

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi menjadi salah satu sumbangsih penting yang membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dengan menghadirkan sinergi antara teori belajar dan praktik pendidikan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan lebih interaktif (Mokalu dkk., 2022; Nento dkk., 2023). Teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan, tetapi juga secara tidak langsung menjadi katalisator guru, siswa, hingga orang tua, untuk memperkuat literasi digital sebagai keterampilan esensial abad ke-21 yang krusial dalam menghadapi tantangan global (Fahriza Nyiayu, 2021). Di tengah arus informasi yang berkembang begitu pesat, kemampuan untuk belajar secara mandiri dan terus-menerus menjadi salah satu kebutuhan utama. Teknologi memberikan kesempatan bagi siapa saja untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran dari berbagai tempat dan kapanpun diperlukan, hal ini mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat yang relevan di era modern (Wulandari, 2023). Teknologi jika dihubungkan dalam pendidikan dapat diimplementasikan melalui berbagai jalur, baik melalui pendidikan formal di sekolah maupun melalui pengalaman belajar non-formal dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Anggraeny dkk., (2020) menyatakan bahwa teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kajian interdisipliner yang bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh proses pembelajaran manusia melalui pemanfaatan teknologi secara efektif dan efisien, mencakup aspek perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Suyuti dkk., 2023). Menurut UNESCO (2021), integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global. Dalam konteks ini, teknologi dapat menjadi katalisator perubahan mendasar dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran seni rupa, teknologi memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknik tanpa batasan alat atau media fisik.

Secara tersirat, seni rupa merupakan salah satu disiplin seni yang memanfaatkan unsur-unsur visual untuk menyampaikan pesan estetika (Primawati, 2023). Hal ini dapat diartikan juga bahwa seni rupa dapat mengekspresikan jiwa manusia yang dituangkan menggunakan indra penglihatan, mengikuti aturan-aturan tertentu untuk menciptakan karya yang mampu menyentuh hati dan pikiran. Dalam lanskap pendidikan, pembelajaran seni rupa melibatkan tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling melengkapi (Dayanti dkk., 2021). Sehingga pembelajaran seni rupa menjadi bagian integral dari pendidikan yang holistik, yang tidak hanya fokus pada pengembangan akademik, tetapi juga pada pengembangan pribadi siswa. Di era modern saat ini, kolaborasi seni rupa dengan teknologi telah memberikan dimensi baru yang memungkinkan seniman untuk menciptakan karya yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan menggunakan media tradisional. Dengan memanfaatkan alat digital seperti tablet atau perangkat lunak desain, siswa dapat mengeksplorasi elemen visual seni rupa secara lebih luas dan mendalam (Priyono dkk., 2023, hlm.15). Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai gaya, teknik, dan inspirasi seni dari seluruh dunia secara instan (Handayani dkk., 2024). Pembelajaran seni rupa berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena media digital dianggap lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, seni rupa yang dipadukan dengan teknologi dapat memberikan ruang ekspresi yang lebih luas, juga memperkaya proses pembelajaran. Kombinasi ini menciptakan pendekatan yang relevan dan menarik dalam pendidikan seni rupa di era digital. Teknologi mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa, salah satunya kreativitas. Penerapan teknologi pada Pendidikan seni rupa dapat menjadi wadah untuk siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk mengekspresikan diri, mengasah imajinasi, merangsang daya cipta dan kreativitas anak (Setiaji Denden, 2022).

Kreativitas, sebagaimana didefinisikan oleh Veryawan & Tursina Ade, (2022, hlm.30-37), merupakan kemampuan individu dalam memadukan berbagai pemikiran, ide dan imajinasi untuk menghasilkan karya orisinal. Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kemampuan untuk mencipta

atau daya cipta. Kreativitas bukan sebuah hasil, melainkan proses sebuah perjalanan yang penuh dengan eksperimen dan penemuan dari seseorang dalam menemukan cara-cara baru yang bernilai untuk mengatasi masalah dan meningkatkan kualitas hidup (Blasius dkk., 2023). Seperti yang ditekankan oleh Rohana Silaen dkk., (2024), kreatif adalah kunci untuk menghadapi masalah-masalah kompleks sehari-hari yang tidak memiliki jawaban tunggal. Menurut laporan PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa 40% siswa Indonesia yang aktif terlibat dalam kegiatan kreatif dalam kehidupan nyata menunjukkan tingkat kreativitas signifikan dengan potensi berpikir inovatif yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang kurang terlibat. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya didapat dari bakat bawaan, tetapi juga dikembangkan melalui pengalaman yang berulang dan teratur. Pengembangan kreativitas tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara akademik tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan interpersonal hidup yang esensial (Burhamzah dkk., 2023).

Dalam pendidikan, kreativitas menjadi salah satu keterampilan utama abad ke-21 yang penting dikembangkan, terutama untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Kreativitas akan berkembang secara optimal ketika siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-idenya tanpa takut melakukan kesalahan (Novi, 2024). Mereka belajar menghargai keindahan, baik dalam karya mereka sendiri maupun karya orang lain. Hal ini dapat memperkaya kehidupan mereka dan membantu mereka mengembangkan apresiasi terhadap berbagai bentuk seni. Karya seni yang dihasilkan dari proses kreatif mencerminkan pemikiran unik setiap individu, sehingga menjadikan kreativitas sebagai aspek penting dalam pengembangan siswa. Mulyasa (2023, hlm.48) mengungkapkan bahwa kreativitas termasuk aspek dari pengembangan kemampuan menyeluruh individu untuk menghasilkan karya seni yang unik dan orisinal yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik yang diwujudkan secara mandiri. Sakti (2023, hlm.4) berpendapat bahwa karya seni seperti menggambar, dapat menjadi pintu gerbang untuk mengeksplorasi potensi kreatif siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hartanti & Afandi (2023); Pebrianty dkk., (2023), menggambar ialah kegiatan bermain yang menyenangkan dan merangsang perkembangan kreativitas siswa. Proses menggambar melibatkan mencoret, menggores, atau mewarnai permukaan untuk menciptakan karya gambar yang beragam (Puspita Sari dkk., 2020). Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang disukai anak, yang dapat berfungsi sebagai sarana eksplorasi diri bagi siswa untuk menggambarkan pemikiran siswa tentang lingkungan, masyarakat, atau bahkan emosi yang sulit diungkapkan melalui kata-kata. Dengan begitu siswa akan dengan bebas menuangkan ide dengan berbagai cara sesuai minat, sehingga menggambar dapat membantunya dalam berekspresi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan orang lain (Ubaidilah & Soleh Hapudin, 2024). Hal ini menggarisbawahi pentingnya menggambar sebagai salah satu bentuk ekspresi seni visual yang menjadi jendela manusia untuk merepresentasikan dunia.

Ungkapan ekspresi adalah manifestasi dari proses penyaluran ide dan perasaan. Melalui ekspresi, seseorang dapat lebih memahami diri sendiri. Oleh karena itu, ekspresi dapat dibentuk dari pengungkapan emosi dan perasaan diri melalui suatu kegiatan seperti menggambar untuk berbagi pengalaman hidup (Ryanto & Anggraini, 2020). Ekspresi dan menggambar saling melengkapi, ekspresi lahir dari suara hati sedangkan menggambar terwujud melalui bahasa visual yang mampu menyampaikan makna lebih dalam dari sekadar kata-kata. Menurut Rusmiyati (2021) menggambar ekspresi adalah cara yang menyenangkan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan unik sekaligus mengembangkan keterampilan kreativitas dan kepercayaan diri. Pratiwi Fauziah Eka (2024) menegaskan bahwa menggambar ekspresi dapat meningkatkan kreativitas dan membantu pemahaman seni secara menyenangkan. Kegiatan ini relevan dengan kebutuhan siswa kelas rendah, yang cenderung belajar melalui pengalaman langsung. Dalam menggambar ekspresi, seniman bebas bereksperimen tanpa terikat aturan realisme, mengutamakan ide abstrak melalui warna, bentuk, dan komposisi yang unik (Erawati Puji Deni dkk., 2022). Proses ini layaknya sebuah perjalanan kreatif yang akan membawa siswa pada berbagai penemuan baru yang bervariasi (Khalimatus Sa'diyah dkk., 2024).

Menggambar ekspresi termasuk bagian integral dari seni rupa 2D (dua dimensi). Seni rupa dua dimensi seringkali disebut sebagai seni visual, yakni karya seni yang direpresentasikan dalam bentuk visual dan hanya memiliki dua dimensi: panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah (Ghina Salsabila & Yahyar Erawati, 2024). Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan imajinasi dalam memadukan unsur-unsur visual gambar dua dimensi seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur menjadi satu komposisi yang unik (Sari, 2023). Menurut Febriansyah & Zaini (2024), seni rupa dua dimensi memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi bahan dan teknik, yang dapat merangsang proses imajinatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Mariana Ritonga Esma, n.d. (2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa, termasuk menggambar ekspresi, memberikan manfaat pedagogi dengan meningkatkan keterampilan visual dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, menggambar dua dimensi juga berperan penting dalam pendidikan seni rupa di sekolah dasar, karena membantu siswa memahami konsep dasar seni seperti komposisi, perspektif, dan harmoni visual (Inayah Faidhul, 2023). Dengan demikian, menggambar ekspresif dalam seni dua dimensi sangat relevan untuk siswa Sekolah Dasar fase A, karena tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk melatih keterampilan teknis, tetapi juga merupakan media yang efektif untuk mengembangkan potensi kreatif siswa secara keseluruhan.

Pada fakta di lapangan, terdapat potensi yang belum tergali secara maksimal dalam diri siswa dalam menuangkan ide kreatifnya melalui gambar. Siswa seringkali menghadapi tantangan untuk mengekspresikan ide-ide orisinal mereka. Haryanto dkk., (2024) mengatakan bahwa kurangnya pengalaman dan keterampilan dalam mengolah garis, warna, dan komposisi membuat mereka cenderung meniru gambar teman atau contoh yang ada. Akibatnya, karya-karya siswa seringkali terlihat homogen dan kurang mencerminkan individualitas masing-masing. Ihwan dkk., (2021) menjelaskan bahwa terdapat faktor internal dari diri siswa, yaitu kurangnya minat dan keterampilan yang kurang berkembang seringkali menjadi kendala bagi siswa dalam menghasilkan karya seni yang berkualitas. Tanpa minat, siswa akan kurang termotivasi untuk berlatih, dan tanpa keterampilan yang

memadai, mereka akan kesulitan dalam menguasai teknik-teknik dasar menggambar, seperti proporsi, perspektif, dan penggunaan warna. Akibatnya, siswa merasa tidak percaya diri dan kesulitan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui karya seni. Hal ini dipengaruhi juga dari faktor eksternal, yaitu penyampaian materi yang kurang interaktif menjadikan pembelajaran cenderung monoton dan jenuh. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu dkk., (2024) mengungkapkan bahwa kesulitan yang umum dihadapi siswa SD dalam pembelajaran seni rupa menggambar seni rupa dua dimensi yaitu, keterbatasan alat dan media seni yang tersedia di sekolah menjadi salah satu kendala dalam memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna.

Kondisi ini selaras dengan temuan penelitian nasional bahwa hanya sedikit siswa sekolah dasar berada pada kategori kreativitas sedang (75%), sehingga kreativitasnya belum berkembang optimal (Nuriah dkk., 2023). Analisis karya gambar pada jenjang sekolah dasar juga menunjukkan bahwa hanya sekitar 12,5% siswa yang mencapai tahap perkembangan visual yang diharapkan, sedangkan mayoritas masih terjebak pada tahap rendah (Hamka, 2023). Temuan internasional melalui laporan PISA 2022 (Volume III - *Creative Minds, Creative Schools*) juga mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan menghasilkan dan mengembangkan ide-ide kreatif yang beragam, sehingga membutuhkan dukungan strategi pembelajaran yang inovatif (OECD, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan kreativitas siswa tidak hanya terbatas pada faktor internal dan eksternal di sekolah, tetapi juga merupakan isu global yang menuntut media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kelancaran siswa dalam menggambar ekspresif. Maka dari itu, perlu adanya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran seni rupa yang dapat memicu kreativitas siswa dalam menggambar dan mengatasi keterbatasan yang ada. Menurut Febri & Andri (2024) Penggunaan teknologi digital, seperti web atau platform online, dapat menjadi solusi yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk bereksplorasi lebih jauh.

Salah satu platform yang menjanjikan adalah penggunaan, sebuah situs web yang memanfaatkan algoritma untuk mengkonversi gambar statis yang diunggah pengguna menjadi animasi hidup (Puspita, 2024). Platform ini mendukung pembelajaran seni rupa karena memungkinkan siswa untuk membuat gambar ekspresi dua dimensi yang lebih menarik dan interaktif (Smith, 2023). Hal ini menciptakan pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana setiap siswa dapat mengeksplorasi kreativitas mereka secara bebas dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Dengan fitur yang intuitif dan mudah digunakan, *Web Sketch Metademolab* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas wawasan mereka tentang seni digital. Dengan demikian, *Web Sketch Metademolab* menjadi alat yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan seni rupa, menjadikan proses belajar lebih menarik dan inovatif. Dengan alat ini, siswa tidak hanya belajar menggambar, tetapi juga mengembangkan kreativitas melalui interaksi langsung dengan teknologi berbasis AI (*Artificial Intelligence*).

Kebaruan penelitian ini yang terletak pada penerapan *Web Sketch Metademolab*, masih minim penelitian empiris dalam konteks pendidikan formal di Indonesia. Penelitian ini dilakukan untuk menguji sejauh mana efektivitas web dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 2 Sekolah Dasar dalam menggambar ekspresi dua dimensi. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan yang lebih modern dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi pengembang teknologi pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan untuk meningkatkan keterampilan digitalisasi dan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa di tingkat dasar, tetapi juga mendukung upaya pengembangan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perubahan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar sebelum penggunaan *Web Sketch Metademolab*?
2. Bagaimanakah kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar setelah penggunaan *Web Sketch Metademolab*?
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas penggunaan *Web Sketch Metademolab* terhadap kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar sebelum penggunaan *Web Sketch Metademolab*.
2. Mengetahui kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar setelah penggunaan *Web Sketch Metademolab*.
3. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan *Web Sketch Metademolab* terhadap kreativitas menggambar siswa fase A Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau baik secara teoretis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori di bidang pendidikan khususnya mengenai pemanfaatan teknologi berbasis web seperti *Web Sketch Metademolab* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan kreativitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam menggambar dua dimensi melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mudah diakses. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide melalui seni visual.

2) Bagi Guru

Web Sketch Metademolab dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi keterbatasan alat dan media seni yang seringkali menjadi kendala di sekolah. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan baru kepada guru tentang pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran seni.

3) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman praktis dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi penggunaan media. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pedoman bagi penelitian selanjutnya yang bertujuan mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran media berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini dapat berkontribusi bagi pengembangan pembelajaran media di era digital.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Materi dan Wilayah

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *Web Sketch Metademolab* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ekspresi dua dimensi (2D). Materi yang dikaji berupa seni rupa dua dimensi yang digunakan siswa untuk menciptakan gambar ekspresi. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di wilayah Kota Bandung, khususnya pada siswa Fase A kelas 2 sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

1.5.2 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengacu pada dua konsep utama, sebagai berikut:

- 1) **Web Sketch Metademolab:** Platform berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk mengubah gambar dua dimensi statis menjadi animasi bergerak. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, platform ini digunakan sebagai media untuk membantu siswa mengeksplorasi elemen visual dan menciptakan gambar ekspresif yang lebih beragam.
- 2) **Kreativitas Menggambar Ekspresi 2D:** Kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur seni rupa (garis, warna, bentuk, dan tekstur) dengan cara yang unik dan orisinal dalam gambar dua dimensi yang mengekspresikan ide, perasaan, atau konsep pribadi. Kreativitas ini mencakup unsur-unsur kelancaran, orisinalitas, detail, dan fleksibilitas, yang merupakan indikator penting dalam menilai karya siswa.