

ABSTRAK

Firdaus, Dian Nita. 2024. Pengaruh Aplikasi *Tux Pint* Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Lukis Di SDN Lakarsantri 1 Surabaya. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA).

Penelitian ini dilakukan di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan peserta didik dalam menggambar dan mengembangkan kreativitas mereka menggunakan aplikasi *Tux Paint*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi mengetahui dan membandingkan kemampuan dan kreativitas seni lukis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Tux Paint*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *desain One Group Pretest-Posttest*, dengan subjek penelitian terdiri dari 24 peserta didik kelas V yang diberikan perlakuan penggunaan aplikasi *Tux Paint* selama tiga kali pertemuan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai Rata-rata *pretest* adalah 69,38 sedangkan nilai *posttest* 75,00 menunjukkan perbandingan perbedaan sebesar 5,62. Hasil Uji Normalitas Kolomogorov-Smirnov menunjukkan nilai *pretest* 0,200 dan nilai *posttest* 0,003. Sedangkan Uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai *pretest* 0,496 dan nilai *posttest* 0,009. Uji Hipotesis Wilcoxon menggunakan aplikasi *Tux Paint* diperoleh 0,011 menunjukkan hasil lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Dari beberapa hasil Uji diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan setelah menggunakan aplikasi *Tux Paint*.

KataKunci: *Teknologi Pendidikan, Kreativitas Seni Lukis, Tux Paint, Pengaruh Teknologi.*

ABSTRACT

Firdaus, Dian Nita. 2024. Pengaruh Aplikasi *Tux Pint* Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Lukis Di SDN Lakarsantri 1 Surabaya. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA).

This research was conducted at SDN Lakarsantri I/472 Surabaya by utilizing technology in learning to improve students' ability to draw and develop their creativity using the Tux Paint application. The purpose of this research is to evaluate and compare students' painting abilities and creativity before and after using the Tux Paint application. This research. used an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design, with research subjects consisting of 24 class V students who were given treatment using the Tux Paint application for three meetings. The research results show that the average pretest score is 69.38, while the posttest score is 75.00, indicating a comparison of 5.62. The results of the Kolomogorov-Smirnov Normality Test show a pretest value of 0.200 and a posttest value of 0.003. Meanwhile, the Shapiro-Wilk test shows a pretest value of 0.496 and a posttest value of 0.009. The Wilcoxon Hypothesis Test using the Tux Paint application obtained 0.011, indicating a result smaller than $\alpha = 0.05$ or $0.000 < 0.05$. From the test results above, it can be concluded that there is a significant effect after using the Tux Paint application

Keywords: Educational Technology, Painting Creativity, Tux Paint, Influence of Technology.