

428/S/PGSD-KCBBR/PK.03.08/21/Agustus/2023

**PENERAPAN MEDIA *PIXEL ART* UNTUK MATERI GAMBAR  
ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA**

(Penelitian Metode Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN 169 Pelita  
Kota Bandung)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

**Shafira Avianti**

**1908620**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KAMPUS CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BANDUNG**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SHAFIRA AVIANTI**

**PENERAPAN MEDIA *PIXEL ART* UNTUK MATERI GAMBAR**  
**ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN**  
**SENI BUDAYA DAN PRAKARYA**

(Penelitian Metode Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN 169 Pelita  
Kota Bandung)


Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd**  
NIP. 198111082008012015

Pembimbing II



**Nurul Hidayah, M.Pd**  
NIP. 198907292018032001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S-1 PGSD



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**  
NIP. 198111082008012015

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PENERAPAN MEDIA *PIXEL ART* UNTUK MATERI GAMBAR**  
**ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN**  
**SENI BUDAYA DAN PRAKARYA**

(Penelitian Metode Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN 169 Pelita  
Kota Bandung)

Oleh

Shafira Avianti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Shafira Avianti

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, *difotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Pixel Art* Untuk Materi Menggambar Ilustrasi Guna Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindak plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika ilmiah yang berlaku atau ada kalim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Shafira Avianti

NIM. 1908620

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Jalani, nikmati dan syukuri setiap langkah yang kau ambil  
dengan itu kau akan merasakan nikmatnya”

(Shafira Avianti)

Bismillahirrahmannirahim.

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT.  
Kemudian terimakasih untuk diri sendiri yang sudah berjuang dengan sangat  
hebat kurang lebih selama empat tahun di bangku perkuliahan dan hingga sampai  
di titik ini dapat menyelesaikan skripsi.

Selanjutnya skripsi ini dipersembahkan untuk Mamah, Ayah, Dede dan seluruh  
kerabat serta keluarga besar yang sampai saat ini selalu mendukung, memberikan  
support, dan doanya sehingga bisa sampai di titik ini. Tanpa doa dan dukungan  
keluarga mungkin semuanya tidak akan terjadi.

## **KATA PENGANTAR**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbilalamin, puji dan syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan skripsi yang berjudul “Pengaplikasian Media Pembelajaran Pixel Art Untuk Materi Gambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa ”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Dengan tersusunya skripsi ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun pihak yang membacanya.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan sehingga belum mendekati sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan masukan dan evaluasi sehingga dapat bermanfaat di bidang pendidikan kedepannya. Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam memberikan bantuan dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menuntaskan penyusunan skripsi ini. Semoga apa yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah untuk kita semua. Aamiin yarabbal alamin. Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandung, Januari  
2023

Penyusun

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas berkah rahmat dan karunia-Nya peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi besar kita Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, kepada sahabatnya, dan kepada kita selaku umatnya yang senantiasa mengharapakan syafaatnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Pixel Art Untuk Materi Gambar Ilustrasi Guna Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya” ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan media pembelajaran *pixel art* dalam mata pelajaran SBdP dikelas V SD. Dalam penyusunan skripsi ini tentunya banyak pihak yang telah membantu, memberikan dukungan, serta memotivasi peneliti baik itu moril maupun material. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing Akademik, serta Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya;
2. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan, kritik, saran dan motivasi yang membangun dalam membimbing peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru;
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru;
5. Bapak dan Ibu Dosen Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat bermanfaat sebagai bekal masa depan peneliti, terima kasih atas semua jasa yang telah diberikan semoga menjadi amal ibadah yang mengalir;

6. Staff akademik dan staff perpustakaan Kampus UPI di Cibiru yang telah banyak memberikan bantuan secara teknis dan hubungan kekeluargaan yang hangat kepada peneliti;
7. Pihak SDN 169 Pelita yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian skripsi;
8. Kharisma Cahayati, selaku guru kelas V di SDN 169 Pelita serta seluruh peserta didik di kelas V yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian;
9. Kedua orangtua tercinta, Bapak Ahmad Kuswara dan Ibu Ria Tresnasari yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sehingga peneliti mampu berada di titik ini.
10. Kepada Bapak Andi Saripudin, S.Pd., selaku ayah kandung dari peneliti yang selalu memberikan doa, masukan, dukungan, dan kasih sayang sehingga peneliti mampu berada sampai titik ini.
11. Adikku Mohamad Fathan Arif yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi untuk peneliti segera menyelesaikan skripsi;
12. Keluarga besar dan semua kerabat saudara yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk peneliti selama perkuliahan hingga mengerjakan skripsi;
13. Diva Mayrani Hidayat selaku orang yang selalu ada dan membantu peneliti selama mengerjakan skripsi, yang selalu memberikan doa dan dukungannya untuk peneliti;
14. Anggota Forum yaitu Husnu Eka, Sally Alya, dan Nurita Aulia selaku sahabat seperjuangan dari awal hingga akhir yang senantiasa membantu semasa perkuliahan dan mampu menjadi rumah singgah yang senantiasa memberikan dukungan dan dorongan selama peneliti mengerjakan skripsi;
15. Anggota Fabee yaitu Diva Mayrani , Windi Lestari, dan Nadia Rosa selaku sahabat serta kakak yang senantiasa memberikan dukungan selama peneliti mengerjakan skripsi;
16. Kelas E PGSD (2019) yang telah berjuang bersama dari awal hingga semester akhir;
17. Semua orang yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini;



18. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri, Shafira Avianti yang telah berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin.

Terakhir Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat memberikan bantuan baik dalam hal pemberian ilmu pengetahuan maupun hal lainnya untuk menuntaskan penyusunan skripsi ini. Semoga apa yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah untuk kita semua.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

**PENERAPAN MEDIA *PIXEL ART* UNTUK MATERI GAMBAR  
ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA**

Shafira Avianti

(1908620)

**ABSTRAK**

Permasalahan pada penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP di Sekolah Dasar terutama materi menggambar ilustrasi. Dengan hal tersebut dapat memengaruhi kreativitas siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran *pixel art* dalam mata pelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 169 Pelita serta mengetahui pendapat guru kelas V SDN 169 Pelita mengenai penerapan media pembelajaran *pixel art* dalam mata pelajaran SBdP. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas siswa dengan penerapan media *pixel art* pada pembelajaran SBdP dan mengetahui bagaimana penerapan media *pixel art* dalam pembelajaran SBdP menurut guru kelas V. Metode penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V B di SDN 169 Pelita Kota Bandung. Temuan penelitian yang didapatkan kreativitas siswa dilihat berdasarkan hasil karya gambar ilustrasi dengan menggunakan media *pixel art* yang dibuat oleh siswa, serta hasil wawancara guru kelas V mengenai bagaimana penerapan media pembelajaran *pixel art* dalam pembelajaran SBdP. Hasil yang didapatkan yaitu bahwa kreativitas dari 20 orang siswa, sebanyak 19 orang siswa sudah memenuhi lebih dari 50% keseluruhan indikator kreativitas yaitu fleksibilitas, *fluency*, orisinalitas, elaboratif. Berdasarkan pendapat guru kelas V bahwa media pembelajaran *pixel art* dapat diterapkan dalam pembelajaran SBdP di kelas V dalam materi menggambar ilustrasi dengan cara menerapkan pembelajaran pembuatan karya gambar ilustrasi dengan *pixel art* kepada siswa.

Kata Kunci : Media *pixel art*, menggambar ilustrasi, kreativitas, pembelajaran SBdP

**APPLICATION OF PIXEL ART MEDIA FOR ILLUSTRATION IMAGE  
MATERIAL IN STUDENT CREATIVITY IN LEARNING CULTURAL  
ARTS AND CRAFT LEARNING**

Shafira Avianti  
(1908620)

**ABSTRACT**

The problem in this research is motivated by the lack of use of learning media in SBdP subjects in elementary schools, especially the material for drawing illustrations. With this can affect student creativity. Based on the existing problems, the researcher is interested in applying pixel art learning media in SBdP subjects to increase the creativity of fifth grade students at SDN 169 Pelita and knowing the opinion of the class V teachers at SDN 169 Pelita regarding the application of pixel art learning media in SDdP subjects. The purpose of this study was to determine student creativity by applying pixel art media to SBdP learning and to find out how pixel art media was applied in SBdP learning according to the class V teacher. The research method was a descriptive qualitative research conducted on fifth grade students at SDN 169 Pelita Bandung City. The research findings obtained by students' creativity were seen based on the results of illustrative images using pixel art media made by students, as well as the results of interviews with class V teachers regarding how to apply pixel art learning media in SBdP learning. The results obtained are that the creativity of 20 students, as many as 19 students have fulfilled more than 50% of all creativity indicators, namely flexibility, fluency, originality, elaboration. Based on the opinion of the fifth grade teacher that pixel art learning media can be applied in SBdP learning in class V in the material for drawing illustrations by applying learning to make illustrative works of art with pixel art to students.

Keywords: Pixel art media, drawing illustrations, creativity, SBdP learning

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR JUDUL</b>  |             |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>   |             |
| <b>LEMBAR HAK CIPTA</b>  |             |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>   |             |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>   | <b>I</b>    |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>   | <b>II</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>V</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>  | <b>VI</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>   | <b>VII</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>  | <b>XI</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>   | <b>XIII</b> |
| <b>BAB I.....</b>  | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1    LATAR BELAKANG MASALAH .....  | 1           |
| 1.2    RUMUSAN MASALAH PENELITIAN.....   | 4           |
| 1.3    TUJUAN PENELITIAN .....   | 4           |
| 1.4    MANFAAT PENELITIAN .....  | 4           |
| 1.5    SISTEMATIKA PENULISAN.....  | 5           |
| 1.5.1    BAB 1 PENDAHULUAN.....  | 6           |
| 1.5.2    BAB II KAJIAN PUSTAKA.....  | 6           |
| 1.5.3    BAB III METODE PENELITIAN .....   | 6           |
| 1.5.4    BAB IV PEMBAHASAN .....   | 6           |
| 1.5.5    BAB V PENUTUP .....   | 6           |
| <b>BAB II .....</b>  | <b>7</b>    |
| <b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>  | <b>7</b>    |
| 2.1    PEMBELAJARAN SBdP DI SEKOLAH DASAR .....                                      | 7           |
| 2.1.1    Pengertian Pembelajaran SBdP .....  | 7           |
| 2.1.2    Hakikat Seni Budaya dan Prakarya .....                                      | 8           |
| 2.1.3    Tujuan Pembelajaran SBdP Di Sekolah Dasar .....                             | 8           |
| 2.2    MEDIA PEMBELAJARAN DI SD.....   | 10          |
| 2.2.1    Pengertian Media Pembelajaran .....   | 10          |
| 2.2.2    Fungsi Media Pembelajaran.....  | 11          |
| 2.2.3    Manfaat Media Pembelajaran .....  | 11          |
| 2.2.4    Media Pembelajaran Berbasis Digital.....                                    | 13          |
| 2.2.5    Media Pembelajaran Pixel Art.....   | 14          |
| 2.3    PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DI SD.....                                  | 16          |
| 2.3.1    Pengertian Dan Fungsi Menggambar Ilustrasi.....                             | 16          |
| 2.3.2    Gambar Ilustrasi dalam Karya Seni Rupa.....                                 | 18          |
| 2.3.3    Materi Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dalam Mata Pelajaran<br>SBdP ..... | 19          |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.4  | KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR .....   | 20        |
| 2.4.1  | Pengertian Kreativitas.....  | 20        |
| 2.4.2  | Ciri-Ciri Kreativitas .....  | 22        |
| 2.4.3  | Aspek-Aspek Kreativitas .....  | 23        |
| 2.4.4  | Kreativitas Bagi Siswa SD.....   | 24        |
| 2.5  | PEMBELAJARAN INOVATIF.....   | 24        |
| 2.5.1  | Pembelajaran Abad 21 .....   | 24        |
| 2.5.2  | Urgensi TPACK.....   | 26        |
| 2.5.3  | Literasi Numerasi.....   | 27        |
| 2.5.4  | HOTS .....   | 28        |
| 2.6  | TEORI PENDUKUNG .....  | 29        |
| 2.7  | PENELITIAN RELEVAN .....   | 30        |
| 2.8  | KERANGKA BERPIKIR .....  | 32        |
| <b>BAB III</b>                               | .....  | <b>34</b> |
| <b>METODE PENELITIAN</b>                     | .....  | <b>34</b> |
| 3.1  | DESAIN PENELITIAN .....  | 34        |
| 3.2  | PROSEDUR PENELITIAN .....  | 35        |
| 3.3  | PARTISIPAN PENELITIAN.....   | 36        |
| 3.4  | TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....  | 36        |
| 3.5  | INSTRUMEN PENELITIAN.....  | 37        |
| 3.6  | TEKNIK ANALISIS DATA.....  | 40        |
| 3.7  | PENARIKAN KESIMPULAN .....   | 41        |
| <b>BAB IV</b>                                | .....  | <b>43</b> |
| <b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>                 | .....  | <b>43</b> |
| 4.1  | TEMUAN PENELITIAN .....  | 43        |
| 4.1.1  | Hasil Kreativitas Karya Siswa Dengan Penerapan Media Pembelajaran Pixel Art Pada Materi Menggambar Ilustrasi Dalam Pembelajaran SBdP di Kelas V .....                        | 43        |
| 4.1.2  | Hasil Wawancara Guru Kelas V SDN 169 Pelita Mengenai Penerapan Media Pembelajaran Pixel Art Pada Materi Menggambar Ilustrasi Dalam Pembelajaran SBdP di Kelas V .....        | 66        |
| 4.2  | PEMBAHASAN.....  | 68        |
| 4.2.1  | Kreativitas Siswa Kelas V SDN 169 Pelita Pada Materi Menggambar Ilustrasi dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Menerapkan Media Pembelajaran Pixel Art.....    | 68        |
| 4.2.2  | Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Menerapkan Media Pembelajaran Pixel Art Pada Materi Menggambar Ilustrasi Berdasarkan Pendapat Guru Kelas V SDN 169 Pelita ..... | 78        |
| <b>BAB V</b>                                 | .....  | <b>81</b> |
| <b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b> | .....  | <b>81</b> |
| 5.1  | KESIMPULAN .....   | 81        |
| 5.2  | IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....   | 83        |

|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| 5.2.1 Implikasi .....              | 83         |
| 5.2.2 REKOMENDASI .....            | 83         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>        | <b>85</b>  |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>     | <b>88</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP PENELITI.....</b> | <b>150</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| TABEL 2.1 KOMPENTENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR.....    | 18 |
| TABEL 3.1 INSTRUMEN PENELITIAN PEDOMAN WAWANCARA.....   | 37 |
| TABEL 3.2 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN OBSERVASI..... | 38 |
| TABEL 3.3 INSTRUMEN PEELITIAN PEDOMAN DOKUMENTASI.....  | 39 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| GAMBAR 2.1 CONTOH GAMBAR PIXEL ART.....   | 15 |
| GAMBAR 2.2 TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN PIXEL ART.....   | 16 |
| <i>GAMBAR 2.3 KERUCUT PENGALAMAN</i> .....  | 29 |
| GAMBAR 2.4 BAGAN KERANGKA BEPIKIR .....   | 33 |
| GAMBAR 3.1 LANGKAH-LANGKAH TEKNIK ANALISIS DATA MENURUT MILES<br>DAN HUBERMAN .....                                       | 40 |
| GAMBAR 4.1 BEBERAPA CONTOH GAMBAR BURGER UNTUK STIMULUS SISWA....   | 43 |
| GAMBAR 4.2 HASIL BEBERAPA KARYA STIMULUS SISWA DENGAN PEMBUATAN<br>GAMBAR BURGER.....                                     | 44 |
| GAMBAR 4.3 HASIL KARYA SISWA A .....  | 44 |
| GAMBAR 4.4 HASIL KARYA SISWA B .....  | 45 |
| GAMBAR 4.5 HASIL KARYA SISWA C .....  | 46 |
| GAMBAR 4.6 HASIL KARYA SISWA D .....  | 48 |
| GAMBAR 4.7 HASIL KARYA SISWA E.....   | 49 |
| GAMBAR 4.8 HASIL KARYA SISWA F.....   | 50 |
| GAMBAR 4.9 HASIL KARYA SISWA G .....  | 51 |
| GAMBAR 4.10 HASIL KARYA SISWA H .....   | 52 |
| GAMBAR 4.11 HASIL KARYA SISWA I.....  | 53 |
| GAMBAR 4.12 HASIL KARYA SISWA J.....  | 54 |
| GAMBAR 4.13 HASIL KARYA SISWA K .....   | 55 |
| GAMBAR 4.14 HASIL KARYA SISWA L.....  | 56 |
| GAMBAR 4.15 HASIL KARYA SISWA M.....  | 58 |
| GAMBAR 4.16 HASIL KARYA SISWA N .....   | 59 |
| GAMBAR 4.17 HASIL KARYA SISWA O .....   | 60 |
| GAMBAR 4.18 HASIL KARYA SISWA P.....  | 61 |
| GAMBAR 4.19 HASIL KARYA SISWA Q.....  | 62 |
| GAMBAR 4.20 HASIL KARYA SISWA R .....   | 63 |
| GAMBAR 4.21 HASIL KARYA SISWA S.....  | 64 |
| GAMBAR 4.22 HASIL KARYA SISWA T.....  | 65 |
| GAMBAR 4.23 GAMBAR SALAH SATU CONTOH KARYA SISWA YANG<br>MEMENUHI SETIAP ASPEK INDIKATOR PENINGKATAN<br>KREATIVITAS ..... | 69 |
| GAMBAR 4.24 CONTOH HASIL KARYA DENGAN MEMENUHI ASPEK<br>FLEKSIBILITAS .....   | 70 |
| GAMBAR 4.25 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>FLEKSIBILITAS .....   | 70 |
| GAMBAR 4.26 CONTOH HASIL KARYA DENGAN MEMENUHI SELURUH ASPEK<br>FLUENCY .....   | 71 |
| GAMBAR 4.27 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK FLUENCY<br>B1.....   | 71 |



|  |    |
|--|----|
| GAMBAR 4.28 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK FLUENCY<br>.....        | 72 |
| GAMBAR 4.29 CONTOH HASIL KARYA YANG MEMENUHI ASPEK ORISINALITAS.                 | 73 |
| GAMBAR 4.30 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>ORISINALITAS C2..... | 73 |
| GAMBAR 4.31 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>ORISINALITAS C1..... | 74 |
| GAMBAR 4.32 CONTOH HASIL KARYA YANG MEMENUHI ASPEK ELABORATIF...                 | 74 |
| GAMBAR 4.33 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>ELABORATIF D2.....   | 75 |
| GAMBAR 4.34 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>ELABORATIF D1.....   | 75 |
| GAMBAR 4.35 CONTOH HASIL KARYA YANG BELUM MEMENUHI ASPEK<br>ELABORATIF .....     | 76 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| <b>LAMPIRAN A</b> .....  | 89  |
| Pedoman Dokumentasi Penelitian.....                                | 90  |
| DAFTAR SISWA KELAS V SDN 169 PELITA .....                          | 91  |
| HASIL WAWANCARA GURU KELAS V SDN 169 PELITA .....                  | 92  |
| FOTO WAWANCARA DENGAN GURU KELAS V SDN 169 PELITA .....            | 93  |
| FOTO MEMBUAT KARYA GAMBAR ILUSTRASI DENGGA PIXEL ART DI KELAS..... | 94  |
| HASIL KARYA SISWA A .....  | 96  |
| HASIL KARYA SISWA B.....   | 96  |
| HASIL KARYA SISWA C.....   | 96  |
| HASIL KARYA SISWA D .....  | 97  |
| HASIL KARYA SISWA E.....   | 97  |
| HASIL KARYA SISWA F .....  | 97  |
| HASIL KARYA SISWA G .....  | 98  |
| HASIL KARYA SISWA H .....  | 98  |
| HASIL KARYA SISWA I.....   | 98  |
| HASIL KARYA SISWA J.....   | 99  |
| HASIL KARYA SISWA K .....  | 99  |
| HASIL KARYA SISWA L.....   | 99  |
| HASIL KARYA SISWA M.....   | 100 |
| HASIL KARYA SISWA N .....  | 100 |
| HASIL KARYA SISWA O .....  | 100 |
| HASIL KARYA SISWA P .....  | 101 |
| HASIL KARYA SISWA Q .....  | 101 |
| HASIL KARYA SISWA R.....   | 101 |
| HASIL KARYA SISWA S .....  | 102 |
| HASIL KARYA SISWA T.....   | 102 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA A .....                | 103 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA B .....                | 104 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA C .....                | 105 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA D .....                | 106 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA D .....                | 107 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA F.....                 | 108 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA H .....                | 110 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA I.....                 | 111 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA J .....                | 112 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA K .....                | 113 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA L.....                 | 114 |

|  |     |
|--|-----|
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA M .....        | 115 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA N .....        | 116 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA O .....        | 117 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA P .....        | 118 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA Q .....        | 119 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA R .....        | 120 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA S .....        | 121 |
| LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KREATIVITAS SISWA T .....        | 122 |
| <b>LAMPIRAN B</b> .....                                    | 137 |
| LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN .....                 | 138 |
| SURAT IZIN PENELITIAN .....                                | 139 |
| SURAT BEBAS PINJAMAN PERPUSTAKAAN UPI KAMPUS CIBIRU .....  | 140 |
| SURAT BEBAS PINJAMAN PERPUSTAKAAN UPI BUMI SILIWANGI ..... | 141 |
| SURAT KETERANGAN PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING .....       | 142 |
| BUKU BIMBINGAN SKRIPSI .....                               | 145 |
| Form Perbaikan Skripsi .....                               | 150 |
| Riwayat Hidup Peneliti .....                               | 151 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sultan., Julia J. (2022). *Variasi Penggunaan Media Pembelajaran Seni Rupa Oleh Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar*. IMAJI, Vol. 20. No 2.
- Alli,. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Pustaka Jaya, 2007), h. 128
- Anik, Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Buku Kita, 2007), h. 59-62.
- Awaludin, Asep. (2013). *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Kelas V SD Negeri Brebes 14*. Jurnal Unnes 2013
- Cony, Semiawan., dkk. (2010) *Pendekatan Ketrampilan Proses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 35.
- Darwanto., Khasanah, Mar'atun. (2021). *Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah*. Jurnal Eksponen, Volume 11, Nomor 2, September 2021
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Grup
- Hendraningrat, Dewi., Fauziah, Pujiyanti. (2022). *Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 58-72.
- Ihsan, Fuad. (2013). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kenedi. (2017). *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora. 3(2)
- Lestiana, H. T. (2021). *Pixel Art Untuk Membangun Pemahaman Siswa Tentang Konsep Dasar Luas*. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar vol. 5, no. 2, 2021.
- Markamah. Putri Nugraheni, Eka. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mupel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya Vol 7 No 1 Februari 2022.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013.
- Munandar, Utami. (1995). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Sinar Harapan

- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nurohmat, Arip., Giyartini, Rosarina., Mulyadi Prana, Ahmad. (2021). *Aplikasi Android Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Mozaik, Kolase, Dan Montase Di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Elementary Education* Volume 04 Number 05, September 2021.
- Rahma Dayanti, Z., Respati Resa. Dan Gyartini Rosarina. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar*. *Journal of Elementary Education* Volume 04 Number 05, September 2021.
- Reza, Irmayani, C., Jannah, N., Fajriani. (2020). *PENERAPAN TERAPI SENI VISUAL (KOLASE) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK DOWN SYNDROME*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling* Volume 5 Nomor 2 tahun 2020.
- Rosidah, Ani. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Cakrawala Pendas* Nomor 2 Volume 2.
- S.E.H., Shinta., Suherman., Masnur. (2021). *Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP Di Kelas V SDN 123 Banti*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.2 – No.2, year (2021), page 26-37.
- Soesilo, T. (2017). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Sudarti, D. O. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga*. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, Vol. 5, No.3.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Supriyenti, B. A. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di Paud Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan*. *Jurnal Pendidikan*, 2(1). Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/> pada tanggal 28 Januari 2022
- Syahputra, Edi. (2018). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia*. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal) 2018* Vol. 1 November 2018
- Tajuddin, Muhammad. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Tutorial Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Menggambar Ilustrasi*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Volume 3 Nomor 1 Tahun 2015,93-101.

- Tintun, Maria. (2013). *Seni Pixel*. Dekave. Vol. 03, No. 6, Juli-Desember 2013
- Untari, E. (2017). PROBLEMATIKA DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI KOTA BELITAR. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Vol. 3, No. 1*.
- Wati, Ruja., Iskandar, Wahyu. (2020). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD*. Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 7 No. 3, November 2020.
- Wisnu, AS. P., Sumpeno, Surya., Hery Purnomo. M. (2012). *Membuat Pixel Art Menggunakan Learning Vector Quantization*. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012) ISSN: 1907-5022 Yogyakarta, 15-16 Juni 2012*.
- Yana, Swadyana. I. P., Arifin, Fatchul. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta*. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, November 2019; 4(2): 118-129.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensi Bagi Anak Milenial*. *repositori.uin-alauddin*.
- Yeni, Rachmawati dan Euis, Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdikbud, 2005), h. 15
- Yudhi, Munadi. (2008). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 35.