

**ANALISIS HASIL KARYA GAMBAR DIGITAL
SISWA DENGAN *IBIS PAINT X* DI KELAS X
SMA NEGERI 2 BEKASI**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Lolita Cinde Mukti Herda Sari

1206619014

Skripsi Pengkajian Seni Rupa yang diajukan
Kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu
Persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Pengkajian Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Lolita Cinde Mukti Herda Sari
No.Registrasi : 1206619014
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Analisis Hasil Karya Gambar Digital Siswa dengan *Ibis Paint X* di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi

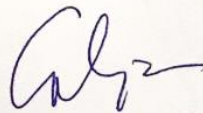
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1



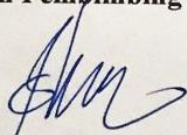
Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIP. 0316108101

Dosen Penguji 1



MC. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197609132005012001

Dosen Pembimbing 2



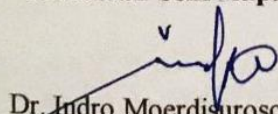
Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 196011211986022001

Dosen Penguji 2



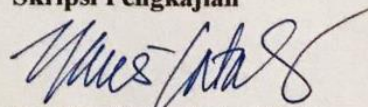
Dr. Ataswarin Oetopo, M.Pd
NIP. 195901021992032002

Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 196305241987031002

Dosen Koordinator Skripsi Pengkajian



Dr. Caecilia Tridjata, M. Sn.
NIP. 196206301989032002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Pengkajian Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Lolita Cinde Mukti Herda Sari
No. Registrasi : 1206619014
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Analisis Hasil Karya Gambar Digital Siswa
dengan *Ibis Paint X* di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi

Menyatakan bahwa benar naskah Skripsi Pengkajian Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya cantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiasi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2023



Lolita Cinde Mukti Herda Sari

No. Reg 1206619014

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lolita Cinde Mukti Herda Sari
No. Registrasi : 1206619014
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Analisis Hasil Karya Gambar Digital Siswa
dengan *Ibis Paint X* di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif.

Demikian saya buat surat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2023



Lolita Cinde Mukti Herda Sari

No. Reg 1206619014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lolita Cinde Mukti Herda Sari
NIM : 1206619014
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : lolitasari4@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Analisis Hasil Karya Gambar Digital Siswa dengan Ibis Paint X di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2023
Penulis

(Lolita Cinde Mukti Herda Sari)

ABSTRAK

Lolita Cinde Mukti Herda Sari. Analisis Hasil Karya Gambar Digital Siswa dengan *Ibis Paint X* di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta, Agustus. 2023.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Bekasi, pada semester II yang bertujuan untuk menganalisis dan meningkatkan kreativitas serta keterampilan siswa dalam membuat gambar digital dengan bantuan aplikasi *Ibis Paint X* melalui pendekatan *Project Based Learning* dan metode demonstrasi yang berjumlah 15 siswa. Teknik dalam menentukan responden dilakukan dengan memenuhi kriteria siswa kelas X SMA yang memiliki minat dan handphone pribadi masing-masing. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian kualitatif adalah hasil karya menggambar digital siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis datanya menggunakan konsep dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan pendekatan *Project Based Learning* dan metode demonstrasi menggunakan materi *PowerPoint* dilengkapi dengan video tutorial menjadikan kreativitas dan keterampilan berkarya gambar digital dengan *Ibis Paint X* siswa mengalami perkembangan. Hal ini terlihat dari nilai kreativitas karya tahap 1 dengan nilai 83,56 menjadi 90,15 pada karya tahap 2. Kemudian dalam nilai keterampilan pada karya tahap 1 84,75 mengalami kenaikan menjadi 90,56 pada karya tahap 2. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan metode demonstrasi dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas serta keterampilan siswa dalam membuat karya gambar digital dengan *Ibis Paint X* di kelas X SMA Negeri 2 Bekasi.

Kata kunci: Kreativitas Siswa, Gambar Digital, *Project Based Learning*, Metode Demonstrasi

ABSTRACT

Lolita Cinde Mukti Herda Sari. Analysis of Student's Digital Drawing Works with Ibis Paint X in Class X SMA Negeri 2 Bekasi. Thesis. Jakarta: Faculty of Languages and Arts. Jakarta State University, August. 2023.

This research was conducted at SMAN 2 Bekasi, in the 2nd term which aims to analyze and improve students' creativity and skills in creating digital drawings with the use of Ibis Paint X application through the Project Based Learning approach and demonstration method with a total of 15 students. The technique in determining respondents was carried out by the qualifications of high school class X students having interest and have own personal handphone. This research was conducted using a methodology with a qualitative approach. This type of research is descriptive qualitative. The data in qualitative research is the work of digital drawing of grade X students. The methods used in data collection are interviews, observations, questionnaires, and documentation. The data analysis technique uses the concept of Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the study by applying the Project Based Learning approach and demonstration method using PowerPoint material equipped with video tutorials, the creativity and skills of creating digital images with Ibis Paint X students have developed. This can be seen from the creativity value of work step 1 with a score of 83.56 to 90.15 in work step 2. Then in the skill value in work step 1 84.75 increased to 90.56 in work step 2. From the data analysis, it can be concluded that using the Project Based Learning approach and demonstration method can improve and develop students' creativity and skills in creating digital drawing works with Ibis Paint X in class X SMA Negeri 2 Bekasi.

Keywords: *Student Creativity, Digital Drawing, Project Based Learning, Demonstration Method*

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah Yang Maha memudahkan segala urusan hamba Nya. Alhamdulillah penulis diberikan pertolongan oleh Allah untuk menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang mana masih butuh kritik dan saran yang membangun untuk menjadi penambah wawasan ilmiah bagi penulis sendiri.

Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa yaitu Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn. atas dukungannya, ibu Dosen Pembimbing Akademik yaitu Dr. Ataswarin Oetopo, M.Pd. atas seluruh dukungan, motivasi, dan bantuannya dalam menyusun penulisan ini, bapak Dosen Pembimbing 1 yaitu Eko Hadi Prayitno, M.Pd. atas semua bantuan, masukan, motivasi, dukungan, nasihat dan kritiknya selama bimbingan, ibu Dosen Pembimbing 2 yaitu Dra. Mudjiati, M.Pd. atas bantuannya dalam mengoreksi penulisan dan berbagi banyak wawasan dalam menghadapi seminar, dan tak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada bapak dan ibu dosen lain yang tidak penulis sebutkan satu per satu atas wawasan dan pengalaman yang sudah diberikan kepada penulis.

Penulis juga sangat mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan fisik dan moral sehingga mampu menyelesaikan studi di perkuliahan. Terakhir, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 2 Bekasi, yaitu Kepala SMA Negeri 2 Bekasi beserta wakil dan guru serta staff sekolah yang sudah mengizinkan penulis melakukan pengamatan di SMA Negeri 2 Bekasi. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi wacana keilmuan, untuk diimplementasikan pada wacana keilmuan kedepannya.

Jakarta, 1 Agustus 2023

Penulis

LCMHS

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Manfaat Penelitian	5
II. KERANGKA TEORI (TINJAUAN PUSTAKA)	6
a. Deskripsi Teoritis	6
1. Teori Analisis	6
2. Kreativitas	6
a. Aspek – Aspek Kreativitas.....	8
b. Faktor – Faktor Pendorong Kreativitas	9
3. Menggambar	9
a. Tujuan Menggambar	10
b. Jenis – Jenis Menggambar	11
c. Objek Menggambar.....	13
d. Komposisi Menggambar	14
e. Unsur – Unsur Menggambar	15
f. Teknik Menggambar	19

g. Gambar Digital.....	20
4. Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	20
a. Uraian tentang Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	20
b. Keunggulan Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	22
c. Fitur – Fitur Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	23
5. Karakteristik Siswa Kelas X.....	27
a. Perkembangan Psikologis.....	27
b. Perkembangan Karakteristik Gambar.....	30
c. Perkembangan dalam Karakteristik Pendidikan.....	31
6. Metode Demonstrasi.....	33
7. <i>Project Based Learning (PjBL)</i>	36
8. Penilaian Brent G. Wilson.....	38
b. Penelitian yang Relevan.....	38
c. Kerangka Berpikir.....	42
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A. Tujuan Penelitian.....	49
B. Lingkup Penelitian.....	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
D. Prosedur Penelitian.....	52
E. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	71
H. Kriteria Analisis Data.....	80
IV. HASIL UJI COBA PENELITIAN.....	97
A. Deskripsi Data.....	97
B. Analisis.....	100
C. Keterbatasan Penelitian.....	180
V. PENUTUP.....	181
A. Kesimpulan.....	181
B. Implikasi.....	182
C. Saran.....	183

DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Pemilihan Aplikasi Menggambar Digital	2
Gambar 1.2 Hasil Penjelasan dari Pemilihan Aplikasi Menggambar Digital	2
Gambar 2.1 Menggambar Bentuk	11
Gambar 2.2 Menggambar Konstruktif	12
Gambar 2.3 Menggambar Ekspresif	12
Gambar 2.4 Menggambar Suasana	12
Gambar 2.5 Menggambar Ilustrasi.....	13
Gambar 2.6 Gambar Objek Flora.....	13
Gambar 2.7 Gambar Objek Fauna	14
Gambar 2.8 Gambar Objek Alam Benda	14
Gambar 2.9 Logo Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	20
Gambar 2.10 Eiji Kamiya: <i>CEO Ibis Paint X</i>	21
Gambar 3.1 SMA Negeri 2 Bekasi	50
Gambar 3.2 Lokasi SMA Negeri 2 Bekasi	50
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran Tahap 1	99
Gambar 4.2 Kegiatan Pembelajaran Tahap 2.....	100
Gambar 4.3 Kegiatan Pembelajaran Tahap 3 dan 4.....	100
Gambar 4.4 Hasil Karya Tahap 1 Alifah	102
Gambar 4.5 Hasil Karya Tahap 2 Alifah	104
Gambar 4.6 Hasil Karya Tahap 1 Devina	107
Gambar 4.7 Hasil Karya Tahap 2 Devina	109
Gambar 4.8 Hasil Karya Tahap 1 Grace	112
Gambar 4.9 Hasil Karya Tahap 2 Grace	114
Gambar 4.10 Hasil Karya Tahap 1 Kania	117
Gambar 4.11 Hasil Karya Tahap 2 Kania	119

Gambar 4.12 Hasil Karya Tahap 1 Rizky	122
Gambar 4.13 Hasil Karya Tahap 2 Rizky	124
Gambar 4.14 Hasil Karya Tahap 1 Nadya	127
Gambar 4.15 Hasil Karya Tahap 2 Nadya	129
Gambar 4.16 Hasil Karya Tahap 1 Nayla	132
Gambar 4.17 Hasil Karya Tahap 2 Nayla	134
Gambar 4.18 Hasil Karya Tahap 1 Putri	137
Gambar 4.19 Hasil Karya Tahap 2 Putri	139
Gambar 4.20 Hasil Karya Tahap 1 Rakha	142
Gambar 4.21 Hasil Karya Tahap 2 Rakha	144
Gambar 4.22 Hasil Karya Tahap 1 Sahara	147
Gambar 4.23 Hasil Karya Tahap 2 Sahara	149
Gambar 4.24 Hasil Karya Tahap 1 Setiana	152
Gambar 4.25 Hasil Karya Tahap 2 Setiana	154
Gambar 4.26 Hasil Karya Tahap 1 Sherin	157
Gambar 4.27 Hasil Karya Tahap 2 Sherin	159
Gambar 4.28 Hasil Karya Tahap 1 Syafira	162
Gambar 4.29 Hasil Karya Tahap 2 Syafira	164
Gambar 4.30 Hasil Karya Tahap 1 Yasmine	167
Gambar 4.31 Hasil Karya Tahap 2 Yasmine	169
Gambar 4.32 Hasil Karya Tahap 1 Zaskia	172
Gambar 4.33 Hasil Karya Tahap 2 Zaskia	174

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	51
Tabel 3.2 Lembar Kerja Siswa.....	61
Tabel 3.3 Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Gambar Digital dengan Pendekatan Metode Demonstrasi	62
Tabel 3.4 Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Gambar Digital dengan Sintak PjBL (<i>Project Based Learning</i>).....	66
Tabel 3.5 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	79
Tabel 3.6 Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	79
Tabel 3.7 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	79
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Karya Gambar Digital pada Aplikasi Ibis Paint X	86
Tabel 3.9 Modifikasi Penilaian Brent G. Wilson Membuat Karya Gambar Digital pada Aplikasi Ibis Paint X.....	88
Tabel 3.10 Indikator dan Deskriptor Kesesuaian dengan Tema	89
Tabel 3.11 Indikator dan Deskriptor Keragaman dan Kekayaan Gagasan (<i>Fluency</i>).....	90
Tabel 3.12 Indikator dan Deskriptor Keunikan/keluwesannya Gagasan (Fleksibilitas)	91
Tabel 3.13 Indikator dan Deskriptor Kerincian Gagasan (Elaborasi).....	92
Tabel 3.14 Indikator dan Deskriptor Kesesuaian Objek Manual dan Digital	93
Tabel 3.15 Indikator dan Deskriptor Keterampilan dalam Menggunakan Tools	94
Tabel 3.16 Indikator dan Deskriptor Penguasaan Teknik Menggambar <i>Ibis Paint X</i>	94
Tabel 3.17 Format Penilaian Karya Gambar Digital pada Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	96
Tabel 4.1 Daftar Nama Partisipan Siswa	98
Tabel 4.2 Hasil Karya Tahap 1 Alifah	102
Tabel 4.3 Hasil Karya Tahap 2 Alifah	104
Tabel 4.4 Hasil Karya Tahap 1 Devina.....	107
Tabel 4.5 Hasil Karya Tahap 2 Devina.....	109
Tabel 4.6 Hasil Karya Tahap 1 Grace.....	112
Tabel 4.7 Hasil Karya Tahap 2 Grace.....	114
Tabel 4.8 Hasil Karya Tahap 1 Kania.....	117
Tabel 4.9 Hasil Karya Tahap 2 Kania.....	119
Tabel 4.10 Hasil Karya Tahap 1 Rizky.....	122
Tabel 4.11 Hasil Karya Tahap 2 Rizky.....	124

Tabel 4.12 Hasil Karya Tahap 1 Nadya	127
Tabel 4.13 Hasil Karya Tahap 2 Nadya	129
Tabel 4.14 Hasil Karya Tahap 1 Nayla.....	132
Tabel 4.15 Hasil Karya Tahap 2 Nayla.....	134
Tabel 4.16 Hasil Karya Tahap 1 Putri	137
Tabel 4.17 Hasil Karya Tahap 2 Putri.....	139
Tabel 4.18 Hasil Karya Tahap 1 Rakha	142
Tabel 4.19 Hasil Karya Tahap 2 Rakha	144
Tabel 4.20 Hasil Karya Tahap 1 Sahara	147
Tabel 4.21 Hasil Karya Tahap 2 Sahara	149
Tabel 4.22 Hasil Karya Tahap 1 Setiana.....	152
Tabel 4.23 Hasil Karya Tahap 2 Setiana.....	154
Tabel 4.24 Hasil Karya Tahap 1 Sherin.....	159
Tabel 4.25 Hasil Karya Tahap 2 Sherin.....	150
Tabel 4.26 Hasil Karya Tahap 1 Syafira.....	162
Tabel 4.27 Hasil Karya Tahap 2 Syafira.....	164
Tabel 4.28 Hasil Karya Tahap 1 Yasmine	167
Tabel 4.29 Hasil Karya Tahap 2 Yasmine	169
Tabel 4.30 Hasil Karya Tahap 1 Zaskia.....	172
Tabel 4.31 Hasil Karya Tahap 2 Zaskia.....	174

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 3.1 Mekanisme Penelitian.....	52
Bagan 3.2 Desain Penelitian	55
Bagan 3.3 Skema Teknik Analisis Data Kualitatif	73
Bagan 4.1 Grafik Penilaian Karya Siswa Kelas X.....	178
Bagan 4.2 Grafik Penilaian Kreativitas Siswa Kelas X.....	179
Bagan 4.3 Grafik Penilaian Keterampilan Siswa Kelas X.....	180

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian di SMAN 2 Bekasi.....	187
Lampiran 2 Persyaratan Kartu Seminar.....	188
Lampiran 3 Pedoman Observasi.....	189
Lampiran 4 Instrumen Wawancara Guru Seni Budaya Kelas X.....	191
Lampiran 5 Instrumen Kuesioner.....	195
Lampiran 6 Kuesioner.....	197
Lampiran 7 Lembar Refleksi Pembelajaran.....	202
Lampiran 8 Data Hasil Penilaian Kompetensi Dasar Kelas X.....	203
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	204
Lampiran 10 Silabus.....	217
Lampiran 11 Lembar Penilaian.....	219
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Materi Pembelajaran <i>Power Point</i>	220
Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Materi Video Pembelajaran.....	224
Lampiran 14 Lembar Validasi Instrumen Materi Pembelajaran <i>Power Point</i>	229
Lampiran 15 Lembar Validasi Instrumen Materi Video Pembelajaran.....	233
Lampiran 16 Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran <i>Power Point</i>	238
Lampiran 17 Lembar Validasi Instrumen Media Video Pembelajaran.....	243
Lampiran 18 Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran <i>Power Point</i>	248
Lampiran 19 Lembar Validasi Instrumen Media Video Pembelajaran.....	253
Lampiran 20 Lembar Validasi Instrumen Penilaian.....	258
Lampiran 21 Lembar Validasi Instrumen Penilaian.....	265
Lampiran 22 Biodata Validator.....	272
Lampiran 23 Biodata Guru Seni Budaya Kelas X.....	276
Lampiran 24 Lembar Bimbingan Dosen.....	277
Lampiran 25 Kegiatan Penelitian di Kelas X.....	278
Lampiran 26 Media Pembelajaran <i>Power Point Ibis Paint X</i>	279
Lampiran 27 Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Gambar Digital.....	281
Lampiran 28 Media Video Pembelajaran.....	283
Lampiran 29 Estimasi Biaya Penelitian.....	286
Lampiran 30 Riwayat Hidup Penulis.....	287