

Terbit online pada laman web jurnal: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jto>

PERBEDAAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR ANTARA MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBTOON DAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT SISWA KELAS XI TKRO DI SMKN 6 MALANG

Eriyanto¹, Partono², Imam Muda Nauri³

¹⁻³Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

¹eriyanto6699@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan diri sendiri pada aspek kepribadian manusia. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan zaman, khususnya pada aspek teknologi. Hal ini menjadikan tuntutan bagi tenaga-tenaga pendidik untuk terlatih dan terampil dalam mengajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan yaitu kegiatan yang berinteraksi antara tenaga pendidik atau guru dengan peserta didik yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas mental untuk menjadikan pribadi peserta didik yang mandiri. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMKN 6 Malang didapatkan data mengenai hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI TKRO pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga dengan data rapot hasil belajar siswa yaitu 68% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan siswa yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 32% dan 71% siswa memiliki motivasi yang rendah sedangkan 29% siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan memakai powerpoint yang menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran webtoon adalah media pembelajaran yang bisa dipakai sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa antara menggunakan media pembelajaran webtoon dan menggunakan media pembelajaran powerpoint siswa kelas XI TKRO di SMKN 6 Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar antara menggunakan media pembelajaran webtoon dan menggunakan media powerpoint siswa kelas XI TKRO di SMKN 6 Malang.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi, webtoon, powerpoint.

Abstract

Education aims to develop one's personality. Rapid technological advancement affects the quality of education. This requires teachers to be skilled in science education. Educators or teachers interact with students to improve mental quality and independence. Based on observations at SMKN 6 Malang, data regarding learning outcomes and learning motivation of class XI TKRO students in the subject of chassis maintenance and power transfer were obtained with data on student learning outcomes report cards, namely 68% of students did not meet the minimum completeness criteria while students who had achieved grades minimum completeness criteria are 32% and 71% of students have low motivation while 29% have high learn Webtoon learning media improves student learning outcomes and motivation. This study compared webtoon and powerpoint learning media for class XI TKRO students at SMKN 6 Malang. This study found that class XI TKRO students at SMKN 6 Malang had different learning outcomes and motivation when using webtoons versus powerpoints.

Keywords: learning outcomes, motivation, webtoon, powerpoint

Pendidikan adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan diri sendiri pada aspek kepribadian manusia. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan zaman, khususnya pada aspek teknologi. Hal ini menjadikan tuntutan bagi tenaga-tenaga pendidik untuk terlatih dan terampil dalam mengajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut

Dimiyanti, (2006:7) pendidikan yaitu kegiatan yang berinteraksi antara tenaga pendidik atau guru dengan peserta didik yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas mental untuk menjadikan pribadi peserta didik yang mandiri.

Belajar adalah kegiatan yang diperuntukan kepada peserta didik, sedangkan mengajar merupakan tanggung jawab seorang guru untuk membimbing peserta didik dalam

belajar. Menurut Sanjaya (2010:228) belajar yaitu proses pengembangan mental pada pribadi seseorang yang dapat menimbulkan perubahan perilaku. Perkembangan pada aspek teknologi dan informasi yang berkembang pesat mempengaruhi berbagai bidang salah satunya pada bidang otomotif, perlu melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi agar menunjang proses pembelajaran yang efisien dan efektif.

Belajar dengan hasil belajar adalah satu kesatuan yang tak terpisahkan. Hasil belajar adalah akibat dari proses belajar. Terdapat beberapa definisi dari hasil belajar. Menurut Aunurrahman (2009), hakikat hasil belajar siswa yaitu perubahan tingkah laku dari suatu kegiatan belajar. Berdasarkan definisi-definisi hasil belajar yang sudah disebutkan di atas, bisa di tarik kesimpulan hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku hasil dari suatu kegiatan belajar yang meliputi sikap, pengetahuan serta kecakapan yang mengalami perubahan. Belajar juga membutuhkan motivasi agar pada saat melaksanakan proses belajar siswa menjadi lebih aktif pada pembelajaran dengan begitu mendapatkan perolehan hasil belajar yang baik.

Menurut Sardiman & Riduwan (2006) Motivasi belajar merupakan penggerak di balik semua kegiatan belajar dalam diri siswa, dasar kegiatan belajar, dan arah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dicapai oleh subjek pembelajaran. Motivasi adalah kekuatan atau kekuatan yang terjadi di dalam dan di luar diri siswa untuk membuat siswa siap dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran adalah bagian yang berperan pada proses belajar agar siswa dapat mendapatkan pemahaman yang baik. Saat ini banyak media teknologi yang dijadikan media pembelajaran salah satunya media visual berupa komik online yaitu webcomic berplatform webtoon. Web komik merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat masa kini dalam penggunaannya dan salah satu dari perangkat tersebut adalah smartphone. Media pembelajaran web komik memiliki fungsi untuk mengurangi dampak negatif penggunaan smartphone, selain itu dapat berfungsi sebagai salah satu pembelajaran inovatif (Figueras-Maz, dkk., 2017). Web komik akan menjadi alternatif media pembelajaran

yang dapat dipilih oleh pendidik dan dalam penggunaannya akan mempermudah siswa saat pembelajaran sehingga mereka dapat belajar secara praktis juga efektif dengan bahasanya yang mudah dimengerti serta ilustrasi yang menarik (Lesmono, dkk., 2018; Ratnasari, dkk., 2018).

Kata “Webtoon” adalah sebuah akronim dari website cartoon atau world wide web + cartoon dan perwujudan gambar dengan alur cerita bermakna tertentu atau disebut komik serta penerbitannya dilakukan secara online tidak berbayar juga tidak berorientasi komersial (Song, dkk., 2014; Lynn, 2016; Jang & Song, 2017). Negara yang masyarakatnya cenderung menggunakan aplikasi webtoon adalah Korea (Choi, 2016) dan juga Indonesia (Yonkie & Ujianto, 2017; Raulan & Fatimah, 2018). Webtoon dianggap sebagai perwujudan manhwa yang merupakan julukan komik khas Korea, sama dengan Jepang yang memiliki manga (Yonkie & Ujianto, 2017; Putri, 2018). Manhwa merupakan sinonim untuk semua jenis genre komik di Korea yang penerbitannya dilakukan secara online maupun cetak (Jin, 2015; Norin, 2018).

Webtoon secara umum merupakan aplikasi sebagai situs atau dapat disebut perangkat lunak yang di dalamnya pengguna dapat melakukan pengunduhan atau streaming, browsing, pembelian, membaca, dan menggunakan konten berbentuk digital melalui gadget seperti smartphone, PC, tablet, serta komputer (Khairina, 2018; Oh & Koo, 2018). Layanan serial yang diberikan dalam Webtoon setiap harinya selalu diperbarui dan dimutakhirkan dengan sajian bermacam pilihan bahasa, karena tujuannya agar pengguna internet di seluruh penjuru dunia dapat menggunakan, juga termasuk adanya sajian Bahasa Indonesia.

Format yang digunakan dalam webtoon sebagian besar berbentuk strip panjang dengan tampilan scroll-down pada aplikasi seluler dan halaman web (Suh, 2017). Format sajian yang digunakan dalam webtoon yaitu penggulingan vertikal berurutan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman membaca mirip seperti sedang menonton film pendek kepada para pembaca dan lebih mudah memahami alur dari ceritanya (Jang & Song, 2017). Pengarang

komik di webtoon kebanyakan memiliki teknik digital, sebagai contoh efek video atau suara dan animasi flash. Webtoon dengan fungsi gerak dan suara memberikan suatu pemicu untuk indera para pembaca agar membentuk keterampilan dalam mendongeng (Jin, 2015). Webtoon memberikan kemudahan bagi para pembacanya untuk menikmati berbagai genre komik, mengunduh konten yang terdapat di dalamnya, serta adanya sistem pemberitahuan tentang perilisian atau tersedianya seri baru (Khairina, 2018). Webtoon telah mencapai perkembangan dimana komik ataupun konten di dalamnya dapat dicetak menjadi serangkaian buku dan isinya dipersiapkan untuk diangkat menjadi film (Chung, 2017). Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa webtoon merupakan komik interaktif dengan pendistribusian melalui internet dan dapat diakses menggunakan gadget, seperti laptop maupun smartphone karena fitur-fiturnya praktis juga menarik. Fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi digital webtoon diberikan secara gratis (Leguizamón, 2017). Webtoon menyajikan berbagai macam genre komik yang menjadi favorit seluruh kalangan masyarakat, tampilan menyesuaikan dengan gadget yang digunakan termasuk mobile friendly, adanya fitur notifikasi untuk perilisian terbaru, dan episode yang disediakan setiap minggunya dapat berjumlah satu hingga dua episode (Yoon, dkk., 2015; Khairina, 2018).

Tampilan webtoon juga menyediakan fitur kolom like dan komentar. Pembaca webtoon diharapkan untuk memberikan sebuah balasan di akhir setiap akhir episode sesuai dengan perasaan yang akan diekspresikan. Komentar yang telah diberikan oleh pembaca akan dibaca dan diperhitungkan untuk mempertimbangkan bagaimana pengembangan episode berikutnya oleh pembuat webtoon. Ada beberapa pembuat webtoon yang mengakui dalam pembuatan setiap episode mereka mendapatkan ide setelah membaca setiap komentar yang diberikan oleh para pembacanya (Jang & Song, 2017). Fitur kolom like dan komentar secara tidak langsung memungkinkan adanya suatu interaksi antara pengarang webtoon dan pembacanya, sehingga episode yang dikembangkan dapat lebih menarik. Clery (2018) berpendapat bahwa

webtoon akan menjadi suatu hal menarik yang dapat memberikan motivasi yang kuat terhadap para Generasi N (pengguna internet yang hidup di era setelah 1980-an) sehingga mereka akan belajar dan membaca lebih giat lagi.

Program Microsoft adalah keluarga aplikasi Microsoft Office, sering digunakan sebagai media presentasi. Programnya mudah dimengerti, tapi menyenangkan untuk menunjukkan sesuatu. Media powerpoint adalah media yang menampilkan penampilan tulisan dan bentuk gambar yang tidak berwarna dan tidak berwarna (hitam dan putih) dan efek gerakan (Harti, 2013). Media powerpoint biasanya dipergunakan untuk mempresentasikan materi-materi di bidang-bidang tertentu. Media ini pada dasarnya dipergunakan untuk presentasi. Media powerpoint sering digunakan, karena media ini juga efektif dalam meningkatkan ingatan siswa untuk lebih memahami mata pelajaran yang dipelajari guru.

Menurut Cahyani, dkk 2019 Powerpoint yaitu salah satu media yang bisa dipakai kegiatan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan sangat menarik untuk tidak hanya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, tetapi juga memanfaatkan media untuk pendistribusian bahan ajar. Powerpoint adalah program yang mempunyai fungsi lebih baik untuk menampilkan materi presentasi serta banyak dipakai pada bidang pendidikan.

Beberapa hal yang membuatnya menarik untuk menggunakan media ini sebagai alat presentasi yaitu berbagai teks, kemampuan pemrosesan gambar, dan animasi yang bisa ditangani secara individu tergantung pada kreativitas anda. Penggunaan powerpoint ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu praktis, memberi kesempatan bertatapan wajah serta dapat mengamati responden, dapat dijeda di setiap sekuens belajar dikarenakan guru yang mengontrol sepenuhnya pada komunikatif, lebih baik di banding dengan menggunakan papan tulis.

Menurut Khaerunnids dkk (2018) Media powerpoint adalah media elektronik yang bisa di pakai guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran Powerpoint bisa membantu guru mengajar dengan mudah dan membantu siswa menerima pembelajaran,

menciptakan minat dalam belajar untuk siswa. Media powerpoint membantu guru mengembangkan teknik pendidikan, terutama dengan banyak teori dan penjelasan. Media powerpoint membuat materi tersebut menarik untuk dikirim ke layar powerpoint, sehingga siswa tidak pernah merasa jenuh ketika mendengar paparan materi. Penggunaan media powerpoint diharapkan untuk merangsang minat siswa dalam belajar, seperti ketika digunakan, siswa tidak sekedar tentang melalui ceramah, serta dapat mengundang peserta didik sebagai melihat bukti warisan sejarah yang divisualisasikan dalam media powerpoint. jadi siswa dengan mudah memahami materi saat mereka menjalani proses belajar (Elpira, 2015: 96).

Berdasarkan paparan diatas penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar antara siswa yang diajar menggunakan media webtoon dengan siswa yang diajar menggunakan media powerpoint.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen, yaitu dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan pengontrolan terhadap variabel-variabel. Penelitian ini bermaksud untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran webtoon dan media pembelajaran powerpoint pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pindah Tenaga kompetensi dasar menerapkan cara memilih ban dan pelek untuk pemakaian khusus. Peneliti akan menggunakan rumus uji independen sample t test untuk analisis perbedaannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai posttest dan angket. Hasil belajar siswa diukur menggunakan instrumen tes dan angket.

Instrumen tes untuk pengukuran hasil belajar pasca diberi perlakuan. Instrumen ini berupa tes tulis dari 25 soal dengan kondisional yang diberikan pada kegiatan belajar mengajar. Kisi-kisi tes disusun dengan mengacu pada indikator yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan penilaian. Sebelum digunakan, instrumen di uji coba terlebih dahulu. Instrumen angket digunakan

untuk pengukuran hasil belajar pasca diberi perlakuan. Instrumen ini berupa tes tulis dari 25 butir pernyataan dengan kondisional yang diberikan pada kegiatan belajar mengajar.

Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas XI TKRO SMK Negeri 6 Malang tahun ajaran 2020/2021 terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas XI TKRO 1 (30 siswa) dan XI TKRO 2 (30 siswa). Sebelum melakukan penentuan kelompok, terlebih dahulu dilakukan pretest untuk membuktikan bahwa kelas XI TKRO 1 dan XI TKRO 2 memiliki kemampuan awal yang sama.

Tahapan pelaksanaan penelitian persiapan yaitu meliputi, membuat perangkat pembelajaran untuk kelas menggunakan powerpoint dan kelas eksperimen menggunakan webtoon, menyiapkan instrumen tes berupa soal posttest, menyiapkan instrumen motivasi berupa angket mengenai motivasi belajar siswa, melakukan validasi terhadap instrumen-instrumen yang digunakan, melakukan koordinasi dan menjelaskan alur pelaksanaan pengambilan data di kelas meliputi sintaks, penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran kepada guru mata pelajaran yang akan menjadi pengajar untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tahapan pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini memiliki beberapa tahapan yaitu meliputi, menyiapkan dua kelompok belajar, melakukan proses pembelajaran menggunakan media powerpoint oleh guru mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pindah tenaga di SMKN 6 Malang, sedangkan pada kelas eksperimen memakai media webtoon dengan pengajar yang sama, selanjutnya melakukan posttest dan pengisian angket motivasi belajar, selanjutnya membandingkan perbedaan antara hasil belajar dan motivasi siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen, kemudian peneliti mengevaluasi hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan data hasil post-test dan pengisian angket motivasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan proses pengambilan data, maka selanjutnya dilakukan kegiatan analisis hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan data belajar siswa yang sudah didapat dari lapangan dijabarkan dalam

uji statistik deskriptif dari hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mengerjakan soal posttest, pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	Keterangan
30	30	Valid N
0	0	Missing
83,47	74,13	Mean
84,00	74,00	Median
80	68	Mode
7,026	8,772	Standar Deviasi
49,361	76,947	Variance
24	28	Range
72	60	Minimum
96	88	Maximum
2504	2224	Sum

Sumber: Output SPSS 19.0 for windows

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ditunjukkan dari nilai rata-rata (mean), nilai paling rendah (minimum), nilai paling tinggi (maximum), dan nilai keseluruhan (sum) yang ada pada tabel 1.

Berdasarkan uji perbedaan hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan metode Independent-Samples T Test dengan bantuan program SPSS 19.0 for windows. Hasil uji hipotesis didapatkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05 dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran webtoon dengan media pembelajaran powerpoint.

Dari pemaparan diatas mengenai hasil belajar yang didapat siswa kelas eksperimen lebih baik karena diajar menggunakan media pembelajaran webtoon. Hal ini terjadi karena pada kelas diajar menggunakan media webtoon siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan siswa berani bertanya, berani mengungkapkan pendapat kepada teman dan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan lebih aktif berdiskusi dengan kelompoknya.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran kelas eksperimen cenderung lebih aktif dalam pembelajaran, bertanya, berdiskusi dan bekerja sama saling membantu temanya yang mengalami kesulitan.

Hal ini relevan dengan pendapat Joyce & Weil (1980:240) bahwa guru sebagai fasilitator siswa mengikuti proses pembelajaran berkelompok meliputi perencanaan, pengelolaan, dan pelaksanaan. Guru disini sebagai pembimbing siswa selama proses pembelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol siswa cenderung fokus pada pembelajaran ketika guru menerangkan materi sebagian siswa ada yang mengantuk, bermain gadget serta mengobrol dengan temanya, dalam hal ini guru sering kali melakukan peneguran pada siswa yang kurang antusias. Sedangkan siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan media pembelajaran powerpoint siswa menjadi kurang aktif dan cenderung lebih pasif ketika pembelajaran dan selama pembelajaran beberapa siswa mendapat teguran dari guru untuk memperhatikan apa yang sedang disampaikan.

Hal ini senada dengan pendapat Muyassaroh, Asib, & Marmanto (2019); Ningrat & Muyasari (2019), bahwa webtoon merupakan komik digital yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan membuat siswa lebih antusias, nyaman, dan lebih mudah dibaca dari pada komik cetak pada umumnya, hal ini karena panel disusun secara vertikal. Namun meski begitu, materi yang disajikan dalam webtoon dapat tetap bersifat akurat dan memiliki kelayakan yang baik.

Selanjutnya mengenai data motivasi belajar yang sudah didapat dari lapangan dijabarkan dalam uji statistik deskriptif dari hasil motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mengerjakan angket motivasi, pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Angket	Angket	Keterangan
30	30	Valid N
0	0	Missing
81,50	69,43	Mean
80,50	67,50	Median
78	81	Mode
7,224	9,126	Standar Deviasi
52,190	83,289	Variance
24	31	Range
70	56	Minimum
94	87	Maximum
2445	2083	Sum

Sumber: Output SPSS 19.0 for windows

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa antara

kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dilihat dari nilai rata-rata (mean), nilai paling rendah (minimum), nilai paling tinggi (maximum), dan nilai keseluruhan (sum) yang ada pada pada tabel 2.

Dari uji perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan menggunakan metode Independent-Samples T Test dengan program SPSS 19.0 for windows didapatkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05, data tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran webtoon dan menggunakan media pembelajaran powerpoint.

Dari pemaparan diatas motivasi belajar siswa yang diperoleh oleh siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol karena pada kelas eksperimen siswa siswa menjadi lebih aktif, lebih semangat, lebih inovatif dan mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran ditunjukkan dengan siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran karena kemenarikan media pembelajaran webtoon yang memudahkan siswa mengerti materi-materi yang terkandung dalam alur cerita komik, gambar tokoh-tokoh, dan gambar mengenai komponen-komponen pada materi seperti bagian roda, pelek beserta jenis-jenisnya pada media pembelajaran webtoon, berani mengungkapkan pendapat kepada teman dan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan lebih aktif berdiskusi dengan kelompoknya. Sedangkan perolehan skor hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan media powerpoint dianggap kurang efektif dalam meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. Siswa cenderung tidak fokus dalam proses pembelajaran saat guru menyampaikan materi, tanpa mencari referensi lain dari sumber belajar yang berbeda. Pembelajaran yang diajar menggunakan media powerpoint cenderung membosankan, hal ini karena media pembelajaran powerpoint merupakan media yang lumrah digunakan oleh guru pada umumnya.

Hal ini senada dengan pendapat Clery (2018) bahwa webtoon akan menjadi suatu hal menarik yang dapat memberikan motivasi yang kuat terhadap para Generasi N (pengguna internet yang hidup di era setelah 1980-an)

sehingga mereka akan belajar dan membaca lebih giat lagi. Kelebihan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan cara memicu imajinasi pembacanya melalui kombinasi alur cerita, penggambaran karakter, dan isi dialog antar tokoh komik merupakan keunggulan dari komik yang tidak dimiliki textbook biasa (Akbar & Raharjo, 2015).

PENUTUP

Kesimpulan

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran webtoon dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint siswa kelas XI TKRO di SMKN 6 Malang dan terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran webtoon dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint siswa kelas XI TKRO di SMKN 6 Malang.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar siswa dapat memahami materi lebih baik dan lebih termotivasi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, O. A., & Raharjo, I. 2015. Minat Belajar Siswa terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4 (1), 750-754.
- Choi, J. 2016. Awl is Piercing Me and Society: Webtoon as a Popular Adult Education Tool in South Korea. *Proceedings of the 8th Asian Diaspora Adult Education Pre-conference*, Charlotte, NC.
- Chung, M. Y. 2017. The Humanity of the Zombie: A Case Study of a Korean Zombie Comic. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 7 (1), 6, 1-15. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.81>.
- Clery, R. 2018. *Webtoons, a Tool for Communicating Science in Antarctica*. PCAS 220, Supervised Project Report (ANTA604), 1-23.
- Figueras-Maz, M., Masanet, M. J., & Ferrés, J. 2017. Mobile Devices in Higher Education: A Pending Issue in

- Multidimensional Media Literacy. *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies*, 9 (1), 135-144.
- Jang W., & Song, J. E. 2017. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 168–187.
- Jin, D. Y. 2015. Digital Convergence of Korea's Webtoons: Transmedia Storytelling. *Communication Research and Practice*, 1 (3), 193-209.
- Khairina, A. 2018. *Pengaruh Aplikasi Line Webtoon terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi pada Siswa/i SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Lampung.
- Yonkie, A., & Ujjianto, A. N. 2017. *Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web*. *Dimensi DKV*, 2 (2), 123-134.
- Yudana, D. Y. P. I. 2020. *Pengembangan Media Webtoon Berbasis Reciprocal Teaching pada Kompetensi Dasar Menerapkan Cara Memilih Ban dan Pelak untuk Pemakaian Khusus serta Pengaruh terhadap Literasi Siswa di SMKN 1 Singosari*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang:FT UM.

