

**PENGUNAAN ANIMATION MAKER
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIFITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV A SDN SUKO 363**

Dian Puspika Sari¹, Julianto², Abdul Rachman³
^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya
[1dianpuspika61@gmail.com](mailto:dianpuspika61@gmail.com), [2julianto@unesa.ac.id](mailto:julianto@unesa.ac.id),
[3abdulrachman.chemist@gmail.com](mailto:abdulrachman.chemist@gmail.com)

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the contribution of animation maker learning media to students' creativity. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and Taggart model research design. The subjects of this research were 27 students in class IV A at SDN Suko 363, Sukodono Sidoarjo District. Data collection techniques were carried out using non-tests. The data collection tool uses non-tests with drawing creativity questionnaire sheets. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of the Pre-Cycle research showed that the percentage of fluency indicators reached 58%, the flexibility indicator 51.8%, the authenticity indicator 53% and the elaboration indicator only reached 49.3%, the completion percentage only reached 3.7%. In cycle 1, the percentage of fluency indicators increased to 77.7%, the flexibility indicator reached 64.1%, the authenticity indicator reached 75.3%, the elaboration indicator reached 64.1%, the percentage of completeness in class drawing creativity also increased to 44.4%. In cycle 2, the percentage of the fluency indicator greatly increased to 96.2%, the flexibility indicator 90.1%, the authenticity indicator 93.8%, and the elaboration indicator 81.4%, the percentage of completeness in class drawing creativity also increased to 81.4%. Thus, the results of this research show that the application of the Animation Maker learning media can increase the drawing creativity of class IV A students at SDN Suko 363 Sukodono Sidoarjo.

Keywords: Creativity, Animation Maker, Comic Characters.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kontribusi media pembelajaran *Animation Maker* terhadap kreativitas peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 Kecamatan Sukodono Sidoarjo sebanyak 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan non tes. Alat pengumpulan data menggunakan non tes dengan lembar angket kreativitas menggambar. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian Pra Siklus menunjukkan bahwa presentase indikator kelancaran mencapai 58%, indikator keluwesan 51,8%, indikator keaslian 53% dan indikator elaborasi hanya mencapai 49,3%, presentase ketuntasan hanya mencapai 3,7%. Pada siklus 1 presentase indikator kelancaran meningkat menjadi 77,7%, indikator keluwesan 64,1%, indikator keaslian mencapai 75,3%, indikator elaborasi 64,1%, presentase ketuntasan kreativitas menggambar kelas meningkat juga menjadi 44,4% . Pada siklus 2 presentase indikator kelancaran sangat meningkat menjadi 96,2%, indikator

keluwesan 90,1%, indikator keaslian 93,8%, dan indikator elaborasi 81,4%, presentase ketuntasan kreativitas menggambar kelas meningkat juga menjadi 81,4%. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Animation Maker* dapat meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 Sukodono Sidoarjo.

Kata Kunci: Kreativitas, Animation maker, tokoh komik.

A. Pendahuluan

Pendidikan seni merupakan sarana untuk berekspresi dan apresiasi bagi peserta didik di tiap jenjang sekolah. Tidak hanya pada lingkup pendidikan saja, dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita tidak terlepas dari seni. Tanpa kita sadari bahwa dengan adanya seni suatu benda akan nampak jauh lebih indah. Mengingat bahwa seni begitu penting dalam kehidupan maupun pendidikan, maka dibutuhkan perhatian khusus agar minat dan bakat peserta didik dapat tersalurkan dengan baik ketika mengekspresikan dirinya dalam mata pelajaran seni. Adapun pelaksanaan pendidikan seni pada jenjang Sekolah Dasar memuat mata pelajaran wajib yang harus dilaksanakan oleh peserta didik yakni mata pelajaran Seni Rupa.

Pada mulanya, pembelajaran Seni Rupa sebelumnya dikenal dengan istilah menggambar. Istilah menggambar tersebut berlangsung cukup lama sampai akhirnya berganti menggunakan istilah Pendidikan Seni Rupa. Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar tidak hanya diberi materi menggambar saja, melainkan juga membuat patung, mencetak, menempel, hingga apresiasi seni. Tujuan dari pelajaran menggambar pada jenjang Sekolah Dasar yaitu untuk membuat peserta didik pintar menggambar melalui latihan

koordinasi mata maupun tangan. Dengan demikian dapat diketahui pendidikan Seni Rupa bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi kreatif. Tujuan Seni Rupa bukan untuk mencetak peserta didik menjadi seorang seniman, melainkan meningkatkan kreativitas peserta didik. Pendidikan Seni Rupa memberikan kesempatan peserta didik untuk berkarya, memiliki kesadaran atas budaya lokal, memfasilitasi peserta didik dalam mengaktualisasi diri, meningkatkan kemampuan apresiasi seni rupa, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, hingga mempromosikan gagasan multikultural. Aktualisasi diri dalam menciptakan karya seni membuat peserta didik mengembangkan kemampuan motorik, kreatif, dan produktif.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam Seni Rupa adalah kecerdasan dalam berkreativitas. Sehingga ketika seorang guru mengajar di kelas tidak sekedar menyampaikan materi secara lisan saja, melainkan dituntut untuk mampu memberikan apresiasi agar pembelajaran menggambar tidak terkesan monoton. Sebagaimana seorang guru harus membuat pembelajaran Seni Rupa lebih menarik agar peserta didik dapat

meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran Seni Rupa terutama materi menggambar. Dari tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran menggambar agar peserta didik lebih antusias dalam menggambar dan apresiasi seni.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV A di SDN SUKO 363 Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 26 Februari 2024. Peserta didik memiliki minat dalam bidang menggambar yang kurang. Kurangnya minat menggambar pada peserta didik kelas IV A SDN SUKO 363 disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu : (1). Metode yang dilakukan oleh guru pada materi menggambar hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang antusias. (2). Tidak ada media pembelajaran yang mampu memfasilitasi materi menggambar (3). Peserta didik kurang berani berekspresi ketika menggambar

Munandar (1995:25) mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan suatu bentuk yang baru. Agar dapat mengatasi berbagai permasalahan tersebut, sebaiknya guru menggunakan media yang dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam menggambar yang dapat membuat peserta didik berkreasi dan berekspresi melalui hasil karyanya. Dikarenakan apabila seorang guru tidak merubah cara mengajar tersebut dikhawatirkan kreativitas peserta didik dalam menggambar tidak berkembang dan

akan mempengaruhi kurangnya ketertarikan dalam mata pelajaran Seni Rupa. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi untuk meningkatkan kreatifitas dan minat peserta didik dalam menggambar yaitu media *Animated Maker*. Dengan penerapan media *Animated Maker* pada materi menggambar, peserta didik dapat berimajinasi ketika menggambar.

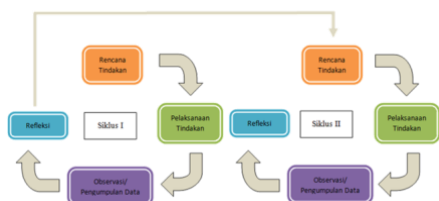
Animated maker adalah sebuah aplikasi yang dapat di unduh melalui *playstore* pada *smartphone*. *Animated Maker* dapat membuat gambar karya peserta didik dapat bergerak melalui scan foto yang dilakukan oleh guru. Selain anak lebih antusias karena melihat hasil karyanya dapat bergerak, peserta didik juga terapresiasi karena karyanya di abadikan oleh gurunya. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui manfaat dari penggunaan *Animated Maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV A SDN SUKO 363 pada materi menggambar mata pelajaran Seni Rupa.

2.1 Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Suko 363 yang beralamat di Jl. Raya Suko No.2, Dusun Suko, Suko, Kec. Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61258. Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV A sebanyak 27 peserta didik, yang terdiri dari 13 Siswa perempuan, dan 14 siswa laki-laki Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

2.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Taggart. Adapun tahapan yang harus dilalui dari model Kemmis dan Taggart, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, kemudian kembali pada tahap pertama untuk siklus berikutnya.



Bagan 1. Model PTK Kemmis & Taggart (Arikunto,2010:17)

2.2.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti berdiskusi bersama wali kelas, guru pamong, dan juga pembimbing lapangan untuk menentukan jadwal pelaksanaan penelitian, kemudian mempersiapkan perangkat mengajar seperti modul ajar, LKPD, soal evaluasi, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Setelah membuat perangkat pembelajaran, peneliti berkonsultasi kepada guru pamong terlebih dahulu. peneliti juga membuat instrumen penelitian berupa angket kreativitas siswa.

2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran *Animation Maker* pada pembelajaran Seni Rupa materi menggambar tokoh komik dengan menyesuaikan langkah-langkah kegiatan yang telah terdapat pada modul ajar yang telah dibuat dan dikonsultasikan pada tahap perencanaan. Pada saat proses

pembelajaran, peserta didik membuat gambar tokoh komik sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya masing-masing.

2.2.3 Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada akhir pembelajaran, peneliti mengukur kreativitas peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan memberikan angket kreativitas menggambar terhadap masing-masing peserta didik.

2.2.4 Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti dengan bantuan saran atau masukan dari wali kelas dan guru pamong untuk mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan proses mengajar yang telah dilakukan. Hasil refleksi dapat dijadikan acuan agar kekurangan atau kendala yang ada dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data non tes untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam menggambar tokoh komik pada mata pelajaran Seni Rupa. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket kreativitas peserta didik dengan empat indikator dengan penilaian 3 untuk baik, 2 untuk cukup, dan 1 untuk kurang. Adapun indikator penilaian kreativitas peserta didik sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Penilaian Kreativitas

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor
Kreativitas	Kelancaran	1
	Keluwesasan	2
	Keaslian	3
	Elaborasi	4

2.4 Teknik Analisis Data

Pada tahap teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif untuk mengetahui perkembangan kreativitas peserta didik dalam menggambar. Analisis kuantitatif ini dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian 3 untuk baik, 2 untuk cukup, dan 1 untuk kurang.

Teknik analisis data hasil angket menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase kreativitas menggambar setiap indikator :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kreativitas menggambar setiap indikator

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal ideal yang diamati

100 = Bilangan tetap

Hasil skor individu setiap indikator :

$$\begin{aligned} & \text{Nilai akhir} \\ & = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \end{aligned}$$

Hasil kreativitas menggambar setiap individu keseluruhan indikator :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata

$\sum fx$ = jumlah nilai seluruh aspek

N = jumlah indikator

Kategori hasil kreativitas menggambar setiap peserta didik :

≥ 80	= sangat tinggi
60 - 79	= tinggi
40 - 59	= sedang
20 - 39	= rendah
≤ 20	= sangat rendah

Persentase ketuntasan kreativitas menggambar :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kreativitas menggambar peserta didik yang sangat tinggi

$\sum x$ = Jumlah peserta didik yang kreativitasnya sangat tinggi

N = Jumlah siswa keseluruhan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Hasil persentase kreativitas menggambar setiap indikator mencapai 80%
2. Hasil kreativitas menggambar peserta didik yang mencapai kategori sangat tinggi mencapai persentase 80%

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil dari penerapan *Animation Maker* untuk mengembangkan kreativitas peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 mata pelajaran Seni Rupa materi menggambar dapat dijabarkan sebagai berikut :

3.1.1 Pra Siklus

Kreativitas peserta didik pada masa pra siklus (sebelum menerapkan media *Animation Maker*), dijabarkan sebagai berikut :

- a. Presentase kreativitas peserta didik pada setiap indikator

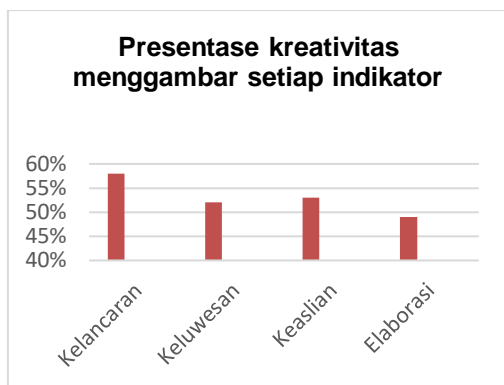


Diagram 1. Presentase kreativitas menggambar setiap indikator pra siklus

Pada diagram 1, menunjukkan bahwa hasil kreativitas menggambar tokoh komik peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 belum ada yang mencapai 80% pada setiap indikator sebelum diterapkan media *Animation Maker*.

- b. Ketuntasan kreativitas menggambar peserta didik

Tabel 2. Hasil angket kreativitas menggambar peserta didik pra siklus

Skor	Kategori	Frekuensi
≥ 80	Sangat tinggi	1
60 - 79	Tinggi	4
40 – 59	Sedang	22
20 – 39	Rendah	0
≤ 20	Sangat rendah	0

Dapat dilihat dari Tabel 2. Pada masa pra siklus , peserta didik yang kreativitas menggambar nya sangat tinggi 1 anak, 4 anak berada pada kategori kreativitas menggambar tinggi, dan 22 anak pada kategori sedang. Presentase ketuntasan peserta didik kelas IV A yang memiliki kreativitas menggambar sangat tinggi yakni :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{27} \times 100\%$$

$$= 3,7\%$$

3.1.2 Siklus 1

Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan telaah pada capaian pembelajaran, kemudian melakukan pengembangan tujuan pembelajaran, membuat modul ajar (Perangkat Pembelajaran) dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran serta tahapan penerapan media pembelajaran *Animation Maker* dengan menggambar pada kertas gambar yang telah disediakan dan kemudian di *scan* pada aplikasi *Animation Maker*.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 26 Februari 2024 pada pukul 13.40-14.50 WIB. Tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan menyesuaikan modul ajar yang telah dibuat untuk 2 jam pelajaran dengan kegiatan sebagai berikut :

Kegiatan pendahuluan guru membuka dengan salam kemudian menanyakan kabarnya serta mengecek kehadiran, peserta didik diajak berdoa bersama. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik dituntun untuk menyanyikan lagu, kemudian dilakukan apresiasi. Setelah itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi.

Kegiatan inti diawali ketika guru membagikan kertas gambar untuk masing-masing peserta didik. Kemudian guru menjelaskan pengertian Seni Rupa dan Kreativitas. Setelah itu peserta didik diminta untuk menggambar tokoh komik sesuai kreativitas masing-masing pada kertas gambar yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan penutup guru memberikan apresiasi pada karya yang telah digambar peserta didik. Kemudian guru memberikan penilaian pada lembar angket kreativitas peserta didik. Setelah itu kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca do'a bersama.

Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan bersama tahap pelaksanaan. Pada saat

melakukan tindakan, pada kegiatan penutup peneliti menilai hasil gambar masing-masing peserta didik dengan lembar angket penilaian kreativitas menggambar yang telah dibuat sebelumnya. Dari angket tersebut diperoleh sebagai berikut :

- a. Presentase kreativitas menggambar pada setiap indikator

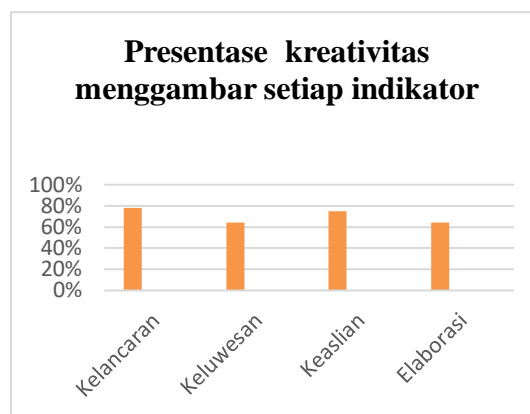


Diagram 2. Data presentase kreativitas peserta didik setiap indikator pada siklus 1

Pada diagram 2. memperlihatkan bahwa hasil kreativitas menggambar peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 pada setiap indikator mulai ada peningkatan. Yaitu indikator kelancaran 77,7%, indikator keluwesan 64,1%, indikator keaslian 75,3%, dan indikator elaborasi 64,1%.

- b. Ketuntasan kreativitas menggambar peserta didik

Tabel 3 Hasil angket kreativitas peserta didik siklus 1

Skor	Kategori	Frekuensi
≥ 80	Sangat tinggi	12
60 - 79	Tinggi	10
40 – 59	Sedang	5

20 – 39	Rendah	0
≤ 20	Sangat rendah	0

Dapat dilihat dari Tabel 4. Pada siklus 1. Peserta didik yang kreativitasnya sangat tinggi dalam menggambar ada 12 anak. 10 anak berada pada kategori tinggi, dan 5 anak pada kategori sedang. Sehingga presentase ketuntasan peserta didik kelas IVA yang memiliki kreativitas menggambar sangat tinggi yaitu :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{27} \times 100\% \\ = 44,4\%$$

Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan setelah proses pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan tindakan kepada peserta didik karena telah selesai pada siklus 1. Wali kelas bersama peneliti berdiskusi terkait dengan permasalahan atau kendala dan juga kelebihan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan serta mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Kelebihan pelaksanaan pembelajaran siklus 1 ini yaitu : (1) Peserta didik sangat senang ketika menggambar sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu peserta didik amat antusias ketika peneliti membuat gambar hasil karya masing-masing peserta didik bergerak dengan menerapkan aplikasi *Animated Maker*. (2). Peserta didik sangat gembira karena mendapatkan pengalaman

menggambar yang baru dengan menerapkan media *Animated Maker* pada karyanya. (3). Guru dapat mengembangkan inovasi dan ide melalui media seni rupa *Animated Maker*.

Kendala yang dialami pada pelaksanaan siklus 1 yaitu : (1) ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran masih banyak peserta didik yang tidak mendengarkan sehingga setiap kelompok bertanya berulang kali. Sebaiknya guru menyampaikan penjelasan dengan lebih ekspresif dan lebih banyak melibatkan peserta didik. (2). Ketika proses menggambar, peserta didik masih seringkali ramai dan bergurau sendiri di dalam kelas sehingga guru harus menambah durasi menggambar agar mereka mampu menyelesaikan gambarnya dengan tuntas. (3). Seringkali peserta didik bertanya harus menggambar apa dikarenakan mereka masih kurang ide untuk menggambar (4). Banyak peserta didik yang kurang percaya diri dengan hasil gambarnya, sehingga seringkali menghapus hasil gambarnya. (4). Siswa kurang berminat menggambar karena kurang apresiasi dari guru dengan hasil karya yang telah dibuat pada pembelajaran sebelumnya.

3.1.3 Siklus 2

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menelaah hasil refleksi dari siklus 1, kemudian menyusun kembali modul ajar yang telah diperbaiki dengan menambahkan kesepakatan awal

pada kegiatan pembuka serta *ice breaking* pada kegiatan inti, memperlihatkan video hasil gambaran peserta didik pada siklus 1 yang telah di scan pada media *Animated Maker*, dan membuat lembar angket untuk mengukur hasil kreativitas peserta didik.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 28 Februari 2024 pada pukul 13.40-14.50 WIB. Pelaksanaan tindakan pada siklus II sesuai berdasarkan modul ajar yang telah dibuat yaitu penerapan media *Animated Maker* pada materi seni rupa. Kegiatan pembelajaran siklus II sebagai berikut :

Kegiatan pendahuluan guru membuka dengan salam kemudian menanyakan kabar peserta didik, melakukan presensi, kemudian berdoa bersama. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan awal bersama-sama agar bisa tertib dalam melaksanakan pembelajaran sampai selesai. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu, kemudian melakukan apersepsi. Setelah itu guru menjelaskan tujuan serta memberikan motivasi.

Kegiatan inti diawali dengan membagikan kertas gambar kepada masing-masing peserta didik. Kemudian, peserta didik diberikan waktu 45 menit untuk menggambar sesuai kreativitas mereka. Setelah peserta didik menyelesaikan gambarnya, guru meng scan masing-masing gambar peserta didik di

aplikasi *Animated Maker* kemudian guru menampilkan gambar bergerak hasil dari gambaran peserta didik.

Kegiatan penutup peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran. setelah itu, guru memberikan penilaian terhadap gambar peserta didik dengan lembar angket kreativitas peserta didik. Akhir pembelajaran ditutup dengan do'a.

Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti menilai gambar karya masing-masing peserta didik dengan menggunakan lembar angket kreativitas peserta didik sebelumnya. Dengan memberikan penilaian pada siklus 2, peneliti dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Presentase kreativitas peserta didik pada tiap indikator

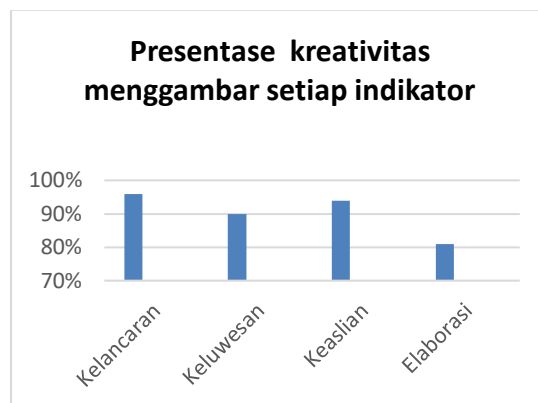


Diagram 3. Data persentase kreativitas peserta didik setiap indikator pada siklus 2

Pada diagram 3, menunjukkan bahwa hasil kreativitas peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 setiap indikatornya sangat meningkat, pada indikator kelancaran meningkat menjadi 96,2%, indikator keluwesan

menjadi 90,1%, indikator keaslian menjadi 93,8%, dan indikator elaborasi menjadi 81,4%.

b. Ketuntasan kreativitas peserta didik

Tabel 4. Hasil angket kreativitas peserta didik siklus 2

Skor	Kategori	Frekuensi
≥ 80	Sangat tinggi	22
60 - 79	Tinggi	3
40 – 59	Sedang	2
20 – 39	Rendah	0
≤ 20	Sangat rendah	0

Dapat dilihat dari Tabel 5. Pada siklus 2, peserta didik yang kreativitasnya sangat tinggi ada 22 anak, 3 anak berada pada kategori tinggi, dan 2 anak dengan kategori sedang. Sehingga presentase ketuntasan kelas IV A yang memiliki kreativitas yang baik yaitu :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{27} \times 100\%$$

$$= 81,4\%$$

Tahap Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II penerapan media *Animated Maker* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV A SDN Suko 363 mata

pelajaran Seni Rupa materi menggambar tokoh komik sudah sangat baik dan mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hal tersebut ditandai dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang meliputi presentase setiap indikator kreativitas menggambar ≥ 80%. Serta hasil ketuntasan kreativitas peserta didik yang termasuk kategori sangat tinggi mencapai presentase ≥ 80%,. Kendala-kendala yang dialami pada saat pelaksanaan siklus I sudah dapat ditangani sehingga pada siklus II tidak terdapat kendala.

3.2 Pembahasan

Pada tahap pembahasan ini, akan dijelaskan bagaimana keberhasilan penerapan media *Animated Maker* untuk untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa materi menggambar tokoh komik kelas IV SDN Suko 363 Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini telah dilaksanakan sampai siklus II. Pembahasan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

Presentase kretivitas menggambar pada setiap indikator :

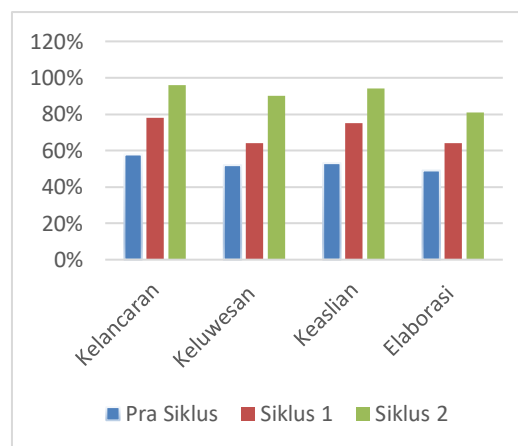


Diagram 4. Data rekapitulasi presentase kreativitas menggambar peserta didik setiap indikator pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Hasil pada pra siklus, kreativitas peserta didik dalam menggambar masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran Seni Rupa. Terlihat dari hasil presentase kelancaran masih 58%, keluwesan 51,8%, keaslian 53%, dan elaborasi 49,3%.

Hasil pada siklus I peserta didik belum antusias dalam menggambar pada mata pelajaran Seni Rupa, mereka merasa kurang percaya diri dengan apa yang mereka gambar dan masih kebingungan dengan apa yang harus digambar dalam menggambar tokoh komik. Hal ini dibuktikan bahwa presentase pada indikator kelancaran masih 77,7%, keluwesan 64,1%, keaslian 75,3%, dan elaborasi 64,1%.

Hasil pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan bahwa presentase kelancaran meningkat drastis menjadi 96,2%, keluwesan 90,1%, keaslian 93,8%, dan elaborasi 81,4%. Jika diamati dari kreativitas menggambar peserta didik selama pembelajaran sangat terlihat perbedaannya. Hal tersebut dibuktikan dengan karya gambar yang berbeda, berwarna, dan peserta didik mampu menjelaskan hasil gambarannya. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Rupa berjalan dengan baik. dengan waktu yang telah ditentukan guru, peserta didik dengan cepat menyelesaikan gambarannya.

Peserta didik merasa senang dan lebih antusias mengikuti pelajaran menggambar dengan menggunakan media *Animated Maker*. Karena dengan media *Animated Maker*, peserta didik dapat terapresiasi karyanya dan lebih semangat maupun kreatif pada saat menggambar.

Kreativitas peserta didik penting artinya dalam proses pembelajaran Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.

Berdasarkan hasil kreativitas menggambar peserta didik pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mengalami kenaikan kreativitas menggambar peserta didik dalam mata pelajaran Seni Rupa materi menggambar tokoh komik serta mencapai kriteria keberhasilan yaitu mencapai presentase $\geq 80\%$.



Diagram 5. Data rekapitulasi persentase ketuntasan kreativitas menggambar pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2

Pada diagram 5. Hasil presentase ketuntasan kreativitas menggambar peserta didik yang termasuk kategori sangat tinggi meningkat dari masa pra siklus hingga siklus 2. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh kategori kreativitas menggambar sangat tinggi pada masa pra siklus hanya ada 1 anak sehingga memperoleh presentase ketuntasan sebesar 3,7%. Kemudian pada masa siklus 1 meningkat menjadi 12 anak dengan memperoleh presentase ketuntasan sebesar 44,4%, dan kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 22 anak dengan presentase ketuntasan sebesar 81,4%. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena telah mencapai kriteria keberhasilan dengan presentase $\geq 80\%$.

D. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan mengenai penerapan media animated maker untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Suko 363 Sukodono mata pelajaran Seni Rupa materi menggambar tokoh komik, maka kesimpulannya :

1. Presentase kreativitas menggambar peserta didik dari keempat indikator meningkat pada setiap siklusnya, dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan dengan presentase $\geq 80\%$.
2. Presentase ketuntasan kreativitas menggambar

peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya, serta peserta didik yang termasuk kategori kreatif sudah mencapai presentase $\geq 80\%$ sehingga memenuhi kriteria keberhasilan.

Dari penelitian ini, ada beberapa saran yang diberikan yaitu :

1. Agar pada saat proses pembelajaran di kelas tidak terkesan monoton sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar. Media pembelajaran animated maker yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik akan menciptakan pengalaman belajar menggambar yang bermakna.
2. Ketika pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya selalu melibatkan peserta didik pada proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan pengalaman langsung serta merasakan manfaat dari pembelajaran sehingga aktivitas belajar peserta didik dan guru dapat meningkat.
3. Saran untuk peneliti lain, diharapkan dapat melaksanakan penelitian penerapan media animated maker dengan melakukan inovasi dan memperluas cakupan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Indriawati, Dwi., Rosarina Giyartini, Aini Loita. 2023. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.08 No,01.
- Lubis, Nurasyiah Anas. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.3 No,2.
- Kusnulyaningsih, Dita., Husniati, Ilham Syahrul Jiwandono. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animaasi Pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.7 No,2.
- Lubis, Nurasyiah Anas. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*. MAHAGURU : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.3 No.2.
- M, Nur Fazria., dan Tri Linggo Wati. 2022. *Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas IV Ditinjau Dari Aspek (Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah) di SDN*. ELSE (Elementary School Education Journal), Vol.6 No,2.
- Musthofa, Ulinnuha., dan Murdani. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol.18 No,2.
- Mujiyoni, Eko Haryanto, Gunadi. 2021. *Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang*. MUDRA Jurnal Seni Budaya, Vol. 36, No,2.
- Rahmat, Stephanus Turibius dan Theresia Alviani Sum. 2017. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol.9 No,2.
- Rofian. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar*. Malih Peddas, Vol.6 No.2.
- Siskowati, Eni dan Andi Prastowo. 2022. *Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar di Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagos : Jurna Pendidikan STKIP Bima, Vol.4 NO, 1.