

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA: A LITERATURE REVIEW

Osy Fatikawati^{1*}, Zulfitri², Fachri Husaeni³

¹⁻³ Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

*Email: osy.fatika@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara literatur pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa dan kompetensi yang dikembangkan selama proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan literatur review dengan 4 tahapan utama, yaitu penentuan topik, pencarian sumber bacaan, seleksi sumber bacaan, serta analisis dan penyusunan organisasi tulisan. Sumber bacaan yang dikaji berasal dari google scholar dan berbagai jurnal yang memiliki isi sesuai dengan topik kajian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa terdiri atas bentuk *smartphone*, pemanfaatan aplikasi *canva*, pengembangan *bandicam* berbasis *power point*, pengembangan bahan ajar *flipbook*, dan pengembangan *bandicam* berbasis *power point*. Pemanfaatan teknologi tersebut berdampak pada pengembangan kompetensi siswa, yaitu peningkatan kreativitas dan berpikir kritis, peningkatan kompetensi sosial, dan pengembangan kemandirian siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa memiliki kedudukan yang penting dan dapat berdampak pada kompetensi siswa.

Kata kunci: *Teknologi, Seni Rupa, Kompetensi Siswa*

Abstract

This research aims to examine in literature the use of technology in fine arts learning and the competencies developed during the learning process. This research uses a literature review approach with 4 main stages, namely determining the topic, searching for reading sources, selecting reading sources, and analyzing and preparing the organization of the writing. The reading sources studied come from Google Scholar and various journals which have content in accordance with the study topic. The results of the research show that the forms of technology use in fine arts learning consist of *smartphones*, use of the *Canva* application, development of *power point*-based *bandicam*, development of *flipbook* teaching materials, and development of *power point*-based *bandicam*. The use of this technology has an impact on developing student competencies, namely increasing creativity and critical thinking, increasing social competence, and developing student independence. These results show that the use of technology in fine arts learning has an important position and can have an impact on student competence.

Keywords: *Technology, Fine Arts, Student Competence*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek, yaitu kreativitas, apresiasi estetika, dan kemampuan ekspresif pada diri siswa (Setiaji, 2023). Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan telah mengalami perkembangan dan menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di berbagai bidang,

termasuk seni rupa. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu selama proses pengajaran, lebih dari itu, teknologi juga membuka peluang baru dalam melakukan eksplorasi artistik dan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang lebih luas (Assulamy et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, teknologi menawarkan berbagai aplikasi dan platform digital yang dapat digunakan untuk

mengajar teknik seni, sejarah seni, dan kritik seni. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan karya seni dari berbagai budaya di seluruh penjuru dunia dengan periode waktu yang berbeda. Lebih lanjut, keberadaan teknologi dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang seni rupa. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rahmat, 2015; Krisnanik et al., 2023).

Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran seni rupa masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa tantangan tersebut diantaranya yaitu keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi, dan kesenjangan digital yang masih terjadi di beberapa daerah (Arwudarachman, 2015; Aulia et al., 2024). Hal ini menjadi tantangan sekaligus permasalahan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi pada konteks pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Pada artikel ini dilakukan kajian literatur mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa, baik bentuk teknologi maupun kompetensi siswa yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kajian literatur ini dapat memberikan gambaran tentang bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa, serta kompetensi siswa yang dapat berkembang selama proses pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa tersebut

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *literatur review* dengan empat tahapan utama, yaitu penentuan topik, pencarian sumber bacaan, seleksi sumber bacaan, serta analisis dan penyusunan organisasi tulisan. Tahapan ini mengadopsi tahapan literature review pada proses literatur review dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran di Sekolah (Latip & Faisal, 2021). Pencarian sumber bacaan pada penelitian ini menggunakan berbagai sumber, seperti google scholar, scopus, dan website lainnya. Proses seleksi didasarkan pada kriteria kesesuaian sumber bacaan dengan tema penelitian, serta kriteria tahun publikasi dengan rentang 2014-2024. Proses analisis pada sumber bacaan berfokus pada hasil penelitian dengan melihat abstrak dan pembahasan. Hasil analisis dituangkan dalam suatu organisasi tulisan sesuai dengan struktur artikel ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini disajikan hasil analisis terhadap berbagai sumber bacaan berupa artikel jurnal yang diterbitkan pada jurnal nasional terakreditasi sinta dan jurnal lainnya. Pada hasil dan pembahasan ini disajikan dua fokus utama, yaitu bentuk teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa, dan kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran seni rupa menggunakan media berbasis teknologi. Hasil kajian ini diperoleh dari proses analisis isi artikel secara komprehensif sesuai dengan tema dan fokus kajian. Berikut paparan hasil kajian literturnya.

Bentuk Teknologi dalam Pembelajaran Seni Rupa

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa memiliki berbagai bentuk, berikut pemetaan hasil kajian literatur

mengenai bentuk teknologi dalam pembelajaran seni rupa.

Tabel 1. Pemetaan Bentuk Teknologi dalam Pembelajaran Seni Rupa

No	Penulis	Bentuk Teknologi	Jenjang Pendidikan
1	Dayanti, 2021	bahan ajar elektronik flipbook	SD
2	Arwudarachman, 2015	Media audio visual	SMA
3	Widiyastuti, & Yuliasuti, 2022	Smartphone	SD, SMP, SMA
4	Amanda et al., 2024	Pemanfaatan Aplikasi Canva	SMP
5	Sarwono, 2022	Bandicam Berbasis Power Point	SD

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat berbagai bentuk teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seni rupa pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sampai sekolah menengah atas. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, bentuk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa diantaranya bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* (Dayanti, 2021), dan Bandicam Berbasis Powerpoint (Sarwono, 2022). Bahan ajar elektronik berbasis flipbook membantu siswa SD dalam mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya selama proses pembelajaran seni rupa, selain itu membuat siswa tidak mudah jenuh ketika pembelajaran seni rupa berlangsung. Sementara itu, penggunaan bandicam berbasis power point menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran seni rupa, karena dapat melihat secara langsung visual dari objek yang dipelajari.

Pada jenjang SMP, pemanfaatan teknologi dalam pelajaran seni rupa terdiri atas penggunaan aplikasi canva dan pemanfaatan smartphone. Pada aplikasi canva, siswa dapat membuat berbagai desain grafis dan gambar sesuai dengan materi yang dipelajari pada seni rupa. Dengan demikian aplikasi canva memberikan kemudahan selama proses pembelajaran seni rupa karena dapat menghadirkan desain gambar sesuai kebutuhan (Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, 2024). Lebih

lanjut, pemanfaatan teknologi selama pembelajaran seni rupa juga menggunakan smartphone sebagai alat bantu teknologi dalam pembelajaran seni rupa (Widiyastuti, & Yuliasuti, 2022). Keberadaan smartphone memudahkan siswa dalam pembelajaran seni rupa, baik dalam mencari berbagai sumber informasi maupun dalam proses pembuatan desain dan produk seni rupa.

Pada jenjang SMA, pemanfaatan teknologi dalam pelajaran seni rupa berupa media audio visual dan smartphone. Media audio visual dalam pelajaran seni rupa memudahkan para siswa dalam merancang, membuat, dan menghasilkan produk seni rupa sesuai dengan kebutuhan dan materi pelajaran (Arwudarachman, 2015). Selain itu, media audio visual juga memudahkan dalam mengikuti proses dan langkah pembuatan suatu produk seni rupa karena dapat melihat secara langsung melalui tayangan video yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, media audio visual membantu dalam menghasilkan produk seni rupa yang lebih berkualitas.

Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa dengan Bantuan Teknologi

Pemanfaatan teknologi memiliki dampak pada berbagai aspek, termasuk peningkatan

kompetensi para siswa (Faiza et al., 2022). Pada proses pembelajaran seni rupa dengan berbantuan teknologi, kompetensi siswa yang dapat terbangun tidak terbatas pada kreativitas dan artistik saja, melainkan kompetensi lain yang berkaitan dengan kompetensi abad 21. Sebagai contoh pada pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran seni rupa, aplikasi canva tidak sekedar menawarkan berbagai desain yang dapat dikembangkan oleh siswa. Namun memberikan peluang kepada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif terhadap *template-template* yang tersedia.

Kompetensi lain yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran seni rupa berbantuan teknologi, yaitu kompetensi sosial siswa yang akan semakin luas. Hal ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi yang dapat menghubungkan para siswa lintas wilayah dan lintas negara. Pemanfaatan teknologi menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dalam hal waktu dan tempat, sehingga siswa tidak terbatas pada satu ruangan saja (Monica & Fitriawati, 2020). Kompetensi sosial ini tentu sangat diperlukan oleh siswa untuk menghadapi situasi dan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kompetensi sosial juga memberikan peluang bagi siswa untuk bekerja sama dan membuka jaringan yang sangat luas.

Pemanfaatan teknologi juga memberikan peluang pengembangan kompetensi mandiri pada diri siswa. Pembelajaran seni rupa dengan bantuan teknologi mendorong siswa untuk mencari tahu dan mengakses materi secara mandiri. Siswa tidak bergantung terus kepada guru, sehingga kreativitasnya dapat terasah terus dalam menghasilkan karya dan produk seni rupa. Lebih lanjut, siswa juga dapat menghasilkan karya atau produk yang mungkin tidak pernah diajarkan oleh guru selama di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat membuka dan memudahkan akses bagi siswa dalam mempelajari materi seni rupa secara mandiri dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi berdampak pada proses pembelajaran di kelas, termasuk pada pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan oleh guru pada berbagai jenjang pendidikan. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa terdiri atas pemanfaatan *smartphone*, pemanfaatan aplikasi *canva*, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook*, penggunaan media audio visual, dan pembuatan *bandicam* berbasis *Power Point*. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa ini dapat mengembangkan berbagai kompetensi pada diri siswa, seperti peningkatan kreativitas dan kompetensi berpikir kritis, pengembangan kompetensi sosial, serta pengembangan kompetensi kemandirian selama proses pembelajaran. Hasil kajian literatur ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk memilih secara tepat bentuk teknologi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pada pelajaran seni rupa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598-607.
<https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Arwudarachman, D. (2015). *Pengembangan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar menggambar bentuk siswa kelas XI* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Assulamy, H., Disma, D. R. I., Sulistyaningrum, F., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2024). Mata Pelajaran Informatika Dalam

- Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4301-4308. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26763>
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65-70. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.955>
- Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8187>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686-8694.
- Krisnanik, E., Yulistiawan, B. S., Indriana, I. H., & Yuwono, B. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pelestarian Budaya Dan Wujud Bela Negara. *Jurnal Bela Negara*, 1(2), 83-98.
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya peningkatan literasi sains siswa melalui media pembelajaran IPA berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444-452. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630-1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 69-73. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73>
- Setiaji, D. (2023). Analisis pembelajaran seni terhadap esensi dan tujuan pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685-1693. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.3146>
- Widiyastuti, E., & Yuliasuti, M. N. (2022). Pemanfaatan Teknologi Smartphone dalam Pembuatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Daring Seni Budaya di Masa Pandemi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 544-552. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.68125>