

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Saat ini manusia hidup di era dimana seni tidak lagi terbatas hanya pada kertas dan kanvas, melainkan telah merambah ke layar digital melalui seni digital (*digital art*) yang semakin populer dan relevan dalam berbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi telah mengubah cara manusia berkreasi, dimana media tradisional mulai berpadu dengan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan aplikasi desain. Kehadiran seni digital memungkinkan proses berkarya menjadi lebih efisien, fleksibel, dan mudah diakses oleh siapa saja. Selain itu, seni digital juga membuka peluang besar bagi generasi muda sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi, karena karya dapat dengan cepat dipublikasikan dan diapresiasi melalui berbagai platform digital. Dalam konteks pendidikan, seni digital membantu siswa beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus melatih keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan literasi digital. Oleh karena itu, penguasaan seni digital tidak hanya sekedar kemampuan berkarya, melainkan juga menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan dan peluang di era modern. Namun, di sekolah dasar pemanfaatan seni digital sebagai media pembelajaran masih terbatas, sehingga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Sejalan dengan hal tersebut, seni digital atau *digital art* dapat dipadukan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sebagai media inovatif yang membantu siswa mengekspresikan ide-ide kreatifnya secara lebih modern dan sesuai perkembangan zaman terutama pada pada pelajaran seni budaya.

Pendidikan seni budaya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi estetika, ekspresi diri, serta kreativitas siswa. Melalui pembelajaran seni budaya, siswa dapat mengekspresikan imajinasi dan mengasah keterampilan motorik halus yang bermanfaat bagi perkembangan

kognitif dan afektif mereka.<sup>1</sup> Pendidikan seni budaya juga merupakan salah satu komponen yang penting dalam kurikulum sekolah dasar yang berfungsi mengembangkan potensi estetika, kreativitas, serta kemampuan ekspresi diri siswa. Melalui pembelajaran seni budaya siswa tidak hanya dilatih untuk menghasilkan karya visual, tetapi juga diajak mengasah kepekaan rasa, berpikir imajinatif, dan keterampilan motorik halus yang mendukung perkembangan kognitif maupun afektif mereka. Seni budaya berperan sebagai wahana pembentukan karakter, karena di dalam seni budaya terkandung nilai-nilai apresiasi, keindahan, dan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.<sup>2</sup> Sayangnya, implementasi pembelajaran seni budaya di sekolah seringkali masih terjebak pada metode konvensional dan aktivitas yang monoton, sehingga belum optimal dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran seni budaya juga dapat diperkaya melalui pemanfaatan *digital art* yang dipadukan dengan metode konvensional, sehingga siswa tidak hanya memahami seni tradisional, tetapi juga mampu beradaptasi dengan bentuk-bentuk seni modern yang berbasis teknologi yang dapat dipadukan dengan materi dalam seni budaya.

Salah satu materi dalam pendidikan seni budaya adalah menggambar. Menggambar merupakan salah satu bentuk ekspresi visual yang sangat penting untuk mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Dalam konteks pendidikan seni budaya di sekolah dasar, khususnya kelas IV, kemampuan menggambar tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir visual dan ekspresi kreatif siswa.<sup>3</sup> Menggambar juga merupakan salah satu bentuk aktivitas seni rupa yang paling dekat dengan kehidupan anak-anak, karena melalui gambar mereka dapat mengekspresikan perasaan, pengalaman, maupun imajinasi secara visual. Pada tahap perkembangan siswa sekolah dasar, kegiatan menggambar tidak hanya sekedar menghasilkan karya, tetapi juga berfungsi

---

<sup>1</sup> Rahayu, N. D., & Suyatno. (2021). Pendidikan seni sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–55.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Mulyasa, E., & Sukardi. (2018). Inovasi Pembelajaran Seni Visual pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 5(2), 45-60.

melatih koordinasi motorik halus, konsentrasi, serta kepekaan estetis. Namun dalam praktiknya, kegiatan menggambar di sekolah dasar masih terbatas pada pengulangan bentuk-bentuk sederhana, sehingga ruang eksplorasi imajinasi siswa kurang terfasilitasi.

Salah satu bentuk dasar dari kegiatan menggambar adalah membuat sketsa, yaitu coretan awal yang menjadi pondasi terbentuknya sebuah gambar utuh. Sketsa berperan penting dalam melatih keberanian anak untuk menuangkan ide secara spontan, tanpa takut melakukan kesalahan. Dengan demikian, pembelajaran menggambar sketsa memiliki potensi besar dalam membangun rasa percaya diri, membiasakan siswa untuk berpikir bebas namun terarah dalam menciptakan karya seni serta menumbuhkan kreativitas.<sup>4</sup> Melalui kegiatan menggambar sketsa, siswa dapat mengembangkan kepekaan visual, keterampilan mengamati, serta kemampuan menghubungkan imajinasi dengan kenyataan yang ada di sekitarnya. Sketsa juga menjadi media yang efektif untuk melatih koordinasi mata dan tangan, sehingga mendukung perkembangan motorik halus anak. Selain itu, pembelajaran sketsa dapat dijadikan dasar bagi siswa untuk mengenal berbagai teknik menggambar yang lebih kompleks, sekaligus menanamkan sikap sabar, tekun, dan kreatif dalam proses berkarya seni. Kendati demikian, kegiatan pembelajaran sketsa di sekolah seringkali masih dilakukan secara manual dan belum ditunjang media inovatif yang dapat memvisualisasikan langkah-langkah menggambar secara lebih menarik dan mudah dipahami sehingga belum dapat menumbuhkan kreativitas siswa secara maksimal.

Kreativitas merupakan salah satu aspek utama yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena menjadi landasan bagi kemampuan berpikir divergen dan inovasi di masa depan. Dengan kreativitas seseorang dapat melahirkan gagasan, karya, atau solusi baru yang orisinal, bermanfaat, dan sesuai dengan konteks yang dihadapi. Dalam dunia pendidikan, kreativitas menjadi salah satu keterampilan abad 21 yang sangat penting dikembangkan sejak dini, karena dapat mempengaruhi cara siswa berpikir, memecahkan masalah, dan

---

<sup>4</sup> Marlina, R. (2019). Kendala guru dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 28(1), 23–31.

mengekspresikan diri. Pada pembelajaran seni budaya, kreativitas tercermin melalui keberanian siswa dalam mengeksplorasi bentuk, warna, maupun ide dalam menggambar. Namun, kreativitas tidak muncul secara instan, melainkan perlu difasilitasi melalui proses belajar yang kondusif dan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang memicu imajinasi serta penggunaan media inovatif menjadi kunci untuk meningkatkan kreativitas siswa.<sup>5</sup> Salah satunya dengan menggunakan media digital yang diintegrasikan dalam pendidikan seni budaya. Kenyataannya, media digital yang mendukung tumbuhnya kreativitas masih jarang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar, sehingga potensi siswa sering kali belum berkembang secara optimal.

Di era digital ini perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*AI*) telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran seni. Pemanfaatan teknologi berbasis AI memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan mampu merespon kebutuhan siswa secara individual. Teori kognitif dan konstruktivis juga mendukung pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran karena siswa dianggap sebagai aktif dalam membangun pemahaman, bukan sekadar penerima pasif. Media pembelajaran interaktif dan adaptif yang menggunakan AI membantu siswa mengeksplorasi, merevisi, dan memperdalam pemahaman mereka melalui umpan balik (*feedback*) yang cepat dan visual yang memadai. Hal ini selaras dengan karakteristik generasi digital, yang terbiasa dengan multimedia dan interaksi visual.<sup>6</sup>

Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah *Meta Animated Drawings*, yakni media pembelajaran yang memadukan gambar dengan animasi berbasis teknologi, sehingga mampu menampilkan visual yang dinamis dan menarik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep,

---

<sup>5</sup> Astuti, R. (2020). Pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 133–141.

<sup>6</sup> Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2024). Integrasi Teknologi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 112–123.

tetapi juga sebagai stimulus kreatif yang mendorong siswa untuk lebih imajinatif dalam menggambar. Dengan dukungan teknologi animasi dan AI, proses belajar dapat berlangsung lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.<sup>7</sup> Namun, hingga saat ini belum banyak penelitian maupun praktik pembelajaran di sekolah dasar yang memanfaatkan media berbasis animasi secara optimal untuk mendukung kegiatan menggambar, khususnya dalam pembelajaran seni budaya. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi seperti *Meta Animated Drawings* menawarkan potensi besar untuk mentransformasi cara siswa belajar menggambar sketsa. Dengan visualisasi yang dinamis dan langkah-langkah yang terstruktur, media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami proses menggambar sketsa secara lebih efektif, mulai dari pemilihan objek, penentuan garis dasar, hingga penambahan detail dan shading.<sup>8</sup> Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun tanpa adanya inovasi media pembelajaran yang sesuai, siswa berisiko kehilangan minat dalam proses menggambar yang seharusnya menjadi sarana utama menumbuhkan kreativitas dan ekspresi diri mereka.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 September 2025 dengan Ibu Laelatul Khotimah, S.T, S,Pd. Selaku guru kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri, diketahui bahwa pembelajaran seni budaya masih berfokus pada penggunaan buku pegangan serta kegiatan menggambar manual di buku gambar dengan objek yang cenderung sama, seperti rumah, gedung, tanaman, dan tekstur. Selain itu, meskipun siswa juga diperkenalkan dengan aplikasi *Paint*, aktivitas menggambar tetap terbatas pada objek sederhana dan berulang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menggambar belum terfasilitasi secara optimal karena media pembelajaran

---

<sup>7</sup> Saputra, A. H., & Lestari, R. (2022). Inovasi media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar (JIPD)*, 7(1), 77–88.

<sup>8</sup> Hidayat, T., & Sari, P. M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Edukasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 1-10.

yang digunakan kurang bervariasi dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta inovatif. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif, imajinatif, serta termotivasi dalam mengembangkan ide-ide baru pada kegiatan menggambar. Kondisi inilah yang memperkuat kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ratna Rahayu Pertiwi, dkk pada tahun 2023 di SDIT Al-Qonita yang membahas penerapan *platform Animated Drawings* untuk meningkatkan motivasi belajar menggambar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) dan menunjukkan bahwa media *Animated Drawings* mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II serta adanya kenaikan signifikan dalam persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Dengan kata lain, penggunaan media *Animated Drawings* terbukti efektif dalam membantu siswa lebih memahami proses menggambar sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.<sup>9</sup> Temuan ini memiliki keterkaitan langsung dengan penelitian yang penulis lakukan, karena sama-sama menekankan pada pemanfaatan animasi gambar untuk mendukung pembelajaran menggambar di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil karya siswa. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah penelitian tersebut berfokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kreativitas menggambar.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2022) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Pembelajaran Tematik Kelas V". Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D. Hasil penelitian menunjukkan media animasi kartun yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam

---

<sup>9</sup> Pertiwi, R. R, dkk. (2023). Penerapan media pembelajaran *Animated Drawings* untuk meningkatkan hasil belajar menggambar siswa di SDIT Al-Qonita. *Bilqolam: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 1–12.

pembelajaran.<sup>10</sup> Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan media video animasi kartun, sedangkan penelitian penulis menggunakan *Meta Animated Drawings*.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV". Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis Powtoon mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengembangkan media berbasis animasi interaktif untuk siswa kelas IV. Perbedaannya adalah penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian penulis pada mata pelajaran seni budaya.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi telah banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Namun penelitian tersebut umumnya masih menggunakan video animasi biasa, *Adobe Animate*, maupun *FlipaClip* dan lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa. Penelitian mengenai penggunaan teknologi *Meta Animated Drawings* dalam pembelajaran masih sangat terbatas, khususnya pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, media animasi yang dikembangkan sebelumnya cenderung menjadikan siswa sebagai penonton pasif, sedangkan media berbasis *Meta Animated Drawings* memungkinkan hasil gambar siswa dianimasikan secara langsung sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan bermakna.

Di sisi lain, perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan saat ini semakin pesat dan mulai diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Pengintegrasian teknologi AI pada pendidikan dasar menjadi penting karena dapat membantu menciptakan pembelajaran yang inovatif, adaptif, interaktif, dan sesuai dengan

---

<sup>10</sup> Yulianti. (2022). Pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 33–41.

karakteristik peserta didik abad ke-21. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi AI di sekolah dasar masih belum optimal dan sebagian besar penggunaannya masih terbatas pada media presentasi maupun pencarian informasi. Padahal teknologi *Meta Animated Drawings* yang dikembangkan oleh Meta merupakan salah satu bentuk penerapan AI yang mampu mengubah gambar dua dimensi karya siswa menjadi animasi bergerak secara otomatis. Teknologi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, imajinasi, kreativitas, dan pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Sebagai solusi dari permasalahan dan penelitian relevan yang telah disebutkan diatas, peneliti termotivasi untuk mengajukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Meta Animated Drawings* untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Siswa Kelas IV pada Materi Seni Rupa di MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri”** Media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan menggambar. Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat memperluas wawasan siswa dalam mengolah ide visual, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi tumbuhnya kreativitas yang lebih variatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
3. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas menggambar siswa di kelas IV pada materi seni rupa di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian terperinci mengenai karakteristik, komponen, fitur, dan standar yang dimiliki oleh suatu produk sehingga produk tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuan pengembangannya.

Dalam penelitian ini, spesifikasi produk merujuk pada gambaran detail mengenai media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bentuk Produk

Media pembelajaran berupa aplikasi/produk digital berbasis animasi interaktif yang dapat menampilkan gambar hasil sketsa menjadi animasi bergerak. Disajikan dalam format multimedia yang dapat diakses melalui komputer, handphone, laptop, atau proyektor di kelas.

#### 2. Konten Pembelajaran

Materi difokuskan pada pembelajaran seni budaya kelas IV, khususnya kompetensi menggambar sketsa. Menyediakan contoh sketsa dasar, langkah-langkah menggambar, serta hasil animasi untuk

memotivasi siswa dalam berkarya. Terdapat instruksi dan petunjuk penggunaan sederhana agar mudah dipahami siswa maupun guru.

### 3. Fitur Utama

Animasi interaktif, gambar yang dibuat dapat diubah menjadi animasi sederhana. Menu navigasi, tombol navigasi yang memudahkan pengguna memilih materi, contoh gambar, dan hasil animasi. Latihan menggambar, siswa dapat mencoba menggambar berdasarkan panduan sketsa. Feedback visual, hasil sketsa yang dimasukkan akan divisualisasikan menjadi gambar animasi sehingga menambah motivasi siswa.

### 4. Desain Tampilan

Tampilan visual yang sederhana, menarik, dan berwarna untuk menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Menggunakan ikon dan ilustrasi yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Teks menggunakan bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

### 5. Spesifikasi Teknis

Format digital berbasis aplikasi atau file interaktif berbasis web yang dapat diakses melalui link <https://sketch.metademolab.com/>.

### 6. Kompatibilitas

Dapat dijalankan di perangkat dengan spesifikasi menengah (RAM minimum 2 GB, prosesor *dual-core*). Output animasi sederhana yang ringan sehingga tidak membebani perangkat.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* memiliki nilai penting secara teoritis karena dapat:

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada ranah seni budaya di sekolah dasar.

- b. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang berfokus pada pemanfaatan teknologi digital dan animasi dalam meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan media berbasis visual-animatif yang berorientasi pada pembelajaran kreatif, aktif dan menyenangkan.
- d. Menambah khasanah ilmu pengetahuan terkait integrasi *Meta Animated Drawings* sebagai inovasi media pembelajaran yang mendukung kreativitas dan keterampilan berpikir visual.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini juga memiliki arti penting secara praktis, antara lain:

### a. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah penyampaian materi menggambar serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### b. Bagi Siswa

Memberikan siswa pengalaman dalam belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga kreativitas menggambar siswa bisa meningkat.

### c. Bagi Sekolah

Menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran seni rupa.

### d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi acuan atau pijakan dalam melaksanakan penelitian lanjutan di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi animasi.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa asumsi yang mendasarinya, yaitu:

1. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis visual dan animasi digital.
2. Guru dapat memanfaatkan media berbasis *Meta Animated Drawings* dengan baik apabila disertai dengan petunjuk penggunaan yang jelas.
3. Kreativitas menggambar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri masih kurang dan perlu ditingkatkan menggunakan media pembelajaran seperti *Meta Animated Drawings*.
4. Media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
5. Teknologi digital (komputer/laptop/proyektor/wifi) tersedia dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian dan pengembangan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri yang berjumlah 35 siswa sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan untuk seluruh jenjang pendidikan dasar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran seni budaya, khususnya materi seni rupa sub materi menggambar sketsa, sehingga belum mencakup mata pelajaran lain.
3. Fitur *Meta Animated Drawings* yang digunakan masih sederhana, menampilkan animasi dasar dari hasil sketsa, sehingga belum dapat menampung seluruh ide kreatif siswa yang lebih kompleks.
4. Uji keefektifan dilakukan dalam lingkup terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas produk secara lebih luas.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Untuk memperkuat dan sebagai landasan teori pada penelitian ini, peneliti meninjau beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan acuan untuk melihat posisi penelitian yang dilakukan, serta

untuk menemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan adalah sebagai berikut:

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian oleh Ratna Rahayu Pertiwi dan Setria Utama Rizal (2025) berjudul “Penerapan Media Animated Drawings dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDIT Al-Qonita”	Sama-sama menggunakan media Animated Drawings dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.	Penelitian tersebut berfokus pada motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kreativitas menggambar siswa.
2	Penelitian oleh Sella Pebriani dan Dea Mustika (2023) berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar”	Sama-sama menggunakan media visual berbasis animasi untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.	Penelitian tersebut berfokus pada validitas media video animasi kartun sebagai produk pengembangan, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kreativitas menggambar siswa.
3	Penelitian oleh Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, dan Trian P. Alamsyah (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD”	Sama-sama mengembangkan media animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar.	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan pemahaman matematika menggunakan Powtoon, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kreativitas menggambar siswa.
4	Penelitian oleh Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri (2021) berjudul “Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”	Sama-sama meneliti pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas siswa.	Penelitian tersebut berfokus pada kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA berbasis STEM menggunakan Articulate Storyline 3, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kreativitas menggambar dalam pembelajaran seni budaya.
5	Penelitian oleh Meta AI Research (2023) berjudul	Sama-sama menggunakan Animated	Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan sistem

	“Animated Drawings: A Dataset and Tools for Animating Human Drawings”	Drawings sebagai media utama.	AI dan dataset animasi, sedangkan penelitian penulis berfokus pada penerapan media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.
6	Penelitian oleh Liyifei (2023) berjudul “A Method for Automatically Animating Children’s Drawings”	Sama-sama memanfaatkan gambar anak untuk dijadikan animasi.	Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan metode grafis dan komputer untuk animasi otomatis, sedangkan penelitian penulis mengaplikasikan animasi gambar dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan materi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media berbasis digital yang dikembangkan melalui *Meta Animated Drawings* untuk mendukung pembelajaran seni budaya di kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

### 2. *Meta Animated Drawings*

*Meta Animated Drawings* adalah media digital website yang dapat diakses pada laman <https://sketch.metademolab.com/> yang berbasis animasi yang mampu mengubah gambar atau sketsa menjadi animasi sederhana sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dalam penelitian ini, *Meta Animated Drawings* dioperasionalkan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami langkah-langkah menggambar serta meningkatkan motivasi dan kreativitas mereka.

### **3. Kreativitas**

Kreativitas menggambar adalah kemampuan siswa dalam menuangkan ide, imajinasi, dan ekspresi melalui bentuk visual berupa gambar yang orisinal, menarik, dan bermakna. Dalam penelitian ini, kreativitas menggambar dioperasionalkan melalui indikator kemampuan siswa dalam menciptakan variasi gambar, memadukan unsur garis, bentuk, dan warna, serta menghasilkan karya gambar yang mencerminkan orisinalitas dan daya imajinasi.

### **4. Menggambar**

Menggambar adalah kegiatan menuangkan gagasan, perasaan, atau imajinasi ke dalam bentuk visual melalui media garis, bentuk, warna, dan tekstur pada suatu bidang. Secara operasional, menggambar dalam penelitian ini dimaknai sebagai aktivitas siswa kelas IV dalam menciptakan karya visual berupa sketsa sederhana yang mencerminkan imajinasi, pengalaman, maupun pengamatan sehari-hari.

### **5. Sketsa**

Sketsa adalah gambar awal berupa coretan sederhana yang berfungsi sebagai rancangan atau kerangka dasar dari sebuah karya seni rupa. Sketsa tidak menuntut detail atau kesempurnaan, melainkan menekankan spontanitas dan keberanian dalam menuangkan ide secara cepat. Dalam pembelajaran seni budaya, sketsa digunakan untuk melatih siswa berpikir bebas namun terarah, serta membiasakan mereka agar tidak takut melakukan kesalahan dalam proses berkarya. Secara operasional, sketsa dalam penelitian ini diartikan sebagai sketsa gambar karakter imajinasi yang dibuat siswa kelas IV, dengan ketentuan harus memiliki bagian tubuh lengkap berupa kepala, badan, tangan, dan kaki sebagai dasar pembentukan figur.

### **6. Mata Pelajaran Seni Budaya**

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan menumbuhkan apresiasi, pengetahuan, keterampilan, dan ekspresi seni pada siswa. Dalam penelitian ini, seni budaya yang dimaksud

difokuskan pada materi seni rupa aspek keterampilan menggambar sketsa yang diajarkan di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

## **7. Materi Seni Rupa**

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengutamakan keindahan bentuk visual yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan dan peraba. Karya seni rupa diciptakan melalui pengolahan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta nilai estetika. Seni rupa dalam penelitian ini diartikan sebagai bentuk kegiatan berkarya visual siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri pada mata pelajaran Seni Budaya yang berfokus pada proses menggambar sketsa menggunakan media pembelajaran berbasis *Meta Animated Drawings*.