

**MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA BERBASIS CANVA DI KELAS VIII.6
SMP NEGERI 13 PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Sebagai Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



Oleh:

**ANNISSA
18020110**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

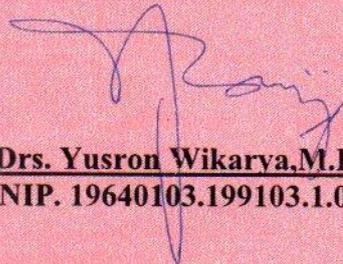
PERSETUJUAN SKRIPSI

**MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA BERBASIS CANVA DI KELAS VIII.6
SMP NEGERI 13 PADANG**

Nama : ANNISSA
NIM : 18020110
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Oktober 2022

Disetujui:
Dosen Pembimbing



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 19640103.199103.1.005

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M. Pd
NIP. 19620815. 199001.1.001

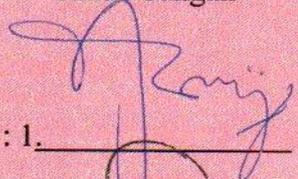
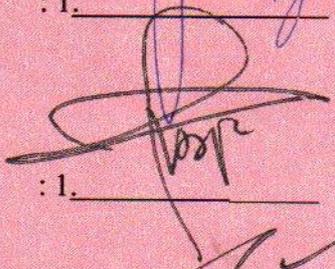
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya
Skripsi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Berbasis *Canva* Di Kelas VIII.6 SMP Negeri 13 Padang
Nama : Annissa
NIM : 18020110
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 November 2022

Tim Penguji

		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yusron Wikarya, M.Pd NIP. 19640103.199103.1.005	: 1. 
2. Anggota	: 1. Dra Zubaidah, M. Pd NIP.19600906. 198503.2.008	: 1. 
	2. Drs. Suib Awrus, M.Pd NIP.19591112.198602.1.001	: 2. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS UNP Padang


Drs. Mediagus, M. Pd
NIP. 19620815. 199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis yang berupa tesis dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Berbasis *Canva* Di Kelas VIII.6 SMP Negeri 13 Padang”**, ini adalah benar dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara jelas dicantumkan dalam kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, 17 November 2022
Yang membuat pernyataan



ANNISSA
NIM. 18020110

PERSEMBAHAN

*“Dengan menyebut nama Allah
yang maha pengasih lagi maha penyayang”*

sembah sujud serta syukur hamba kepada Allah SWT, atas taburan cinta dan kasih sayang-mu yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang telah engkau berikan, akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat beserta salam tidak lupa hamba ucapkan kepada kekasih Allah yakni nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya pada zaman jahiliyah kepada dunia yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang hamba rasakan seperi pada saat sekarang ini, sehingga hamba dapat melewati proses yang penuh rintangan ini.

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada henti-hentinya, maka kupersembahkan karya kecil ini kepada almarhum ayah (Bakhtiar) dan amak (Daniyah) yang telah memberikan dukungan, doa dan cinta kasih tanpa batas, dan tidak akan bisa di balas dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Mudah-mudahan ini menjadi langkah awal untuk membuat almarhum ayah dan mak bahagia, yang selama ini belum bisa aku berikan yang terbaik kepada almarhum ayah dan mak, hanya ucapan ini yang bisa aku berikan, terimakasih yang telah almarhum ayah dan mak berikan selama ini, perjuangan ku belum berhenti sampai disini.

Sebagai bentuk terimakasihku kepada saudara-saudariku (Budi Ayani, Benzul Efendi, Elfi Desmona, Suti yarni, dan adikku tersayang Ilham Indris) yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, semoga doa dan semua hal yang terbaik selalu kalian berikan menjadikan ku orang yang baik pula.

Dan teruntuk teman-temanku sekaligus sahabat seperjuangan dengan selalu memberikan dukungan serta hiburan disaat aku hampir mulai kehilangan arah namun mereka tetap menyemangatiku dengan rasa optimis dan humor mereka yang random (vivi oktarina, Brenda, fitri, cindy fitria anjani, agnes anatola, evita sari, rosa lena aprizia, efrita widiyana, nurhazirah, mita sriganti, widia handayani) yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd atas didikan, serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan juga telah menasehatiku sebagai pembimbing akademik dari mulai awal semester sampai sekarang, dan tidak lupa untuk kedua dosen contributor yakni ibu Dra. zubaidah. M.Pd dan bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd yang telah memberikan banyak nasehat, kritik dan saran yang membangun terhadap skripsi yang sederhana ini.

ABSTRAK

Annisia/2022: Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Berbasis *Canva* di Kelas VIII.6 SMP Negeri 13 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Instrument penelitian yaitu tes hasil belajar siswa, angket kreativitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan analisis data dengan uji t SPSS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan 1) penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan kreativitas pada proses pembelajaran seni rupa, Sedangkan rata-rata kreativitas belajar siswa pada pra siklus 3,51 pada siklus I meningkat menjadi 3,66 dan pada siklus II meningkat menjadi 4,48. 2) penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggambar model. Hal ini dapat di lihat pada hasil ketuntasan pra siklus 31,25% pada siklus I menjadi 78,12% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian tindakan kelas sebagaimana semestinya. Sholawat bersetakan salam taklupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan nabi besarkan kita yakni nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam yang penuh kegelapan alam yang penuh dengan terang benderang yang sama-sama kita rasakan pada saat ini.

Penulisan skripsi ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Berbasis *Canva* Di Kelas VIII SMP N 13 Padang” sebagai salah satu syarat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada program studi pendidikan seni rupa, di universitas negeri Padang (UNP).

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan secara moral maupun secara material, Sehubungan dengan itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M. Pd selaku kepala departemen seni rupa universitas negeri Padang dan Ibuk Eliya Pebriyeni, S.Pd.,M.Sn. selaku sekretaris Departemen Seni Rupa.
2. Bapak Drs. Yusron Wikarya,M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibuk Dra Zubaidah, M. Pd dan bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd selaku anggota penguji.
4. Ibuk Nessya Fitryona,S.Pd., M.Sn selaku pembimbing akademik (PA).
5. Bapak, ibu dosen, dan staf tata usaha departemen seni rupa.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulis skripsi ini masih belum sempurna untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis baik itu motivasi, partisipasi serta kesabaran dalam membimbing penulis serta segala nasehat akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Untuk perbaikan selanjutnya kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Akhirnya penulis serahkan pada Allah SWT, mudah mudahan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri serta bagi para pembaca, aamiin.

Padang, November 2022

Annissa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Kreativitas.....	8
2. Ciri-ciri kreativitas.....	9
3. Indikator-indikator kreativitas belajar.....	9
4. Alat Ukur Kreativitas.....	11
5. Konsep Media.....	11
6. Hasil Belajar.....	18
7. Pembelajaran Seni Rupa.....	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Pemikiran atau Konseptual.....	23
D. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Settingan Penelitian.....	26
C. Siklus Penelitian.....	28
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	30
E. Analisis Data dan Refleksi.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Menurut Siklus	42
B. Uji Hipotesis.....	66
C. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Implikasi.....	76
C. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	----

LAMPIRAN	80
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

No	Halaman
1.	Hasil nilai praktek seni rupa siswa SMP N 13 Padang 2
2.	Jadwal pelaksanaan penelitian dan RPP perbaikan 26
3.	Kisi-kisi angket kreativitas siswa..... 33
4.	Kriteria persentase untuk skor hasil angket kreativitas dan hasil belajar siswa..... 40
5.	Rekapitulasi angket kreativitas pra siklus..... 43
6.	Hasil Belajar Siswa Pra Siklus 44
7.	Rekapitulasi butir angket kreativitas belajar siswa siklus I berdasarkan indikator 52
8.	Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 54
9.	Rekapitulasi hasil angket kreativitas belajar siswa siklus II dengan media berbasis <i>canva</i> 62
10.	Hasil Belajar Siswa Siklus II 64
11.	Uji normalitas hasil belajar siswa 68
12.	Uji homogenitas angket kreativitas siswa 68
13.	Uji t Angket Kreativitas 69
14.	Uji t hitung hasil belajar paired samples test 70
15.	Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa..... 71
16.	hasil hasil belajar siswa..... 74

DAFTAR GAMBAR

No	Halaman
1. Kerangka berfikir	22
2. Saat guru menerangkan pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media berbasis <i>canva</i>	47
3. Siswa memperhatikan pada saat guru menerangkan pembelajaran seni rupa menggunakan media berbasis <i>canva</i>	48
4. Peneliti membagikan kertas hvs pada siswa	50
5. Peserta didik memperhatikan media pembelajaran berbasis <i>canva</i> yang di jelaskan oleh peneliti.....	50
6. Siswa membuat sketsa.....	51
7. Siswa membuat sketsa sesuai yang ada di sediakan	51
8. Peneliti membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran.....	51
9. Peneliti membimbing siswa dalam kegiatan pembuatan karya menggambar model.....	60
10. Siswa memperhatikan media berbasis <i>canva</i> yang di jelaskan oleh penelitti pada siklus II.	61
11. Siswa membuat karya.	61

DAFTAR LAMPIRAN

No	Halaman
1. Surat izin observasi dari jurusan	80
2. Surat izin penelitian dari jurusan.....	81
3. Surat izin dari penelitian dari fakultas.....	82
4. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan kota Padang.....	83
5. Surat balasan telah melakukan penelitian dari SMPN 13 Padang.....	84
6. RPP Perbaikan siklus I	85
7. RPP Perbaikan siklus II.....	95
8. Kisi-kisi angket kreativitas siswa SMP Negeri 13 Padang	105
9. Hasil kuisisioner kreativitas siswa	108
10. Nilai Ketuntasan belajar Siswa pra siklus	112
11. Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I	113
12. Nilai ketuntasan belajar siswa siklus II.....	114
13. Lembar Observasi Guru SMPN 13 Padang Siklus 1 pertemuan 1.....	115
14. Lembar Observasi Guru SMPN 13 Padang Siklus 1 pertemuan II.....	116
15. Lembar Observasi Guru SMPN 13 Padang Siklus II pertemuan 1	117
16. Lembar Observasi Guru SMPN 13 Padang Siklus II pertemuan II.....	118
17. Lembaran observasi siswa SMPN 13 Padang siklus I pertemuan 1	119
18. Lembaran observasi siswa SMPN 13 Padang siklus I pertemuan II	120
19. Lembaran observasi siswa SMPN 13 Padang siklus II pertemuan 1	121
20. Lembaran observasi siswa SMPN 13 Padang siklus II pertemuan II.....	122
21. Kegiatan Konsultasi Skripsi.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berinteraksi, berhubungan dan saling ketergantungan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu proses pembelajaran di kelas harus menjadi perhatian para guru. Guru merupakan salah satu komponen dari perangkat sistem yang ada di sekolah, sebagai tenaga profesional, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan sumber daya manusia.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan pembelajaran di sekolah SMPN 13 Padang ada beberapa permasalahan yang di temukan di sekolah tersebut, diantaranya adalah rendahnya rasa ingin tahu siswa, rendahnya keingin tahuan siswa, rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan gagasan sehingga tidak mampu untuk menghasilkan suatu produk yang baru atau kreatif.

Pembelajaran seni rupa materi menggambar model yang di pelajari oleh siswa kelas VIII SMP N 13 Padang pada awal semester 1 th 2022 . peneliti akan menggunakan materi menggambar model sebagai penelitian tindakan kelas dikarenakan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung kreativitas dan hasil belajar siswa diperlukan peningkatan, jika kreativitas siswa membaik maka kualitas karya yang dihasilkan oleh siswa akan sangat baik yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran sebelumnya di SMPN 13 Padang guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket tanpa adanya menggunakan media untuk menunjang pembelajaran, selain itu metode yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik materi ajar, ketidak sesuaian ini di tandai dengan suasana pembelajaran di kelas seperti terkesan kaku dan tidak terjadi interksi yang baik antara guru dan siswa.

Hal ini diduga menjadi penyebab rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya yang berdampak terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa. Hasil belajar seni budaya pada kelas VIII dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil nilai praktek materi menggambar model siswa SMP N 13 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
1.	VIII.1	29	80	14	48,27%	15	51,72%
2.	VIII.2	32	80	21	65,62%	11	34,37%
3.	VIII.3	32	80	15	46,87%	17	53,12%
4.	VIII.4	32	80	20	62,5%	12	37,5%
5.	VIII.5	32	80	18	56,25%	14	43,75%
6.	VIII.6	32	80	10	31,25%	22	68,75%
7.	VIII.7	32	80	16	50%	16	50%
8.	VIII.8	32	80	22	68,75%	10	31,25%
9.	VIII.9	32	80	23	71,87%	9	28,12%

Sumber: hasil penilaian guru kelas (2022)

Dari tabel di atas dapat di lihat bahwa ketuntasan tertinggi di raih kelas VIII.9 yaitu sebanyak 23 orang dengan pesentase 71,87%, dan jumlah ketuntasan terendah pada kelas VIII.6 yaitu sebanyak 10 dengan persentase 31,25%. Sedangkan batas KKM di SMPN 13 Padang ini adalah 80. Hal ini

menunjukkan masih memerlukan sebuah upaya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa yang baik.

Dalam usaha untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang rendah di SMPN 13 Padang ini maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *canva*. Dengan adanya media berbasis *canva* ini di harapkan akan mampu untuk mengembangkan kreativitas serta meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Karena dengan media pembelajaran berbasis *canva* ini siswa dapat berkreasi dengan baik, aktif serta mampu untuk meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa di SMPN 13 Padang.

Pada penelitian ini penggunaan media berbasis *Canva* dalam pembelajaran difokuskan untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran. *Canva* sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar siswa dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*. Media berbasis *canva* ini merupakan media yang dapat mempermudah peserta didik untuk lebih memahami materi dikarena fitur yang ditampilkan lebih menarik dan banyak pilihan sehingga kreativitas siswa dapat diasah dengan lebih baik. Media ini di pandang cocok dengan materi menggambar model, karena materi yang di

sajikan terkonsep, jelas dan disertai juga dengan adanya media audio visual yang menampilkan materi menggambar model tersebut lebih semangkin jelas, sehingga siswa diharapkan akan lebih dapat meningkatkan kreativitasnya dalam belajar seni rupa ini.

Canva merupakan sebuah *website desain grafis* yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online, aplikasi ini menawarkan akses yang mudah, tampilan depan yang menarik, baragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, dapat menghemat waktu serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android.

Dalam penelitian ini penulis memilih kelas VIII.6, karena di kelas tersebut memiliki nilai ketuntasan terendah di bandingkan kelas VIII yang lainnya, dan juga rendahnya kreativitas siswa dilihat dari kualitas karya VIII.6 dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang diberi judul “Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa melalui Penggunaan Media Berbasis *Canva* di Kelas VIII.6 SMPN 13 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka indentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:.

1. Guru menggunakan media yang kurang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi menggambar model di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.
2. Tugas yang di berikan guru kurang memicu kreativitas siswa kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.
3. Siswa tidak mampu memberikan banyak gagasan terhadap pembelajaran seni budaya.
4. Siswa kurang percaya diri untuk membuat tugas yang di berikan guru.
5. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian dibatasi pada penggunaan media berbasis *canva* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII.6 SMP N 13 Padang pada pembelajaran seni rupa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pembatasan masalah di atas maka peneliti menarik beberapa perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar model di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang ?

2. Apakah penggunaan media berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar model di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari perumusan masalah di atas maka peneliti menarik beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar model melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar model melalui penggunaan media berbasis *canva* di kelas VIII.6 SMPN 13 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Teman sejawat
 - a. Dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman bahkan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif untuk di gunakan oleh guru agar siswa menjadi lebih kreatif dan nilai siswa menjadi lebih baik kedepannya.
 - b. guru menjadi lebih kreatif saat melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* ini sehingga tujuan dari penelitian yang di lakukan oleh peneliti tercapai.
2. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran. Penyajian media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis *canva* ini maka akan membangkitkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga di harapkan akan mencapai tujuan dari penelitian ini.selain nilai yang akan jauh lebih baik kedepannya, siswa yang akan menjadi lebih kreatif di bidang nya masing-masing.

3. Bagi institut atau organisasi sekolah
 - a. Hasil penelitian dapat di jadikan sebagai bahan acuan untuk menambah kreatifitas siswa menjadi lebih baik kedepannya.
 - b. Sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada lembaga sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menyelesaikan perkuliahan sarjana strata satu di program studi pendidikan seni rupa melalui Penelitian Tindakan Kelas ini.