

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA

Cica Kurnia Fitri Apriyani<sup>1</sup>, Julia<sup>2</sup>, Aah Ahmad Syahid<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: cica.kurna.fitri@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: ju82li@upi.edu

<sup>3</sup>Email: syahid@upi.edu

### Abstract

Learning process without media causing a lack of drawing creativities development of students, so they can't brings up their creative ideas. That case encourage the researcher to apply animated movies as a learning alternative media to stimulate their creativities. The aim of this research is to test animated movies usage as a learning alternative media. This research included into *nonequivalent control group* of quasi experimental design. The sample are taken from purposive sampling technique. The researcher got the data by test, observation, interview, and questionnaire. The analysis data which used is *Shapiro-Wilk* (normality), *Levene* (homogeneity), and free t sample (average difference test). The research result shows significant differences about student creativities between experiment class and control class. The calculation results using free t sample test, obtained *P-value* (*sig. 2-tailed*) amounting to 0,00 which is  $H_0$  received. So it can be concluded that animated movies usage more effective to improve student creativities in illustrations drawing.

**Keywords:** animated movies media, drawing creativities, illustrations drawing.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar dimana didalamnya terjadi bimbingan antara si pengajar kepada si pembelajar. Tujuan dari bimbingan tersebut adalah agar si pembelajar mampu mengubah dirinya baik dalam segi pengetahuan, perilaku, kepribadian, maupun segi moral dan spiritual. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Umumnya pendidikan dilakukan pada pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Setiap jenjang pendidikan tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa depan.

Pada pendidikan formal, idealnya pendidikan bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan kognitif siswa saja, melainkan juga harus memhatikan pengembangan minat, bakat, dan potensi siswanya. Seperti yang dikemukakan Hamidy (2016) bahwa:

“Pendidikan tidak hanya tentang transfer ilmu pengetahuan, mengubah ketidaktahuan menjadi berpengetahuan. Namun pendidikan juga meliputi aspek

karakter dan keterampilan karena sejatinya pendidikan adalah upaya membentuk siswa menjadi manusia paripurna, yakni manusia yang bertakwa, mandiri dan cendikia. Oleh karena itu, pendidikan yang ideal tidaklah cukup hanya dengan aktivitas ceramah, tugas-tugas dan ujian rutin. Tetapi diperlukan sebuah formulasi pendidikan yang mampu membentuk karakter manusia yang siap bersaing dalam kontestasi internasional, disamping memiliki profesionalitas dalam bidang yang digelutinya kelak.”

Demi tercapainya pendidikan yang ideal, pendidikan harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Mengacu pada kurikulum, pendidikan harus dilaksanakan dengan tujuan bukan hanya menjadikan seorang siswa menjadi pintar dan menguasai materi pembelajaran saja, namun pendidikan juga dilakukan dengan memerhatikan penerapan sikap yang baik, pengembangan potensi, pembentukan karakter, serta mengarahkan siswa untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya. Pembentukan karakter dan pengembangan minat, bakat, dan potensi siswa tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan seni. Menurut Ki Hajar Dewantara (Hadliansah & Julia, 2016) dan Sugiarto (2014, p. 1), dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni bertujuan untuk memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan hidup siswa dan memberikan pengalaman-pengalaman estetik melalui kegiatan *creation*, *performance*, dan *respons* secara jasmani dan rohani. Bahkan, pendidikan seni pun harus mampu menciptakan keindahan moral pada peserta didik (Julia, 2017a; 2017b). Pendidikan seni tersebut dapat terselenggara salahsatunya dalam pembelajaran di sekolah dasar, yakni dimuat dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan merupakan salahsatu mata pelajaran yang bersifat non eksak, namun dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa seperti mata pelajaran lainnya. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan memuat empat bidang didalamnya yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Keempat bidang tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran.

Kreativitas siswa dapat dikembangkan salahsatunya melalui pembelajaran seni rupa, karena tujuan utama pembelajaran seni rupa adalah agar siswa mampu mengembangkan daya ciptanya (kreativitas) dan agar siswa diberikan kesempatan untuk berekspresi. Selain itu, pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan bakat seni, menghasilkan karya, melakukan apresiasi seni, memberikan pengalaman estetis, serta mengembangkan kreativitas dan aspek-aspek pribadi yang dimiliki seseorang (Muharam & Sundaryanti., 1991). Pembelajaran seni rupa terdiri dari beberapa kajian didalamnya, diantaranya seni lukis, seni gambar, seni patung, seni bangunan atau seni arsitektur, dan seni kerajinan. Orientasi tujuan pendidikan seni rupa diarahkan pada pemupukan dan pengembangan kreativitas dan sensitifitas, pembentukan dan pengembangan kepribadian siswa, serta pemberian kesempatan bagi siswa untuk berekspresi (Ismiyanto, dalam Awaludin, 2013). Salahsatunya orientasi tujuan seni rupa tersebut diarahkan pada pengembangan kreativitas.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna (Chandra, dalam Nurti, 2013). Kreativitas juga dapat diartikan sebagai cara seseorang mengembangkan potensinya melalui pembuatan sebuah karya baru yang tentunya memiliki nilai guna dan keindahan. Menurut Munandar

(Aprianti, 2013, p. 14) bahwa hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas diantaranya memberikan rangsangan mental, menciptakan lingkungan kondusif, peran serta guru dalam pengembangan kreativitas, dan peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas siswa. Artinya, kreativitas dapat muncul melalui penciptaan suatu kondisi yang dapat mendukung seseorang menuangkan ide kreatifnya. Pengembangan kreativitas siswa baik dilakukan pada usia sekolah dasar, karena pada usia tersebut anak memiliki kepekaan yang sangat tinggi dan mampu membuat suatu hal yang terkadang tidak dapat terbayangkan oleh orang dewasa. Dalam masa peka ini seharusnya siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal agar potensi tersebut dapat membantu siswa di kehidupan masa depannya.

Kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa proses pembelajaran umumnya hanya dilakukan agar siswa dapat mengerjakan soal tertentu saja tanpa memerhatikan pengembangan potensi siswa. Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran seni rupa pada materi menggambar ilustrasi. Gambar ilustrasi adalah gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memperjelas suatu teks. Menggambar ilustrasi termasuk kedalam materi pembelajaran yang dipelajari oleh kelas V sekolah dasar pada semester I. Adapun langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi yaitu membuat gagasan cerita, membuat sketsa gambar, dan mewarnai. Hal yang harus diperhatikan dalam menggambar ilustrasi diantaranya adalah kesesuaian dengan gagasan cerita dan tampilan suasana yang timbul dari gambar yang dibuat.

Dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, siswa cenderung kesulitan dalam pembuatan gagasan cerita. Selain itu, siswa hanya diberikan tugas untuk menggambar kemudian gambar tersebut dinilai oleh guru menggunakan penilaian subjektif saja. Faktor lainnya yang menyebabkan terjadinya kondisi tersebut adalah guru yang kurang inovatif dan kreatif, serta cenderung mengabaikan pengembangan kreativitas menggambar siswa pada proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru kurang memiliki kompetensi profesional dan pedagogik (Fahdini, Mulyadi, Suhandani & Julia, 2014; Suhandani & Julia, 2014). Akibatnya, gambar yang dibuat siswa cenderung homogen seperti membuat gunung, sawah, dan pemandangan alam di sekitar pegunungan. Hal tersebut disebabkan karena kreasi siswa dipengaruhi oleh pengalaman visualnya, dimana lingkungan alam senantiasa memberikan inspirasi dalam ekspresi seni anak (Sugiarto, 2014, p. 2). Siswa yang berada di lingkungan pegunungan, akan cenderung menggambar pemandangan di sekitar pegunungan, dan siswa yang tinggal di wilayah pesisir akan cenderung menggambar pemandangan laut. Hal tersebut berarti bahwa diperlukannya sebuah rangsangan agar siswa mampu menggambar sesuatu yang baru dan memiliki nilai keindahan sebagai cara mengembangkan kreativitasnya dalam membuat sebuah gambar.

Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebuah alternatif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Menurut Brings (Hernawan, Zaman, & Riyana, 2007, p. 4) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran tersebut adalah agar membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Beberapa media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual berbentuk gambar, sketsa, bagan, peta, dan lainnya. Media audio berupa radio, alat perekam suara, serta media audio visual berbentuk

film, video, slide bersuara. Adapun media lainnya yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran adalah benda-benda yang dapat mendukung pembelajaran secara optimal. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karakter siswa, tahap perkembangan emosional siswa, dan kondisi lingkungan yang mendukung keefektifan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berupa media film animasi digunakan dengan tujuan mengembangkan potensi siswa. Film animasi merupakan film berisi gambar bergerak yang memiliki suara dimana didalamnya mengandung cerita tentang manusia, hewan, tumbuhan, atau cerita lainnya. Film animasi juga sering dikenal orang dengan sebutan film kartun. Penggunaan media film animasi pada pembelajaran menggambar ilustrasi diharapkan dapat memberikan rangsangan positif kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Seperti yang dikemukakan Munandar (dalam Aprianti, 2013, p. 14) bahwa hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas siswa diantaranya pemberian rangsangan mental, adanya peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, serta peran orangtua di rumah yang seyogyanya mengenali potensi anak dan ikut serta dalam pengembangan potensi anaknya tersebut. Pemilihan media pembelajaran berupa media film animasi juga dipilih berdasarkan pertimbangan mengenai tahap perkembangan siswa, dimana dalam usia sekolah dasar biasanya siswa cenderung menyukai film animasi dan merasa tertarik untuk menontonnya.

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kreativitas menggambar ilustrasi siswa. Adapun masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas menggambar siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi, peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi, perbedaan peningkatan kreativitas menggambar siswa antara siswa yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media film animasi dan tanpa menggunakan media film animasi, respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dikategorikan kedalam penelitian eksperimen karena mencari pengaruh dari penggunaan media film animasi pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* dimana pada tahap awal, kedua kelas yang telah dipilih diberikan pretes untuk mengetahui kreativitas awal siswa. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media film animasi. Setelah perlakuan dilakukan dalam proses pembelajaran, selanjutnya kedua kelas diberikan postes untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada masing-masing kelas. Selanjutnya data diolah dan di analisis menggunakan perhitungan yang telah disesuaikan sebelumnya.

### Lokasi Penelitian

Penelitian berlangsung di dua sekolah dasar yang terpilih sebagai sampel penelitian, yaitu di SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati. Lokasi SDN Nyalindung berada di Jalan Raya Nyalindung, Desa Padanaan Paseh. Sedangkan SDN Sindangjati berada di Dusun Ciseuti, Desa Bongkok. Kedua SD tersebut berada di Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang 45381.

### Subjek Penelitian

Populasi yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar se-Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan memerhitungkan jumlah siswa yang memenuhi syarat penelitian eksperimen (minimal 30 siswa), nilai ujian sekolah, nilai akreditasi, dan nilai hasil tes kemampuan dasar seni rupa. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, didapatkan SDN Nyalindung sebagai kelas eksperimen dan SDN Sindangjati sebagai kelas kontrol.

### Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data diperoleh melalui instrumen tes, wawancara, observasi, dan angket. Pengolahan data tersebut dilakukan dengan cara melakukan pengujian validitas dan reliabilitas soal. Validitas soal dilakukan melalui pengujian validitas konstruksi (*Construct Validity*) dengan cara meminta pendapat para ahli (*Judgment Opinion*) mengenai kelayakan dan ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sedangkan reliabilitas soal dilakukan menggunakan metode tes ulang (*tes-pretres method*) yaitu mengujicobakan instrumen yang sama kepada siswa kelas V SDN Karanganyar (bukan subjek penelitian) dalam rentang waktu yang berbeda. Analisis data untuk mengetahui normalitas, homogenitas, dan perbedaan rata-rata data yang diperoleh. Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk uji normalitas karena jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian <50 dalam satu kelompok, uji *Levene* untuk uji homogenitas, dan uji-t sampel bebas untuk pengujian beda rata-rata.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini memberikan informasi mengenai masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Data tersebut kemudian diolah dan di analisis, berikut ini merupakan pemaparan mengenai pengolahan dan analisis data yang dimaksud.

#### Analisis Data Hasil Pretres-Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukannya pengolahan data hasil pretres kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai kreativitas awal siswa dalam menggambar ilustrasi, diperoleh data yang disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Statistik Nilai Pretres-Postes Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tes	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata Nilai	Simpangan Baku
Pretres	Eksperimen	30	51,72	91,38	76,32	10,042
	Kontrol	38	56,90	87,93	76,72	6,859
Postes	Eksperimen	30	67,24	96,55	87,59	7,332
	Kontrol	38	55,17	91,38	83,39	7,749

Dari data perolehan nilai pretes kedua kelas tersebut, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal dalam hal kreativitas menggambar ilustrasi yang tidak jauh berbeda. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 76,32, serta kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 76,72. Sedangkan untuk data perolehan nilai postes kedua kelas dapat dikatakan memiliki perbedaan yang cukup signifikan, yang dibuktikan dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,59, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 83,39. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, analisis selanjutnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Penghitungan Data Pretes-Postes Kreativitas Menggambar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Kelas	Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	Uji Beda Rata-Rata <i>Mann Whitney</i>	Simpulan
Pretes	Eksperimen	$P\text{-value (sig.)} = 0,046$ (Tidak Normal)	$P\text{-value (sig. 2-tailed)} = 0,067$	H <sub>0</sub> diterima dan H <sub>1</sub> ditolak
	Kontrol	$P\text{-value (sig.)} = 0,121$ (Normal)		
Postes	Eksperimen	$P\text{-value (sig.)} = 0,013$ (Tidak Normal)	$P\text{-value (sig. 2-tailed)} = 0,033$	H <sub>0</sub> ditolak dan H <sub>1</sub> diterima
	Kontrol	$P\text{-value (sig.)} = 0,000$ (Tidak Normal)		

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa data pretes kelas eksperimen berdistribusi tidak normal karena memperoleh  $P\text{-value (sig.)}$  sebesar 0,046, sedangkan kelas kontrol berdistribusi normal karena memperoleh  $P\text{-value (sig.)}$  sebesar 0,121. Oleh sebab itu, untuk data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan pengujian homogenitas karena salahsatu data yaitu data kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Uji beda rata-rata data pretes menggunakan uji *Mann Whitney*, hasil pengujian memperlihatkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kreativitas awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan  $P\text{-value (sig. 2-tailed)}$  sebesar 0,067 sehingga H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.

Masih berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa data postes kedua kelas berdistribusi tidak normal. Hal tersebut terlihat dari perolehan  $P\text{-value (sig.)}$  kelas eksperimen sebesar 0,13, sedangkan  $P\text{-value (sig.)}$  yang diperoleh kelas kontrol sebesar 0,000. Analisis selanjutnya adalah pengujian perbedaan rata-rata menggunakan uji *Mann Whitney*. Melalui pengujian tersebut, diperoleh  $P\text{-value (sig. 2-tailed)}$  sebesar 0,033 yang berarti bahwa perolehan  $P\text{-value (sig. 2-tailed)} < \alpha = 0,05$  (taraf signifikansi) sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan akhir siswa dalam hal kreativitas menggambar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Perbedaan tersebut disebabkan oleh penggunaan media film animasi pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

### **Analisis Data Peningkatan Kreativitas Menggambar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Secara umum, kreativitas menggambar ilustrasi siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai

pretes-postes kedua kelas. Analisis selanjutnya dilakukan untuk membandingkan peningkatan kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan perhitungan data *gain* ternormalisasi karena kreativitas awal dan akhir siswa pada kedua kelas tersebut berbeda. Hasil penghitungan data *n-gain* memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen yang memiliki jumlah siswa sebanyak 30 orang, terdapat 3 siswa mengalami peningkatan tinggi, 24 siswa mengalami peningkatan sedang, dan 3 mengalami peningkatan rendah. Secara keseluruhan, peningkatan siswa kelas eksperimen tergolong pada peningkatan sedang, diperoleh nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,49 atau  $0,3 < g \leq 7$ . Pada kelas kontrol yang memiliki siswa berjumlah 38 orang, tidak ada siswa yang mengalami peningkatan tinggi, 29 siswa mengalami peningkatan sedang, 16 siswa mengalami peningkatan rendah, dan 3 siswa mengalami penurunan. Hasil penghitungan *n-gain* diperoleh rata-rata kelas kontrol sebesar 0,29 atau  $g \leq 0,3$  yang berarti bahwa peningkatan kreativitas menggambar di kelas kontrol tergolong kedalam peningkatan rendah.

**Peningkatan Kreativitas Menggambar Siswa Pada Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Menggunakan Media film Animasi**

Berdasarkan analisis data pretes dan postes kelas eksperimen menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dapat diketahui bahwa data pretes kelas eksperimen mendapatkan *P-value (sig.)* senilai 0,046 dan data postes memperoleh *P-value (sig.)* senilai 0,016 sehingga data pretes dan postes kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon* (Uji-W) sampel terikat.

**Tabel 3. Hasil Penghitungan Uji-W Sampel Terikat Data Pretes dan Postes Kelas Eksperimen**

	Pretes-Postes Kelas Eksperimen
Z	-4.789 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil penghitungan yang ditunjukkan pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa perolehan *P-value (sig. 2-tailed)* senilai 0,00 yang berarti *P-value (sig.2-tailed)* < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa. Peningkatan tersebut berasal dari adanya kontribusi kegiatan pembelajaran yang menggunakan media film animasi. Seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2015, p. 51) bahwa salahsatu manfaat penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

**Peningkatan Kreativitas Menggambar Siswa Pada Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Tanpa Menggunakan Media Film Animasi**

Data pretes dan postes kelas kontrol berdistribusi tidak normal, hal tersebut disebabkan salahsatu data yakni data postes kelas kontrol berdistribusi tidak normal yakni dibuktikan dari hasil penghitungan uji *Shapiro-Wilk* dimana diperoleh *P-value (sig.)* senilai 0,121 untuk data pretes, dan *P-value (sig.)* senilai 0,00 untuk data postes. Selanjutnya, dilakukan uji beda rata-rata menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon* (Uji-U) sampel terikat.

**Tabel 4. Hasil Penghitungan Uji-W Sampel Terikat Data Pretes dan Postes Kelas Kontrol**

	Pretes-Postes Kelas Kontrol
Z	-5.135

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
------------------------	------

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa penghitungan data pretes dan postes kelas kontrol memperoleh  $P$ -value (sig. 2-tailed) senilai 0,00 dengan arti bahwa  $P$ -value (sig. 2-tailed)  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi juga dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut dipengaruhi adanya peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa (Munandar, dalam Aprianti, 2013, p. 14).

### Perbedaan Peningkatan Kreativitas Siswa antara Siswa yang Melaksanakan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Menggunakan Media Film Animasi dan Tanpa Menggunakan Media Film Animasi

Berdasarkan Hasil Penghitungan  $gain$  ternormalisasi mengenai peningkatan kreativitas menggambar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang memiliki jumlah siswa sebanyak 30 orang memperoleh rata-rata nilai  $gain$  sebesar 0,49, sedangkan pada kelas kontrol yang memiliki siswa sebanyak 38 orang, diperoleh rata-rata nilai  $gain$  sebesar 0,29. Untuk mengetahui pembelajaran yang lebih baik dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda rata-rata  $n$ - $gain$  seperti yang tertera dalam Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5. Hasil Penghitungan Data  $n$ -Gain Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Beda Rata-Rata
Eksperimen	$P$ -value (sig.) = 0,272 (Normal)	$P$ -value (sig.) = 0,650 (Homogen)	$P$ -value (sig. 2-tailed) = 0,000 ( $H_0$ diterima, $H_1$ ditolak)
Kontrol	$P$ -value (sig.) = 0,055 (Normal)		

Uji normalitas data  $n$ -Gain menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data  $n$ -Gain kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan  $P$ -value (sig. 2-tailed) kelas eksperimen senilai 0,271, dan perolehan  $P$ -value (sig. 2-tailed) kelas kontrol senilai 0,055. Selanjutnya pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene* dimana diperoleh  $P$ -value (sig. 2-tailed) senilai 0,650 dengan arti bahwa data  $n$ -Gain kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Melalui kedua pengujian tersebut, dapat diketahui bahwa data  $n$ -Gain yang dihitung berdistribusi normal dan homogen sehingga perhitungan uji beda rata-rata menggunakan uji-t sampel bebas. Hasil penghitungan menunjukkan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, hal tersebut disebabkan perolehan  $P$ -value (sig. 2-tailed) sebesar 0,00 atau  $< 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas menggambar siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi lebih baik secara signifikan daripada siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi. Perbedaan peningkatan tersebut disebabkan perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, penggunaan media film animasi memudahkan siswa dalam membuat gagasan cerita dan membayangkan kehidupan hewan, sedangkan pada kelas control siswa merasa kesulitan menuangkan idenya. Oleh sebab itu, cara belajar dan kecepatan siswa berbeda dikarenakan pengaruh rangsangan berupa media film animasi. Seperti yang dikemukakan oleh (Syahid,

2016) bahwa cara belajar siswa ditentukan oleh informasi yang diterimanya sehingga setiap orang pasti memiliki caranya sendiri dalam melakukan proses belajar.

### **Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Menggunakan Media Film Animasi**

Berdasarkan hasil penghitungan angket, dapat diketahui bahwa siswa memberikan sikap positif terhadap pembelajaran. Dilihat dari persentase aktivitas siswa selama tiga pertemuan, siswa cenderung antusias, aktif, dan berinteraksi dengan baik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas, juga didapatkan pendapat bahwa pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi membuat siswa antusias dalam belajar. Hal tersebut disebabkan karena menonton film animasi biasanya adalah suatu kesenangan bagi siswa, apalagi film animasi yang ditayangkan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi mendapatkan respon positif dari siswa karena mampu memancing ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Menggunakan Media Film Animasi**

Dalam penelitian ini, pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Clark (dalam Munandar, 1983, p.54; Nurti, 2013, pp. 12–13) dan Munandar (dalam Aprianti, 2013, p. 14) bahwa pengembangan kreativitas siswa dapat terjadi karena adanya pemberian sebuah rangsangan mental kepada siswa, adanya peran guru dan orangtua dalam pengembangan kreativitas siswa, serta situasi lingkungan yang mendukung terjadinya proses kreatif. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi, instrumen angket, wawancara guru, dan wawancara siswa digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penghitungan angket dan wawancara, didapatkan pernyataan yang termasuk faktor penghambat diantaranya kebisingan diluar kelas, siswa yang tidak dapat dikondisikan, cara mengajar guru, kesulitan siswa, serta kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, faktor pendukungnya adalah tingginya minat siswa untuk menonton film animasi dan menggambar, suasana kelas yang kondusif, adanya dukungan orangtua, guru yang membantu memecahkan kesulitan siswa, tersedianya alat penunjang penggunaan media.

### **SIMPULAN**

Peningkatan kreativitas menggambar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Keunggulan peningkatan kelas eksperimen tersebut dipengaruhi faktor penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi dikatakan sangat baik. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil penghitungan angket dan observasi aktivitas siswa dimana diperoleh hasil bahwa siswa merasa lebih tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi adalah kesulitan siswa dalam membuat bentuk hewan, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, kebisingan diluar kelas, cara mengajar guru yang kurang optimal, serta adanya gangguan siswa lain. Sedangkan faktor pendukungnya adalah kesenangan siswa terhadap menggambar dan menonton film animasi, adanya dukungan

orangtua dan peran guru dalam mengatasi kesulitan siswa, suasana kelas yang kondusif, serta tersedianya alat penunjang penggunaan media seperti laptop, infokus, dan speaker.

## BIBLIOGRAFI

- Aprianti, R. (2013). *Meningkatkan kreativitas gambar anak melalui melukis pasir di atas kaca pada kelompok B TK Satu Atap Padang Kurawan Bengkulu Selatan*. (Skripsi). Universitas Bengkulu.
- Aqib, Z. (2015). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran*. Bandung: PENERBIT YRAMA WIDYA.
- Awaludin, A. (2013). *Pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas V SD Negeri Brebes 14*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Fahdini, R., Mulyadi, E., Suhandani, D., & Julia, J. (2014). IDENTIFIKASI KOMPETENSI GURU SEBAGAI CERMINAN PROFESIONALISME TENAGA PENDIDIK DI KABUPATEN SUMEDANG. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 33-42.
- Hadliansah, D. H., & Julia. (2016). Menggali ideologi Ki Hajar Dewantara dalam pendidikan seni. *ResearchGate*, (January), 0–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2760.8086>
- Hamidy, A. (2016). *Membangun konsep pendidikan ideal bagi indonesia*. [online]. Diakses dari <http://algebraholic.blogspot.co.id/2016/01/membangun-konsep-pendidikan-ideal-bagi.html>
- Hernawan, A. H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Julia, J. (2017a). *Bunga Rampai Pendidikan Seni dan Potensi Kearifan Lokal*. UPI Sumedang Press.
- Julia, J. (2017b). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*. UPI Sumedang Press.
- Muharam, E., & Sundaryanti, W. (1991). *Pendidikan kesenian II: seni rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Tahun 1991/1992.
- Nurti, W. (2013). *Peningkatan kreativitas menggambar dengan menggunakan media pasir*. (Skripsi). Universitas Bengkulu.
- Sugiarto, E. (2014). Ekspresi visual anak : representasi interaksi anak, 1(April), 1–6.
- Suhandani, D., & Julia, J. (2014). IDENTIFIKASI KOMPETENSI GURU SEBAGAI CERMINAN PROFESIONALISME TENAGA PENDIDIK DI KABUPATEN SUMEDANG (KAJIAN PADA KOMPETENSI PEDAGOGIK). *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 128-141.
- Syahid, A. A. (2016). Membuka pemikiran baru tentang belajar dan pembelajaran, 3(April). Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/2361/1644>.