

**PENGUNAAN 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

**PENGUNAAN 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

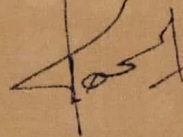
Padang, 25-Januari-2023

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

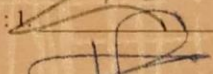


Padang, 06-Februari-2023

Tim Penguji

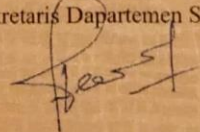
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

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.

Bismilahirrahmanirrahim...

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** membelas 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 tepukan 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 pengarangnya 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,



Bandi 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 ucapkan 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 Departemen, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Eliya Pebriyani, S.Pd., M.Sn. selaku Sekretaris Departemen 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 penguji;
5. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA);
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen 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

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT KEASLIAN NASKAH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR RUMUS	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	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
BAB II KAJIAN PUSTAKA	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
C. Powtoon	23
1. Pengantar <i>Powtoon</i>	23
2. Kelebihan Media Powtoon	27
3. Kekurangan Media Powtoon	28
D. Kreativitas	29
1. Pengertian kreativitas	29
2. Indikator Kreativitas.....	31
3. Tahapan Kreativitas.....	32
4. Indikasi Kreativitas.....	33
E. Menggambar Ilustrasi	35
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
F. Hasil Penelitian Yang Relevan	46
G. Kerangka Pemikiran	47
H. Hipotesis Tindakan	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Setting Penelitian	51
1. Latar Tempat Penelitian	51
2. Subjek Penelitian.....	52
3. Jadwal Penelitian.....	52
C. Siklus Penelitian	54
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
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	58
1. Observasi.....	58
2. Dokumentasi	60
3. Tes.....	61
E. Analisis Data.....	62
F. Kisi-Kisi Instrumen	65
G. Uji Validitas.....	69
H. Reabilitas Instrumen	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	75
A. Deskripsi Data Menurut Siklus.....	75
1. Analisis Data Pra Siklus	75
2. Pelaksanaan Siklus I.....	85
3. Pelaksanaan Siklus II.....	105
B. Uji Hipotesis	125
C. Pembahasan	125
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Implikasi	137
C. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	144

DAFTAR GAMBAR

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

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

DAFTAR TABEL

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

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

DAFTAR RUMUS

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Padang	144
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan FBS UNP	145
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi Lapangan	146
Lampiran 1. 4 Lembar Silabus	146
Lampiran 1. 5 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	154
Lampiran 1. 6 Perhitungan Interpretasi Kuesioner Kreativitas	177
Lampiran 1. 7 Tabel Perhitungan Validitas Kuisiner Kreativitas	179
Lampiran 1. 8 Tabel Mencari Nilai Validitas Kuisiner Kreativitas	182
Lampiran 1. 9 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	183
Lampiran 1. 10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	184
Lampiran 1. 11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	185
Lampiran 1. 12 Lembar Observasi Aktivitas Siklus II	186
Lampiran 1. 13 Lembar Tes Pemahaman	187
Lampiran 1. 14 Lembar Angket Kreativitas Siswa Pra Siklus.....	190
Lampiran 1. 15 Lembar Angket Kreativitas Siswa Siklus I.....	193
Lampiran 1. 16 Lembar Angket Kreativitas Siswa Siklus II	196
Lampiran 1. 17 Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Pra Siklus	199
Lampiran 1. 18 Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus I	200
Lampiran 1. 19 Lembar Hasil Tes Pemahaman Siswa Siklus II	201
Lampiran 1. 20 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Pra Siklus	202
Lampiran 1. 21 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siklus I	203
Lampiran 1. 22 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Siklus II	204
Lampiran 1. 23 Lembar Hasil Wawancara	205
Lampiran 1. 24 Dokumentasi Hasil Praktik Peserta Didik	206
Lampiran 1. 25 Curriculum 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 konvensional berupa buku cetak dan LKS dalam pembelajaran seni rupa sehingga minat peserta didik rendah., masih kurangnya sarana dan prasarana 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 konvensional 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 menunjukkan 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
Rata-rata	70.5	67.8	76	70.5	76	78.7	73.2	76	65
Tuntas	26	25	28	26	28	29	27	28	24
Tidak Tuntas	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 konvensional 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 penelitan 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.