

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DI APLIKASI
TIKTOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGAMBAR
KOMIK KELAS VIII SMPN 1 BATHIN SOLAPAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Nurul Huda
20020018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

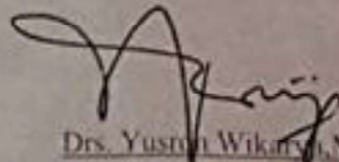
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DI APLIKASI
TIKTOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGAMBAR
KOMIK KELAS VIII SMPN 1 BATHIN SOLAPAN

Nama : Nurul Huda
NIM : 20020018
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 April 2024

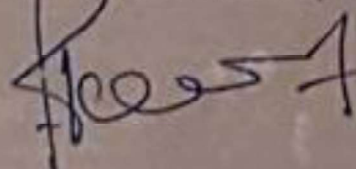
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Yustin Wikarso, M.Pd
NIP. 196401031991031005

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Elva Pebriyeni S.Pd, M.Sn
NIP. 19030202012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok
terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII
SMPN 1 Bathin Solapan
Nama : Nurul Huda
NIM : 20020018
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

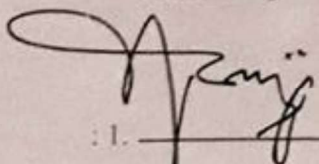
Padang, 21 Mei 2024

Tim Penguji :

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

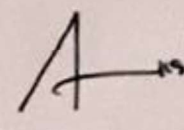
1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 196401031991031005

: 1. 

2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd.
NIP. 195912121986021001

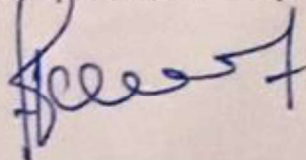
: 2. 

3. Anggota : Siti Aisyah, S. Pd., M.Pd.
NIP. 199107192020122022

: 3. 

Menyetujui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni S.Pd.M.Sn
NIP. 19030202012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang Maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain dengan norma dan ketentuan hukum berlaku.

Padang, 25 April 2024

Saya yang menyatakan.



Nurul Huda

NIM. 20020018

KATA PERSEMBAHAN



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, atas limpahan rahmat dari karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan”. Selawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW, yang telah mengeluarkan umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Karya ini ku persembahkan untuk Cinta Pertama dan Panutan saya, Ayahanda Muhammad Arifin Nasution. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Pintu surga saya, Ibunda Dra. Miswita. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, terima kasih karena sudah mendidiku penuh kasih sayang, semua usahaku dan kesuksesan yang kudapatkan tak pernah lepas dari do’a-do’a yang selalu melangit disetiap sujudmu.
Terima kasih ayah...Bunda....

Kepada kedua kakak dan adikku, Fadhillah Arifin S.Pd, Annisa S.Pd dan Abdurrauf, terimakasih sudah menjadi alasan untuk pulang ke rumah setelah beberapa bulan meninggalkan rumah demi menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan

My bestfriend, Eli Masyanti Hsb, Ilvy Riana dan Dina Noviana Sari terimakasih sudah menemani masa kuliahku yang tak terlupakan bersama kalian, main bareng, tidur bareng, serta menerima segala kekurangan dan menemaniku dari awal kuliah sampai sekarang. Semoga kita selalu menjaga hubungan ini sampai tua nanti.

ABSTRAK

Nurul Huda, 2024 : Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan dalam pembelajaran menggambar komik menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok. Sampel yang digunakan kelas VIII 4 dan VIII 2. Teknik pengambilan sampel *Random Sampling*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar perbuatan (praktek), Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25.

Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media konvensional yaitu $t_{hitung} = 4,924$ dan $t_{tabel} = 2,064$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menggambar komik di kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Tutorial, TikTok, Menggambar Komik, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, serta selawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan” atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa
2. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Pembimbing dan Pembimbing Akademik (PA) yang tidak mempersulit mahasiswanya untuk mendapatkan gelar, memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bapak dipanjangkan umurnya, dimudahkan segala urusannya, dan dilimpahkan rezekinya.
3. Ibu Nessya Fitryona, S. Pd., M. Sn. dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. selaku koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd dan Ibu Siti Aisyah, S. Pd., M.Pd. selaku anggota penguji.
5. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa
6. Bapak Dr.Syahbuddin. MA selaku kepala sekolah, serta Bapak, Ibu guru dan peserta didik di SMP Negeri 1 Bathin Solapan

7. Ayahanda Muhammad Arifin Nasution dan Ibunda Dra. Miswita, beserta kakak dan adik tercinta yang telah memberikan doa dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada sahabat penulis Eli Masyanti Hsb, Ilvy Riana, Dina Noviana Sari, yang telah banyak membantu, menemani dalam penyelesaian kuliah selama ini dan selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa 2020, yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi.
10. Kepada diri saya terimakasih untuk diri saya Nurul Huda yang telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan dari luar, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 25 April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Belajar.....	8
2. Pembelajaran Seni Rupa.....	10
3. Menggambar Komik.....	13
4. Media Pembelajaran.....	18
5. Media Video Tutorial.....	21
6. Media Konvensional.....	28
7. Hasil Belajar.....	28
8. Aplikasi TikTok.....	30
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pemikiran.....	38

D. Hipotesis.....	39
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Jadwal Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	42
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	43
1. Variabel	43
2. Definisi Operasional Variabel	43
E. Jenis dan Sumber Data	44
1. Jenis Data.....	44
2. Sumber data	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	47
1. Teknik Pengumpulan Data	47
2. Alat Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisis Data.....	48
1. Tahap Pengolahan	49
2. Pengujian Persyaratan Analisis	49
BAB IV	51
HASIL PENELITIAN.....	51
A. Deskripsi Data.....	51
B. Analisis.....	56
C. Pembahasan.....	65
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Ulangan Materi Menggambar Komik Kelas VIII Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.....	3
2. Jumlah Peserta Didik SMPN 1 Bathin Solapan.....	42
3. Jumlah Sampel.....	42
4. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	45
5. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	46
6. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	56
9. Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	57
10. Daya Pembeda Instrumen Tes.....	58
11. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
12. Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	60
13. Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
14. Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (Posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
15. Hasil Uji Reabilitas.....	62
16. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis.....	63
17. Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (Pretest) Kelas Eksperimen.....	53
3. Histogram Distribusi Frekuensi hasil Tes Awal (Pretest) Kelas Kontrol..	53
4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest)..... Kelas Eksperimen.....	55
5. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest) Kelas Kontrol...	56
6. Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok.....	116
7. Pertemuan I Kelas Eksperimen (Pendahuluan).....	117
8. Tahap <i>Stimulation</i> dan <i>Problem Statement</i>	117
9. <i>Data Collection</i> dan <i>Data Processing</i>	117
10. <i>Verification</i> dan <i>Generalization</i>	118
11. Pertemuan II Kelas Eksperimen.....	118
12. Menonton Video Tutorial di Aplikasi TikTok.....	118
13. Pengerjaan Praktek Menggambar Komik.....	118
14. Pertemuan I Kelas Kontrol (Pendahuluan).....	119
15. Tahap <i>Stimulation</i> dan <i>Problem Statement</i>	119
16. <i>Data Collection</i> dan <i>Data Processing</i>	119
17. <i>Verification</i> dan <i>Generalization</i>	120
18. Pertemuan II Kelas Kontrol.....	120
19. Guru Menjelaskan Proses Pembuatan Menggambar Komik..... Menggunakan <i>Power Point</i>	120
20. Pengerjaan Praktek Menggambar Komik.....	120
21. Hasil Karya Menggambar Komik di Kelas Kontrol.....	121
22. Hasil Karya Menggambar Komik di Kelas Eksperimen.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa Dan Seni.....	78
2. Surat Izin Penelitian dari KORWILCAM PENDIDIKAN.....	79
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	80
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) Kelas Kontrol.....	86
5. Soal Menggambar Komik.....	92
6. Petunjuk Pembuatan Karya.....	94
7. Modul Seni Budaya Kelas VIII Tahun Ajaran 2023/2024.....	95
Menggambar Komik.....	95
8. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	106
9. Tabulasi Soal Pilihan Ganda.....	107
10. Output Uji Reabilitas.....	108
11. Output Frekuensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
12. Output Uji Valid.....	111
13. Output Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	112
14. Output hasil Uji Normalitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	113
15. Output Analisis Data Homogenitas Kelas Eksperimen.....	114
dan Kelas Kontrol.....	114
16. Output Hipotesis Hasil Belajar.....	115
17. Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok.....	116
18. Dokumentasi Penelitian.....	117
19. Hasil Karya Posttest Peserta Didik.....	121
20. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di.....	122
SMPN 1 Bathin Solapan.....	122
21. Kegiatan Konsultasi Pembimbing.....	123
22. CURICULUM VITAE (CV).....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cara manusia menggunakan pengetahuan dan keterampilan. Dalam era informasi, kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi telah memungkinkan pertukaran informasi yang cepat tanpa terbatas pada ruang dan waktu. Tujuan pembelajaran harus didukung oleh kualitas pembelajaran yang baik.

Pembelajaran adalah semua upaya yang dilakukan oleh guru untuk membuat proses belajar terjadi pada diri peserta didik mereka. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi, keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didiknya. Ketidaklancaran dalam komunikasi membawa akibat pesan atau materi tidak dapat tersampaikan. Untuk membantu kejelasan penyampaian materi maka diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang pelajaran kepada peserta didik dan berpotensi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik. Tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengetahui apakah guru telah mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dengan peserta didiknya. Hasil belajar dapat dicapai oleh peserta didiknya secara optimal terlepas dari upaya guru, seperti keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Ini adalah faktor yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di lapangan dari tanggal 21 November sampai 22 November 2023 di SMPN 1 Bathin Solapan, pada pembelajaran seni budaya ditemukan bahwa pada umumnya penyampaian materi di sekolah masih menggunakan media konvensional seperti media buku, media papan tulis, menggunakan *Power Point* biasa yang kurang menarik dan hanya berisikan tulisan saja.

Penulis melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru seni budaya. Setiap peserta didik memberikan tanggapan berbeda tentang pembelajaran seni rupa, peneliti melakukan wawancara kepada 15 orang peserta didik yang diantaranya 4 orang peserta didik mengatakan menggambar itu sangatlah menyenangkan, 6 orang peserta didik tidak berminat karena menyukai bidang seni tari dibandingkan seni rupa dan 5 orang peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran seni rupa tidak menarik. Pada guru seni budaya yang berjumlah 1 orang dengan lulusan jurusan sendratasik mengatakan kebanyakan peserta didik suka keluar masuk saat proses pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, suka mengobrol hal tidak berkaitan dengan

pembelajaran, tidak mengumpulkan tugas, serta mengganggu teman saat pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Ditemukan hasil belajar ulangan semester genap tahun ajaran 2022/2023 dalam pembelajaran menggambar komik masih banyak yang tidak tuntas, seperti yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Data Hasil Ulangan Menggambar Komik Kelas VIII Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas VIII	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1	VIII 1	31	76	71,96	13	18
2	VIII 2	26	76	72,69	17	9
3	VIII 3	27	76	72,48	8	19
4	VIII 4	26	76	72,84	9	18
Total		110			47	64

Sumber: Tata Usaha SMPN 1 Bathin Solapan

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa dari 4 kelas yang berjumlah 110 peserta didik, hanya 47 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM, dan 64 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan KKM di SMPN 1 Bathin Solapan adalah 76,00. Ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami permasalahan dalam pembelajaran.

Kendala yang terjadi pada saat ini ialah menurunnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya materi menggambar komik. Hal ini terjadi karena cara guru dalam mengajar peserta didik selama ini kurang efektif dan selama ini guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku paket, media papan tulis yang sudah ada masih kurang efektif karena media bersifat statis, menggunakan *Power Point* biasa yang kurang menarik dan hanya berisikan tulisan saja dan guru

belum pernah menggunakan media pembelajaran yang kekinian seperti menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok.

TikTok adalah salah satu aplikasi sosial media yang digunakan untuk membuat sebuah video pendek dalam kurun waktu 15 detik hingga 10 menit yang dilengkapi musik, tulisan, gambar, filter dan efek-efek lainnya sebagai pendukung. Menggunakan media TikTok dalam pembelajaran diduga mampu menarik perhatian peserta didik karena media yang populer di kalangan masyarakat seluruh dunia terutama pada peserta didik yang akan membantu meningkatkan motivasi belajarnya dengan adanya aplikasi TikTok dimudahkan untuk berbagi informasi dengan segudang kekreatifan menyajikan video yang menarik. Karena peserta didik biasanya sangat suka dengan tontonan yang menarik dan sudah banyak yang menggunakan aplikasi ini. Maka peneliti tertarik menggunakan aplikasi TikTok ini menjadi salah satu media pembelajaran peserta didik.

Diharapkan dengan menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok ini akan memberikan motivasi terhadap peserta didik dalam pembelajaran akan meningkatkan kemauan dan kreativitas peserta didik. Maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi Tiktok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi anantara lain secagai berikut:

1. Penyampaian materi di sekolah masih menggunakan media konvensional seperti media buku, media papan tulis, menggunakan *Power Point* biasa yang kurang menarik dan hanya berisikan tulisan saja.
2. Selama proses pembelajaran peserta didik suka keluar masuk, tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung dan suka mengobrol hal tidak berkaitan dengan pembelajaran
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa masih banyak yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal.
4. Guru belum pernah menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok saat pembelajaran seni rupa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi Tiktok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: apakah terdapat perbedaan hasil belajar

menggambar komik peserta didik yang diajar menggunakan media video tutorial di aplikasi tiktok dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media konvensional di kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar komik yang diajar menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional di kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi sekolah menengah pertama (SMP) khususnya pembelajaran Seni Rupa menggunakan media video tutorial di aplikasi TikTok.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan meningkatkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan acuan bagi guru pada bidang studi lainnya dalam menerapkan media video tutorial di aplikasi TikTok.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dalam meningkatkan proses pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman tentang menulis secara ilmiah menjadikan guru lebih professional dan dapat memperdalam materi terkait menggambar komik, serta sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang.

e. Bagi Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dapat menambah koleksi Pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya mahasiswa jurusan Seni Rupa.