

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMATED DRAWINGS UPAYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR SISWA DI SDIT AL-QONITA

Ratna Rahayu Pertiwi, Setria Utama Rizal, Muhammad Syabrina

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

ratnapertiwi0709@gmail.com, setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id, syabrina@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Animated Drawings* dalam meningkatkan hasil belajar menggambar, serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Animated Drawings*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 22 siswa kelas IV di SDIT AL-Qonita Palangka Raya, yang dimana siswa perempuannya berjumlah 11 orang dan siswa laki-lakinya sebanyak 11 orang. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran *Animated Drawings*, dapat menciptakan pembelajaran yang menaik, kreatif, efektif dalam kualitas hasil belajar serta mampu mendorong siswa dalam berpikir kritis. Selain itu aktivitas guru dan siswa selama proses belajar juga dapat berpengaruh, namun keduanya meningkat dengan kriteria yang sangat baik. Hasil belajar siswa dari siklus I dengan rata-rata 8,682 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 36%, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 12,500 ketuntasan klasikalnya 77%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Animated Drawings*

ABSTRACT

This study aims to determine the application of *Animated Drawings* learning media in improving learning outcomes in drawing, as well as to determine student learning outcomes after the application of *Animated Drawings* learning media. The method used is Classroom Action Research (CAR), which consists of stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study consisted of 22 fourth grade students at SDIT AL-Qonita Palangka Raya, where 11 female students and 11 male students. With data collection techniques consisting of observation, documentation, and tests. The results of this study indicate that in the application of *Animated Drawings* learning media, it can create learning that is increasing, creative, effective in the quality of learning outcomes and is able to encourage students to think critically. In addition, the activities of teachers and students during the learning process can also have an effect, but both increase with very good criteria. The students' learning outcomes from cycle I were on average 7.409 and classical completeness was 23%, and increased in cycle II with an average value of 12.409 and classical completeness of 77%.

Keywords: *Learning Media, Animated Drawings*

PENDAHULUAN

Setiap manusia dianugrahi memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan dalam berbagai bentuknya. Kepekaan terhadap keindahan tidak hanya sekadar menikmati sesuatu yang indah secara visual atau audio, tetapi juga melibatkan perasaan dan pengalaman yang mendalam. Dengan demikian, keindahan menjadi salah satu faktor penting yang membantu manusia menemukan makna dalam hidup dan menjalani kehidupan secara lebih optimal.

Seni dan budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman langsung bagi kehidupan peserta didik. Seni dan budaya merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kreativitas serta mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik (Irfan, 2016). Pelajaran seni dan budaya yang di dalamnya mempelajari berbagai ragam bentuk seni, termasuk seni musik, tari, teater, dan seni rupa. Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik salah satunya dalam bidang seni rupa (Aprillia et al., 2023).

Seni rupa salah satu bentuk seni yang telah dikenal sejak lama, baik berupa gambar lukisan, mural, dan patung. Cabang kesenian ini menciptakan karya dengan memanfaatkan media yang dapat dilihat secara langsung. Seni rupa juga memiliki keterkaitan erat dengan berbagai unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, dan warna. (Ahmad, 2018).

Pembelajaran seni rupa mendorong peserta didik dalam berpikir terbuka, kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman mengamati dan menikmati keindahan serta mengalami proses perenungan dari dalam maupun luar. Sehingga dapat diekspresikan pada karya seni rupa yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Seni rupa dapat membentuk sejarah, budaya dan peradapan sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Menghargai dan melestarikan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi kearifan lokal, kebinnekaan global, dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional. Dengan penerapan media Animated Drawings, diharapkan dapat menciptakan lingkungan

belajar yang menyenangkan dan memotisi siswa kelas IV di SDIT Al Qonita Kota Palangka Raya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas IV di SDIT AL Qonita pada hari Senin, 6 Mei 2024, diketahui bahwa dalam pembelajaran seni budaya, masih mengalami kesulitan terutama pada materi seni rupa. Kondisi tersebut dikarenakan banyaknya siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep dasar menggambar, seperti bentuk dan warna. Kesulitan tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya: Proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada tantangan di mana peserta didik menunjukkan sikap pasif, yang berakibat pada rendahnya tingkat aktivitas belajar mereka. Keadaan ini diperparah dengan adanya perbedaan latar belakang dan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana dan kurangnya pengulangan dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor penghambat.

Permasalahan tersebut didukung oleh data hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al Qonita Palangka Raya pada materi seni rupa dua dimensi. Dari 25 siswa, hanya 7 siswa atau 28% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebaliknya, 18 siswa atau 72% belum mencapai KKTP, menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika, logika dan etika membantu peserta didik meningkatkan kualitas hidup. Samping itu, kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengenal, memahami nilai-nilai keindahan, semakin terasah dalam merespon sebuah gagasan, peluang dan tantangan. Pembelajaran seni rupa sebagai wadah melatih keterampilan peserta didik, pada aspek afektif dan motorik anak (Mareza, 2018).

Pembelajaran seni rupa berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka berkarya sesuai dengan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing, prosesnya berdasarkan pengalaman, meliputi mengamati, menciptakan, menikmati, memahami, serta menumbuhkan sikap empati, kepedulian, dan toleransi terhadap berbagai nilai dan karya. Selain menyenangkan dan bermakna, pembelajaran ini mengembangkan keterampilan

berpikir serta bekerja artistik yang bermanfaat dalam kehidupan. Kesadaran akan dampak karya seni juga menumbuhkan tanggung jawab. Elemen-elemen seperti mengalami, mencipta, merefleksikan, berpikir, dan bekerja saling berinterkaitan.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media, metode, dan pengukuran hasil belajar. Media berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hasil belajar kemudian diukur secara efektif dan efisien untuk mengetahui tingkat pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran. Maka dari itu, pengelolaan media pembelajaran yang tepat sangat penting agar tujuan pembelajaran dalam lembaga pendidikan formal tercapai dengan optimal (Nurrita, 2018).

Upaya meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan menggunakan media yang tepat untuk mendukung kreativitas dan inovasi siswa. Media pembelajaran saat ini sangat banyak dan bervariasi, setiap media memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaannya (Sari & Hakim, 2020). Seorang pendidik harus memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, salah satunya yang dapat meningkatkan hasil belajar menggambar khususnya pada materi seni rupa dengan penerapan media pembelajaran *Animated Drawings*.

Penelitian ini bertujuan untuk: Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Animated Drawings* dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas IV serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Animated Drawings*.

METODE PENELITIAN

Jenis pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Secara garis besar PTK dirancang dan dilaksanakan sebagai bentuk refleksi terhadap proses pembelajaran di kelas yang memberi manfaat untuk dilakukannya pengembangan baik itu kurikulum, sekolah dan proses pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini mengacu pada modul ajar yang telah dipersiapkan yang memuat langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu pada sintaks model pembelajaran *Discovery Learning*. Pada waktu pelaksanaan kegiatan ini peneliti bertindak

sebagai pengajar dan guru kelas bertindak sebagai pengamat (observer) yang bertugas mengamati aktivitas guru dan siswa.

Pada penelitian tersebut akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, jika pembelajaran pada siklus pertama belum tuntas maka dilanjutkannya siklus kedua. Siklus ketiga juga dapat dilalui jika pada siklus kedua belum mencapai target pembelajaran (KKTP). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas IV SDIT Al-Qonita tahun ajaran 2024-2025, siswa laki-laki yang berjumlah 11 dan siswa perempuan berjumlah 11 dengan total keseluruhan berjumlah 22 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Lembar observer digunakan untuk mengukur berbagai aktivitas siswa dan peneliti, pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan data secara deskriptif kualitatif menggunakan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase aktivitas guru dan siswa

f = skor prolehan

N = skor maksimal

Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berupa data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, sedangkan tes untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang diajarkan (Amin, 2022). Untuk menemukan nilai siswa dengan menggunakan penjumlahan dari sekor yang diperoleh setiap siswa. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan hasil pre-test dan post-test sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Misalnya: } N = \frac{14}{16} \times 100\%$$

Dengan ketuntasan klasikal sebesar 70% dan skor maksimal sebesar 16 poin, adapun pencapaian kriteria pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut:

89 – 100 = Sangat Baik

79 – 88 = Baik

69 – 78 = Cukup

o – 68 = Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Hasil penelitian tentang Penerapan Media Pembelajaran Animated Drawing Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Siswa di SDIT Al-Qonita. Dapat diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran, dimana setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penyajian data penelitian ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan di akhir siklus penelitian.

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dengan bantuan wali kelas IV Ibu Risya Fitria dan teman sejawat Ulfah Islamiyah, yang bertindak sebagai observer. Observer dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian guru dan siswa.

Aktivitas guru memberikan peranan yang penting bagi peningkatan kualitas dalam proses belajar, kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar di kelas. Kualitas aktivitas guru pada siklus I sebesar 96% menjadi 99% pada siklus II. Peningkatan aktivitas guru pada setiap siklus disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Aktivitas guru

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Aktivitas siswa

Pra-Tindakan

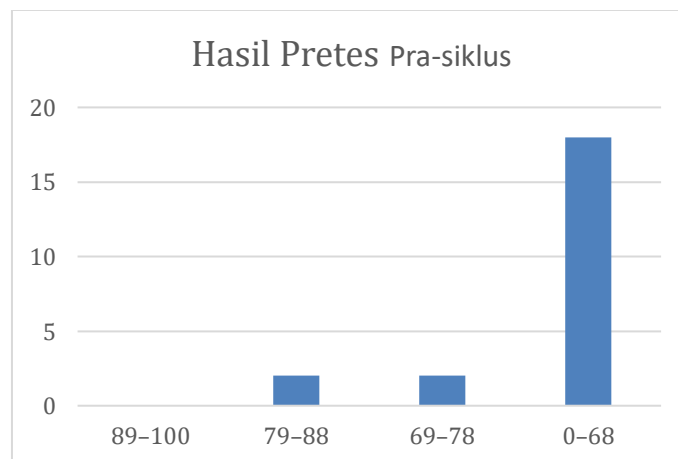
Tabel 1. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	ASM	37,5	Tidak Tuntas
2	AN	25,00	Tidak Tuntas
3	AAC	50,00	Tidak Tuntas
4	APT	37,5	Tidak Tuntas
5	CO	50,00	Tidak Tuntas
6	DADH	25,00	Tidak Tuntas
7	DEZ	31,25	Tidak Tuntas
8	DMA	31,25	Tidak Tuntas
9	GAP	31,25	Tidak Tuntas
10	HJA	43,75	Tidak Tuntas
11	KARA	75	Tuntas
12	MA	81,75	Tuntas
13	MFC	75	Tuntas
14	MRR	37,5	Tidak Tuntas
15	MUS	37,5	Tidak Tuntas
16	NAM	56,5	Tidak Tuntas

17	RJ	31,25	Tidak Tuntas
18	SAN	81,25	Tuntas
19	SI	43,75	Tidak Tuntas
20	TLKR	63	Tidak Tuntas
21	TDM	31,25	Tidak Tuntas
22	YF	31,25	Tidak Tuntas
Jumlah		1006	
Rata-rata		7,318	
Ketuntasan		18%	
Klasikal			
Siswa T		4	
Siswa TT		19	
Presentase TT		86%	

Tabel 2. Hasil Pretes Siswa Pra-siklus

No	Rentang	Jumlah Siswa
1	89-100	0
2	79-88	2
3	69-78	2
4	0-68	18



Gambar 3. Pretes

Dapat dilihat dari tabel 1 diatas hasil pada pre-test sebelum tindakan dari 22 siswa, terdapat 19 siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 7,318, dilanjutkan dengan

presentase tidak tuntas sebesar 86% dan siswa yang tuntas banyak 4 orang siswa dengan presentase klasikal 18%.

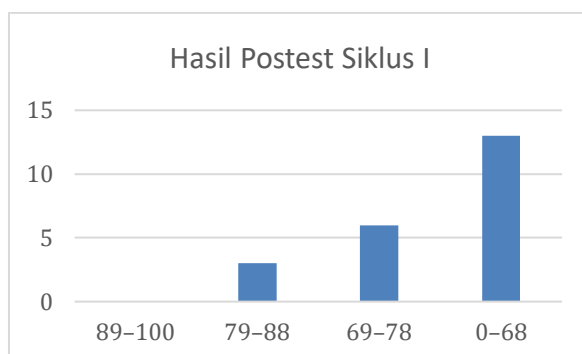
Pelaksanaan Siklus I

Tabel 3. Hasil *Posttest* Siswa Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	ASM	43,75	Tidak Tuntas
2	AN	50,00	Tidak Tuntas
3	AAC	75	Tuntas
4	APT	62,5	Tidak Tuntas
5	CO	81,25	Tuntas
6	DADH	25,00	Tidak Tuntas
7	DEZ	31,25	Tidak Tuntas
8	DMA	31,25	Tidak Tuntas
9	GAP	31,25	Tidak Tuntas
10	HJA	43,75	Tidak Tuntas
11	KARA	75	Tuntas
12	MA	81,75	Tuntas
13	MFC	75	Tuntas
14	MRR	37,5	Tidak Tuntas
15	MUS	37,5	Tidak Tuntas
16	NAM	75,5	Tuntas
17	RJ	31,25	Tidak Tuntas
18	SAN	81,25	Tuntas
19	SI	43,75	Tidak Tuntas
20	TLKR	75	Tuntas
21	TDM	31,25	Tidak Tuntas
22	YF	75	Tuntas
Jumlah		1194	
Rata-rata		8,682	
Ketuntasan		36%	
Klasikal			
Siswa T		8	
Siswa TT		14	
Presentase TT		64%	

Tabel 4. Hasil *Posttest* Siswa Siklus I

No	Rentang	Jumlah Siswa
1	89-100	0
2	79-88	3
3	69-78	6
4	0-68	13

**Gambar 4. Posttest siklus I**

Berdasarkan pada tabel.3 hasil posttest siklus I dan diagram gambar.4, diketahui bahwa dengan penerapan media *Animateds drawing* dalam pembelajaran. Dapat menghasilkan nilai rata-rata 8,682, dan terdapat siswa yang tidak tuntas 14 orang, dengan nilai presentase tidak tuntas sebesar 64%. Sedangkan, siswa yang tuntas ada 8 orang dengan presentase klasikal sebesar 36%.

Pelaksanaan Siklus II

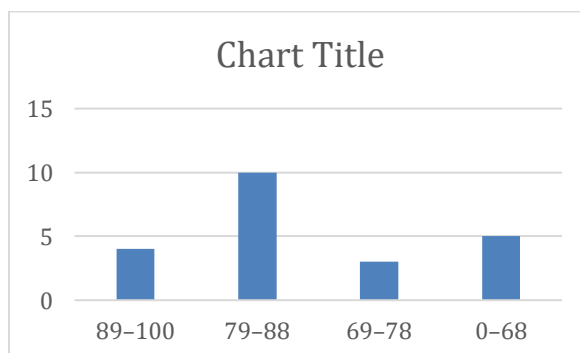
Tabel 5. Hasil *Posttest* Siswa Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	ASM	50	Tidak Tuntas
2	AN	56,25	Tidak Tuntas
3	AAC	88	Tuntas
4	APT	81	Tuntas
5	CO	88	Tuntas
6	DADH	68,75	Tidak Tuntas
7	DEZ	81	Tuntas
8	DMA	81	Tuntas

9	GAP	69	Tuntas
10	HJA	88	Tuntas
11	KARA	88	Tuntas
12	MA	56,25	Tidak Tuntas
13	MFC	100	Tuntas
14	MRR	75	Tuntas
15	MUS	75	Tuntas
16	NAM	93,75	Tuntas
17	RJ	81	Tuntas
18	SAN	94	Tuntas
19	SI	81	Tuntas
20	TLKR	93,75	Tuntas
21	TDM	50	Tidak Tuntas
22	YF	81	Tuntas
Jumlah		1719	
Rata-rata		12,500	
Ketuntasan		77%	
Klasikal			
Siswa T		17	
Siswa TT		5	
Presentase TT		23%	

Tabel 6. Hasil *Posttest* Siswa Siklus II

No	Rentang	Jumlah Siswa
1	89-100	4
2	79-88	10
3	69-78	3
4	0-68	5



Gambar 5. Posttest siklus II

Setelah dilakukannya pelaksanaan siklus II kemampuan siswa dalam belajar menggambar mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata 12,500. Ketuntasan klasikal di siklus II sebanyak 77% dengan jumlah siswa yang tuntas 17 orang. Presentase tidak tuntas mengalami penurunan yang awalnya disiklus I sebanyak 64%, menjadi 23% dengan siswa yang tidak tuntas hanya 5 orang.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Daniyati et al., 2023). Media secara umum merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai perangkat yang digunakan sebagai perantara antara pengirim dan penerima informasi atau pesan (Lestari et al., 2023).

Secara umum fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka dapat terlaksana dengan efektif, tergantung dari tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik siswa yang bersangkutan. Terdapat tiga landasan dalam menggunakan media belajar, di antaranya: Landasan Filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris (Saleh & Syahrudin, 2023).

Menurut (Rizal et al., 2021) media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa pesan, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media dapat mempermudah proses pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Tafonao, 2018).

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan sebelumnya, media pembelajaran dapat diartikan sebagai bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran. Media

pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat esensial dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang efektif serta menarik perhatian dan minat anak-anak sehingga proses belajar tetap terjadi (Syabrina, 2020).

Dikarenakan Media sebagai alat untuk membantu proses penyampaian materi dari seorang pendidik kepada peserta didik dapat menggunakan sebuah media pembelajaran (Silviyanti et al., 2023). Karena gurulah yang menginginkan untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran kepada anak didik. Guru menyadari bahwa tanpa bantuan media, bahan pelajaran sulit dicerna dan dipahami oleh peserta didik, terutama materi yang kompleks.

Macam-Maca Media Pembelajaran

Berbicara mengenai macam-macam media pembelajaran tentu sangatlah banyak, tetapi semua media yang ada tentunya masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya. Oleh sebab itu, guru harus selektif dalam memilih media yang akan dipilihnya dalam mengajar. Media pembelajaran diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung, melalui media pembelajaran siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata. Sejatinya berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra.

Macam-macam media pembelajaran (Mahnun, 2020) dalam Sadiman menjelaskan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi enam kelompok, antara lain; benda yang didemonstrasikan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan media belajar. Adapun menurut Allen, media itu diklasifikasikan menjadi sembilan kelompok, antara lain; visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pembelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Selain itu, menurut Ely, media berdasarkan ciri fisiknya dikelompokkan menjadi tujuh kelompok, antara lain; presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi. Namun, secara ukuran Ibrahim mengatakan bahwa berdasarkan alat dan perlengkapannya, media itu dikelompokkan menjadi

lima kelompok, diantara lain; media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media media proyeksi, televisi, video, komputer.

Adapun menurut (Ramdani et al., 2020) media berdasarkan taksonomi itu dibagi menjadi tujuh golongan, diantara lain; media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Namun, secara umum Heninch membagikan media menjadi tiga bagian, diantara lain; *pertama*, media grafis, di dalamnya termasuk media visual, yang mana pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. *Kedua*, media audio yang mana media ini berkaitan dengan indera pendengaran. *Ketiga*, media proyeksi diam, yang mana media ini mempunyai persamaan dengan media grafis, dalam artian sama-sama menyajikan rangsangan secara visual. Sedangkan perbedaannya, media grafis dapat secara langsung dalam berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan (Faqih, 2021).

Media Animated Drawings

Animated drawings, dalam konteks pendidikan, adalah media pembelajaran yang di mana membuat gambar dari siswa dapat bergerak seakan hidup atau nyata. Pada dasarnya adalah animasi singkat yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam belajar. Dalam penggunaan media tersebut dapat Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Sebelum penggunaan media animated drawings pada saat pembelajaran, berikut beberapa yang perlu disampaikan kepada siswa. Diantaranya seperti, Mengajarkan teknik menggambar dasar seperti membuat garis, bentuk, dan perspektif terhadap siswa.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran Animated Drawing upaya dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa di SDIT Al-Qonita Palangka Raya, terbukti dengan aktivitas guru dan siswa dari siklus I dan II dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti Hasil belajar siswa dari siklus I dengan rata-rata 8,682 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 36%, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 12,500 ketuntasan klasikalnya 77%. Maka dapat dinyatakan media tersebut terbukti mampu membantu minat,

pemahaman, serta meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar menggambar pada materi seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. (2018). *Taswir: Seni Rupa dalam Pandangan Islam* (Vol. 1, pp. 09–34). Rumah Fiqih Publishing. <http://eprints.radenfatah.ac.id/2501/1/tashwir.pdf>
- Amin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA melalui Model Pembelajaran Picture And Picture. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 72–79. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.120>
- Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 139–147. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.663>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Irfan. (2016). Perkembanga Seni Kerajinan Keramik Berbasis Pendekatan Desain Keramik. *Of EST*, 1, 58–74.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Mahnun, N. (2020). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Mareza, L. (2018). Strategi Dan Model Pembelajaran Seni Rupa Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Psychopolytan*, 1(2), 86–97.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.

- Ramdani, R., Rahmad, M., & Fakhruddin. (2020). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Laboratorium Percontohan Upi Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 47– 59. Media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 173. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034><https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711><http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Rizal, S. U., Maulana Dadung, & Mazrur. (2021). Pengembangan Computer Based Instructional Materi “Haji” di Madrasah Aliyah. *Pengembangan Computer Based Instructional*, 4(2), 137–155.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, Y. R., & Hakim, R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Meningkakan Hasil Belajar seni Rupa di Sekolah Menengah Pertama. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Silviyanti, Syabrina, M., & Rizal, S. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bipas (Bahasa Indonesia , IPA IPS) Berbasis Android MI MI / SD. *Genderang Asa*, 4(1), 1–12.
- Syabrina, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta’lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran, Palangka Raya*, 7(1), 25–36.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan:Yogyakarta*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>