

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

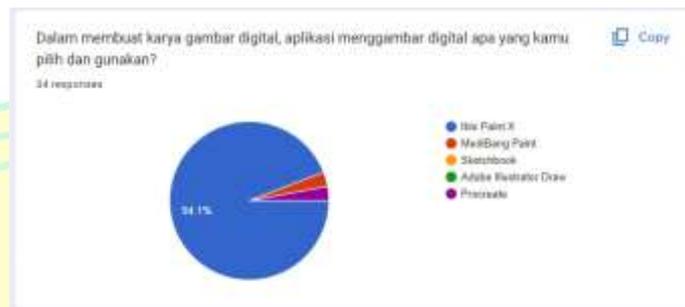
Dunia pendidikan di era revolusi 4.0 merupakan tantangan besar bagi pembelajaran seni rupa. Mengutip dari video Jack Ma pada pertemuan tahunan *World Economic Forum*, “*Education is a big challenge now, if we do not change the way we teach 30 years from now we will be in trouble...*” pendidikan merupakan tantangan terbesar abad ini, jika tidak mengubah cara mendidik dan proses pembelajarannya 30 tahun mendatang siswa akan mengalami masalah dan kesulitan besar dalam menghadapi perkembangan zaman yang serba digital (*World Economic Forum*, 2018, 00:01).

Ide kreatif seorang pendidik seni sangat dibutuhkan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik, efektif, efisien, mengajak siswa lebih aktif dalam berkarya, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Apabila saat ini adalah era teknologi digital, tidak menutup kemungkinan ide pembelajaran yang dikembangkan akan lebih banyak berhubungan dengan teknologi digital.

Berdasarkan studi pendahuluan ada beberapa kendala yang kerap terjadi seperti kurang tepatnya pendidik untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital tersebut. Selain itu, fasilitas yang dibutuhkan pun terkadang relatif mahal atau sulit dioperasikan oleh siswa sekolah.

Sehingga kreativitas dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital masih sangat penting untuk dikembangkan lebih baik dari sebelumnya. Terlihat dibawah ini merupakan hasil

kuesioner yang menyatakan bahwa aplikasi menggambar digital *Ibis Paint X* lebih diminati dibandingkan dengan aplikasi menggambar digital lainnya sebanyak 94,1% oleh siswa kelas X.



Gambar 1.1 Hasil Pemilihan Aplikasi Menggambar Digital

Sehingga melalui penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi menggambar digital yaitu *Ibis Paint X* yang bertujuan sebagai media alternatif menggambar digital yang mudah digunakan pada siswa sekolah secara aktif dan mandiri.



Gambar 1.2 Hasil Penjelasan dari Pemilihan Aplikasi Menggambar Digital

Menggambar sebagai salah satu materi pembelajaran seni rupa di sekolah yang semula identik dengan penggunaan teknik manual. Untuk tetap bersaing dalam perkembangan zaman saat ini, pembelajaran menggambar dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik manual digital. Hal ini tentu perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran digital alternatif yang tepat untuk siswa sekolah.

Menggambar pada dasarnya merupakan bagian dari kompetensi dasar yang ada pada kurikulum sekolah. Sehingga ketika gambar dibuat dalam versi digital akan banyak sekali hal positif yang dapat

dikembangkan pada diri siswa, antara lain:

1. Menggambar memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pesan yang ingin disampaikan melalui pikiran mereka secara bebas melalui kegiatan yang menyenangkan
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya melalui kegiatan seni sesuai dengan perkembangan zaman
3. Membangun karakter siswa agar aktif, produktif, kreatif, dan inovatif
4. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis (sensitif) terhadap gejala yang terjadi pada diri siswa dan lingkungannya
5. Belajar mengendalikan emosi melalui aktivitas menggambar dengan teknik manual digital
6. Menggambar digital dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam menggunakan teknologi digital melalui ponsel mereka

Pengembangan kompetensi menggambar digital pada siswa kelas X merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Untuk meraih sukses dalam pembelajaran gambar digital dibutuhkan pendekatan yang memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatifnya secara optimal. Salah satu pendekatan yang akan diupayakan di kelas X dalam pembelajaran gambar digital ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan metode demonstrasi.

*Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang memberi peluang siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas secara bebas dan aktif melalui suatu proyek yang kolaboratif serta inovatif. Sedangkan penerapan metode demonstrasi untuk dapat menunjang proses interaksi belajar mengajar di kelas dalam memperagakan suatu proses pembelajaran.

Cara ini penting untuk melatih dan membina siswa dalam aspek kedisiplinan, ketelitian, kreativitas, sensitif, berpikir kritis, kemampuan, dan keterampilan menggambar secara digital.

Dalam menciptakan gambar digital menggunakan *Ibis Paint X* di Kelas X SMA Negeri 2 Bekasi berdasarkan referensi yang relevan dengan penelitian perupa yaitu: Ranti Rachmawanti (2022) menjelaskan bahwa siswa telah mampu dalam penggunaan aplikasi digital *Ibis Paint X* sesuai dengan tujuan dan target yang dirancang. Selain itu, siswa juga mendapatkan pengetahuan lebih luas terkait dengan pemanfaatan teknologi digital dalam membuat karya seni rupa berbasis digital.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen penelitian, berupaya memperoleh dan menganalisis kreativitas dan keterampilan siswa dari kualitas karya yang dihasilkan dalam pembelajaran gambar digital dengan *Ibis Paint X*.

Kreativitas dan keterampilan siswa menjadi bagian yang sangat penting untuk dikembangkan karena sejalan dengan program Kurikulum Merdeka yang telah diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Nadiem Anwar Makarim (2022) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka sebagai bentuk kurikulum yang bertujuan untuk mengejar ketertinggalan pendidikan Indonesia dari negara-negara lain. Kurikulum Merdeka memiliki konsep yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk mengatur dan mengembangkan cara belajar mereka sendiri secara mandiri.

## **B. Fokus dan Subfokus**

### **1. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas maka fokus penelitian ini adalah tentang kreativitas siswa dalam gambar digital dengan *Ibis Paint X* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi.

### **2. Sub Fokus Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian maka dikemukakan sub fokus penelitian adalah hasil analisis kreativitas dari kualitas karya siswa dalam gambar digital dengan *Ibis Paint X* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada penjelasan fokus dan subfokus diatas maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran gambar digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi?
2. Bagaimana hasil analisis kreativitas dari kualitas karya siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi dalam gambar digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* ?

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian di atas maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil dari penelitian ini nantinya akan bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang analisis kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi dalam gambar digital dengan *Ibis Paint X*.
  - b. Dapat memberikan informasi tentang hasil analisis kreativitas siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi dalam gambar digital dengan *Ibis Paint X*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman langsung dalam mengajar dan menganalisis kreativitas siswa dalam gambar digital dengan *Ibis Paint X*.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan masukan kepada peneliti tentang penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* dalam analisis kreativitas menggambar digital pada siswa sekolah.
- c. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya yang baik secara kreatif dalam menggambar digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Peserta didik juga diharapkan pada masa yang akan datang mampu bersaing di era yang serba digital dalam dunia seni digital.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dasar atau media pembelajaran alternatif bagi peserta didik dalam menggambar digital.
- e. Bagi institusi, dapat dijadikan sebagai dasar acuan untuk kegiatan penelitian dan literatur dalam penelitian selanjutnya terutama untuk kajian penelitian pendidikan seni rupa.