

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



**RISWALKAM**

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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS VIII-3 SMP  
PGRI 4 PADANG

RISWALKAM

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Riswalkam untuk persyaratan wisuda periode  
Desember 2020 dan telah diperiksa/ditetujui oleh pembimbing

Padang, 15 Oktober 2020

**Mengetahui:**

Dosen Pembimbing



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

*Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik melalui penggunaan media pembelajaran *powtoon* di kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,85, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan menjadi 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.

**Abstract**

The purpose of this study was to improve learning outcomes for drawing comic materials through the use of *powtoon* learning media in class VIII-3 of SMP PGRI 4 Padang. This type of research is Classroom Action Research with the use of *powtoon* media in learning. The research results obtained from data processing showed an increase in student learning outcomes. In the first cycle the average student learning outcomes was 77.85, after improvements in the second cycle the average student learning outcomes increased significantly to 86.00. Based on the results of the research above, it can be concluded that the *powtoon* learning media can improve learning outcomes of fine arts learning material for comic drawing material for students of SMP PGRI 4 Padang.

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM  
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA SMP  
PGRI 4 PADANG**

**Riswalkam<sup>1</sup>, Abd. Hafiz<sup>2</sup>**  
**Program Studi Pendidikan Seni Rupa**  
**FBS Universitas Negeri Padang**  
**Email: riswalkam@gmail.com**

**Abstract:**

The purpose of this study was to improve learning outcomes for drawing comic materials through the use of powtoon learning media in class VIII-3 of SMP PGRI 4 Padang. This type of research is Classroom Action Research with the use of powtoon media in learning. The research results obtained from data processing showed an increase in student learning outcomes. In the first cycle the average student learning outcomes was 77.85, after improvements in the second cycle the average student learning outcomes increased significantly to 86.00. Based on the results of the research above, it can be concluded that the powtoon learning media can improve learning outcomes of fine arts learning material for comic drawing material for students of SMP PGRI 4 Padang.

**Key Words:** Learning Outcomes, Powtoon Learning Media.

**A. Pendahuluan**

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. Hasil belajar bisa dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan di diri siswa setelah menerima pengalaman

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda periode Desember 2020

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Pada

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. Hasil belajar yang baik menandakan bahwa guru berhasil dengan pembelajarannya, dan sebaliknya hasil belajar yang buruk menandakan bahwa guru belum berhasil mengemban tugas dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMP PGRI 4 Padang, kenyataan yang ada justru masih sangat jauh dari hasil yang diharapkan, dimana hasil belajar yang buruk merupakan masalah utama yang ditemui dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar seni rupa materi menggambar komik dimana sebagian besar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Seni Rupa Siswa SMP PGRI 4 Padang 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**

Dari tabel di atas dapat kita ketahui 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. Artinya kelas VIII-3 adalah kelas dengan hasil belajar paling rendah, dimana kelas tersebut memiliki kapasitas masalah yang lebih besar dari kelas lainnya dalam hasil belajar.

Dari hasil observasi penulis di kelas tersebut, penulis membuat beberapa catatan tentang hal yang menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru lebih mengutamakan menggunakan media konvensional seperti papan tulis dalam pembelajaran seni rupa sehingga kurang mendapatkan perhatian dari siswa, dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung, tidak serius dalam pembelajaran, sering ke luar masuk kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, dan siswa sering tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

Hal ini jika terus dibiarkan maka akan berdampak pada siswa di ujian akhir sekolah nanti, maka dari itu 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 yang digunakan dalam pembelajaran, kenapa media?

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan alat yang digunakan untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar, dan dipraktikan. Penggunaan media dalam pembelajaran selain dapat menunjang kegiatan pembelajaran, juga akan menghasilkan kualitas sumber belajar yang baik bagi peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak akan terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru saja. Ketepatan pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan hasil belajar yang akan didapatkan oleh peserta didik, khususnya para siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Menurut Hafiz (2008) dalam Oktavira (2018:3) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, memberikan rangsangan terhadap pikiran, perhatian, perasaan, serta keinginan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang aktif. Media pembelajaran memiliki manfaat praktis serta pengaruh dalam pembelajaran, diantaranya dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, kemudian penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Media juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dalam pembelajaran serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah 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.

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.*

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.

Roedavan dalam Ernalida (2016: 134) menyatakan bahwa *powtoon* adalah sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi.

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).

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.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa materi menggambar komik siswa VIII-3 SMP PGRI 4 Padang melalui penggunaan media pembelajaran *powtoon*.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suyanto dalam Mahmud (2008: 19) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan

melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

## **2. Setting Penelitian**

- a. Tempat Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 4 Padang yang beralamatkan di Jalan Seberang Padang Selatan 1, Seberang Padang, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang, Sumatera Barat.
- b. Waktu Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitunya pada bulan Februari-Maret tahun ajaran 2019/2020. Sedangkan jadwal peneleitian disesuaikan dengan jadwal proses pembelajaran yang berlangsung di SMP PGRI 4 Padang.

## **3. Siklus Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, pada setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali tes di setiap siklus. Sedangkan masing-masing siklus memiliki prosedur penelitian diantaranya (1) orientasi, (2) perencanaan/plan, (3) pelaksanaan/action, (4) observasi/observation dan (5) refleksi/reflection.

## **4. Metode dan Alat Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan untuk memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan adalah metode observasi dan tes. Sedangkan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembaran observasi yang terdiri dari lembaran observasi kegiatan

siswa dan lembaran observasi kegiatan guru, serta lembaran tes hasil belajar dengan format penilaian hasil belajar.

## **5. Analisis Data dan Refleksi**

Analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, data yang diperoleh dari lembaran observasi dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus. Sedangkan data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar seni rupa siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata tes hasil belajar yang berpedoman pada kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Refleksi dilakukan untuk menentukan perlu tidaknya diadakan siklus berikutnya, setelah melaksanakan siklus I, peneliti bersama teman sejawat akan melakukan refleksi terhadap siklus I, hasil akan menentukan perlu ada tidaknya melaksanakan siklus berikutnya. Jika masih terdapat masalah setelah pelaksanaan siklus I, maka refleksi akan digunakan sebagai bahan perbaikan di siklus II, apabila dalam siklus kedua sudah menunjukkan hasil seperti yang diharapkan dengan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **C. Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian Menurut Siklus**

Hasil belajar merupakan acuan yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan yang ditandai dengan perubahan pada diri siswa setelah

menerima pembelajaran. Hamalik dalam Afandi (2013: 4) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu.

Setelah dilakukan penelitian di kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang dengan penggunaan media pembelajaran powtoon dalam pembelajaran, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada kegiatan pra siklus terdapat 7 orang siswa (25,92%) yang nilainya mencapai standar nilai KKM yang telah ditentukan yakni 75. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar nilai KKM jauh lebih besar sebanyak 20 orang siswa dengan persentase 74,07% dengan rata-rata kelas adalah 67,07. Selanjutnya diberikan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran powtoon pada siklus I. Dari hasil belajar siswa di siklus I terdapat peningkatan hasil belajar dengan nilai ketuntasan secara klasikal adalah 77,85, dimana terdapat 17 orang siswa dengan persentase 62,96% berhasil mencapai KKM, dan sebanyak 10 orang siswa (37,04%) mendapatkan nilai dibawah kriteria keuntasan minimal.

Penelitian dilanjutkan ke siklus II karena beberapa siswa masih belum mendapatkan hasil belajar yang baik dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai, kegiatan pada siklus II dilakukan dengan tindakan yang diberikan perbaikan berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang didapatkan dari pelaksanaan siklus

II diketahui rata-rata ketuntasan secara klasikal adalah 86,00 dimana 25 siswa dengan persentase 92,59% berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 07,41%.

## **2. Pembahasan**

Menurut Soejanto (1979: 60) hasil belajar adalah penguasaan siswa terhadap aspek kawasan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran.

Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan banyak cara dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi semakin banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran powtoon. Media pembelajaran powtoon merupakan sebuah aplikasi *online* yang inovatif, praktis dan sederhana yang memungkinkan siapapun untuk membuat animasi menggunakan studio animasi dengan biaya yang terjangkau. Dengan penggunaan media dengan tampilan animasi yang menarik bisa menjadi stimulus untuk siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran, ketika perhatian siswa tertuju kepada materi pembelajaran yang

disampaikan guru di depan kelas siswa akan tertarik dengan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data tes dan data non tes, data non tes terdiri dari hasil observasi berupa lembaran kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon*, sedangkan data tes berupa nilai hasil belajar menggambar komik siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar menggambar komik siswa yang awalnya dinilai dengan kriteria kurang, setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, hasil belajar siswa menjadi tinggi dalam tahapan siklus sebanyak dua kali siklus tindakan.

Rata-rata hasil belajar menggambar komik pada siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang pada kondisi awal atau pra siklus adalah 67,07 dengan persentase ketuntasan 25,92% yang mana masuk dalam pengkategorian hasil belajar pada kategori cukup. Selanjutnya diberikan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Pada siklus I rata-rata hasil belajar menggambar komik siswa kelas VIII-3 SMP PGRI 4 Padang meningkat menjadi kategori baik, dimana awalnya hanya 67,07 dengan persentase ketuntasan 25,92% menjadi 77,85 dengan persentase ketuntasan sekitar 62,96%.

Pada siklus I kelas belum memenuhi kriteria indikator ketuntasan keberhasilan peningkatan belajar secara klasikal dari pra siklus ke siklus I, namun peningkatan hasil belajar jika mengacu kepada peningkatan jumlah siswa yang tuntas cukup besar karena siswa menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran *powtoon* sehingga beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dapat diatasi. Namun karena masih ada beberapa siswa yang nilainya berada dibawah KKM maka penelitian ini berlanjut ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Setelah dilakukan kegiatan siklus II diperoleh hasil rata-rata hasil belajar menggambar komik yaitu 86,00 dengan persentasi ketuntasan 92,96% dan masuk ke dalam kategori sangat baik. Adapun gambarannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 24. Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Komik pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Tindakan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase	Rata-rata
1	Pra Siklus	7	25,92%	20	74,07%	67,07
2	Siklus I	17	62,96%	10	37,04%	77,85
3	Siklus II	25	92,59%	2	07,41%	86,00

## D. Kesimpulan

### 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.

## **E. 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.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan dosen pembimbing Drs. Abd Hafiz M.Pd.

**Daftar Rujukan:**

Affandi, M, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.

Ernalida, dkk. *Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. *Jurnal Logat* 5.2 (2018).

Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publising Ltd.

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.

Mahmud dan Tedi Priatna. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik*. Bandung: Tsabita.

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).

Seojanto, Agoes. 1979. *Bimbingan ke Arah Belajar yang Sukses*. Surabaya: Rineka Cipta.