

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM  
MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI KELAS VIII  
SMP NEGERI 13 PADANG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

Randi Rama Prayoga  
NIM. 19020014

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

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

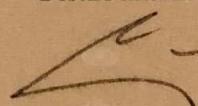
### SKRIPSI

#### PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI KELAS VIII SMP NEGERI 13 PADANG

Nama : Randi Rama Prayoga  
NIM. : 19020014  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Dapartemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 25-Januari-2023

Disetujui untuk Ujian :  
Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd.  
NIP : 19591212.198602.1.001

Mengetahui  
Sekretaris Dapartemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP : 198302012009122001

## PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

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

Judul : Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon  
untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam  
Materi Menggambar Ilustrasi Kelas VIII SMP Negeri 13  
Padang

Nama : Randi Rama Prayoga

NIM. : 19020014

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Dapartemen : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

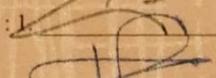
Padang, 06-Februari-2023

Tim Penguji

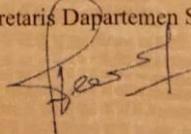
Jabatan/Nama/NIP/Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M. Pd.  
: 19591212.198602.1.001
2. Anggota : Dra. Zubaidah, M.Pd.  
: 19600906.198503.2.008
3. Anggota : Dr. Yahya, M.Pd.  
: 19640107.199001.1.001

Tanda Tangan

1.   
2.   
3. 

Mengetahui  
Sekretaris Dapartemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP : 198302012009122001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Kusimpulkan kedua belah kakiku, kusujudkan kepalaku ke arah Ka'bah, perlahan kuhaturkan do'a lembut kepada **Allah SWT** Rabb-ku karena-Nya lah akhir karya kecil ini dapat aku selesaikan, sebagai ungkapan rasa puji syukur dan kuhantarkan shalawat serta salam kepada **Nabi Muhammad SAW** merangkai mengharap syafaatnya.

Bissmilahirrahmanirrahim...

Dalam waktu yang sangat sederhana ini, air mata yang tak dapat aku hitung deraianya serta isak tangis bahagia dari kedua sayap hidupku yaitu Ayahanda Auri dan Ibunda Marianah yang telah banyak memberikan kasih sayang yang begitu luas hingga tak dapat aku peluk bersamaan, pemberi semangat perjuangan hidupkan, pemberi nyawa disetiap denyut nadi hariku, dan tak kan bisa tergantikan senyum indah disetiap kita saling merindu, semoga **ALLAH SWT** membela budi dan jasamu. Tiada prasa diksi indah tiada do'a yang bermakna untuk kupanjatkan kepada **ALLAH SWT** agar berkenan memberi keridhoannya kepada keduanya atas deruan napas pengorbanan yang tulus selama ini.

Kepada kedua kakak kandungku, **Merli Milanda** dan **Wendi Dwi Indirani** yang selalu memberikan aku dorongan disetiap hentiku, serta selalu memberikan ku lelucon penyemangat disaat sedihku kalian satu-satunya dan seluruh keluarga besarku.

Serta yang yang terakhir, yaitu orang yang paling spesial dihidupku, yang selama ini selalu yakin untuk selalu dapat berubah walau banyak tepuhan masalah menghadang, selalu yakin untuk selalu tersenyum walau hujan kesedian dikala hari tak selalu bisa berbagi, selalu yakin untuk bisa berjuang walau terkadang penat pilu memeluk raga, dan selalu yakin untuk dapat membahagiakan sekitar layaknya mekarnya bunga dipagi hari, dan itu **diriku**. Terima kasih telah percaya dan yakin bahwa aku dapat melewati itu semua

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir\* dengan judul **“Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Materi Menggambar Ilustrasi Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.”**

1. 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 Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama penggarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 2023

Saya yang menyatakan,



Randi Rama Prayoga

NIM. 19020014

## ABSTRAK

**Randi Rama Prayoga, 2023** :Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Materi Menggambar Ilustrasi Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 13 Padang melalui penggunaan media animasi berbasis *powtoon*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII.9 SMP Negeri 13 Padang yang berjumlah 32 peserta didik.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes, angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan uji menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa hasil penelitian untuk nilai rata-rata hasil peningkatan kreativitas yang diperoleh pada tahapan pra siklus yaitu 77.87 (Kurang), pada saat dilakukannya tahap siklus I mengalami sedikit peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 79.84 (Baik) dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan pada siklus II yang membuat nilai rata-rata hasil peningkatan kreativitas peserta didik yang diperoleh meningkat signifikan menjadi 89.81 (Sangat Baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi menggambar ilustrasi.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Video Animasi, Powtoon, Kreativitas, Seni Rupa*

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, 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 berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Kelas VIII Smp Negeri 13 Padang”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada.

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku Kepala Dapartemen, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Eliya Pebriyani, S.Pd., M.Sn. selaku Sekretaris Dapartemen Seni Rupa FBS UNP;
2. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd. selaku Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi;
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. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd., dan bapak Dr. Yahya, M.Pd., selaku anggota pengaji;
5. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA);
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Dapartemen Seni Rupa;
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

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. Aamiin.

Padang, 2023  
Penulis

Randi Rama Prayoga  
NIM. 19020014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN DOSEN PENGUJI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT KEASLIAN NASKAH</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Secara Praktis .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Media .....	10
2. Media Pembelajaran .....	11
3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	12
4. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran.....	13
B. Video Animasi .....	16
1. Pengertian Video Animasi.....	16
2. Jenis-jenis Video Animasi .....	17

3. Unsur-unsur dalam Video Animasi .....	18
4. Teknik Pembuatan Video Animasi .....	19
5. Kekurangan dan Kelebihan Video Animasi.....	22
<b>C. Powtoon.....</b>	<b>23</b>
1. Pengantar Powtoon.....	23
2. Kelebihan Media Powtoon .....	27
3. Kekurangan Media Powtoon .....	28
<b>D. Kreativitas .....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian kreativitas .....	29
2. Indikator Kreativitas.....	31
3. Tahapan Kreativitas.....	32
4. Indikasi Kreativitas.....	33
<b>E. Menggambar Ilustrasi .....</b>	<b>35</b>
1. Pengertian.....	35
2. Jenis-jenis Gambar Ilustrasi.....	36
3. Alat dan Media .....	39
4. Prinsip-Prinsip Menggambar Ilustrasi .....	40
5. Teknik Menggambar .....	44
6. Prosedur Menggambar Ilustrasi .....	45
<b>F. Hasil Penelitian Yang Relevan.....</b>	<b>46</b>
<b>G. Kerangka Pemikiran .....</b>	<b>47</b>
<b>H. Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>49</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
<b>A. Jenis Penelitian.....</b>	<b>50</b>
<b>B. Setting Penelitian .....</b>	<b>51</b>
1. Latar Tempat Penelitian .....	51
2. Subjek Penelitian.....	52
3. Jadwal Penelitian.....	52
<b>C. Siklus Penelitian.....</b>	<b>54</b>
1. Orientasi .....	55
2. Perencanaan ( <i>Plan</i> ).....	55
3. Tindakan ( <i>Action</i> ).....	56
4. Pengamatan ( <i>Observation</i> ) .....	56

5. Refleksi ( <i>Reflection</i> ).....	57
<b>D. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....</b>	<b>58</b>
1. Observasi.....	58
2. Dokumentasi .....	60
3. Tes.....	61
<b>E. Analisis Data.....</b>	<b>62</b>
<b>F. Kisi-Kisi Instrumen .....</b>	<b>65</b>
<b>G. Uji Validitas.....</b>	<b>69</b>
<b>H. Reabilitas Instrumen .....</b>	<b>72</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>75</b>
<b>A. Deskripsi Data Menurut Siklus.....</b>	<b>75</b>
1. Analisis Data Pra Siklus .....	75
2. Pelaksanaan Siklus I.....	85
3. Pelaksanaan Siklus II.....	105
<b>B. Uji Hipotesis .....</b>	<b>125</b>
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>125</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>136</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>136</b>
<b>B. Implikasi .....</b>	<b>137</b>
<b>C. Saran .....</b>	<b>138</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>140</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Halaman Home Powtoon .....	24
<b>Gambar 2. 2</b> Halaman Sign Up.....	25
<b>Gambar 2. 3</b> Tampilan Template .....	26
<b>Gambar 2. 4</b> Hasil Presentasi.....	26
<b>Gambar 2. 5</b> Ilustrasi Naturalis .....	36
<b>Gambar 2. 6</b> Ilustrasi Dekoratif .....	37
<b>Gambar 2. 7</b> Ilustrasi Kartun .....	37
<b>Gambar 2. 8</b> Ilustrasi Karikatur .....	38
<b>Gambar 2. 9</b> Ilustrasi Khayalan .....	39
<b>Gambar 2. 10</b> Komposisi Simetris .....	41
<b>Gambar 2. 11</b> Komposisi Asimetris.....	41
<b>Gambar 2. 12</b> Komposisi Sentral .....	42
<b>Gambar 2. 13</b> Proporsi.....	43
<b>Gambar 2. 14</b> Keseimbangan.....	43
<b>Gambar 2. 15</b> Kesatuan .....	44
<b>Gambar 2. 16</b> Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	49
<b>Gambar 4. 1</b> Diagram Kreativitas Pra Siklus .....	80
<b>Gambar 4. 2</b> Diagram Hasil Belajar Pra Siklus.....	83
<b>Gambar 4. 3</b> Kegiatan Pra Siklus .....	84
<b>Gambar 4. 4</b> Kegiatan Pra Siklus .....	84
<b>Gambar 4. 5</b> Kegiatan Siklus I Pertemuan Pertama .....	89
<b>Gambar 4. 6</b> Kegiatan Siklus I Pertemuan Kedua.....	89
<b>Gambar 4. 7</b> Diagram Hasil Nilai Pemahaman Peserta didik Siklus I .....	97
<b>Gambar 4. 8</b> Diagram Hasil Angket Kreativitas Peserta Didik Siklus I .....	99
<b>Gambar 4. 9</b> Diagram Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 1.....	102
<b>Gambar 4. 10</b> Kegiatan Siklus II Pertemuan Pertama.....	110
<b>Gambar 4. 11</b> Kegiatan Siklus II Pertemuan Kedua .....	110
<b>Gambar 4. 12</b> Diagram Hasil Pemahaman Peserta Didik Siklus II .....	118
<b>Gambar 4. 13</b> Diagaram Hasil Kuisioner Peserta Didik Siklus II .....	121
<b>Gambar 4. 14</b> Diagram Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 2.....	123
<b>Gambar 4. 15</b> Grafik Observasi Aktivitas Guru.....	127

<b>Gambar 4. 16</b>	Grafik Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	128
<b>Gambar 4. 17</b>	Grafik Rata-Rata Hasil Nilai Pemahaman Peserta Didik.....	129
<b>Gambar 4. 18</b>	Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik .....	130
<b>Gambar 4. 19</b>	Grafik Hasil Peningkatan Kreativitas Peserta Didik.....	131
<b>Gambar 4. 20</b>	Grafik Hasil Peningkatan Kreativitas Peserta Didik.....	131
<b>Gambar 4. 21</b>	Grafik Hasil Praktik Peserta Didik .....	132

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1</b> Ketuntasan Nilai Siswa Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Model kelas VIII .....	4
<b>Tabel 3. 1</b> Alokasi Waktu Penelitian dan RPP perbaikan .....	53
<b>Tabel 3. 2</b> Kegiatan Pra Siklus (Orientasi) .....	55
<b>Tabel 3. 3</b> Tahapan Perencanaan Tindakan .....	55
<b>Tabel 3. 4</b> Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	56
<b>Tabel 3. 5</b> Tahap Pelaksanaan Observasi.....	57
<b>Tabel 3. 6</b> Tahap Pelaksanaan Refleksi .....	57
<b>Tabel 3. 7</b> Kriteria Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Guru dan Peserta didik .....	60
<b>Tabel 3. 8</b> Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata Pemahaman Peserta didik.....	64
<b>Tabel 3. 9</b> Kriteria Ketuntasan Pemahaman.....	64
<b>Tabel 3. 10</b> Kriteria Penilian Kuisoner Kreativitas .....	66
<b>Tabel 3. 11</b> Indikator Kuisoner Kreativitas.....	67
<b>Tabel 3. 12</b> Kisi Kisi Kuisoner .....	69
<b>Tabel 3. 13</b> Tolak Ukur Interpretasi Validitas Kuisoner .....	70
<b>Tabel 3. 14</b> Validitas Kuisoner Kreativitas .....	71
<b>Tabel 3. 15</b> Klasifikasi Reliabilitas.....	73
<b>Tabel 3. 16</b> Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	74
<b>Tabel 4. 1</b> Kuisoner Kreativitas Peserta Didik.....	76
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Kuisoner Pra Siklus .....	79
<b>Tabel 4. 3</b> Statistik Kuisoner Pra Siklus .....	80
<b>Tabel 4. 4</b> Statistik Hasil Belajar Pra Siklus .....	81
<b>Tabel 4. 5</b> Nilai Hasil Belajar Pra Siklus .....	82
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	91
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I.....	93
<b>Tabel 4. 8</b> Statistik Nilai Pemahaman Peserta didik Siklus I .....	95
<b>Tabel 4. 9</b> Hasil Nilai Pemahaman Peserta didik Siklus I.....	96
<b>Tabel 4. 10</b> Hasil Angket Kreativitas Peserta Didik Siklus 1.....	98
<b>Tabel 4. 11</b> Statistik Hasil Angket Kreativitas Peserta Didik Siklus I .....	99
<b>Tabel 4. 12</b> Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 1 .....	101
<b>Tabel 4. 13</b> Statistik Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 1 .....	101
<b>Tabel 4. 14</b> Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	112

<b>Tabel 4. 15</b> Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	114
<b>Tabel 4. 16</b> Statistik Hasil Nilai Pemahaman Peserta Didik Siklus II.....	116
<b>Tabel 4. 17</b> Hasil Nilai Pemahaman Peserta Didik Siklus II.....	117
<b>Tabel 4. 18</b> Hasil Kuisoner Peserta Didik Siklus II .....	119
<b>Tabel 4. 19</b> Tabel Statistik Hasil Kuisoner Peserta Didik Siklus II .....	120
<b>Tabel 4. 20</b> Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 2 .....	122
<b>Tabel 4. 21</b> Statistik Hasil Praktik Peserta Didik Siklus 2 .....	122
<b>Tabel 4. 20</b> Tabel Hasil Penelitian.....	134

## DAFTAR RUMUS

<b>Rumus 3. 1</b> Nilai Akhir Untuk Penilaian Observasi Guru .....	60
<b>Rumus 3. 2</b> Nilai Akhir Untuk Penilaian Observasi Peserta didik.....	60
<b>Rumus 3. 3</b> Penilaian Pemahaman Individu .....	63
<b>Rumus 3. 4</b> Nilai Rata-Rata Pemahaman Peserta didik .....	63
<b>Rumus 3. 5</b> Penilaian Ketuntasan Pemahaman Peserta didik .....	64
<b>Rumus 3. 6</b> Koefisien Reabilitas .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. 1</b> Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Padang .....	144
<b>Lampiran 1. 2</b> Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan FBS UNP .....	145
<b>Lampiran 1. 3</b> Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi Lapangan .....	146
<b>Lampiran 1. 4</b> Lembar Silabus .....	146
<b>Lampiran 1. 5</b> Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	154
<b>Lampiran 1. 6</b> Perhitungan Interpretasi Kuesioner Kreativitas .....	177
<b>Lampiran 1. 7</b> Tabel Perhitungan Validitas Kuisoner Kreativitas .....	179
<b>Lampiran 1. 8</b> Tabel Mencari Nilai Validitas Kuisoner Kreativitas .....	182
<b>Lampiran 1. 9</b> Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	183
<b>Lampiran 1. 10</b> Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	184
<b>Lampiran 1. 11</b> Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	185
<b>Lampiran 1. 12</b> Lembar Observasi Aktivitas Siklus II .....	186
<b>Lampiran 1. 13</b> Lembar Tes Pemahaman .....	187
<b>Lampiran 1. 14</b> Lembar Angket Kreativitas Siswa Pra Siklus .....	190
<b>Lampiran 1. 15</b> Lembar Angket Kreativitas Siswa Siklus I.....	193
<b>Lampiran 1. 16</b> Lembar Angket Kreativitas Siswa Siklus II .....	196
<b>Lampiran 1. 17</b> Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Pra Siklus .....	199
<b>Lampiran 1. 18</b> Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I .....	200
<b>Lampiran 1. 19</b> Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus II .....	201
<b>Lampiran 1. 20</b> Dokumentasi Kegiatan Penelitian Pra Siklus .....	202
<b>Lampiran 1. 21</b> Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siklus I .....	203
<b>Lampiran 1. 22</b> Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siklus II .....	204
<b>Lampiran 1. 23</b> Lembar Hasil Wawancara .....	205
<b>Lampiran 1. 24</b> Dokumentasi Hasil Praktik Peserta Didik .....	206
<b>Lampiran 1. 25</b> Cirriculum Vitae (CV) Peneliti .....	207

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 mengatur: “Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya sehingga memiliki kekuatan, keyakinan agama, pengendalian diri, individualitas, kearifan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, dan negara (Sisdiknas. 2003:2).

Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar untuk merencanakan dalam proses menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bermanfaat, sistematis, dan terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Bagian terpenting dari pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Guru adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru dalam setiap pembelajaran harus selalu menggunakan pendekatan, strategi, metode dan media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkannya.

Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan. Keberadaan media pembelajaran bahkan dapat mempercepat keefektifan dan efisien proses pembelajaran dalam suasana yang menguntungkan, sehingga peserta didik dapat lebih cepat memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran dapat diperkaya melalui berbagai situasi kelas, menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam berbagai situasi, dan menciptakan suasana emosional yang sehat di kalangan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh fakta bahwa Guru terutama dalam mata pelajaran Seni Rupa tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa dalam belajar. Guru masih menggunakan media konvesional berupa buku cetak dan LKS dalam pembelajaran seni rupa sehingga minat peserta didik rendah., masih kurangnya sarana dan prasana di sekolah dalam pembelajaran seperti laboratorium, peralatan komputer, perpustakaan digital, LCD/proyektor, jaringan internet dll. Media pembelajaran seni rupa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran masih kurang atau masih sedikit. Belum digunakannya media pembelajaran yang berbasis video animasi untuk pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang beredar diinternet dinilai kurang diminati

peserta didik karena kurang menarik dan kualitas gambar (*visual*) yang kurang bagus.

Guru mata pelajaran seni budaya juga menuturkan bahwa ada perbedaan tentang menurunnya pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran, peserta didik kesusahan dalam memahami materi pembelajaran yang dilakukan. Sehingga berpengaruh dengan menurunnya hasil tes yang diperoleh dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena dari tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran berbeda-beda. Ada yang langsung dapat memahami dan ada juga yang harus membaca berulang-ulang.

Dalam hasil refleksi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 13 Padang menemukan masalah dalam pembelajaran Seni Rupa yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media yang digunakan guru masih menggunakan media konvesional sehingga minat serta kreativitas peserta didik tidak terasah dengan baik. Media yang diberikan guru terlalu monoton sehingga tidak menarik perhatian ataupun cara berfikir kreatif peserta didik rendah. Guru tidak menggunakan media yang bervariasi mengakibatkan pembelajaran Seni Rupa terasa monoton atau tidak menyenangkan. Media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran Seni Rupa yaitu media *Power Point* itupun masih banyak menggunakan tulisan, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran guru jarang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kenyataan menunjukan bahwa hasil belajar dan kreativitas seni rupa materi menggambar ilustrasi, siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Padang masih rendah.

Indikator rendahnya kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Padang adalah peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang rendah, kurang percaya kepada diri sendiri, memiliki kemandirian yang rendah, dan takut untuk menyatakan pendapat. Peserta didik hanya memperhatikan penjelasan tanpa adanya minat untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan. Peserta didik tidak percaya diri dan ragu-ragu dalam menjawab persoalan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dengan rendahnya kreativitas tersebut berkaitan langsung dengan rendahnya ketuntasan nilai siswa pada pembelajaran seni rupa seperti pada tabel 1.1 dibawah.

**Tabel 1. 1** Ketuntasan Nilai Siswa Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Model kelas VIII

Kelas	VIII. 1	VIII. 2	VIII. 3	VIII. 4	VIII. 5	VIII. 6	VIII. 7	VIII. 8	VIII. 9
<b>Rata-rata</b>	70.5	67.8	76	70.5	76	78.7	73.2	76	65
<b>Tuntas</b>	26	25	28	26	28	29	27	28	24
<b>Tidak Tuntas</b>	9	10	7	9	7	6	8	7	11

Ini membuktikan bahwa di SMP Negeri 13 Padang nilai mata pelajaran Seni Rupa pada materi menggambar model masih rendah. Rata-rata yang didapatkan tidak mencapai angka 80, serta untuk kelas yang paling rendah mendapatkan rata-rata 65 yaitu kelas VIII.9 dengan total ketuntasan peserta didik sebanyak 24 peserta didik dan ketidaktuntasan sebanyak 11 peserta didik,

maka dari itu kelas VIII.9 merupakan kelas yang paling bermasalah dari kelas yang lain.

Peneliti akan menerapkan media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman kreativitas. Menurut peneliti, atas dasar tersebut penggunaan media pembelajaran yang tepat saat ini adalah media animasi 2D (Dua Dimensi) berbasis *powtoon* untuk menggugah kreativitas dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Media animasi adalah salah satu jenis media audiovisual karena memiliki gerak, gambar, dan suara. Dengan ini peneliti akan menerapkan media video animasi berbasis *Powtoon* diharapkan akan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang setelah dilakukannya proses pembelajaran. Karena dengan digunakannya media video animasi berbasis *Powtoon* maka hal yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret terutama dalam pembelajaran. Mereka bisa melihat dan mendengar video animasi yang berisikan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *Powtoon*. Media *Powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja, bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Powtoon*. Menggunakan media *Powtoon*, siswa bisa mengenal lebih dalam lagi materi menggambar ilustrasi yang diberikan. Dibandingkan dengan *Power Point* tersendiri, *Powtoon* lebih banyak memberikan template yang beraneka

ragam, variatif serta adanya gambar yang bergerak membuat pemilihan *Powtoon* menjadi lebih unggul.

Berdasarkan uraian latar belakang pernyataan di atas, maka peneliti berharap dapat melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : “**Penggunaan Media Video Animasi berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Materi Menggambar Ilustrasi Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah masalah dalam penelitian tindakan kelas VIII SMP Negeri 13 Padang adalah :

1. Media yang digunakan guru masih menggunakan media konvesional sehingga minat serta kreativitas peserta didik tidak terasah dengan baik.
2. Media yang diberikan guru terlalu monoton sehingga tidak menarik perhatian ataupun cara berfikir kreatif peserta didik rendah.
3. Guru tidak menggunakan media yang bervariasi mengakibatkan pembelajaran Seni Rupa terasa monoton atau tidak menyenangkan. Media yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran Seni Rupa yaitu media *Power Point* itupun masih banyak menggunakan tulisan, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran.

4. Dalam pembelajaran guru jarang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
5. Media pembelajaran seni rupa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran masih kurang atau masih sedikit.
6. Belum banyak dijumpai media pembelajaran yang berbasis video animasi untuk media pembelajaran yang menarik.
7. Media pembelajaran yang beredar diinternet dinilai kurang diminati peserta didik karena kurang menarik dan kualitas gambar (*visual*) yang kurang bagus.

### **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi berbasis *powtoon* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Apakah penggunaan media animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 13 Padang?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 13 Padang melalui penggunaan media animasi berbasis *powtoon*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian diatas maka akan didapatkan manfaat dari penelitian ini, di antaranya :

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan melaksanakan pembelajaran Seni Rupa menggunakan penerapan media video animasi berbasis *powtoon* diharapkan, pembelajaran Seni Rupa dilaksanakan melalui pengalaman langsung dan kajian hasil penelitian mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam proses pembelajaran

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh suasana belajar yang baru. Pengalaman belajar yang lebih dalam dan tantangan belajar, sehingga dapat merangsang kreativitas dan semangat belajarnya serta melalui pengaruh tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat meningkatkan mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan media dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa.

c. Bagi Peneliti

Menyampaikan informasi tentang media video animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran seni rupa dan keterampilan pada materi menggambar ilustrasi.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, sehingga membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Inovasi pembelajaran

Hasil dan media dari penelitian ini diharapkan menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran kurikulum disekolah kedepannya dalam mengembangkan kemampuan guru dan meningkatkan kreativitas peserta didik.