

ABSTRAK

Resti Tiara Kastrovia 2212451004 Pengaruh Kemampuan Siswa Kelas XI MAN 2 Model Medan Dalam Menggambar Perspektif Dua Titik Hilang Menggunakan Aplikasi Digital Ibis Paint X Dan Manual. Jurusan Seni Rupa S-1. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2026.

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 $t_{hit} (5,38) > t_{tab} (1,6753)$, 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, Media Digital.

ABSTRACT

Resti Tiara Kastrovia 2212451004, 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. Bachelor of Fine Arts, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan, 2026.

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 $t_{\text{value}} (5,38) > t_{\text{tabel}} (1,6753)$ 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, Digital Media.