

---

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

**Randi Rama Prayoga, Suib Awrus**  
Universitas Negeri Padang  
randirama0017@gmail.com, suibawrus@gmail.com

---

Diterima:

**25 Juni 2022**

Direvisi:

**10 Juli 2022**

Disetujui:

**12 Juli 2022**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi menggambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 13 Padang melalui penggunaan media animasi berbasis powtoon. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.9 SMP Negeri 13 Padang yang berjumlah 32 siswa. Metode 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 dilakukan dengan pengujian menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa hasil penelitian untuk nilai rata-rata peningkatan kreativitas yang diperoleh pada tahap pra siklus yaitu 77,87 (Kurang), pada saat tahap siklus I mengalami sedikit peningkatan pada nilai rata-rata yang diperoleh adalah 79,84 (Baik) kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan pada siklus II yang menjadikan nilai rata-rata hasil peningkatan kreativitas siswa yang diperoleh meningkat secara signifikan menjadi 89,81 (Sangat Baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi video berbasis powtoon dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi.

**Kata kunci:** Media, Animasi, Video, Powtoon, Kreativitas, Seni.

**Abstract**

*This study aims to increase the creativity of students in the material for drawing illustrations for class VIII SMP Negeri 13 Padang through the use of powtoon-based animation media. The population in this study were all class VIII.9 students of SMP Negeri 13 Padang, totaling 32 students. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). Data collection methods and tools in this study were in the form of observation, tests, questionnaires and documentation. Data analysis in this study was by testing using the SPSS version 25 application. Based on the results of data processing it was known that the results of the study for the average value of increased creativity obtained at the pre-cycle stage, namely 77.87 (Less), at the time of the first cycle stage experienced a little the increase in the average value obtained was 79.84 (Good) and then continued by carrying out the stages in cycle II which made the average value of the results of increasing the creativity of students obtained*

*significantly increase to 89.81 (Very Good). Thus it can be concluded that the use of powtoon-based video animation media can increase students' creativity in drawing illustrations.*

**Keywords:** *Media, Animation, Videos, Powtoons, Creativity, Arts.*

## **Pendahuluan**

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang primer. Apapun bisa digunakan sebagai mengirim informasi dari satu pengirim ke penerima pesan lainnya untuk menarik minat siswa, menjaga perhatian mereka, dan mempercepat pembelajaran dianggap sebagai “media” (Sadiman & Rahardjo, 1993).

Refleksi peneliti mengungkapkan guru khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga menyebabkan kurangnya kreativitas siswa di dalam kelas. Sarana dan prasarana di sekolah untuk pembelajaran masih minim antara lain laboratorium, peralatan komputer, perpustakaan digital, LCD/proyektor, jaringan internet, dll. Guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cetak dan LKS dalam pembelajaran. seni dan budaya, yang menurunkan minat siswa. Media pembelajaran seni rupa yang diperlukan untuk proses pembelajaran masih langka atau kurang memadai. Tidak banyak materi pembelajaran yang menarik berdasarkan video animasi. Karena kurang menarik dan memiliki kualitas gambar (visual) yang kurang baik, media pembelajaran yang beredar secara online dianggap kurang menarik bagi siswa.

Temuan refleksi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 13 Padang mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa yang ditemui dari berbagai sudut pandang ketika dilakukannya pembelajaran seni budaya yang oleh guru. Guru masih memanfaatkan media serta sarana tradisional yang berarti minat dan kreativitas siswa belum berkembang dengan baik. Media guru terlalu monoton sehingga siswa tidak memperhatikan atau berpikir kreatif. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar dan kreativitas seni budaya materi menggambar ilustrasi, siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Padang masih rendah. (Awrus, 2020) mengklaim demikian agar murid dapat belajar dengan efektif di kelas secara mandiri, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang baru.

Menurut (Asrori & Ali, 2006), sebagaimana dinyatakan dalam Pemikiran konvergen mengacu pada pendekatan-pendekatan berbeda terhadap suatu masalah yang menganggap jawaban cuman memiliki satu jawaban. Sebaliknya, pemikiran divergen adalah kapasitas untuk beberapa solusi alternatif untuk suatu masalah. Bahwa orang kreatif memiliki cara berpikir yang lebih divergen daripada yang konvergen terkait dengan kreativitas. Indikator rendahnya kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Padang adalah murid 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 dalam menanggapi 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 dibawah.

**Tabel 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

Tabel di atas menunjukkan rincian ketuntasan nilai pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 13 Padang 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 menggunakan media video animasi berbasis Powtoon dengan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas mengikuti proses pembelajaran. (Graham, R., 2015) Powtoon adalah program online inovatif namun mudah digunakan yang menggunakan video animasi untuk membuat animasi yang menarik. Karena, khususnya dalam hal pendidikan, penggunaan media video animasi berbasis Powtoon dapat membuat konsep yang tampaknya tidak berwujud menjadi lebih nyata. Siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa merasa bosan dengan menonton dan mendengar video animasi yang berisi bahan ajar.

(Muksin, 2014) mendefinisikan ilustrasi sebagai ilustrasi yang menjelaskan konsep cerita atau narasi. Gambar ilustrasi digunakan untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, menonjolkan, dan menyempurnakan cerita atau narasi. Dalam penelitian serupa, (Setiawan, Awrus, & Hakim, 2019) menemukan bahwa ketika siswa kelas VIII2 SMPN 3 Padang menggunakan video scribe dalam pembelajaran menggambar model, hasil belajar murid meningkat menjadi 81. Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar seni rupa siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan video pembelajaran.

### Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai desain dalam penelitian ini. Berikut adalah contoh berbagai rumusan definisi PTK: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagaimana didefinisikan oleh Hopkins (Pandiangan, 2019), merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional kehidupannya. tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman praktek dan kondisi pembelajaran.

Tempat dilakukannya penelitian di SMP Negeri 13 Padang, bertujuan agar salah satu sekolah penggerak di provinsi Sumatera Barat ini menjadi lebih baik yang terkhususkan pembelajaran Seni Rupa. Pelaksanaan Penelitian yaitu peneliti sendiri yang bertindak sebagai guru dikelas yang diteliti, jadi peran guru sejalan dengan peran peneliti

ini, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII.9 dengan jumlah siswa 35 orang dengan mata pelajaran Seni Budaya.

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang, dengan jumlah orang 35 orang, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 orang dan siswa perempuan sebanyak 21 orang. Kemampuan subjek penelitian (sama atau heterogen).

Penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan kegiatan yaitu dilaksanakan dalam siklus. Jika pada siklus pertama dapat teridentifikasi suatu keberhasilan dan kekurangan dari beberapa tahapan yang telah dilaksanakan, maka peneliti akan melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu siklus kedua dengan tahapan kegiatan yang sama dengan siklus pertama (Sanjaya, 2008).

Metode dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dalam PTK, analisis data dan refleksi diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif. Adapun ada dua jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu, analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berikut hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya yang dilaksanakan dengan materi menggambar ilustrasi secara manual dengan media video animasi berbasis kartun:

1. Dengan menggunakannya media video animasi berbasis powtoon tersebut tingkat kreativitas peserta didik menjadi lebih meningkat dari siklus ke siklus.
2. Menggunakan media video animasi berbasis powtoon peserta didik dapat mengetahui langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi dengan baik, dan bagaimana menggambar ilustrasi dengan menggunakan teknik manual yang baik, hal ini berhasil dilakukan ketika diadakan tanya jawab antara guru Seni Budaya dan peserta didik tentang langkah-langkah dan apa saja teknik manual pada materi menggambar ilustrasi peserta didik dapat menjawab dengan tepat pertanyaan yang diberikan yang didapatkan dari media video animasi berbasis powtoon yang telah dilaksanakan.
3. Dengan menggunakan media video berbasis powtoon pembelajaran Seni Budaya peserta didik dapat menjawab soal tes pemahaman dengan baik, serta terjadinya peningkatan sesuai apa yang dijelaskan bahwa pada saat dilakukan tes pemahaman pada peserta didik adanya kenaikan dari kegiatan tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II.

Penjelasan grafik di atas menunjukkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VIII.9 SMP Negeri 13 Padang yang dilakukan oleh peneliti sebagai pelaksana dan guru Seni Budaya sebagai pengamat dengan media video animasi berbasis kartun berhasil dilaksanakan. Terlihat bahwa hasil tahapan siklus II yang dilaksanakan telah memenuhi kriteria ketuntasan ditinjau dari peningkatan kreativitas dan pemahaman murid. Sebagai hasilnya, tabel berikut dapat digunakan untuk meringkas temuan riset yang dilakukan pada tahap prasiklus, siklus I (Satu), dan siklus II (Dua) sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Penelitian**

No	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi Aktivitas Guru	-	75.00	86.00	11.00
2	Observasi Aktivitas Peserta didik	-	75.00	87.00	12.00
3	Nilai Rata-Rata Hasil Peningkatan Kreativitas	77.87	79.84	89.81	Pra Siklus – Siklus I = 1.97 Siklus I – Siklus II = 9.97
4	Total Point Peningkatan Kretivitas	2540	2603	2874	Pra Siklus – Siklus I = 63 Siklus I – Siklus II = 271
5	Total Peserta Didik Yang Kretivitas Dengan Kategori Rendah-Sangat Rendah	18 Murid	19 Murid	4 Murid	-
6	Total Murid Yang Kretivitas Dengan Kategori Tinggi-Sangat Tinggi	14 Peserta Didik	13 Peserta Didik	28 Murid	-
7	Nilai Rata-Rata Tes Pemahaman	74.00	84.71	93.8	Pra Siklus – Siklus I = 10.71 Siklus I – Siklus II = 9.09
8	Persentasi Ketuntasan Belajar	62.6%	78.2%	89.84%	Pra Siklus – Siklus I = 15.6% Siklus I – Siklus II = 11.64%
9	Total Murid Yang Tuntas Hasil Belajar	20 Murid	25 Murid	30 Peser	-
10	Total Murid Yang Tidak Tuntas Hasil Belajar	12 Murid	7 Murid	2 Murid	-

#### 1. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

Pada saat tahapan siklus I hanya diperoleh 75.00, hal tersebut diakibatkan karena saat pembelajaran Seni Budaya belum sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada saat perbaikan dilakuakn peneliti dan guru Seni Budaya diharapkan adanya peningkatan yang dihasilkan antara tahapan siklus I ke tahapan siklus lim dan ternyata setelah dilakukannya perbaikan dan pelaksanaan tahap siklus II, peneliti mendapatkan peningkatan hasil dalam observasi guru yaitu 86.00, dan bisa diketahui hasil peningkatan observasi aktivitas guru sebesar 11.00. berikut penjelasan tentang grafik penilaian observasi guru pada saat penelitian dilakukan:



Gambar 1. Grafik Observasi Aktivitas Guru

2. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Peserta didik

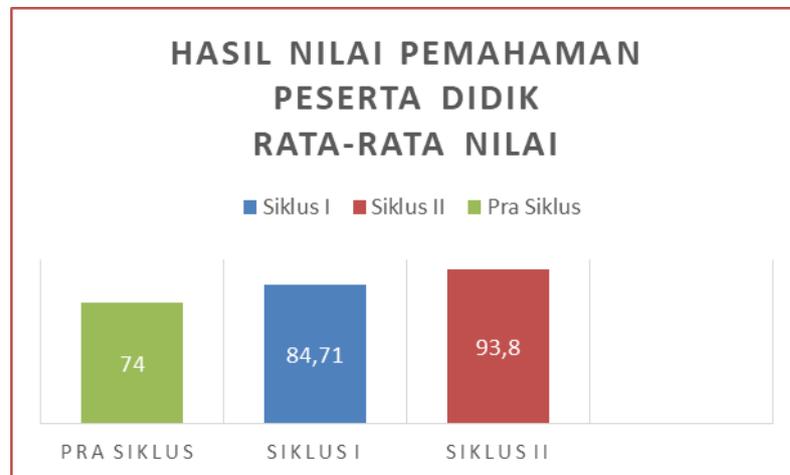
Pada saat pelaksanaan siklus I hanya diperoleh 75.00. Maka dari itu harus diadakannya refleksi pada tahapan siklus I, peneliti dan guru Seni budaya berkolaborasi dalam melakukan perbaikan tentang apa saja yang kurang dan harus diperbaiki dari siklus I dan kemudian dilanjutkan ketahapan siklus II. Pada saat proses kegiatan perbaikan dilakukan peneliti dan guru Seni Budaya mengharapkan adanya peningkatan yang dihasilkan antara tahapan siklus I ke tahapan siklus II, dan ternyata setelah dilakukannya perbaikan dan dilaksanakanya tahap siklus ke-II peneliti mendapatkan peningkatn hasil observasi aktivitas peserta didik yaitu 87.00 dan bisa diketahui hasil peningkatan observasi aktivitas peserta didik sebesar 12. Berikut penjelasan grafik penelian observasi aktivitas peserta didik pasa saat penelitian dilakukan:



Gambar 2. Grafik Observasi Aktivitas Peserta Didik

3. Hasil Nilai Pemahaman Peserta didik

Hasil dari kegiatan tahapan siklus I dan tahapan siklus II yaitu dapat diketahui tentang nilai pemahaman peserta didik dan persentasi ketuntasan pembelajaran Seni Budaya peserta didik yang berbeda dari tiap siklus baik pra siklus, siklus I dan siklus II. Berikut paparan dalam gambar grafik sebagai berikut:



**Gambar 3. Grafik Rata-Rata Hasil Nilai Pemahaman Peserta Didik**

Hasil persentasi ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik:



**Gambar 4. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik**

#### 4. Hasil Angket Kreativitas Peserta didik

Hasil dari kegiatan tahapan siklus I dan tahapan siklus II yaitu dapat diketahui tentang hasil kreativitas peserta didik dan total nilai kreativitas pada pembelajaran Seni Budaya peserta didik yang berbeda dari tiap siklus baik pra siklus, siklus I dan siklus II. Berikut paparan dalam gambar grafik sebagai berikut:



**Gambar 5. Grafik Hasil Peningkatan Kreativitas Peserta Didik**

Hasil persentasi peningkatan kretivitas peserta didik dapat dilihat pada grafik:



**Gambar 6. Grafik Hasil Peningkatan Kreativitas Peserta Didik**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil riset yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II sesuai dengan pada perencanaan yaitu mengalami peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas dan pemahaman murid yang bisa dilihat dari hasil angket serta hasil tes pemahaman pada pembelajaran Seni Budaya materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan tehnik manual yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru Seni Budaya. Selain itu terjadi peningkatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran Seni Budaya berlangsung, yang dilakukan dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon saat kegiatan pembelajaran Seni Budaya materi menggambar ilustrasi dengan menggunakan tehnik manual berlangsung.

#### 1. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

##### a. Implikasi Teoritis

- 1) Pemilihan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon yang tepat dapat meningkatkan kreativitas serta pencapaian prestasi belajar peserta didik;
- 2) Kreativitas belajar peserta didik mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar Seni Budaya. Peserta didik dengan kreativitas belajar yang tinggi tentunya mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dari pada peserta didik dengan kreativitas belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan kreativitas belajar pada diri peserta didik dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi peserta didik.

b. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan tingkat kreativitas serta prestasi belajar peserta didik yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang tepat pembelajaran Seni Budaya dengan materi menggambar ilustrasi

2. Uji Hipotesis

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Tingkat kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya meningkat dengan penerapan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon.
- b. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya juga meningkat dengan penerapan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon.

**Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas VIII.9 SMP Negeri 13 Padang pada tahun pelajaran 2022/2023, dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah siswa mempelajari Seni Budaya menggunakan video animasi berbasis pada materi kartun menggambar ilustrasi, dapat meningkatkan hasil kreativitas dan meningkatkan hasil belajar murid.

Adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar yang signifikan dari hasil penelitian menggunakan media video animasi berbasis powtoon dalam materi menggambar ilustrasi dalam kelas VIII.9 di SMP Negeri 13 Padang. Nilai rata-rata hasil peningkatan kreativitas diperoleh tahap pra siklus 77,87 (Kurang), namun skor rata-rata yang didapatkan pada tahap siklus I sedikit meningkat menjadi 79,84 (Baik), dan skor rata-rata didapatkan siswa pada tahapan siklus II meningkat secara signifikan menjadi 89,81 (Sangat Baik);

Total poin peningkatan kreativitas adalah 2540 pada tahap pra siklus, 2603 pada tahap siklus I, dan 2874 pada tahap siklus II—peningkatan hasil yang signifikan. Skor rata-rata tes pemahaman pada tahap prasiklus adalah 74,00 yang tergolong kurang baik; pada tahap siklus I diperoleh nilai rata-rata 84,71 yang tergolong baik; pada siklus II rata-rata pemahaman siswa yang diperoleh meningkat secara signifikan menjadi 89,84 yang tergolong sangat baik;

Diketahui persentase ketuntasan hasil pemahaman pada tahap pra siklus 62,6 (kurang), skor rata-rata yang diperoleh pada tahap siklus I sedikit lebih tinggi yaitu 78,2,

dan persentase ketuntasan hasil pemahaman siswa yang diperoleh selama tahap siklus II lebih tinggi yaitu sebesar 89,84 (baik).

### **Bibliography**

- Asrori, Mohammad, & Ali, Mohammad. (2006). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Awrus, Suib. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Seni Patung Siswa Kelas XII Di SMK Negeri 4 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(1), 101–107. <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i1.108247>.
- Graham, R., Brown. (2015). *Lecture Notes Dermatologi*. Jakarta: Erlangga.
- Muhsin. (2014). *Seni Budaya VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Pandiangan, Anjani Putri Belawati. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Sadiman, Arief, & Rahardjo, R. (1993). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran Kencana*. Bandung: Prenada Media Group.
- Setiawan, Rio Rul, Awrus, Suib, & Hakim, Ramalis. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa di Kelas VIII 2 SMP N 3 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.24036/sr.v8i1.105280>.
- 



**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.**