema Penelitian.....	38
22. Siklus Penelitain.....	41
23. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Pertama 1.....	58
24. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Pertama 2.....	58
25. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Pertama 3.....	58
26. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Kedua 1.....	61
27. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Kedua 2.....	62
28. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Kedua 3	62
29. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus I Pertemuan Kedua 4.....	62
30. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus dan Siklus I.....	75
31. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Pertama 1	86
32. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Pertama 2.....	86
33. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Pertama 3.....	87
34. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Kedua 1.....	90
35. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Kedua 2.....	90
36. Aktivitas Pembelajaran Kelas VIII-3 Siklus II Pertemuan Kedua 3.....	91
37. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I dan Siklus II	102
38. Kegiatan Praktek Menggambar Komik Siswa 1.....	105

39. Kegiatan Praktek Menggambar Komik Siswa 2.....	106
40. Kegiatan Praktek Menggambar Komik Siswa 3.....	106
41. Grafik Penigkatan Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Fakultas.....	122
2. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	123
3. Silabus Pembelajaran	124
4. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I	127
5. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II	131
6. Lembaran Pengamatan Kegiatan Guru.....	135
7. Lembaran Pengamatan Kegiatan Siswa.....	136
8. Lembaran Tes Belajar Siklus I	137
9. Lembaran Tes Belajar Siklus II.....	138
10. Lembaran Latihan Menggambar Komik.....	139
11. Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus	140
12. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus I	141
13. Hasil Belajar Menggambar Komik Siklus II	142
14. Hasil Belajar Praktek Menggambar Komik.....	143
15. Uji Normalitas Hasil Belajar	144
16. Uji Homogenitas Hasil Belajar	145
17. Uji Hipotesis Hasil Belajar.....	146
18. Surat Kegiatan Konsultasi Skripsi.....	148
19. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan siswa, selain itu kegiatan belajar juga melibatkan beberapa komponen pembelajaran seperti bahan ajar, metode dan media pembelajaran. Kegiatan belajar ditandai dengan adanya sebuah perubahan, dan perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar, dan hasil belajar ditinjau dari berbagai aspek diantaranya aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Belajar melibatkan beberapa komponen dan salah satu komponen utama dalam kegiatan tersebut adalah guru selaku pengajar, maka guru dalam proses pembelajaran harus mampu memahami hakekat materi pelajaran mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memikirkan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat, terutama pembelajaran seni rupa yang sering dianggap siswa sebagai pembelajaran yang tidak begitu penting. Padahal pembelajaran seni rupa di sekolah diberikan untuk menumbuhkan kepekaan rasa keindahan (estetika) kepada siswa serta artistik yang membentuk sikap kreatif, apresiatif dan kritis.

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam

bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk itu siswa diharapkan untuk memberikan hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik menandakan keberhasilan pembelajaran, maka sangat penting untuk memperhatikan segala hal yang berhubungan dengan hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2020 di SMP PGRI 4 Padang, ditemukan beberapa permasalahan yang terdapat di dalam kelas, diantaranya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran, guru lebih mengutamakan menggunakan media konvensional seperti papan tulis serta metode ceramah dalam pembelajaran seni rupa sehingga proses pembelajaran menjadi sangat membosankan, hal ini kemudian memberikan dampak yang besar terhadap minat serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, dimana minat serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran seni rupa sangatlah kurang, sebagian dari mereka bahkan sama sekali tidak tertarik terhadap pembelajaran.

Hal ini dapat dibuktikan dengan pengamatan peneliti terhadap tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran, bercanda dengan teman sebangku dan tidak serius mengikuti pembelajaran, keluar masuk kelas bahkan pada saat proses pembelajaran tengah berlangsung, membuat keributan terutama siswa yang duduk di bangku bagian belakang, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan efektif untuk belajar, hal ini juga tentunya sangat berdampak terhadap pemahaman, penguasaan siswa terhadap materi dan kompetensi serta tujuan pembelajaran

sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 yang ditetapkan sekolah, hal ini dapat dibuktikan dengan tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Seni Rupa Siswa SMP PGRI 4 Padang pada bulan Januari tahun ajaran 2019/2020.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas		Nilai Rata-rata
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	VIII-1	32	20	62,5%	12	37,5%	53,46
2	VIII-2	30	16	53,3%	14	46,7%	52,83
3	VIII-3	27	5	15,3%	22	84,7%	34,70

Sumber: Guru mata pelajaran seni budaya 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran seni rupa SMPN PGRI 4 Padang sebagian besar belum mencapai ketuntasan belajar. Dari tabel tersebut dapat dijabarkan bahwa jumlah ketuntasan terbanyak diperoleh oleh kelas VIII-1 dengan rata-rata nilai pada angka 53,46. Sedangkan kelas dengan rata-rata paling rendah dengan jumlah ketuntasan hasil belajar paling sedikit adalah kelas VIII-3, dengan perolehan rata-rata nilai pada angka 34,70. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa kelas VIII-3 adalah kelas dengan hasil belajar paling rendah, artinya kelas tersebut memiliki kapasitas masalah yang lebih besar dari kelas lainnya dalam hasil belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan.

Peneliti menyadari bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh banyak hal yang disebut sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, seperti faktor siswa, guru, sarana/prasarana, kurikulum, lingkungan sekolah, dana, dukungan orang tua serta masyarakat. Namun ada hal yang paling dominan dan harus mendapat perhatian dalam pembelajaran, yaitu siswa sebagai pelajar, dan guru

sebagai pemberi pembelajaran. Dalam pembelajaran, tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran tetapi guru juga harus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan sekaligus berfungsi sebagai motivator, fasilitator, dan organisator.

Maka dari itu hal ini perlu dicarikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar ini adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas, 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 ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran powtoon.

Media pembelajaran powtoon merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik dan interaktif, fitur animasi berupa tulisan tangan, kartun dan efek transisi yang lebih hidup dengan pengaturan *timeline* yang mudah. Media pembelajaran powtoon dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui video dan foto, serta konsep yang terlalu luas dan besar bisa disederhanakan dalam bentuk gambar dan video kartun sederhana.

Selain itu powtoon menyediakan template untuk animasi yang bagus dan *eye-catching*, warna yang cerah dan beragam sehingga sehingga menarik minat siswa untuk memperhatikan persentase, powtoon memiliki manajemen file termasuk fitur audio sehingga tampilannya tidak hanya berupa gambar atau teks saja tapi juga disisipkan suara. Powtoon adalah media yang interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis dalam penggunaannya, kolaboratif, lebih variatif, dapat memberikan feedback dan memotivasi siswa dalam belajar. Dari beberapa kelebihan media powtoon tersebut maka powtoon sangat cocok digunakan dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar komik. Berdasarkan latar belakang di atas maka judul penelitian ini adalah “Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran.
2. Guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis serta metode ceramah dalam pembelajaran seni rupa.
3. Sebagian besar siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran seni rupa.
4. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran.
5. Siswa sering ke luar masuk saat pembelajaran seni rupa berlangsung.

6. Siswa membuat keributan di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran.
7. Suasana kelas tidak kondusif dan efektif pada saat pembelajaran.
8. Hasil belajar seni rupa siswa rendah dan tidak mencapai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran *powtoon* pada kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang. Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam meneliti semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. 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-3 SMP PGRI 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perlu adanya suatu rumusan yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian yaitu apakah penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada siswa VIII-3 SMP PGRI 4 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka didapat manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rangkaian pemikiran dalam rangka mengembangkan ilmu pendidikan terutama dikaitkan dengan hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan siswa.

2. Manfaat Praktis

Dalam tataran praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:

a. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat mengaplikasikan media audio visual sebagai media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi lembaga untuk meningkatkan pengadaan media audio visual yang bisa dipenuhi oleh lembaga pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga 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 audio visual untuk diterapkan pada subjek maupun pada materi yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sugihartono dkk. 2007: 74). Pendapat lain mengenai belajar adalah dari Asril (2011: 1) menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme dan pribadi. Menurut Slameto dalam Prasetyo (2016: 6) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sudjana dalam Yessy (2017: 10) mengatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku baru ini misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perbuatan yang mengakibatkan adanya perubahan pada diri individu, baik perubahan dari segi pengetahuan, keterampilan bahkan sikap. Sedangkan peran guru dalam pembelajaran adalah mengorganisasi pengalaman belajar siswa sampai mengolah kegiatan serta menilai hasil dari proses belajar.

Menurut Ridwan dalam Nurdyansah (2016: 2) belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Sementara itu, pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Menurut Sudjana dalam Nurdyansah (2016: 2) belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus dikembangkan guru, yaitu tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran, masing-masing komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Sagala dalam Yenni (2013: 3) menjelaskan bahwa proses belajar pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan

dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami individu, mencakup dari proses melihat, mengamati hingga menghasilkan sesuatu. Hasil akhir dari belajar ditandai dengan sebuah perubahan, dan sebagai pengajar guru harus selalu memperhatikan yang perlu dikembangkan dalam mengampu sebuah kegiatan belajar dan pembelajaran.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, tingkah laku tersebut berubah melalui pengalaman atau latihan. Menurut Alvin C. Eurich dalam Supriadie (2012: 30) bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Hal apa pun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri, tidak ada seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak jika setiap langkah diberikan penguatan.

4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.

Selain dari uraian prinsip-prinsip belajar di atas, ada prinsip-prinsip belajar yang berkenaan dengan perubahan tingkah laku sebagai bentuk hasil belajar seseorang. Hasil belajar seseorang itu harus bersifat permanen, fungsional, dan normatif (Supriadie, 2012: 50).

- 1) Permanen, artinya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar harus tahan lama menjadi milik individu dan dapat digunakan setiap saat.
- 2) Fungsional, artinya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar harus memiliki manfaat atau berguna, baik untuk kepentingan individu itu sendiri dalam menjalankan kehidupannya atau bermanfaat untuk kepentingan individu lainnya serta masyarakat.
- 3) Normatif, artinya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar harus lurus dengan norma dan sistem nilai yang dijunjung tinggi oleh individu dan masyarakat dimana individu tersebut hidup dan menjalankan kehidupannya.

c. Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur belajar adalah faktor-faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Cronbach sebagai penganut aliran behaviorisme (1954: 49-50) dalam Suyono dan Hariyanto (2012: 126-127) adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yang meliputi:

- 1) Tujuan. Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul karena adanya sesuatu kebutuhan.
- 2) Kesiapan. Agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik, psikis, maupun kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.
- 3) Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Adapun yang dimaksud situasi belajar ini adalah tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, guru, kepala sekolah, pegawai administrasi, dan seluruh warga sekolah yang lain.
- 4) Interpretasi. Disini anak melakukan interpretasi yaitu melihat hubungan di antara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
- 5) Respon. Berlandaskan hasil interpretasi tentang kemungkinannya dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga berupa usaha coba-coba.
- 6) Konsekuensi. Berupa hasil, dapat hasil positif (keberhasilan) maupun hasil negatif (kegagalan) sebagai konsekuensi respon yang dipilih siswa.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan. Kegagalan dapat menurunkan semangat, motivasi, memperkecil usaha belajar selanjutnya. Namun dapat juga membangkitkan siswa karena dia mau belajar dari keagalannya.

d. Hasil Belajar

Menurut Supriyono dalam Adyatami (2017: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Menurut Kunandar dalam Oktavira (2018: 3) hasil belajar adalah kemampuan tertentu siswa

setelah mengikuti proses belajar mengajar baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Hamalik dalam Afandi (2013: 4), bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional kongrit.

Hasil belajar bertitik tolak dari pembelajaran sebagai suatu aktivitas yang mengajar dan belajar, di dalam pembelajaran tersebut terdapat dua subjek pokok yang melakukan aktivitasnya yaitu guru dan peserta didik. Tugas pedidik adalah mengelola pengajaran agar lebih efektif dan dinamis serta efisien dan bersifat positif, sementara peserta

didik terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pembelajaran (Sandra, 2011: 6-7).

Sudjana (2014: 22) menyatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga bagian yang dikenal dengan tiga ranah pendidikan yaitunya:

- (1) Ranah kognitif, dalam ranah ini berhubungan dengan hasil belajar intelektual (aspek pengetahuan) yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- (2) ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- (3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretative.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga aspek, diantaranya kemampuan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah kata jamak dari medium, yang artinya perantara. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen

yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu: sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi (Soenarto, 2012: 1). Menurut Hafiz dalam Oktavira (2018:3) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang aktif. Angkowo dan Kosasih (2007: 10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah perantara dalam proses komunikasi, dalam hal ini antara pengajar dan yang diajar. Media merupakan komponen penting dalam sebuah pembelajaran, tanpa media proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan efektif sehingga tujuan yang dicanangkan sedari awal tidak tercapai dengan baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi pelajar dan pengajar, dengan maksud membantu pengajar untuk belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Soenarto (2012: 2-3) adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara beragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep serta proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

- 4) Jumlah waktu-mengajar dapat dikurangi.

Sering kali terjadi, guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Dari poin-poin di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran besar sekali manfaatnya. Media membantu guru dalam penyampaian bahan ajar, selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik penggunaan media di dalam pembelajaran juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan efisien sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Leshin dalam Arsyad (2009: 79-101) media pembelajaran adalah 1) media berbasis manusia, 2) media

berbasis cetakan, 3) media berbasis visual, 3) media berbasis audio visual dan 4) media berbasis komputer.

Menurut Sadiman (1993: 7-8) terdapat empat jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual yang sangat mengandalkan indera penglihatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya
- 2) media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- 3) ketiga media audio-visual dimana media jenis ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- 4) multimedia yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Menurut Djamarah dalam Saputra (2017: 4), bila dilihat dari jenisnya media pembelajaran dibagi menjadi empat, yaitu media auditif yang hanya mengandalkan suara saja, media visual merupakan media yang hanya mengandalkan penglihatan dan media audio visual dimana merangkap unsur suara dan gambar, sedangkan media ini dibagi dua yaitu media audio visual diam dan gerak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ada beberapa jenis media dalam pembelajaran yaitu media dua dimensi seperti gambar, foto, poster, grafik, diagram, media audio seperti radio, dan media audio visual berupa pemutaran film.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Adapun aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah (1) ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran, (2) karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus, (3) karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, (4) pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan, (5) faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran (Setyosari 2012: 22).

Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud dalam Zamzami (2010: 17) adalah: a) tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, b) berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa, c) bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Menurut Sudjana dalam Awala (2019: 5) media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan desain pembelajaran agar dapat menjadi media yang berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Belajar menggunakan media pembelajaran menjadi optimal. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Powtoon*

a. Pengertian *Powtoon*

Graham (2015: 7) menyatakan bahwa

“Powtoon is an innovative and simple online tool that allows practically anyone to create engaging animations at a fraction of the cost of using an animation studio. These animations can be used for personal or commercial uses, and once created, they are available to use online or download as mp4 file and be used however you want”.

Pernyataan tersebut bermaksud powtoon merupakan aplikasi *online* yang inovatif, praktis dan sederhana yang memungkinkan siapa pun untuk membuat animasi menggunakan studio animasi dengan biaya yang terjangkau. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi atau komersial, setelah dibuat aplikasi tersebut tersedia secara *online* atau diunduh sebagai *file mp4* dan digunakan sesuai keinginan pengguna.

Powtoon merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya

animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. *Powtoon* masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *powtoon* bisa menghasilkan animasi *movie* yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup (Graham, 2015: 9).

Berdasarkan penjelasan di atas, dikatakan bahwa media *powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena *powtoon* memberikan fasilitas pembuatan animasi sederhana yang bisa membuat siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran.

b. Manfaat Media *Powtoon*

Menurut Jatiningtias (2017: 36) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran *powtoon*, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya;
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

- b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
- c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- e) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

c. Media *Powtoon* dalam Pembelajaran

Menurut Jatiningtias (2017: 36) menyebutkan bahwa:

“*Powtoon* telah dirancang secara luas dan diuji untuk bisa digunakan sesederhana mungkin dengan tidak pernah mengorbankan sedikitpun kualitas atau profesionalisme. *Powtoon* memiliki setiap animasi dengan lebih banyak fitur, *template* dan gaya. *Powtoon* bisa menghidupkan presentasi karena siswa bisa merasa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar *eye-catching*, dan urutan teks dan yang lainnya, *Powtoon* membantu siswa menangkap pelajaran dengan sedikit imajinasi. Dengan menggunakan *powtoon* presentasi akan lebih hidup dan tidak membosankan”.

Penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran memang bisa dikatakan masih baru dan belum banyak orang yang mengetahui media *powtoon* ini. Pada penerapan media *powtoon* tidak jauh beda dengan media *power point* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi *powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *powtoon* bisa membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar (Jatiningtias, 2017: 37).

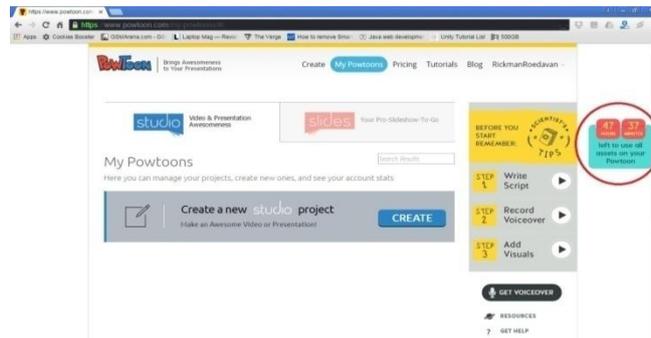
d. Cara Membuat *Powtoon*

- 1) Akses alamat website www.powtoon.com dan *sign up* jika pengguna belum memiliki *account*.



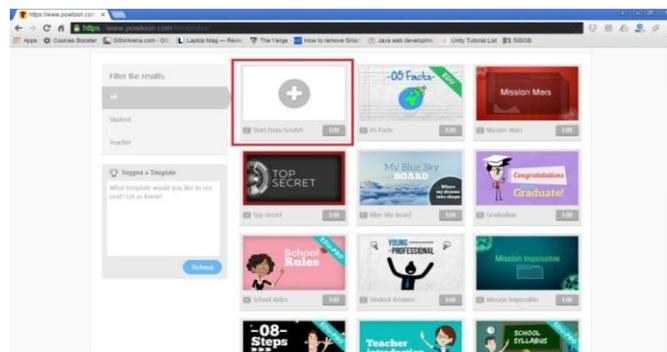
Gambar 1. Cara membuat *powtoon* 1
(Sumber: Ernalida, 2016-134)

- 2) Bagi pengguna baru, *Powtoon* akan memberikan waktu 48 jam untuk dapat menggunakan asset-aset premium. Setelah itu, pengguna harus puas dengan aset-aset standar.



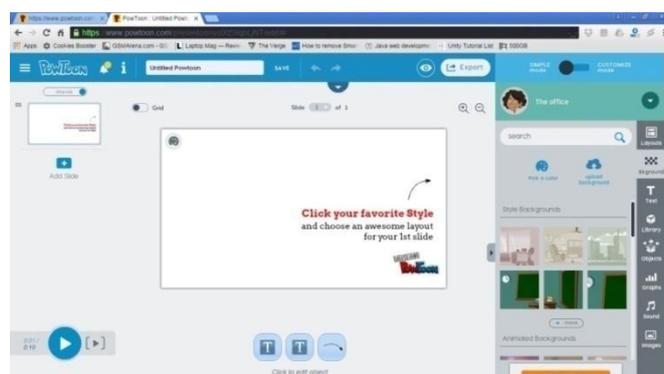
Gambar 2. Cara Membuat powtoon 2
(Sumber: Ernalida, 2016-134)

- 3) Setelah log in ke dalam situs Powtoon, pada dashboard pilih *Start From Scratch* klik tombol Edit.



Gambar 3. Gambar 2. Cara Membuat powtoon 3
(Sumber: Ernalida, 2016-134)

- 4) Tunggu beberapa saat sampai tampilan yang kurang lebih seperti ini muncul.



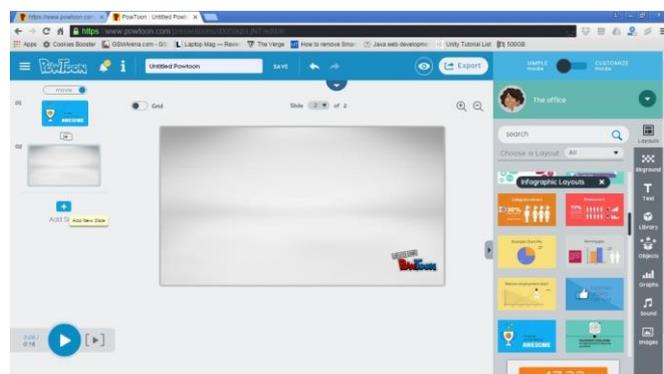
Gambar 4. Cara Membuat powtoon 4
(Sumber: Ernalida, 2016-134)

- 5) Untuk Slide pertama sudah ada template yang bisa dipilih dan diedit belakangan.



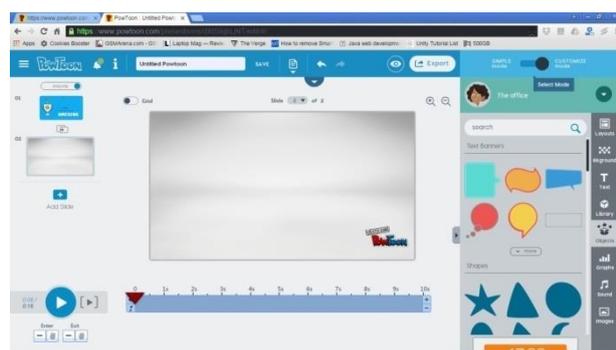
Gambar 5. Cara Membuat powtoon 5
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 6) Klik tombol *Add* untuk menambahkan slide baru.



Gambar 6. Cara Membuat powtoon 6
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 7) Untuk melakukan kustomisasi yang lebih *advance*, aktifkan *Customize Mode* di pojok kanan atas.



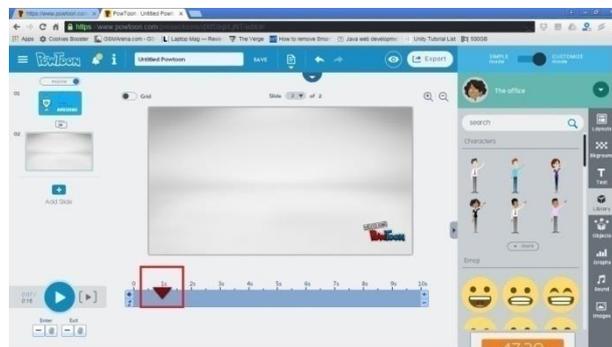
Gambar 7. Cara Membuat powtoon 7
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 8) Untuk menambahkan karakter, klik *Library* pada menu *Side Bar*.



Gambar 8. Cara Membuat *powtoon* 8
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 9) Klik Slider-Panah-Merah di untuk menentukan durasi kemunculan.



Gambar 9. Cara Membuat *powtoon* 9
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 10) Setelah itu baru klik *icon* Karakter.



Gambar 10. Cara Membuat *powtoon* 10
(Sumber: Ernalida, 2016-135)

- 11) Atur posisi dan ukuran karakter dengan cara *drag-drop* setiap ujung kotak.



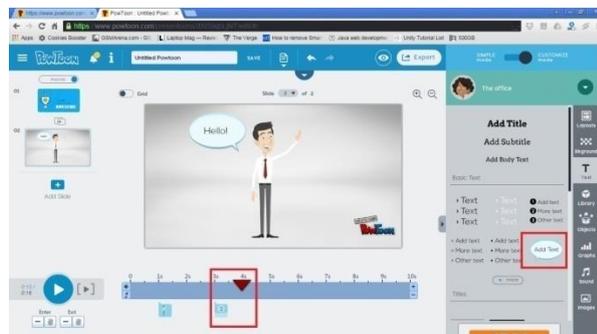
Gambar 11. Cara Membuat *powtoon* 11
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

12) Pindahkan Slider-Merah di detik selanjutnya.



Gambar 12. Cara Membuat *powtoon* 12
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

13) Klik menu *Text* dan tambahkan Balon dialog.



Gambar 13. Cara Membuat *powtoon* 13
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

14) Secara default, dialog akan muncul.



Gambar 14. Cara Membuat powtoon 14
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

15) Secara default, balon dialog dan teks punya durasi sampai slide pertama habis, yaitu sampai detik ke-10. Namun pengguna bisa mengatur durasi kemunculan balon dialog sesuai dengan keinginan.



Gambar 15. Cara Membuat powtoon 15
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

16) Hal yang sama juga berlaku untuk karakter.



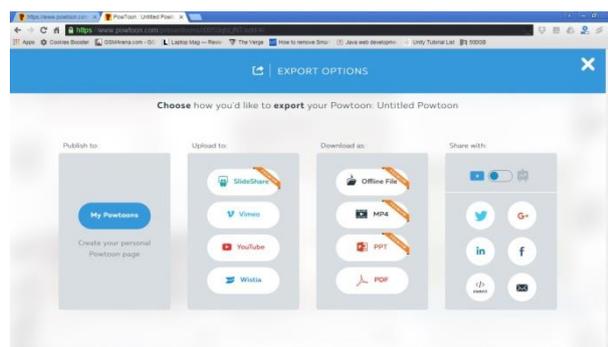
Gambar 16. Cara Membuat powtoon 16
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

- 17) Hal yang sama bisa diterapkan untuk membuat slide-slide selanjutnya. Klik *Save* untuk menyimpan slide presentasi yang sudah dibuat.



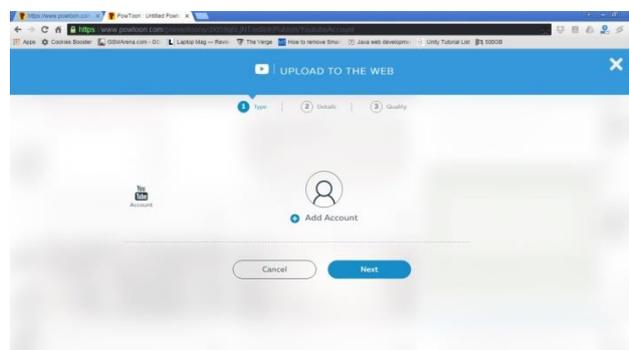
Gambar 17. Cara Membuat powtoon 17
(Sumber: Ernalida, 2016-136)

- 18) Selanjutnya klik *Export*.



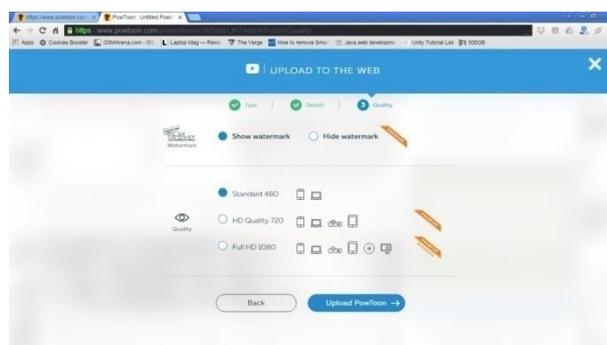
Gambar 18. Cara Membuat powtoon 18
(Sumber: Ernalida, 2016-137)

- 19) Pilih salah satu akun media sosial untuk *export* slide.



Gambar 19. Cara Membuat powtoon 19
(Sumber: Ernalida, 2016-137)

20) Pengguna akan diajak untuk memasukkan akun media sosial yang aktif, lalu klik *Upload Powtoon*, tunggu link yang akan dikirim ke email dan video siap untuk dibagikan.



Gambar 20. Cara Membuat *powtoon* 20
(Sumber: Ernalida, 2016-137)

e. Langkah-langkah Penggunaan *Powtoon*

Sebagai suatu aplikasi *online* yang diterapkan dalam pembelajaran, *powtoon* tentunya memiliki prosedur penggunaan yang harus diterapkan. Dalam penerapannya *powtoon* memiliki kesamaan dengan *power point*, yang terdiri dari tayangan slide yang memuat materi pembelajaran. Roedavan dalam Ernalida (2018: 30) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan *powtoon* pada penerapannya dalam pembelajaran adalah:

- 1) *Setting* audio disesuaikan dengan tempat (tidak mengganggu kelas lain).
- 2) Siapkan OHP (*Over Head Projector*)/*Infocus* dan sambungkan konektor VGA/HDMI jika menggunakan laptop.
- 3) Bersihkan *white board* atau gunakan kain putih sebagai media penerimaan visual dari *infocus*.
- 4) Pembukaan pembelajaran disampaikan oleh guru.

- 5) Masuk melalui email ke alamat website *www.powtoon.com* dan temukan media pembelajaran yang sudah dibuat.
- 6) Mulai pembelajaran dengan menggunakan slide *powtoon* yang telah dibuat dalam pemberian materi pembelajaran.
- 7) Guru senantiasa cermat melihat kondisi siswa, penerangan materi mengikuti isi slide *powtoon* yang dipresentasikan.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, begitu pula media pembelajaran *powtoon*. Diantara kelebihan media pembelajaran *powtoon* adalah *powtoon* menyediakan animasi yang menarik dan *eye-catching* sehingga menarik minat *audience* untuk memperhatikan presentase, lalu warna yang cerah dan menarik serta dapat dikombinasikan sesuai keinginan pengguna. *Powtoon* juga memiliki navigasi dan manajemen *file* seperti penamaan, penghapusan, penggantian nama dan ekspor, disamping itu *powtoon* juga menyediakan fitur berupa latar belakang, tema, *template*, dan karakter animasi yang beragam, sehingga pengguna bisa bebas memilih dan menentukan tema serta karakter apa yang akan dipakai. Agar memperjelas maksud dari tampilan, *powtoon* juga dilengkapi dengan fitur audio sehingga tampilannya tidak hanya berupa gambar atau teks saja, tapi juga bisa disisipkan suara (Graham, 2015: 2-3).

Kelebihan lain dari media pembelajaran *powtoon* adalah media yang interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis dalam

penggunaannya, kolaboratif, lebih variatif, dapat memberikan *feedback*, dan memotivasi siswa dalam belajar. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran *powtoon* adalah ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada, masa trial hanya berlaku selama 3 hari, untuk selanjutnya pengguna harus membayar untuk tetap menikmati fitur premium dari *powtoon* serta membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya.

(Bahtraedu,2015,<https://bahtraedu.wordpress.com/2015/04/20/media-pembelajaran-powtoon/>17 September 2019).

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media *powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihan, media *powtoon* ini sangatlah inovatif dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut dikemukakan penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Arina mengenai Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda Melalui Media Powtoon Pada siswa

kelas III MI Ma'arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang, 2019. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada materi gerak benda pada siswa kelas III MI Ma'arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2018/2019. Melalui media powtoon mengalami peningkatan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari kondisi awal yaitu siswa yang tuntas sebanyak 22,6%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 44% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 87,1%.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Rio Ariyanto, Sri Kantun, dan Sukidin mengenai Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember, 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I sebesar 2,9 dengan kriteria sedang, meningkat menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi pada siklus II. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,28 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, meningkatkan menjadi 81,42 dengan ketuntasan klasikal 85,71% pada siklus II.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Zee Trina mengenai Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh, 2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media animasi audio visual dengan menggunakan software powtoon dalam meningkatkan hasil

belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. Dalam penelitian ini, hasil ketuntasan individual yang diperoleh pada tindakan siklus I sebesar 63%. Hasil tersebut meningkat menjadi 79% pada tindakan siklus II dan 92% pada tindakan siklus III. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar klasikal yang diperoleh siswa. Pada tindakan siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan meningkat menjadi 70% pada tindakan siklus II serta 90% pada tindakan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada dasarnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang terdahulu terletak pada mata pelajaran serta materi ajarnya. Dengan media pembelajaran *powtoon* ini diharapkan siswa aktif serta termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap observasi di SMP PGRI 4 Padang tentang masalah dalam proses belajar mengajar adalah sangat kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa, sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran, bercanda dengan teman sebangku dan tidak serius mengikuti pembelajaran, keluar masuk kelas bahkan pada saat proses pembelajaran tengah berlangsung, membuat keributan terutama siswa yang duduk di bangku bagian belakang, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan efektif untuk

belajar, hal ini juga tentunya sangat berdampak terhadap pemahaman, penguasaan siswa terhadap materi dan kompetensi serta tujuan pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

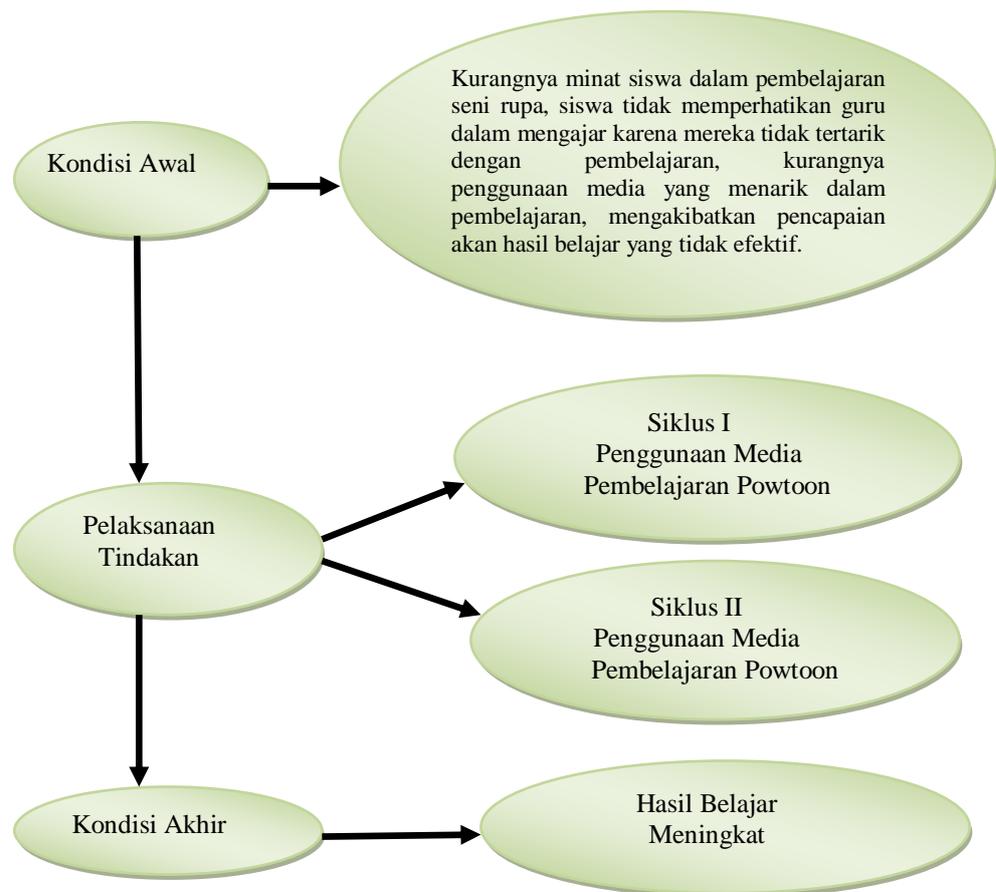
Salah satu faktor yang menjadi penyebab masalah di dalam kelas tersebut yaitu kurangnya pemanfaatan media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran, selain itu guru juga masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis untuk memberikan penjelasan materi dalam pembelajaran seni rupa. Media pembelajaran hanya terbatas pada media buku dan media konvensional berupa papan tulis dimana media-media tersebut menurut pendidikan masih kurang optimal untuk pembelajaran di dalam kelas.

Melihat masalah tersebut, peneliti ingin menerapkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa media *powtoon* dalam pembelajaran. Media *powtoon* merupakan media audio visual yang tidak hanya menyediakan media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur yang variatif, *powtoon* juga memiliki setiap alat animasi yang dibutuhkan untuk menambahkan lebih banyak fitur, template dan gaya yang menarik. *Powtoon* bisa menghidupkan presentasi di dalam kelas karena siswa bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar *eye-catching*, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, *powtoon* bisa membantu menangkap perhatian siswa dan berimajinasi, dengan menggunakan *powtoon* presentasi dalam pembelajaran akan lebih hidup dan tidak membosankan.

Selain dilengkapi dengan fitur yang menarik, *powtoon* juga bisa ditambahkan audio untuk memperjelas materi jadi materi tidak hanya disajikan dengan menggunakan teks saja, tetapi menggunakan audio. Selain itu juga dapat menambahkan musik untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan memperhatikan guru yang sedang mengajar. Menggunakan media *powtoon* ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audio visual dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan dalam mendengarkan materi yang disajikan oleh guru. Fitur yang ada di dalam media *powtoon* ini juga akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif.

Penggunaan media *powtoon* sebagai media pembelajaran dapat didukung sumber belajar lain ataupun media lain. Sumber belajar maupun media yang variatif akan memberikan kekayaan intelektual yang lebih baik bagi siswa. Peranan media *powtoon* yang dikembangkan pada dasarnya sebagai media alternatif dalam pembelajaran seni rupa yang lebih menarik bagi siswa, sehingga bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Maka skema dari kerangka konseptual adalah sebagai berikut:



Gambar 21. Skema Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis tindakan ini adalah dengan diterapkannya media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah diberikan melalui “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Materi Menggambar Komik Siswa Kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Belajar

Penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dari nilai tes yang diberikan setelah akhir siklus I dan II, guna untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dan hasilnya dijadikan alat ukur ketuntasan siswa.

Pada Pra Siklus dari 27 orang siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang sebanyak 20 siswa (74,07%) belum mencapai ketuntasan nilai mencapai 75. Berarti sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi dasar dalam pembelajaran menggambar komik. Adapun yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan perolehan nilai sesuai KKM yaitu 75 adalah sebanyak 7 orang siswa (25,92%).

Pada Siklus I jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan dimana sebanyak 17 orang siswa (62,96%) sudah mencapai (KKM). Sementara sekitar 10 orang siswa (37,04%) masih di bawah ketuntasan minimal. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai menguasai kompetensi dasar pada pembelajaran menggambar komik dengan

menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Namun ketuntasan klasikal masih dibawah 75%, itu artinya penelitian belum cukup berhasil, untuk itu dibutuhkan siklus II agar lebih meningkatnya hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan perbaikan dan pelaksanaan tindakan di Siklus II, terjadi peningkatan belajar yang cukup signifikan dimana sebanyak 25 orang siswa (92,59%) sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar, dan sebanyak 2 orang siswa (07,41%) berada di bawah ketuntasan minimal yaitu 75, ini menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa sudah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan penelitian dikatakan berhasil.

2. Implikasi

Penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran menggambar komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang dilaksanakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat menjadi suatu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Secara umum penggunaan media pembelajaran *powtoon* memang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, diharapkan agar media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan metode yang tepat, agar memudahkan siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada siswa disarankan agar dapat menafsirkan pembelajaran yang dilakukan secara aktif dan mandiri, melalui media pembelajaran *powtoon* akan mendorong siswa untuk lebih semangat dan senang dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggambar komik.
2. Kepada guru, disarankan untuk menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran seperti media audio visual, salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran *powtoon* yang dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Kepada sekolah, untuk dapat lebih menambah pengadaan media yang lebih inovatif dalam pembelajaran di kelas, karena media yang lebih beragam dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyatami, Febtia Intan, Zubaidah, dan Yusron Wikarya. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA-5 SMAN 1 Padang Dalam Pembelajaran Seni Rupa." *Serupa The Journal Of Art Education* 6.1 (2017).
- Affandi, M, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Angkowo, R dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Reineka Cipta.
- Arina, Ulfa. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda Melalui Media Powtoon Pada siswa kelas III MI Ma'arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*. (Skripsi). Salatiga: Program Sarjana S1 IAIN Salatiga.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. 2018. *Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi kasus pada siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 122–127. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asril, Zainal. 2011. *Micro Teaching: Disertai Dengan pendoman Pengalaman Lapangan*. Cetakan ke-3. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Awala, Mahiridho, Wisdiarman dan Yofita Sandra. "Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Menggambar Sketsa di SMKN 4 Padang." *Serupa The Journal Of Art Education* 8.1 (2019)
- Bahtraedu. "Media Pembelajaran Powtoon"
<https://bahtraedu.wordpress.com/2015/04/20/media-pembelajaran-powtoon/> Diakses pada 17 September 2019.

- Basir, Muhammad. 2015. *Evaluasi Pendidikan*. Sengkang: Lempena Intimedia.
- Depdiknas. 2004. *Peraturan Tentang Penilaian Perkembangan Anak Didik SMP No. 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2004*. Ditjen Dikdasmen Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Effendi, Ridwan. 2010. *Pendidikan Lingkungan, Sosial, Budaya dan Teknologi I*. Bandung: CV Maulana Media Grafika.
- Ernalida, dkk. *Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. *Jurnal Logat* 5.2 (2018).
- Eswendi. 2015. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Padang: UNP Press
- Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publising Ltd.
- Haviz. M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Batusangkar: STAIN Batusangkar Press.
- Jatiningtias, Niken Henu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*. (Skripsi). Semarang: Program Sarjana S1 UNNES.
- Lukaspin. 2014. *Penerapan Pendekatan Contextual Teachig and Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di Kelas IV SD Negeri 84 Bengkulu Selatan*. (Skripsi). Bengkulu: Program Sarjana S1 Universitas Bengkulu.
- Mahmud dan Tedi Priatna. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- Nurdyansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Centre.
- Oktavira, Deliza, Abd Hafiz, dan Suib Awrus. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Timpeh." *Serupa The Journal of Art Education* 7.1 (2018).

- Prasetyo, Harry, Yusron Wikarya dan Ernis. "Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIII-C SMP Pembangunan Laboratorium UNP." *Serupa The Journal of Art Education* 4.3 (2016)
- Sadiman, Arief S. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sandra, Yofita. 2011. *Dampak Penerapan Quantum Working terhadap Kualitas Kriya Logam Mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNP*. Makalah.
- _____. (2019, Januari 3). *Kajian dan Refleksi Model Pembelajaran*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/BTXYW>.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Wiwin Mukti, Ramalis Hakim, dan Suib Awrus. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Sub Bidang Studi Seni Rupa Siswa Kelas VII SMPN 6 Sungai Penuh." *Serupa The Journal Of Art Education* 6.1 (2017).
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Seojanto, Agoes. 1979. *Bimbingan ke Arah Belajar yang Sukses*. Surabaya: Rineka Cipta.
- Soenarto, Sunaryo. 2012. *Media Pembelajaran Teknologi Dan Kejuruan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdyakarya.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Supriadie, Didi dan Deni Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trina, Zee. 2017. *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*. (Skripsi). Banda Aceh: Program Sajana S1 UNSYIAH.
- Yenni, Zufri, Abd Hafiz, dan Budiwirman. "Penggunaan Metode *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Anyaman Siswa Kelas VIII-9 Di SMPN 18 Padang." *Serupa The Journal Of Art Education* 2.1 (2013).
- Yulandari, Yessy, M. Pd Eswendi, and M. Pd Zubaidah. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Apresiasi Seni Rupa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Siswa Kelas VIII-5 SMPN 32 Padang." *Serupa The Journal of Art Education* 6.1 (2017).
- Zamzami, Mukhra, Abd Hafiz, dan Suib Awrus. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII-1 SMPN 15 Padang." *Serupa The Journal Of Art Education* 3.1 (2015).