



Pengaruh Kemampuan Siswa Kelas XI MAN 2 Model Medan Dalam Menggambar Perspektif Dua Titik Hilang Menggunakan Aplikasi Digital Ibis Paint X Dan Manual

The Influence Of Grade XI Students' Abilities At MAN 2 Model Medan In Drawing Two-Point Perspective Using The Digital Ibis Paint X Application And Manually

Resti Tiara Kastrovia¹, Sugito², R. Burhan Sn. Diningrat³

Universitas Negeri Medan

Email: restiara03@gmail.com, sugitoas@gmail.com, radenburhan@unimed.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 20-01-2026

Revised : 22-01-2026

Accepted : 24-01-2026

Pulished : 26-01-2026

Abstract

This creation research aims to determine the effect of using the Ibis Paint X digital application on the ability to draw two-point perspective among eleventh-grade students at man 2 model medan. This idea stems from the challenges of the modernization and technological disruption era, which demand innovation in art education media to be more interactive and effective than conventional methods. The main problem faced by students is the difficulty in understanding the concepts of vanishing points, auxiliary lines, and proportions in manual media, which are often considered monotonous. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental method, utilizing an experimental group and a control group design. Data collection was conducted through pretests and posttests to measure students' spatial visualization skills. The results indicate that the use of the ibis paint x application significantly influences the improvement of learning outcomes. In the experimental group, the average score increased from 72.57 to 83.09 (a 14.49% increase), while the control group only saw a 9.04% increase. The t-test analysis showed $t_{value} (5,38) > t_{tab} (1,6753)$ meaning the research hypothesis is accepted. Although manual learning also showed improvement, the final results in digital media proved superior in terms of perspective accuracy and line clarity due to the support of features such as the perspective ruler and layers. It is concluded that the ibis paint x application is effective as an original and innovative art learning medium. This research contributes to the development of digital-based art learning strategies that are relevant to the needs of students in the digital age.

Keywords: *Ibis Paint X, Two-Point Perspective, Fine Arts*

Abstrak

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital Ibis Paint X Terhadap Kemampuan Menggambar Perspektif Dua Titik Hilang Pada Siswa Kelas Xi Man 2 Model Medan. Ide Penelitian Ini Berangkat Dari Tantangan Era Modernisasi Dan Disrupsi Teknologi Yang Menuntut Inovasi Media Pembelajaran Seni Rupa Agar Lebih Interaktif Dan Efektif Dibandingkan Metode Konvensional. Masalah Utama Yang Dihadapi Siswa Adalah Kesulitan Dalam Memahami Konsep Titik Hilang, Garis Bantu, Dan Proporsi Pada Media Manual Yang Sering Dianggap Membosankan. Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kuantitatif Dengan Metode Kuasi Eksperimental (*Quasi-Experimental*) Melalui Desain Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol. Proses Pengumpulan Data Dilakukan Melalui Tes Awal (*Pretest*) Dan Tes Akhir (*Posttest*) Untuk Mengukur Kemampuan Visualisasi Ruang Siswa. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Memberikan Pengaruh Yang Signifikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Pada Kelompok Eksperimen, Nilai Rata-Rata Meningkat Dari 72,57



Menjadi 83,09 (Naik 14,49%), Sementara Pada Kelompok Kontrol Peningkatan Hanya Mencapai 9,04%. Analisis Uji-T Menunjukkan Nilai $t_{hit} (5,38) > t_{tabel} (1,6753)$, Yang Berarti Hipotesis Penelitian Diterima. Meskipun Pembelajaran Manual Juga Mengalami Peningkatan, Capaian Akhir Pada Media Digital Terbukti Lebih Unggul Dalam Aspek Ketepatan Perspektif Dan Kejelasan Garis Karena Dukungan Fitur Seperti *Perspective Ruler* Dan *Layer*. Dapat Disimpulkan Bahwa Aplikasi Ibis Paint X Efektif Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Yang Orisinal Dan Inovatif. Penelitian Ini Berkontribusi Pada Pengembangan Strategi Pembelajaran Seni Berbasis Digital Yang Relevan Dengan Kebutuhan Peserta Didik Di Era Teknologi.

Kata Kunci: Ibis Paint X, Perspektif Dua Titik Hilang, Seni Rupa

PENDAHULUAN

Era modernisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan dan seni. Perkembangan teknologi digital yang pesat membuka peluang baru bagi proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan efisien. Di bidang seni rupa, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga media eksplorasi artistik yang memperluas batas-batas kreativitas. Salah satu wujud nyata dari kemajuan ini adalah pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran seni.

Menurut Zulkifli (2021: 134–142.), teknologi digital dalam era disrupsi telah membawa perubahan besar dalam dunia seni rupa. Teknologi mendukung sistem kerja yang lebih praktis dan produktif dalam penciptaan karya seni, serta memperluas jangkauan sosialisasi dan promosi karya melalui media virtual. Namun, nilai-nilai estetika dan ekspresi artistik tetap menjadi inti dari seni rupa, yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Peserta didik cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan teknologi interaktif sedangkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional seperti menggambar manual dengan kertas dan pensil kerap dianggap membosankan, bahkan menyulitkan.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran seni rupa adalah menggambar perspektif. Perspektif merupakan teknik menggambar yang bertujuan menciptakan ilusi ruang tiga dimensi pada bidang dua dimensi. Teknik ini penting untuk mengembangkan pemahaman kemampuan visualisasi bentuk secara realistis. Perspektif dua titik (*two-point perspective*) adalah cara menggambar objek dari sudut menyamping, di mana semua garis-garis benda mengarah ke dua titik yang letaknya ada di ujung kiri dan kanan garis lurus sejajar dengan pandangan mata. Garis ini disebut garis horizon, yaitu garis yang membatasi antara langit dan tanah jika kita melihat lurus ke depan.

Meskipun begitu, hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa umumnya siswa masih kesulitan memahami konsep yang diajarkan dalam menggambar perspektif dua titik hilang. Masalah yang umumnya muncul adalah siswa belum memahami tentang posisi titik hilang, cara membuat garis bantu, mengatur ukuran benda (proporsi), dan bagaimana melihat gambar agar tampak seperti aslinya. Saat harus menggambar manual, siswa seringkali merasa bingung, apalagi bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknik-teknik dasar dalam seni rupa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan teknologi digital sebagai media yang dapat membantu mempermudah pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media digital yang berpotensi mendukung proses pembelajaran seni rupa, khususnya dalam materi perspektif dua titik hilang adalah Ibis Paint X. Ibis Paint X



merupakan aplikasi menggambar digital perangkat *mobile* yang dilengkapi berbagai fitur unggulan, seperti alat bantu penggaris perspektif, *layer*, berbagai jenis kuas, dan fitur pendukung lainnya yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi ide visual secara lebih fleksibel dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ibis Paint X memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi perspektif dua titik hilang. Namun, meskipun penggunaan aplikasi ini telah mulai diperkenalkan di berbagai institusi pendidikan, kajian ilmiah yang secara khusus meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memperoleh data empiris mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam konteks pembelajaran perspektif dua titik hilang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran seni rupa yang lebih inovasi, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data berupa angka untuk menguji hipotesis atau melihat hubungan antar variabel. Pendekatan ini digunakan karena penelitian ini ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Ibis Paint X terhadap hasil belajar siswa pada materi perspektif dua titik hilang, yang bisa diukur melalui nilai atau skor yang diperoleh siswa.

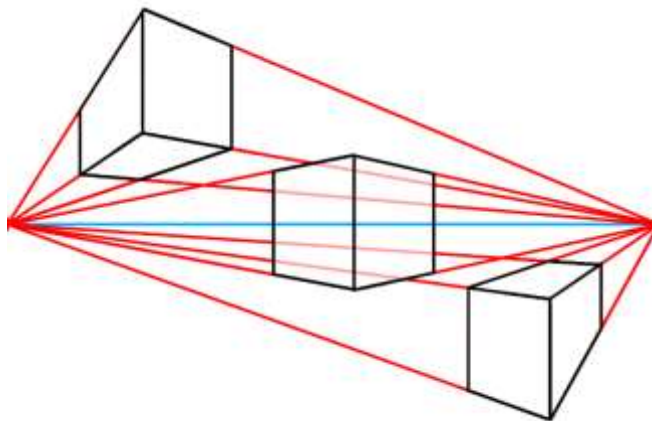
Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimental atau eksperimen semu, karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol lingkungan belajar, namun masih memungkinkan untuk membuat dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang diberi perlakuan berbeda. Model ini umum digunakan di lingkungan pendidikan karena lebih realistis untuk diterapkan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil karya kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil karya yang ditampilkan merupakan karya *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karya yang dipilih adalah hasil karya siswa dengan nilai tertinggi dari masing-masing kelas setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X, sedangkan kelas kontrol menggunakan media manual dalam menggambar perspektif dua titik hilang. Adapun hasil karya dengan nilai tertinggi dari masing-masing kelas disajikan sebagai berikut.

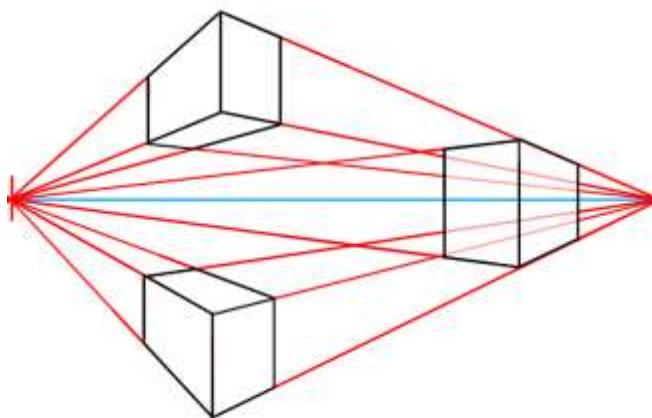
Hasil karya kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X:



Gambar 4. 1 karya posttest kelas eksperimen digital

Tabel 4. 13 Penilaian Karya Posttest Kelas Eksperimen Digital

Penilai	Aspek penilaian				Jumlah Skor	Nilai Akhir
	Ketepatan	Kejelasan Garis	Pemanfaatan Fitur Digital	Proses Pengerjaan		
Muhammad Sabri, S.Kom, M.Sn.	4	4	4	3	15	94
Muhammad Fajar Afriza, S.Pd., M.Pd.	4	4	4	3	15	94
Nakita Hirda Pasha Chairin, S.Pd.	4	4	4	3	15	94
Rata-rata niali	4	4	4	3	15	94



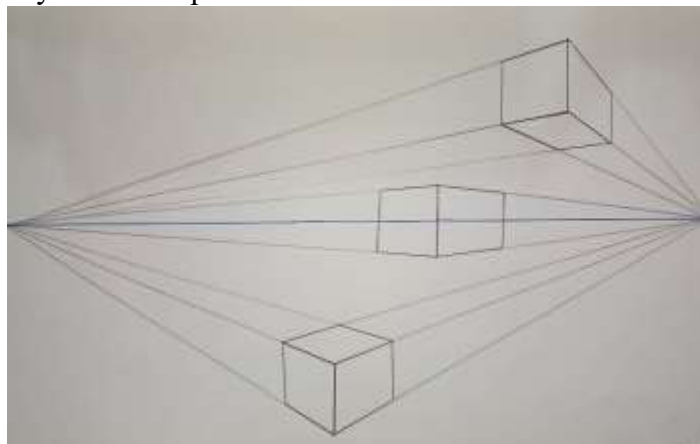
Gambar 4. 2 karya posttest kelas Kontrol digital

Tabel 4. 13 Penilaian Karya Posttest Kelas Kontrol Digital

Penilai	Aspek penilaian				Jumlah Skor	Nilai Akhir
	Ketepatan	Kejelasan Garis	Pemanfaatan Fitur Digital	Proses Pengerjaan		
Muhammad Sabri, S.Kom, M.Sn.	3	4	4	3	14	88
Muhammad Fajar Afriza, S.Pd., M.Pd.	4	4	4	3	15	94
Nakita Hirda Pasha Chairin, S.Pd.	4	4	4	3	15	94
Rata-rata niali	3,67	4	4	3	14,67	92



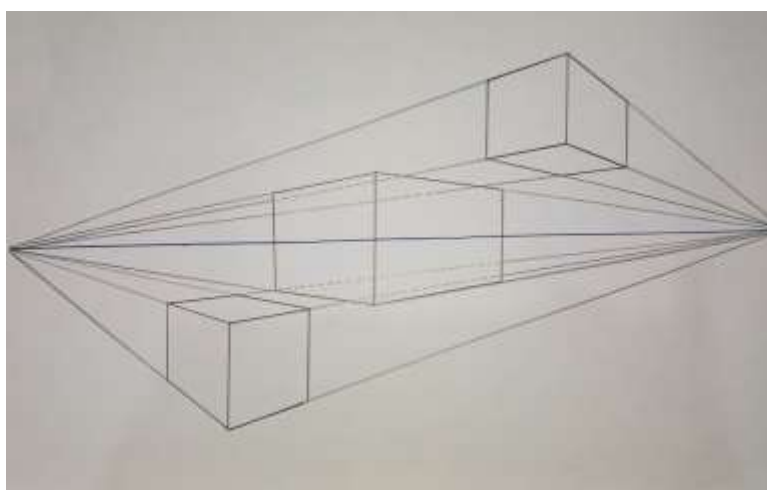
Hasil karya kelas eksperimen dan kelas kontrol manual:



Gambar 4. 3 karya posttest kelas eksperimen manual

Tabel 4. 13 Penilaian Karya Posttest Kelas Eksperimen Manual

Penilai	Aspek penilaian				Jumlah Skor	Nilai Akhir
	Ketepatan	Kejelasan Garis	Proses Pengerjaan	Kerapian		
Muhammad Sabri, S.Kom, M.Sn.	4	4	3	4	15	94
Muhammad Fajar Afriza, S.Pd., M.Pd.	4	4	3	4	15	94
Nakita Hirda Pasha Chairin, S.Pd.	4	4	3	4	15	94
Rata-rata niali	4	4	3	4	15	94



Gambar 4. 4 karya posttest kelas kontrol manual



Tabel 4. 13 Penilaian Karya Posttest Kelas Kontrol Manual

Penilai	Aspek penilaian				Jumlah Skor	Nilai Akhir
	Ketepatan	Kejelasan Garis	Proses Pengerjaan	Kerapian		
Muhammad Sabri, S.Kom, M.Sn	4	4	3	4	15	94
Muhammad Fajar Afriza, S.Pd., M.Pd	4	4	3	4	15	94
Nakita Hirda Pasha Chairin, S.Pd.	4	4	3	3	15	88
Rata-rata niali	4	4	4	3,67	14,67	92

Dapat dilihat dari hasil penilaian karya *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan oleh tiga orang penilai, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 5 poin, baik pada penilaian menggunakan media digital maupun media manual.

Pada penilaian karya digital, aspek yang dinilai meliputi ketepatan penerapan perspektif dua titik hilang, kejelasan garis, pemanfaatan fitur digital, serta proses pengerjaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X membantu siswa dalam menerapkan ketepatan perspektif, memperjelas garis gambar, serta memanfaatkan fitur digital seperti layer dan undo untuk mendukung proses pengerjaan karya secara lebih optimal.

Sementara itu, pada penilaian karya manual, aspek yang dinilai meliputi ketepatan perspektif dua titik hilang, kejelasan garis, proses pengerjaan, dan kerapian. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelas eksperimen juga memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut terlihat pada ketepatan penggambaran perspektif serta kerapian hasil akhir gambar, yang dipengaruhi oleh pemahaman konsep perspektif yang lebih baik setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menggambar perspektif dua titik hilang, baik pada penggunaan media digital maupun media manual, sebagaimana tercermin dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ketiga penilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.

2. Pengaruh kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X dan manual.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI MAN 2 Model Medan, penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI F4C sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F1D sebagai kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan materi menggambar perspektif dua titik hilang, namun dengan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Pada tahap *pretest*, siswa dari kedua kelas mengerjakan tugas menggambar perspektif dua titik hilang secara manual. Selanjutnya, pada tahap perlakuan, kelas eksperimen diberikan



pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan media manual (kertas dan pensil). Setelah seluruh perlakuan diberikan, kedua kelas kembali diberikan *posttest* dengan materi dan tingkat kesulitan yang sama.

Hasil penelitian dianalisis melalui uji t untuk mengetahui pengaruh pembelajaran baik pada penilaian digital maupun penilaian manual, yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengaruh penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X

Hipotesis penelitian untuk penilaian digital dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan.

Ha: Terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa pada penilaian digital sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 72,57, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 83,09. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbaikan kemampuan siswa setelah menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X dalam pembelajaran.

Dari data perhitungan, uji t diperoleh bahwa $t_{hit} = 5,38$ harga t_{tab} dengan $dk = 52$ dengan taraf nyata 0,05 didapat $t_{tab} = 1,6753$.

Jika hasil $t_{hit} < t_{tab}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika hasil $t_{hit} > t_{tab}$, maka Ha diterima dan Ho ditolak

Ternyata $t_{hit} > t_{tab}$, maka Ha diterima

Dengan hasil $5,38 > 1,6753$

Selain itu, besarnya peningkatan kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang pada penilaian digital dapat dilihat dari persentase peningkatan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{83,09 - 72,57}{72,57} \times 100\% \\ &= \frac{10,52}{72,57} \times 100\% = 14,49\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 14,49% setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X.

b. Pengaruh pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang secara manual.

Hipotesis penelitian untuk penilaian manual dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh signifikan pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang secara manual terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Model Medan.

Ha: Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang secara manual terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Model Medan.



Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa pada penilaian manual sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 66,74, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 78,65. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar siswa meskipun pembelajaran dilakukan secara manual.

Dari data perhitungan, uji t diperoleh bahwa $t_{hit} = 5,33$ harga t_{tab} dengan dk = 52 dengan taraf nyata 0,05 didapat $t_{tab} = 1,6753$.

Jika hasil $t_{hit} < t_{tab}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika hasil $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Ternyata $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_a diterima

Dengan hasil $5,33 > 1,6753$

Besarnya peningkatan hasil belajar pada penilaian manual dapat dihitung melalui persentase peningkatan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{78,65 - 66,74}{66,74} \times 100\% \\ &= \frac{11,95}{66,70} \times 100\% = 17\% \end{aligned}$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 17% pada kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa melalui pembelajaran manual.

Berdasarkan hasil uji t dan persentase peningkatan, dapat disimpulkan bahwa baik pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X maupun pembelajaran secara manual sama-sama memberikan pengaruh terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa. Namun, hasil pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dan hasil uji statistik yang lebih konsisten, sehingga media digital dinilai lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang.

c. Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang berbeda diantara keduanya, hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1) Presentase peningkatan kelas eksperimen menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X dan manual

a) Presentase peningkatan kelas eksperimen menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* adalah 72,57 dan pada nilai rata-rata pada *posttest* adalah 83,09, dengan demikian diperoleh presentasi peningkatan sebagai berikut:



$$\begin{aligned}\text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{83,09 - 72,57}{72,57} \times 100\% \\ &= \frac{10,52}{72,57} \times 100\% = 14,49\%\end{aligned}$$

b) Presentase peningkatan kelas eksperimen manual

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* adalah 66,74 dan pada nilai rata-rata pada *posttest* adalah 78,65, dengan demikian diperoleh presentasi peningkatan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{78,65 - 66,74}{66,74} \times 100\% \\ &= \frac{11,91}{66,74} \times 100\% = 17\%\end{aligned}$$

2) Presentase peningkatan kelas kontrol menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X dan manual.

a) Presentase peningkatan kelas kontrol menggunakan aplikasi digital Ibis Pain X.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* adalah 72,57 dan pada nilai rata-rata pada *posttest* adalah 83,09, dengan demikian diperoleh presentasi peningkatan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{79,22 - 72,65}{72,65} \times 100\% \\ &= \frac{6,57}{72,65} \times 100\% = 9,04\%\end{aligned}$$

b) Presentase peningkatan kelas eksperimen manual

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* adalah 66,30 dan pada nilai rata-rata pada *posttest* adalah 78,48, dengan demikian diperoleh presentasi peningkatan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentasi peningkatan} &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\% \\ &= \frac{78,48 - 66,30}{66,30} \times 100\% \\ &= \frac{12,18}{66,30} \times 100\% = 18,13\%\end{aligned}$$

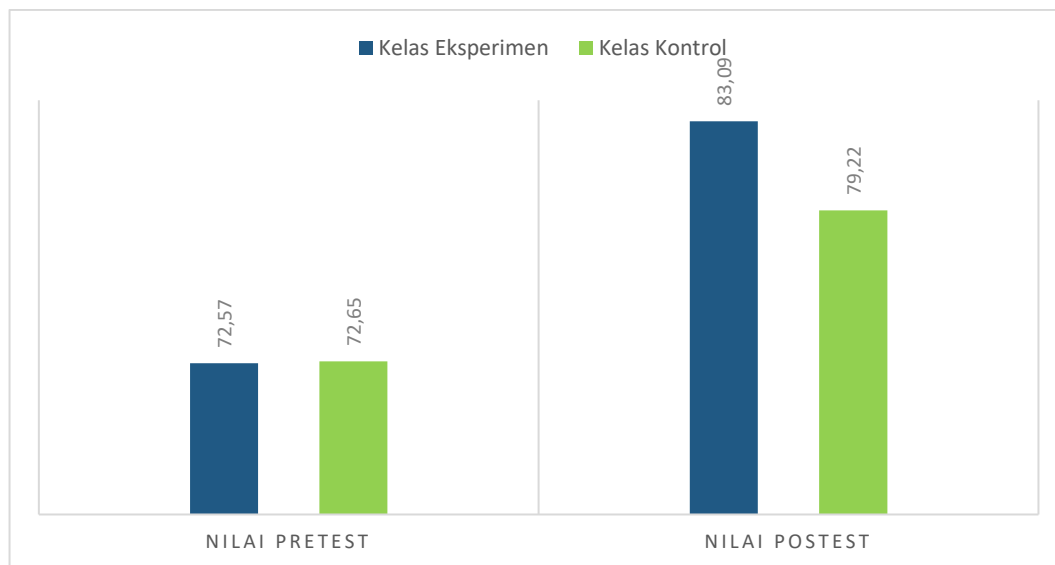
Tabel 4. 1 Tabel Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Digital

Kelas	Nilai rata-rata <i>pretest</i>	Nilai rata-rata <i>posttest</i>	Presentase
Esperimen	72,57	83,09	14,49%
Kontrol	72,65	79,22	9,04%

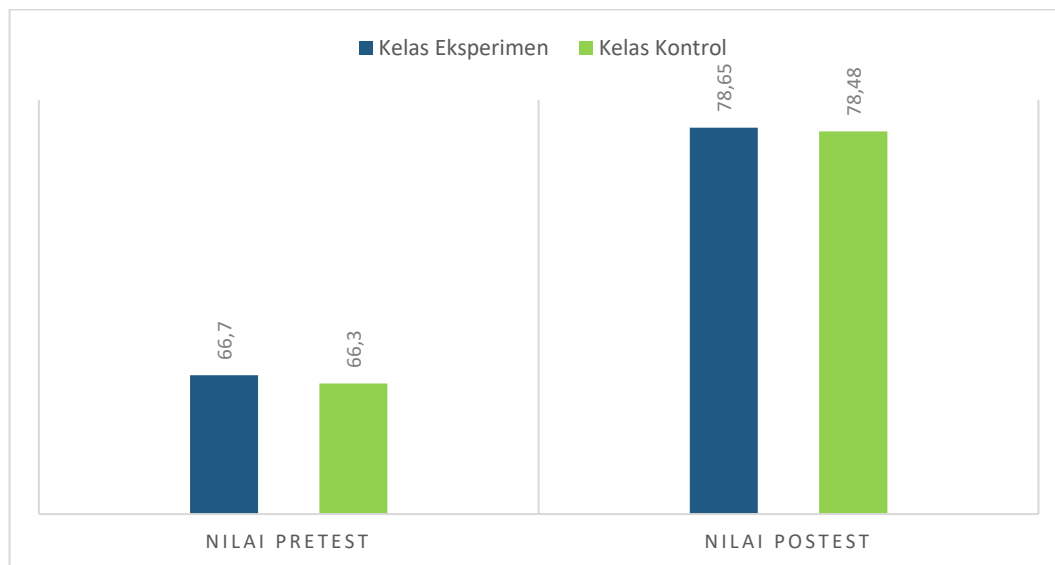


Tabel 4. 2 Tabel Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Manual

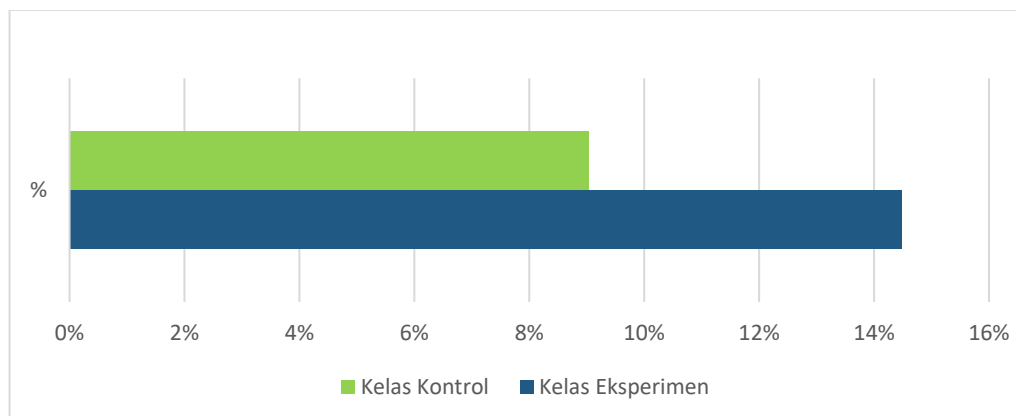
Kelas	Nilai rata-rata <i>pretest</i>	Nilai rata-rata <i>posttest</i>	Presentase
Eksperimen	66,74	78,65	17,91%
Kontrol	66,30	78,48	18,13%



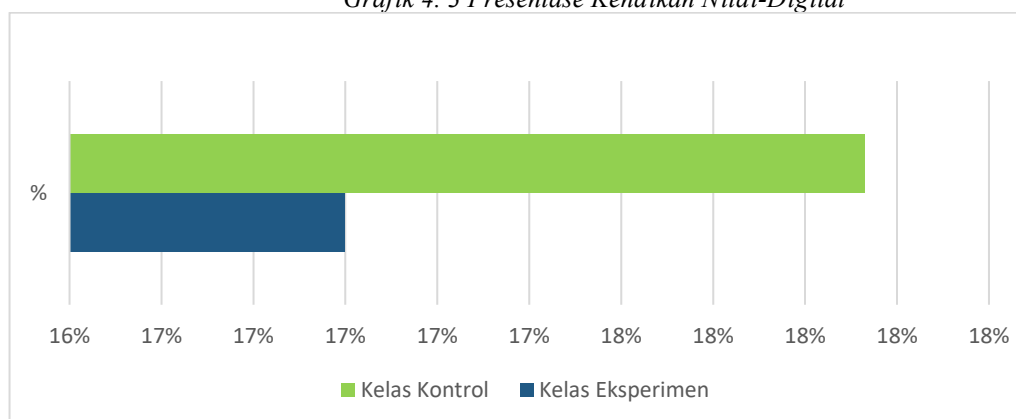
Grafik 4. 1 kenaikan Nilai -Digital



Grafik 4. 2 kenaikan Nilai -Manual



Grafik 4. 3 Presentase Kenaikan Nilai-Digital



Grafik 4. 4 Presentase Kenaikan Nilai-Manual

Berdasarkan hasil analisis statistik terhadap nilai rata-rata *posttest*, diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik pada penilaian digital maupun penilaian manual. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh perlakuan pembelajaran yang diberikan dalam penelitian ini.

Pada penilaian digital, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,09, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,22. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, persentase peningkatan kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang pada kelas eksperimen sebesar 14,49%, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 9,04%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi digital *Ibis Paint X* mampu meningkatkan kemampuan siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media digital. Penggunaan media digital membantu siswa dalam memahami konsep perspektif dua titik hilang secara lebih visual, memperjelas garis gambar, serta mempermudah proses koreksi dan penyempurnaan karya.

Sementara itu, pada penilaian manual, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,65, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,48. Meskipun selisih nilai rata-rata *posttest* relatif kecil, hasil tersebut tetap menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh capaian akhir yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persentase peningkatan pada pembelajaran manual terlihat cukup besar, namun hal tersebut dipengaruhi oleh nilai rata-rata *pretest* yang lebih rendah. Oleh karena itu, persentase peningkatan yang lebih tinggi pada pembelajaran manual tidak serta-merta menunjukkan bahwa



pembelajaran manual lebih efektif, melainkan menunjukkan adanya perbedaan dari kemampuan awal siswa yang masih rendah.

Efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari besarnya persentase peningkatan, tetapi juga dari capaian akhir kemampuan siswa yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata *posttest* serta hasil uji statistik. Berdasarkan indikator tersebut, pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X menunjukkan hasil yang lebih unggul dibandingkan pembelajaran manual, baik dari segi kualitas hasil gambar maupun kemudahan siswa dalam menerapkan prinsip perspektif dua titik hilang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa dibandingkan pembelajaran secara manual. Hasil penelitian ini sejalan dengan hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan, serta menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menggambar perspektif dua titik hilang setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Pada penilaian digital, nilai rata-rata pretest sebesar 72,57 meningkat menjadi 83,09 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pembelajaran digital, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 72,65 dan posttest sebesar 79,22. Perbandingan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Hasil uji-t pada pembelajaran digital diperoleh nilai $t_{hit} < t_{tab} = 5,38$ dengan $t_{hit} < t_{tab} = 1,6753$ pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan.
3. Selain pembelajaran digital, pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang secara manual juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada penilaian manual, nilai rata-rata pretest sebesar 66,70 meningkat menjadi 78,65 pada posttest pada kelas eksperimen. Hasil uji-t pada pembelajaran manual diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,31$ dengan $t_{tabel} = 1,6753$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran manual juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, apabila ditinjau dari nilai rata-rata posttest, pembelajaran digital tetap menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran manual.
4. Dari perhitungan yang diperoleh melalui rangkaian tes yang telah dilakukan selama penelitian, besarnya pengaruh penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang ditunjukkan oleh adanya peningkatan kemampuan siswa sebesar



14,49% pada pembelajaran digital. Sementara itu, pada pembelajaran manual terjadi peningkatan sebesar 17,91%, yang secara matematis dipengaruhi oleh nilai awal (*pretest*) yang lebih rendah. Oleh karena itu, meskipun persentase peningkatan pada pembelajaran manual lebih besar, hasil akhir pembelajaran digital tetap menunjukkan capaian kemampuan yang lebih baik.

5. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggambar perspektif dua titik hilang menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan pembelajaran manual, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan aplikasi digital Ibis Paint X terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asrowi, Supriyanto, & Sulistyowati. (2019). Perspective Drawing Techniques with Vision Frame Media: Case Study in Art Learning at Middle School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 63–72.
- Candra, A. E., & Pratiwinindya, R. A. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 12(2).
- Febriansyah, B. J. A., Hasnawati, & Rahmawati. (2023). Penggunaan media digital dalam meningkatkan pembelajaran seni rupa SMK Negeri 2 Gowa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Paratiwi*, 5(2): 59–67.
- Gill, R. W. (2006). *Perspective: From Basic to Creative*. London: Thames & Hudson.
- Harmawatih, S. (2017). *Kemampuan Siswa dalam Menggambar Perspektif Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tombolopao*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Masnuna. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Montague, J. (2001). *Dasar-Dasar Gambar Perspektif* (P. H. Adjie, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- Mufridah, A., & Marsudi. (2016). Pengembangan Media Video Menggambar Perspektif untuk Pembelajaran Seni Budaya di Kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(3), 435–442.
- Mulyasa, E. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhijrah, & Suryani, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal MediaTIK*, 7(2), 40–43.
- Rapi, Muhammad. (2015). *Memahami Konsep dan Prinsip Gambar Perspektif*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ruhidawati, C., Karmila, M., Katiah, K., Wiana, W., & Sakti, A. W. (2024). Pengembangan Kompetensi Guru dan Siswa Keahlian Busana dalam Mendesain Busana Digital dengan Ibis Paint X di SMK Sukapura Tasikmalaya. *Jurnal Abmas*, 24(2).
- Saputra, D. P., Subiyantoro, S., & Widiyastuti, E. (2024). Digital drawing innovation of ornaments through Ibis Paint application. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS), KnE Social Sciences*, 159–165.



- Sepling, Paling, dkk. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Silva, M., & Palaré, A. (2023). Drawing skills at the beginning of higher education: Teachers' perspectives, expectations, and realities. *Frontiers in Education*, 8, 1056518.
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3).
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugito, & Harahap, Syarifuddin. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed Press.
- Sugito, Tarigan, N., Aziz A. C. K, & Ibrahim, A. (2020). *Pengantar Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Medan: UNIMED Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND* (1st ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suparyono, Y. (1981). *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zulkifli. (2021). Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(1).