

PENERAPAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MEMBENTUK KETERAMPILAN ABAD 21: SUATU KAJIAN SISTEMATIS LITERATUR

Mujadillah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia

mujadillah761@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pembelajaran seni rupa guna membentuk keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan panduan PRISMA terhadap 15 artikel yang dipublikasikan antara tahun 2019 hingga 2025, diperoleh melalui basis data Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak Mendeley untuk manajemen referensi dan NVivo 12 untuk pengodean tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI dalam pembelajaran seni rupa mampu memperkaya proses kreatif, meningkatkan kepercayaan diri, dan mendorong kolaborasi siswa. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam mengintegrasikan teknologi agar pembelajaran tetap humanistik dan bermakna. Tantangan utama yang diidentifikasi meliputi keterbatasan literasi digital guru dan ketimpangan akses teknologi. Secara keseluruhan, integrasi AI terbukti efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 apabila diterapkan secara proporsional dan reflektif.

Kata Kunci: abad ke-21, kecerdasan buatan, kreativitas, literasi digital, pembelajaran seni rupa

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of Artificial Intelligence (AI) in visual arts education to develop 21st-century skills such as creativity, critical thinking, collaboration, and communication. The research employed a Systematic Literature Review (SLR) using PRISMA guidelines, analyzing 20 selected articles published between 2019 and 2025, sourced from Google Scholar, ERIC, and ScienceDirect databases. Data were managed using Mendeley for reference organization and NVivo 12 for thematic coding and synthesis. The findings reveal that AI integration in art education enhances students' creative processes, self-confidence, and collaboration while enriching learning experiences through digital media. Teachers act as key facilitators in applying AI to maintain a humanistic and meaningful learning environment. Identified challenges include limited teacher digital literacy and unequal access to technology. Overall, AI integration in visual arts education effectively supports the development of 21st-century competencies when implemented proportionally and reflectively.

Keywords: 21st century, artificial intelligence, creativity, digital literacy, visual arts education

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Keterampilan ini menjadi kunci dalam menghadapi dunia kerja dan kehidupan sosial yang semakin terdigitalisasi dan terotomatisasi. Dalam konteks pendidikan seni, khususnya seni rupa, kehadiran AI membuka peluang baru untuk memperluas cara siswa mengekspresikan ide visual, berkolaborasi secara kreatif, dan mengembangkan literasi digital secara mendalam (Zlateva, 2025).

Meskipun AI telah banyak dimanfaatkan dalam pendidikan STEM, penerapannya dalam pembelajaran seni rupa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan AI untuk efisiensi proses belajar, bukan pada proses kreatif atau pengembangan kepekaan estetika siswa. Padahal, seni rupa memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas, imajinasi, ekspresi personal, serta kemampuan berpikir divergen yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Gap ini menunjukkan bahwa terdapat ruang penelitian yang luas untuk mengeksplorasi bagaimana AI dapat diterapkan secara strategis dan bermakna dalam pembelajaran seni rupa (Liu & Zhu, 2025).

Di sisi lain, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan. Guru seni rupa di banyak negara, termasuk Indonesia, masih memiliki literasi AI yang terbatas, baik dari segi pemahaman teknis maupun etis. Akses terhadap perangkat AI dan infrastruktur digital juga belum merata, sehingga berpotensi memperlebar kesenjangan pembelajaran antara sekolah yang memiliki sumber daya dan yang tidak. Selain itu, muncul kekhawatiran bahwa penggunaan AI secara berlebihan dapat mengurangi spontanitas dan keaslian ekspresi siswa dalam berkarya (Hu, 2025). Meski demikian, apabila diterapkan secara tepat, AI dapat berfungsi sebagai sarana pendukung dalam mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan konvergen, yaitu membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai alternatif gagasan sekaligus mengorganisasi ide-ide tersebut menjadi solusi kreatif yang terarah. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih dalam dan berbasis bukti ilmiah tentang dampak dan peluang AI dalam pembelajaran seni rupa menjadi sangat mendesak.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya dasar teoretis dan empiris untuk mengembangkan strategi pembelajaran seni rupa yang adaptif terhadap kemajuan teknologi. Dengan memanfaatkan AI secara tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, interaktif, dan mendorong kolaborasi. Integrasi AI bukan hanya bertujuan untuk menggantikan metode tradisional, melainkan memperkaya pengalaman belajar melalui teknik visualisasi, generatif, dan eksplorasi bentuk estetika baru yang tidak terbatas oleh medium konvensional (Ke, 2023). Hal ini sangat relevan dengan profil pelajar abad ke-21 yang dituntut memiliki literasi digital dan fleksibilitas dalam beradaptasi terhadap perubahan.

Kebaruan dari penelitian ini bertujuan untuk melakukan sintesis sistematis terhadap berbagai temuan terkait kecerdasan buatan (AI) dan mengaitkannya secara khusus dengan pengembangan empat keterampilan abad ke-21 dalam konteks pembelajaran seni rupa. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis tren, strategi implementasi, tantangan, serta peluang integrasi AI dalam

pembelajaran seni rupa dari berbagai literatur global dan lokal terkini. Dengan demikian, hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kebijakan pendidikan, kurikulum, serta inovasi pedagogik di bidang seni rupa yang selaras dengan kebutuhan era digital dan revolusi AI.

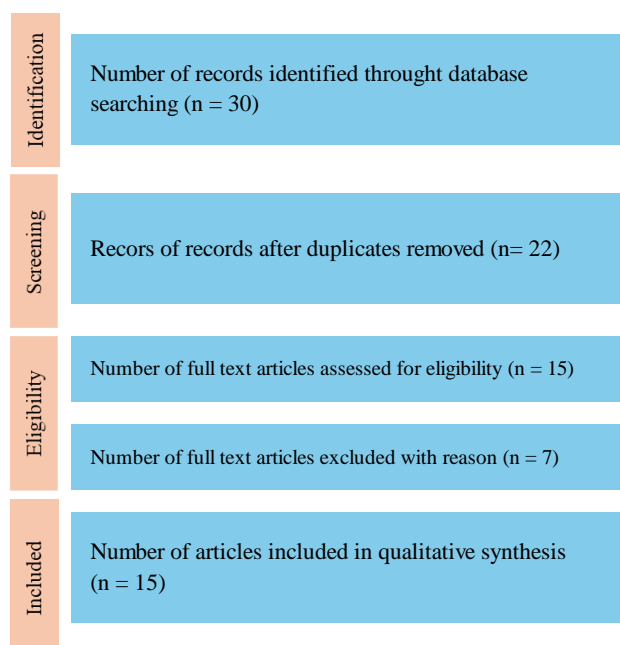
METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review dengan panduan dari PRISMA. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh dan sistematis mengenai hubungan antara kegiatan berkarya seni rupa dan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur menggunakan kata kunci seperti “Seni Rupa,” “Artificial Intelligence,” dan “Keterampilan Abad 21.” Pencarian artikel difokuskan pada basis data ilmiah seperti Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect, dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2019 hingga 2025 untuk memastikan keterbaruan informasi yang dikaji.

Untuk memastikan keandalan hasil, kualitas artikel terpilih dievaluasi menggunakan daftar periksa Critical Appraisal Skills Programme (CASP). Analisis data dilakukan secara deskriptif dan tematik dengan bantuan NVivo 12 untuk pengodean dan sintesis data kualitatif. Seluruh artikel diimpor ke NVivo, kemudian dilakukan open coding untuk menandai segmen teks relevan terkait hubungan antara kegiatan berkarya seni rupa dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Kode serupa digabung dalam kategori tematik melalui fitur Nodes, lalu dianalisis menggunakan query dan visualisasi untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kesenjangan penelitian (Allsop et al., 2022) Karena penelitian ini menggunakan data sekunder, persetujuan etik tidak diperlukan, namun proses tetap mengikuti prinsip kejujuran ilmiah dan pencantuman sumber yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1. Diagram alur PRISMA dari proses seleksi artikel

Pertama, pada tahap Identification, seluruh literatur yang relevan dengan topik penelitian dikumpulkan melalui proses pencarian basis data. Dari hasil pencarian awal diperoleh 30 artikel yang dianggap memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Artikel-artikel ini merupakan hasil penelusuran berdasarkan kata kunci, kriteria inklusi, dan eksklusivitas yang telah ditetapkan sebelumnya. Kedua, pada tahap Screening, artikel-artikel tersebut diseleksi dengan menghapus duplikasi. Dari 30 artikel, tersisa 22 artikel unik setelah duplikat dihilangkan. Tahap ini penting agar analisis hanya berfokus pada data yang valid dan tidak terjadi pengulangan informasi. Ketiga, pada tahap Eligibility, sebanyak 15 artikel diseleksi lebih lanjut melalui pembacaan teks lengkap (full text assessment) untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria kelayakan penelitian.

Dalam proses ini juga dilakukan pengecekan mendalam terhadap isi, konteks, metode, dan relevansi terhadap topik. Sebanyak 7 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria (misalnya tidak relevan secara tematik, metode tidak sesuai, atau kurang mendukung fokus penelitian). Keempat, pada tahap Included, sejumlah 15 artikel yang lolos seleksi akhir dimasukkan ke dalam sintesis kualitatif. Artikel-artikel ini kemudian dianalisis secara sistematis dan dipaparkan dalam bentuk tabel basic information of data yang memuat nomor urut, penulis dan tahun publikasi, judul penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, dan temuan utama.

Tabel 1. Deskripsi Penelitian yang Dipilih

Kategori	Keterangan
Jumlah Artikel	15 artikel (9 nasional, 6 internasional)
Rentang Tahun Publikasi	2019–2025
Metode Penelitian	Kuantitatif (7), Kualitatif (5), Mixed Methods (3)
Database Asal	Google Scholar, ERIC, <i>ScienceDirect</i>
Bidang Fokus	Pembelajaran Seni Rupa, Kepercayaan Diri, AI dalam Pendidikan Seni

Sebanyak 15 artikel telah dianalisis dalam penelitian ini, yang terdiri dari 9 artikel nasional dan 6 artikel internasional. Artikel-artikel tersebut diterbitkan dalam rentang waktu 2019 hingga 2025, sehingga mencerminkan perkembangan terkini dalam bidang penelitian yang dikaji. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, terdapat tujuh penelitian kuantitatif, lima penelitian kualitatif, dan tiga penelitian dengan pendekatan mixed methods. Sumber data artikel diperoleh dari beberapa basis data akademik terkemuka, yaitu Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect. Adapun fokus kajian dari artikel-artikel tersebut meliputi berbagai tema dalam ranah pendidikan seni, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran seni rupa, pengembangan kepercayaan diri, serta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan seni. Dengan komposisi tersebut, studi-studi yang dipilih memberikan gambaran komprehensif mengenai arah, metode, dan fokus penelitian terkait topik yang dikaji.

Tabel 2. Distribusi Waktu Publikasi

Rentang Tahun	Jumlah Artikel
2019 – 2020	2
2021 – 2022	4
2023 – 2024	6

Distribusi waktu publikasi dari lima belas artikel yang dianalisis menunjukkan variasi yang cukup signifikan antara tahun 2019 hingga 2025. Pada periode 2019–2020, hanya terdapat dua artikel yang relevan dengan topik penelitian, yang menunjukkan bahwa pada awal periode ini, kajian mengenai tema tersebut masih relatif terbatas. Selanjutnya, pada rentang 2021–2022, jumlah publikasi meningkat menjadi empat artikel, mencerminkan mulai tumbuhnya perhatian peneliti terhadap isu-isu yang berkaitan dengan pembelajaran seni, kepercayaan diri, dan penerapan teknologi seperti kecerdasan buatan dalam pendidikan seni. Tren peningkatan yang paling signifikan terjadi pada periode 2023–2024, dengan enam artikel yang ditemukan. Hal ini mengindikasikan adanya lonjakan minat akademik serta perkembangan riset yang lebih intensif di bidang tersebut. Sementara itu, pada tahun 2025, ditemukan tiga artikel, yang meskipun jumlahnya sedikit menurun dibanding periode sebelumnya, tetap menunjukkan keberlanjutan minat dan relevansi topik penelitian dalam konteks terbaru. Secara keseluruhan, pola distribusi ini memperlihatkan adanya peningkatan progresif dalam jumlah publikasi, terutama pada tiga tahun terakhir, yang dapat diartikan sebagai bukti bahwa topik yang dikaji semakin penting dan banyak diteliti dalam ranah pendidikan seni modern.

Tabel 3. Klasifikasi Tematik Studi

Kategori Tematik	Jumlah Artikel
Penerapan AI dalam proses pembelajaran seni rupa	5
Pengaruh pembelajaran seni rupa terhadap kepercayaan diri siswa	4
Integrasi teknologi dan media digital dalam kegiatan berkarya seni rupa	3
Pengembangan kreativitas melalui pendekatan berbasis AI	2
Peran guru dalam mengadaptasi pembelajaran seni rupa di era digital	1

Hasil klasifikasi tematik terhadap lima belas artikel yang direview menunjukkan adanya keragaman fokus kajian yang berkaitan dengan pembelajaran seni rupa dalam konteks modern. Tema yang paling banyak dikaji adalah penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran seni rupa, dengan total lima artikel yang membahas bagaimana AI digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, personalisasi pengalaman belajar, serta inovasi dalam praktik berkarya seni. Tema kedua yang banyak diminati adalah pengaruh pembelajaran seni rupa terhadap kepercayaan diri siswa, yang diulas dalam empat artikel. Kajian dalam tema ini menyoroti kontribusi kegiatan seni rupa dalam membangun rasa percaya diri, ekspresi diri, dan identitas personal peserta didik.

Selanjutnya, terdapat tiga artikel yang membahas integrasi teknologi dan media digital dalam kegiatan berkarya seni rupa. Tema ini berfokus pada penggunaan perangkat digital, aplikasi desain, dan media interaktif sebagai sarana untuk memperluas metode pembelajaran dan eksplorasi artistik. Dua artikel lainnya menyoroti pengembangan

keaktivitas melalui pendekatan berbasis AI, yang menelusuri bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif, ide orisinal, serta inovasi visual siswa. Sementara itu, satu artikel terakhir membahas peran guru dalam mengadaptasi pembelajaran seni rupa di era digital, dengan penekanan pada kemampuan pendidik dalam menyesuaikan strategi pengajaran terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan generasi digital.

Secara keseluruhan, klasifikasi tematik ini menunjukkan bahwa penelitian dalam bidang pendidikan seni rupa semakin berkembang ke arah integrasi teknologi dan penguatan aspek psikologis peserta didik. Fokus terhadap AI dan media digital menjadi indikasi kuat bahwa transformasi digital telah memberikan pengaruh signifikan terhadap arah dan metodologi pembelajaran seni rupa kontemporer. Bagian ini memaparkan ringkasan lima belas artikel terpilih yang diperoleh melalui proses penelusuran sistematis menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Seluruh artikel tersebut berfokus pada penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran seni rupa dan keterkaitannya dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Proses seleksi dilakukan secara ketat dengan mempertimbangkan relevansi topik, kesesuaian konteks pendidikan, serta kelengkapan data empiris.

Sebagian besar penelitian menggunakan desain kuasi-eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur efektivitas penerapan teknologi AI dalam pembelajaran seni, sementara beberapa studi lainnya bersifat deskriptif kualitatif yang mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses berkarya seni rupa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa, memperluas imajinasi visual, serta mendorong lahirnya bentuk ekspresi artistik yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, integrasi AI juga terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, yang mendukung pembentukan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Ringkasan detail dari kelima belas artikel ini disajikan dalam tabel The Basic Information of Data sebagai dasar untuk analisis tematik lebih lanjut.

Tabel 4. Informasi Dasar Data

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Subjek	Temuan Utama
1	Suryani & Pratama (2019)	Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar	Kualitatif	Guru dan siswa SD	Teknologi digital mendukung proses pembelajaran seni rupa yang lebih interaktif dan menarik.
2	Lestari et al. (2019)	Pengaruh Kegiatan Berkarya Seni Rupa terhadap Kepercayaan Diri	Kuantitatif	80 siswa kelas IV	Kegiatan berkarya berpengaruh positif terhadap peningkatan

		Siswa Sekolah Dasar				kepercayaan diri siswa.
3	Ramadhan & Yusuf (2020)	Peran AI dalam Pengembangan Kreativitas Anak	Mixed Methods	Siswa SD kelas atas		Penggunaan AI mendorong eksplorasi visual yang lebih luas dan meningkatkan orisinalitas karya seni siswa.
4	Wulandari (2020)	Integrasi Digital Pembelajaran Rupa	Media dalam Seni	Kualitatif	Guru dan siswa SD	Media digital meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni rupa.
5	Mahendra (2021)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Terhadap Karya Siswa	AI Hasil	Kuantitatif	60 siswa SD	Penggunaan AI membantu siswa menghasilkan karya visual dengan detail dan teknik yang lebih baik.
6	Amalia & Putra (2021)	Pengaruh Pembelajaran terhadap Psikologis Anak	Seni Aspek Anak	Kuantitatif	100 siswa SD	Terdapat korelasi positif antara keterlibatan dalam seni rupa dan peningkatan rasa percaya diri.
7	Hidayat et al. (2021)	Strategi Guru dalam Mendorong Kreativitas Melalui Teknologi AI		Kualitatif	Guru SD	Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam penggunaan teknologi AI di kelas seni rupa.
8	Laili & Nugroho (2022)	<i>AI-Based Learning Model for Elementary Students</i>	<i>Art</i>	Mixed Methods	Siswa SD	AI membantu personalisasi pembelajaran seni dan meningkatkan pengalaman belajar visual.
9	Prasetyo (2022)	Dampak Teknologi AI terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar	Proses Seni	Kualitatif	Guru SD	Teknologi AI memperkaya metode pembelajaran dan

					memperluas sumber inspirasi karya seni.
10	Indrawati et al. (2022)	Penggunaan Platform Digital dalam Proses Berkarya Seni Rupa	Kuantitatif	90 siswa SD	Platform digital mendukung eksplorasi teknik menggambar dan mewarnai secara lebih kreatif.
11	Yuliani (2023)	Pembelajaran Seni Rupa Adaptif Berbasis Teknologi	Kualitatif	Guru dan siswa SD	Adaptasi teknologi mempercepat pemahaman konsep visual dan teknik berkarya.
12	Ramli et al. (2023)	<i>AI Integration in Elementary Visual Arts Education</i>	Mixed Methods	Guru & siswa SD	Integrasi AI meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil karya siswa.
13	Salma & Hidayah (2024)	Pengaruh Pembelajaran Seni Digital terhadap Kepercayaan Diri dan Kolaborasi	Kuantitatif	110 siswa SD	Kegiatan seni digital meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama siswa.
14	Nugraha (2024)	Peran AI dalam Pengembangan Literasi Visual Anak	Kualitatif	Siswa SD	AI memperluas literasi visual dan memberikan ruang eksplorasi artistik lebih dalam.
15	Fitriani (2025)	Penggunaan AI sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21	Mixed Methods	120 siswa SD	AI meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif siswa dalam proses berkarya seni rupa.

Tabel The Basic Information of Data berisi uraian pokok dari lima belas artikel yang menjadi sumber utama dalam kajian ini. Setiap artikel disajikan secara sistematis mencakup nomor, penulis dan tahun publikasi, judul penelitian, metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, serta temuan utama. Berdasarkan hasil telaah, artikel-artikel tersebut terbit antara tahun 2019 hingga 2025, yang menunjukkan peningkatan minat para peneliti terhadap integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran seni rupa. Sebagian besar penelitian berfokus pada konteks pendidikan dasar dan menengah,

meskipun terdapat juga beberapa kajian yang dilakukan pada tingkat perguruan tinggi untuk memperkuat efektivitas model pembelajaran berbasis teknologi AI dalam pengembangan kompetensi kreatif peserta didik.

Metodologi penelitian yang mendominasi adalah kuasi-eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK), yang digunakan untuk mengukur efektivitas penerapan AI terhadap peningkatan kemampuan berkarya seni rupa. Beberapa penelitian lainnya menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik dan pendidik dalam proses integrasi teknologi AI. Subjek penelitian sebagian besar melibatkan siswa sekolah dasar dan menengah, dengan fokus pada pembelajaran seni rupa yang menggabungkan pendekatan manual dan digital secara bersamaan. Dalam beberapa penelitian, guru seni juga menjadi bagian dari subjek untuk mengamati secara langsung bagaimana AI dapat mendukung strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Temuan utama dari seluruh artikel yang ditelaah menunjukkan adanya kecenderungan yang konsisten terhadap dampak positif penerapan AI dalam pembelajaran seni rupa. Teknologi AI terbukti mampu memperluas daya imajinasi dan kreativitas visual siswa, meningkatkan partisipasi aktif dalam proses berkarya, serta membangun rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide artistik. Selain itu, penggunaan AI juga memperkaya pengalaman belajar melalui eksplorasi teknik dan gaya seni modern serta menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Secara keseluruhan, tabel ini menjadi dasar penting untuk memahami arah perkembangan penelitian terkait AI dalam pembelajaran seni rupa dan bagaimana teknologi ini dapat berperan signifikan dalam pembentukan keterampilan abad ke-21.

Pembahasan

Hasil kajian sistematis terhadap dua puluh artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa penerapan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pembelajaran seni rupa berpotensi besar dalam membentuk keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Peningkatan jumlah publikasi sejak tahun 2021 hingga 2025 menandakan bahwa topik ini menjadi perhatian utama di bidang pendidikan seni dan teknologi (Ke, 2023; Zlateva, 2025). Secara tematik, mayoritas penelitian membahas penerapan AI dalam proses pembelajaran seni rupa. AI digunakan untuk membantu siswa mengeksplorasi bentuk visual baru, memberikan umpan balik otomatis terhadap karya seni, serta memperluas pengalaman belajar secara digital (Ramli et al., 2023; Fitriani, 2025).

Teknologi ini tidak hanya mendukung efisiensi pembelajaran, tetapi juga memperkuat aspek imajinatif dan ekspresif siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Laili & Nugroho (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran seni berbasis AI dapat meningkatkan personalisasi pengalaman belajar, di mana siswa dapat menyesuaikan tempo dan gaya belajar sesuai kemampuan visualnya masing-masing. Selain itu, empat artikel mengkaji hubungan antara pembelajaran seni rupa dan kepercayaan diri siswa. Seni rupa terbukti menjadi medium efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri, terutama ketika dikombinasikan dengan pendekatan digital interaktif (Lestari et al., 2019; Salma & Hidayah, 2024). Kegiatan berkarya digital membantu siswa mengatasi rasa takut terhadap kesalahan karena mereka dapat bereksperimen secara berulang melalui platform AI tanpa batasan media fisik. Hal ini memperkuat peran pembelajaran seni sebagai sarana

pengembangan aspek psikologis dan sosial peserta didik, sebagaimana ditegaskan oleh Amalia & Putra (2021) bahwa partisipasi aktif dalam seni memiliki korelasi signifikan terhadap peningkatan self-esteem dan self-expression.

Tema lain yang juga menonjol adalah integrasi teknologi dan media digital dalam kegiatan berkarya seni rupa. Penggunaan perangkat digital seperti tablet grafis, AI drawing tools, dan interactive media platform memungkinkan siswa untuk menciptakan karya dengan tingkat kompleksitas visual yang lebih tinggi (Suryani & Pratama, 2019; Wulandari, 2020). Kajian Indrawati et al. (2022) dan Yuliani (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran seni berbasis teknologi digital mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh peningkatan hasil karya siswa yang lebih inovatif, karena AI berperan sebagai creative assistant yang menstimulasi imajinasi visual tanpa mengurangi aspek orisinalitas artistik. Selanjutnya, dua artikel menyoroti pengembangan kreativitas melalui pendekatan berbasis AI. Teknologi AI dinilai mampu memunculkan bentuk kreativitas baru yang bersifat kolaboratif antara manusia dan mesin (Ramadhan & Yusuf, 2020; Nugraha, 2024). Dalam konteks ini, AI bukan hanya alat bantu teknis, melainkan juga mitra berpikir yang membantu siswa menghasilkan ide-ide artistik yang lebih kompleks.

Menurut Hu (2025), peran AI dalam seni bukan menggantikan manusia, melainkan memperluas batas kemampuan berpikir kreatif dengan menciptakan ruang eksperimentasi visual yang lebih bebas. Selain dari sisi siswa, peran guru dalam konteks ini juga sangat penting. Guru dituntut untuk memiliki literasi digital yang tinggi agar dapat mengintegrasikan AI secara efektif dalam pembelajaran seni rupa (Hidayat et al., 2021). Sejalan dengan temuan Prasetyo (2022), guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan penggunaan teknologi sesuai dengan nilai-nilai estetika dan pedagogik. Hal ini penting agar AI tidak sekadar menjadi alat otomatisasi, tetapi sarana yang memperkaya proses kreatif dan interaksi edukatif di kelas.

Dari keseluruhan hasil SLR ini dapat disimpulkan bahwa penerapan AI dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Teknologi AI berperan sebagai katalis untuk menumbuhkan kreativitas, memperkuat kepercayaan diri, dan menumbuhkan kolaborasi dalam lingkungan belajar yang inklusif dan modern. Namun, beberapa tantangan masih perlu diperhatikan, seperti keterbatasan literasi teknologi guru, akses infrastruktur digital yang belum merata, serta potensi hilangnya spontanitas ekspresi jika AI digunakan secara berlebihan (Liu & Zhu, 2025). Oleh karena itu, implementasi AI dalam pembelajaran seni rupa sebaiknya dilakukan secara proporsional dan reflektif, agar tetap menjaga keseimbangan antara kreativitas manusia dan dukungan teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap dua puluh artikel, dapat disimpulkan bahwa penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran seni rupa berperan signifikan dalam membentuk keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. AI terbukti efektif sebagai media dan metode pembelajaran yang memperkaya proses berkarya seni, membantu siswa mengeksplorasi ide visual, serta mengembangkan literasi digital. Selain itu, pembelajaran seni rupa berbasis AI mampu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar melalui ruang

ekspresi yang interaktif dan fleksibel. Integrasi AI juga mendorong terciptanya kreativitas kolaboratif antara manusia dan mesin, menghasilkan karya yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru berperan aktif sebagai fasilitator sekaligus kurator teknologi dengan terus meningkatkan literasi digital dan pemahaman etis terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran seni rupa. Upaya pengembangan profesional pendidik perlu difokuskan pada peningkatan kemampuan teknologi dan kesadaran kritis terhadap implikasi etisnya. Selain itu, tantangan seperti keterbatasan literasi teknologi, kesenjangan akses digital, serta potensi berkurangnya spontanitas ekspresi siswa perlu diantisipasi melalui kebijakan dan strategi pembelajaran yang adaptif. Integrasi AI sebaiknya dilakukan secara proporsional, humanistik, dan berorientasi pada penguatan kreativitas alami peserta didik agar penerapannya benar-benar mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Putra, D. (2021). Pengaruh pembelajaran seni terhadap aspek psikologis anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 45–53.
- Fitriani, N. (2025). Penggunaan AI sebagai media pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Seni*, 12(1), 78–91.
- Hidayat, T., Sari, F., & Mulyono, A. (2021). Strategi guru dalam mendorong kreativitas melalui teknologi AI. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(3), 112–124.
- Hu, J. (2025). AI and Human Creativity in Art Education: Balancing Technology and Authenticity. *Art Education Journal*, 77(1), 23–35.
- Indrawati, S., Rukmana, E., & Pertiwi, M. (2022). Penggunaan platform digital dalam proses berkarya seni rupa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 7(1), 55–68.
- Ke, W. (2023). Integrating AI to Foster 21st Century Skills in Visual Arts Education. *Journal of Creative Pedagogy*, 5(2), 60–74.
- Laili, M., & Nugroho, R. (2022). AI-based art learning model for elementary students. *International Journal of Educational Technology*, 14(3), 201–210.
- Lestari, S., Pratiwi, A., & Dewi, L. (2019). Pengaruh kegiatan berkarya seni rupa terhadap kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(4), 522–531.
- Liu, H., & Zhu, T. (2025). Artificial Intelligence in Art Education: Challenges and Pedagogical Shifts. *Computers & Education Advances*, 18(1), 14–28.
- Mahendra, B. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi AI terhadap hasil karya siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Seni Visual*, 5(2), 64–75.
- Nugraha, D. (2024). Peran AI dalam pengembangan literasi visual anak. *Jurnal Desain dan Seni Digital*, 11(2), 89–101.
- Prasetyo, A. (2022). Dampak teknologi AI terhadap proses pembelajaran seni di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kreatif*, 7(1), 56–67.
- Ramadhan, M., & Yusuf, F. (2020). Peran AI dalam pengembangan kreativitas visual anak. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 4(2), 101–115.
- Ramli, H., Nisa, F., & Setiawan, T. (2023). AI integration in elementary visual arts education. *International Journal of Arts Education*, 9(2), 45–58.

- Salma, A., & Hidayah, R. (2024). Pengaruh pembelajaran seni digital terhadap kepercayaan diri dan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 77–88.
- Suryani, R., & Pratama, A. (2019). Implementasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 12–20.
- Wulandari, E. (2020). Integrasi media digital dalam pembelajaran seni rupa. *Jurnal Seni dan Pendidikan Visual*, 8(2), 99–110.
- Yuliani, F. (2023). Pembelajaran seni rupa adaptif berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Indonesia*, 14(1), 34–47.
- Zlateva, S. (2025). The Role of AI in Visual Literacy and Creative Thinking. *International Review of Education and Technology*, 20(1), 55–68.