AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat
p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984
Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.
https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i2.1099

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

Sri Suriyani & Abd. Hafiz
Universitas Negeri Padang
srisuriyani.07@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes in the material for drawing comics using powtoon learning media in class VIII.5 students of MTsN 3 Padang. The type of research used in this research is classroom action research (CAR). This research was carried out in two cycles, each cycle having two meetings. Methods and data collection tools in this study are in the form of observation, tests, and documentation. Data analysis in this study was by t-test using SPSS version 26. The results obtained in this study indicate that using powtoon learning media can improve learning outcomes in arts and culture in comic drawing materials for class VIII.5 MTsN 3 Padang. In the pre-cycle the average value obtained was 73.28 and then continued by carrying out cycle II the average student learning outcomes increased by 86.21. Thus it can be concluded that the use of powtoon learning media can improve the learning outcomes of drawing comics for class VIII.5 students of MTsN 3 Padang.

Keywords *: Powtoon Learning Media, Learning Outcomes*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran powtoon pada siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, setiap satu siklus dua kali pertemuan. Metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan uji-t menggunakan SPSS versi 26. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 73,28 dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan siklius II rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 86,21. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Powtoon, Hasil Belajar.

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

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

Sistem pendidikan mengalami perubahan yang begitu pesat dengan munculnya berbagai macam pendekatan, media dan model baru yang diperkenalkan yang berguna untuk menjembatani proses belajar agar lebih berkesan. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk bisa mempersiapkan media yang sesuai, maka guru harus mampu memikirkan media pembelajaran untuk siswa agar hasil belajar siswa meningkat, terutama pembelajaran seni rupa yang sering dianggap siswa sebagai pelajaran yang tidak begitu penting. Sejatinya pembelajaran seni rupa di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan kepekaan rasa (estetika) peserta didik dan juga dapat membentuk sikap kreatif, kritis, dan apresiatif dalam segala hal di kehidupan sehari-hari.

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

konsep pembelajran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning)* hasil belajar.

Kegiatan belajar ditandai dengan adanya sebuah perubahan, dan perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar. Dengan adanya hasil belajar yang dapat dijadikan tolok ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang ada pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, guru harus belajar untuk mengembangkan diri, memperbaiki proses belajar mengajar seperti meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kemauan dalam merangkum pembelajaran, sehingga memberikan kesan positif bagi siswa, dan memanfaatkan teknologi serta dapat memotivasi siswa agar hasil belajar dapat optimal.

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

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

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

5	VIII.8	25	7	18	70,8

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Budaya 2022

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

Dari hasil data yang diperoleh di kelas tersebut, penulis membuat beberapa catatan tentang hal yang menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya karena guru hanya mengutamakan media konvensional seperti papan tulis dan alat peraga, seperti menempelkan contoh gambar-gambar yang di papan tulis pada saat menjelaskan materi menggambar model, menggambar poster, dan menggambar ilustrasi, selain itu guru selama pembelajaran menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran seni rupa yang menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru, sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pada cara guru dalam menyampaikan materi. Peserta didik menjadi pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan dapat menjadikan peserta didik merasa jenuh saaat pembelajaran berlangsung. Tentunya dalam hal ini metode konvensional bukan berarti tidak bagus digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi jika semua materi disampaikan secara konvensional tanpa berbantuan media apapun tentu akan menciptakan kejenuhan pada proses pembelajaran. Selain itu, guru masih memakai media pembelajaran biasa, yaitu *power point. Power point* yang digunakan kurang menarik karena hanya menampilkan materi saja sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Selama ini pembelajaran guru kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran, sehingga banyak peserta didik menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Masalah lain yang ditemukan yaitu seperti peserta didik banyak yang tidak mengumpulkan tugas dan mengerjakan tugas asal jadi saja, peserta didik sering ke luar masuk kelas, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan efektif untuk

belajar, hal ini tentunya sangat berdampak terhadap pemahaman, penguasaaan siswa terhadap materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, hal ini jika terus dibiarkan maka akan berdampak di ujian akhir sekolah nanti, maka dari itu memerlukan upaya penyelesaian agar hasil belajar peserta didik yang lebih baik lagi. Sebagai guru seni rupa penulis bertanggung jawab terhadap keterampilan dan hasil belajar siswa, dari permasalahan yang penulis temukan dalam proses belajar mengajar terutama pada kelas VIII.5 yang penulis jadikan untuk penelitian tindakan kelas (PTK), sebuah penelitian yang meminta sebuah pemecahan atas masalah yang ada di dalam kelas, dalam hal ini peneliti akan lebih fokus pada aspek media yang digunakan dalam pembelajaran. Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi masalah adalah dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran.

Powtoon adalah aplikasi dalam jaringan untuk menciptakan suatu presentasi atau video animasi yang tidak sukar. *Powtoon* sebagai media video animasi yang akan diterapkan pada kegiatan belajar di kelas, karena selain animasi 3D, fitur lain yang ditawarkan oleh *powtoon* adalah animasi dan transisi, konten audio suara (*dubbing)* yang dapat dimasukkan ke video, fitur untuk kerja bersama video secara *online* template yang siap jadi yang tinggal pengguna mengeditnya, bisa *screen sharing* langsung dari *website*, dan juga memasukkan video ke template video di *Powtoon.* Dan juga dapat menggunakan *powtoon* langsung dari *web powtoon.com* secara gratis tanpa batas waktu percobaan atau melalui laptop aplikasi *mobile*-nya.

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

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Menurut Wijaya dan Dedi (2012:9) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara: 1. Merencanakan, 2. Melaksanakan, dan 3. Merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagi guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian penulis dilaksanakan di MTsN 3 Padang yang beralamatkan di Lubuk Minturun, Koto Panjang Ikua Koto, Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatra Barat. Subjek penelitian adalah siswa MTsN 3 Padang kelas VIII.5 yang ada dalam satu kelas. Sebagai objek penelitian karena kelas ini memiliki permasalahan di dalam pembelajaran. Peneliti adalah guru mata pelajaran seni rupa dalam menggambar komik, sedangkan teman sejawat utama dalam penelitian ini adalah guru seni budaya MTsN 3 Padang. Jumlah siswa sebanyak 29 orang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 15 orang dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 orang.

Metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan uji-t menggunakan SPSS versi 26. Adapun analisis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, data yang diperoleh dari lembaran observasi dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus. Sedangkan data hasil belajar peserta didik dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa peningkatan hasil belajar peserta didik.

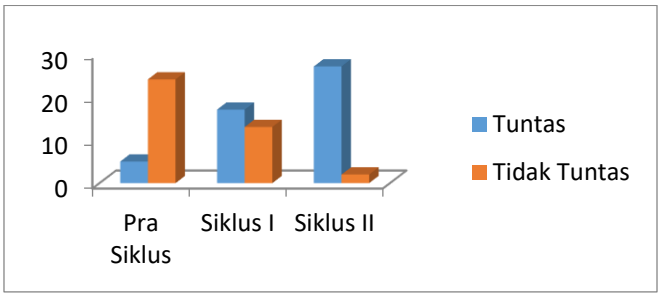
HASIL

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan 2 kali pertemuan untuk masing-masing siklus pada bulan Januari-Februari 2023. Dengan penerapan penggunaan media pembelajaran *powtoon* memberi dampak positif, dapat dilihat dari data yang ada bila dibandingkan pada saat siklus I, bahwa siklus II sudah mengalami peningkatan yang baik dari sebelumnya, karena kriteria keberhasilan ketuntasan yakni 85% peserta didik mengalami ketuntasan dalam belajar telah tercapai dengan baik. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 93,10% dengan rata-rata nilai kelas 86,21. Hal ini membuktikan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan kriteria ketuntasan 79. Berdasarkan data yang diperoleh di atas, maka dalam penelitian ini tidak perlu lagi diadakan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar menggambar komik dan tindakan kelas pada siklus berikutnya.

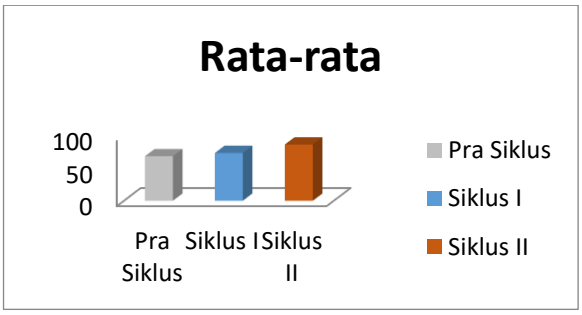
Untuk lebih jelas melihat perbandingan persentase hasil belajar kelas VIII.5 melalui masing-masing nilai peserta didik antara pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Menggambar Komik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Tindakan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase	Rata-rata
1	Pra Siklus	5	17,25%	24	82,75%	68,28
2	Siklus I	17	58,62%	13	41,38%	73,28
3	Siklus II	27	93,10%	2	6,90%	86,21



Gambar 1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 2 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26 dengan teknik uji t pada hasil belajar peserta didik. Pernyataan hipotesis H0 dan H1 sebagai berikut:

a. H0 : Media pembelajaran *powtoon* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menggambar komik di kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.
b. H1 : Media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menggambar komik di kelas VIII.5 MTsN 3 Padang.

Tingkat signifikan yang digunakan adalah 95% atau 0.005 dan pernyataan uji hipotesis yang peneliti tentukan adalah:

a. H0 diterima dan H1 ditolak, jika nilai t hitung ≤ t tabel atau jika nilai sig. ≥ 0.005.

b. H0 ditolak dan H1 diterima, jika nilai t hitung ≥ t tabel atau jika nilai sig. ≤ 0.005.

Berikut adalah tabel hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Nilai	1980	2125	2500
2.	Rata-rata	68,28	73,28	86,21
3.	Tuntas	5 Siswa (17,25%)	17 Siswa (58,62%)	27 Siswa (93,10%)
4.	Tidak Tuntas	24 Siswa (82,75%)	13 Siswa (41,38%)	2 Siswa (6,90%)

Berikut ini adalah tabel perhitungan statistic uji t dengan menggunakan program SPSS 26 teknik *paired sample T test* pada hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran *powtoon :*

Tabel 4 Hasil *Paired Sample T Test* Hasil Belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-12.931	11.301	2.099	-17.230	-8.632	-6.162	28	.000

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan untuk hasil belajar siklus I dan siklus II adalah sebesar 0.000 atau lebih kecil dari t tabel yaitu 0.005. Maka hipotesis diterima dengan pernyataan uji hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima.

PEMBAHASAN

Proses penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa diukur dengan metode tes dan tugas proyek menggambar komik putar. Soal tes diberikan kepada siswa pada akhir siklus atau di akhir pertemuan kedua disetiap siklusnya. Tugas menggambar komik putar dimulai dari pertemuan kedua, setelah setelah ditayangkan melalui media pembelajaran *powtoon* guru meminta peserta didik untuk membuat sebuah karya menggambar komik putar secara berkelompok.

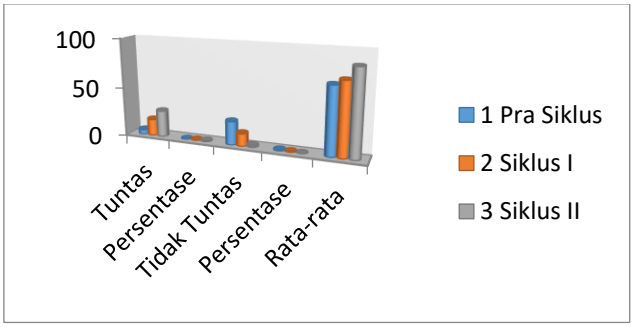
Secara umum penerapan media pembelajaran *powtoon* pada pembelajaran menggambar komik di kelas VIII.5 MTsN 3 Padang ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan itu terlihat pada hasil belajar siswa disetiap siklusnya.

Rata-rata hasil belajar menggambar komik pada siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang pada kondisi awal atau pra siklus adalah 68,28 dengan persentase ketuntasan 17,25% yang mana mana masuk dalam pengkategorian hasil belajar pada kategori rendah. Selanjutnya diberikan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Pada siklus I rata-rata hasil belajar menggambar komik siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang meningkat, dimana awalnya hanya 68,28 dengan persentase ketuntasan 17,25% menjadi 73,28 dengan persentase ketuntasan 58,62%.

Pada siklus I kelas sudah mengalami peningkatan belajar dari pra siklus ke siklus I, peningkatan yang terjadi cukup besar karena peserta didik menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran *powtoon*. Namun karena masih ada beberapa siswa yang nilainya berada di bawah 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 86,21 dengan persentasi ketuntasan 93,10%. Adapun gambarannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 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	5	17,25%	24	82,75%	68,28
2	Siklus I	17	58,62%	13	41,38%	73,28
3	Siklus II	27	93,10%	2	6,90%	86,21



Gambar 3 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada materi menggambar komik di kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arsyad (2005: 9-10) menjelaskan *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret) yaitu kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, drama, karyawisata, televisi, gambar hidup, gambar diam atau bisa rekaman radio, lambing visual sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas (ke puncak kerucut) semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Sejalan dengan yang disampaikan Arsyad (2014:28) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas VIII.5 MTsN 3 Padang tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukannya pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* materi menggambar komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan rincian sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.5 MTsN 3 Padang. Peningkatan hasil belajar peserta didik di tunjukkan dari nilai tes yang diberikan setelah akhir siklus I dan II, guna untuk, melihat sejauh mana

pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan dan hasilnya dijadikan alat ukur ketuntasan peserta didik.

Pada pra siklus dari 29 orang peserta didik nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 68,28 belum mencapai kriteria kentutasan minimal yaitu 79. Adapun yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 24 peserta didik (82,75%) dan yang telah mencapai ketuntasan belajar yaitu 5 peserta didik (17,25%).

Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 73,28. Adapun sebanyak 17 peserta didik (58,62%) dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 13 peserta didik (41,38%) masih di bawah ketuntasan minimal. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai menguasai kompetensi dasar pada pembelajaran menggambar komik dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon.* Namun ketuntasan klasikal masih di bawah 85%, itu artinya penelitian belum cukup berhasil, untuk itu dibutuhkan siklus II agar lebih meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Setelah dilakukan perbaikan dan pelaksanaan tindakan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 86,21. Adapun sebanyak 27 peserta didik (93,10%) sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar, dan sebanyak 2 peserta didik (6,90%) berada di bawah ketuntasan minimal yaitu 79, ini menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa sudah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan penelitian dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mais, A. 2018. *Media Pembelajaran Anak Bekebutuhan Khusus.* Jawa Timur: Pustaka Abadi.

Wijaya, dan Dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.