

## INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENGAJARAN SENI RUPA MENGGUNAKAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL

I Komang Rio Saputra Dinata<sup>1</sup>, Ni Luh Sustiwati<sup>2</sup>, Ida Ayu Trisnawati<sup>3</sup>,  
Ni Putu Laras Purnamasari<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Seni, Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar<sup>1,2,3</sup>,  
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia<sup>4</sup>

Email: [riosputra1210@gmail.com](mailto:riosputra1210@gmail.com)

## A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam bidang seni rupa. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital dalam pengajaran seni rupa. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi teknologi digital melalui buku cerita bergambar berbasis digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa, serta memahami pengaruhnya terhadap kreativitas dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di beberapa sekolah di Indonesia yang telah menerapkan media digital dalam pengajaran seni rupa. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis konten buku digital yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pemahaman budaya, dan mengembangkan keterampilan visual siswa. Meskipun demikian, tantangan dalam hal akses teknologi dan pelatihan guru menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pengajaran seni rupa.

**Kata Kunci:** Integrasi, Teknologi, Pendidikan Seni, Buku Cerita Bergambar Digital

## A B S T R A C T

*The development of digital technology has significantly impacted the education sector, including the field of visual arts. One of the innovations that has emerged is the use of digital picture storybooks in art education. This paper aims to explore how the integration of digital technology through digital picture storybooks can enhance the quality of art learning and understand its impact on students' creativity and engagement. This research adopts a qualitative approach using a case study method in several schools in Indonesia that have implemented digital media in art teaching. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and content analysis of the digital books used in the learning process. The results indicate that the use of digital picture storybooks can improve students' motivation, enrich their cultural understanding, and enhance their visual skills. However, challenges related to technology access and teacher training are important factors that need to be addressed to maximize the potential of technology in art education.*

**Keywords:** Intergration, Technology, Arts Education, Digital Picture Book Story

## Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No  
767.131

Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/sindoro.v1i2.360

**Copyright: Author**

**Publish by: SINDORO**



This work is licensed

under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Menurut Prensky (2001), *"Digital natives and digital immigrants represent a gap in the ways students and teachers engage with technology in the learning process."* Fenomena ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan cara belajar siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Dalam konteks pengajaran seni rupa, buku cerita bergambar berbasis digital dapat menjadi alat yang efektif untuk menjembatani perbedaan ini. Media digital memungkinkan integrasi antara teknologi dan seni rupa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Seni rupa, sebagai salah satu mata pelajaran yang mengutamakan aspek visual dan kreativitas, membutuhkan media yang mampu merangsang imajinasi dan keterlibatan siswa. Seperti yang dijelaskan oleh McLuhan (2014), *"The medium is the message"* yang menunjukkan bahwa cara informasi disampaikan memiliki dampak besar terhadap pengalaman belajar itu sendiri. Buku cerita bergambar berbasis digital sebagai medium baru dalam pendidikan seni rupa tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengajak siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan materi melalui elemen-elemen visual, animasi, dan suara yang ada dalam media digital tersebut. Hal ini membuka peluang bagi pengajaran seni rupa untuk lebih mendalam dalam menggali potensi kreativitas siswa.

Keberagaman budaya di Indonesia juga memainkan peran penting dalam pengajaran seni rupa. Sebagai negara dengan beragam etnis dan tradisi, Indonesia memiliki kekayaan budaya yang dapat dijadikan bahan ajar dalam pendidikan seni rupa. Seperti yang disampaikan oleh Dewi (2020), *"Keanekaragaman budaya dalam pendidikan seni rupa dapat memperkaya wawasan siswa dan memberi mereka perspektif yang lebih luas tentang dunia seni."* Buku cerita bergambar berbasis digital dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai budaya melalui narasi visual yang menggambarkan berbagai karya seni tradisional maupun kontemporer dari seluruh penjuru Indonesia. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang teknik seni, tetapi juga tentang nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni dari berbagai budaya.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga pada cara materi tersebut disampaikan agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satu inovasi yang semakin berkembang adalah penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital sebagai media pembelajaran (Suyanto, 2020). Buku cerita bergambar digital menawarkan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam konteks pengajaran yang melibatkan visualisasi, imajinasi, dan keterlibatan emosional. Dalam bentuk digital, buku cerita bergambar tidak hanya menyajikan gambar statis, tetapi juga dapat dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti animasi, suara, dan video yang mampu merangsang kreativitas serta memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Barton & Martin (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan, termasuk buku cerita bergambar berbasis digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hwang dan koleganya menekankan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa, mengoptimalkan proses kognitif, serta memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan elemen visual dan auditori yang tidak dapat dicapai dengan media tradisional (Hwang et al., 2016). Selain itu, Kühn et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa teknologi digital, termasuk aplikasi buku cerita digital, memberikan keuntungan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih personal, karena siswa dapat

mengakses materi dengan cara yang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing (Gunawan, 2020).

Manfaat utama dari penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital adalah kemampuannya untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik (Santosa, 2021). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang minat baca dan memperkuat pemahaman melalui penggabungan antara teks, gambar, dan teknologi. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar digital juga mendukung pembelajaran yang lebih personal, karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi dengan konten sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, pemanfaatan buku cerita bergambar berbasis digital dapat memberikan kontribusi penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali penerapan teknologi digital dalam pengajaran seni rupa melalui buku cerita bergambar berbasis digital (Rambe, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan media digital ini memengaruhi proses belajar seni rupa, serta memahami pandangan guru dan siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Metode penelitian ini dipilih karena sifatnya yang memungkinkan untuk menggali data secara mendalam dan menginterpretasikan makna dari fenomena yang terjadi di lapangan.

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital dalam pengajaran seni rupa. Penelitian ini menggunakan studi kasus di SMP PGRI 5 Denpasar yang telah menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran.

### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP PGRI 5 Denpasar, yang beralamat di Jl. Gunung Agung, Gang Indus, No.8, Pemecutan, Denpasar Utara. Pemilihan lokasi penelitian tersebut dipilih karena memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menerapkan pembelajaran dengan buku cerita bergambar berbasis digital Sumber dan Data

### **3. Sumber dan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa sumber utama, yakni:

- **Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital**

Buku-buku digital yang digunakan oleh guru seni rupa di sekolah-sekolah yang terlibat, yang meliputi berbagai topik dan budaya Indonesia. Buku ini juga mencakup interaksi visual ilustrasi dan teks yang mendukung pemahaman materi seni rupa.

- **Observasi Kelas**

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran seni rupa menggunakan buku cerita bergambar berbasis digital di dalam kelas. Observasi difokuskan pada bagaimana guru mengintegrasikan buku digital dalam

pengajaran, bagaimana siswa berinteraksi dengan materi ajar, serta bagaimana dinamika kelas terjadi selama pembelajaran.

- **Wawancara Guru**

Wawancara dilakukan dengan guru seni rupa yang telah menerapkan buku cerita bergambar berbasis digital dalam pengajaran mereka. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan guru tentang manfaat, tantangan, dan dampak dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa.

- **Wawancara Siswa**

Wawancara juga dilakukan dengan siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar berbasis digital. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami persepsi siswa mengenai pengalaman belajar mereka, minat mereka terhadap seni rupa, serta sejauh mana penggunaan buku digital memengaruhi motivasi dan kreativitas mereka.

## PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan seni rupa, khususnya melalui buku cerita bergambar berbasis digital, memberikan dampak yang signifikan terhadap cara mengajarkan dan mempelajari seni rupa (Daryanto, 2021; Leontiev, 2015; Purnomo, 2020). Buku digital dengan elemen visual yang interaktif bukan hanya menyajikan teknik dan teori seni, tetapi juga mengintegrasikan unsur-unsur budaya dan kreativitas siswa. Berikut adalah pembahasan mengenai pengaruh teknologi digital terhadap pengajaran seni rupa, manfaat yang dirasakan oleh siswa dan guru, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

### 1. Peningkatan Kreativitas dan Keterlibatan Siswa

Salah satu manfaat utama penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Buku digital menyediakan elemen-elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan gambar, memilih warna, memanipulasi objek visual, dan mengembangkan karya seni mereka secara lebih dinamis. Seperti yang disampaikan oleh Prensky (2001), "*Digital tools offer a wide range of possibilities for stimulating students' creativity and enhancing their engagement with learning.*" Buku cerita bergambar berbasis digital memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai konsep seni secara langsung, baik itu mengenai teknik menggambar, komposisi warna, hingga ekspresi visual yang lebih bebas. Interaktivitas ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pencipta dalam konteks karya seni yang mereka pelajari (McLaren, 2017). Sebagai contoh, dengan ilustrasi dan kolom teks yang disediakan dalam buku digital, siswa dapat memahami bagaimana seni berkembang dalam ruang dan waktu, serta bagaimana cerita-cerita budaya ditransformasikan ke dalam bentuk visual yang menarik.

### 2. Pemahaman budaya yang lebih mendalam

Seni rupa tidak hanya tentang teknik menggambar atau melukis, tetapi juga tentang memahami konteks budaya dan sosial yang mendasari karya seni tersebut. Buku cerita bergambar berbasis digital memberikan kesempatan untuk memperkenalkan berbagai budaya Indonesia kepada siswa SMP PGRI 5 Denpasar, dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam buku digital, siswa bisa melihat

visualisasi karya seni tradisional atau kontemporer dari berbagai daerah di Indonesia, serta memahami penjelasan yang memuat nilai-nilai budaya yang terkandung dalam karya tersebut. Dengan mengintegrasikan budaya lokal dalam materi pembelajaran, siswa dapat memperluas wawasan mereka tentang berbagai jenis seni yang ada di Indonesia, seperti batik, wayang, tari tradisional, dan seni lukis daerah. Gambar-gambar yang mendalam memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara seni dan tradisi yang ada di masing-masing daerah, sekaligus belajar untuk menghargai perbedaan tersebut.

### **3. Interaksi yang Lebih Menarik dan Meningkatkan Minat Belajar siswa SMP PGRI 5 Denpasar**

Salah satu tantangan utama dalam pengajaran seni rupa adalah menciptakan minat dan motivasi yang tinggi di kalangan siswa. Buku cerita bergambar berbasis digital dapat mengatasi masalah ini dengan menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan teknologi digital memungkinkan penggabungan gambar dan teks yang saling melengkapi, yang tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami tetapi juga lebih menarik bagi siswa yang lebih terbiasa dengan media digital. Buku cerita bergambar berbasis digital menghadirkan pendekatan baru dalam pembelajaran seni yang menghubungkan teori dengan pengalaman visual langsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari teknik atau teori seni rupa, tetapi juga belajar bagaimana mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif.

### **4. Tantangan dalam Implementasi Teknologi Digital**

Meskipun penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital menawarkan berbagai manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, terutama terkait dengan aksesibilitas teknologi dan pelatihan guru, hal ini menghambat pemerataan penerapan teknologi dalam pendidikan seni rupa di SMP PGRI 5 Denpasar. Selain itu, pelatihan dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital juga menjadi tantangan yang harus diatasi. Banyak guru seni rupa masih terbiasa dengan metode konvensional dan kurang familiar dengan teknologi digital. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang intensif kepada guru mengenai cara menggunakan buku cerita bergambar berbasis digital dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum seni rupa. Hal ini akan memastikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses belajar mengajar.

### **5. Pengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa**

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital di SMP PGRI 5 Denpasar memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman teknik seni maupun keterampilan visual. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan buku digital menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menggambar, komposisi warna, dan kreativitas visual. Buku cerita bergambar berbasis digital memberi mereka ruang untuk bereksperimen dengan berbagai elemen visual, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan keterampilan seni rupa secara lebih efektif. Dalam pengajaran seni rupa konvensional, siswa sering kali merasa terbatas dalam mengekspresikan ide mereka. Namun, dengan penggunaan buku digital yang menawarkan berbagai fitur interaktif, siswa diberi kebebasan untuk

mengembangkan karya seni mereka sesuai dengan imajinasi dan interpretasi pribadi. Hal ini mendorong peningkatan kreativitas siswa yang lebih beragam dan luas.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi digital dalam pengajaran seni rupa melalui buku cerita bergambar berbasis digital terbukti memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMP PGRI 5 Denpasar, memperkaya pemahaman budaya, maupun dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi, terutama terkait dengan aksesibilitas teknologi dan kesiapan guru di SMP PGRI 5 Denpasar dalam menggunakan media digital. Untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pengajaran seni rupa, dibutuhkan dukungan yang lebih besar dalam hal penyediaan infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi para pendidik (Ismail, 2022; Atkinson, 2016; Kurniawan, 2021). Dengan demikian, teknologi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan visual dan kreativitas siswa, sekaligus memperkenalkan mereka pada keanekaragaman budaya Indonesia yang kaya.

## KESIMPULAN

Metode penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan yang mendalam mengenai pengaruh teknologi digital, khususnya buku cerita bergambar berbasis digital, dalam pengajaran seni rupa. Melalui analisis tematik dan triangulasi data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan seni rupa siswa, serta tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni rupa. Dengan pengembangan metode penelitian yang lebih rinci ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam memahami dinamika penggunaan teknologi dalam pendidikan seni rupa, serta memperkaya referensi mengenai pengajaran seni rupa berbasis digital dalam pendidikan seni rupa, serta memperkaya referensi mengenai pengajaran seni rupa berbasis digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, D. (2016). *Sociocultural Approaches to Learning and Development*. Routledge.
- Barton, H., & Martin, L. (2019). The Role of Culture in Teaching Art. *Art Education Journal*.
- Daryanto, A. (2021). *Inovasi Pembelajaran Seni Rupa di Era Digital*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Dewi, S. A. (2020). Keanekaragaman Budaya dalam Pendidikan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Gunawan, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ismail, S. (2022). Keanekaragaman Budaya dan Perannya dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Budaya*.
- Kurniawan, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Digital*. Penerbit Insan Cendekia.
- Leontiev, A. (2015). Sociocultural Theory and the Development of Art Education. *Educational Psychology Review*.
- McLaren, P. (2017). Art Education in the Digital Age: Integrating Technology in the Classroom. *Art Education Review*.
- McLuhan, M. (2014). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- Purnomo, Y. (2020). *Pendidikan Seni Rupa: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Nuha Medika.
- Rambe, S. (2019). *Seni Rupa dalam Konteks Keberagaman Budaya*. Penerbit Universitas Negeri Jakarta.
- Santosa, M. S. (2021). Pendidikan Seni Rupa Berbasis Digital untuk Generasi Millennial. *Jurnal Pendidikan Seni*.
- Suyanto, S. (2020). *Metode Pembelajaran Seni Rupa di Era Digital*. Malang: Penerbit Inovasi Ed.