Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 03, September 2026

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN SENI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Fikra Nabhan[1], Aulia Syahrinanda[2], Mevi Shindia Golin Tifa[3],
Umar[4], Desyandri[5], Ardipal[6]
[1,2,3,4,5,6] Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang
[1]fikranabhan13@gmail.com, [2]auliasyahrinanda09@gmail.com,
[3]mevishindia074@gmail.com, [4]umaru6106@gmail.com, [5]desyandri@fip.unp.ac.id,
[6]ardipal@fbs.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the utilization of Artificial Intelligence (AI) in elementary school art learning through a systematic literature review. Using the SLR method with a PRISMA approach, 13 relevant articles indexed in SINTA Kemdiktisaintek were selected as primary sources *after rigorous inclusion and exclusion procedures. The findings reveal that AI is applied in three main domains: (1) AI-based media and creative content development, (2) personalization and feedback in art learning, and (3) teacher competency enhancement in AI integration. The results suggest that AI has significant potential to enhance students' creativity, motivation, and learning quality; however, its implementation is still constrained by limited infrastructure, insufficient digital literacy among teachers, and the absence of supportive curriculum policies. This review recommends the development of AI-based curriculum policies aligned with local wisdom, strengthening digital competence of art teachers, and further empirical research at the elementary school level.*

Keywords: artificial intelligence, art learning, elementary school, creativity, systematic literature review

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran seni di sekolah dasar melalui kajian literatur sistematis. Menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), sebanyak 13 artikel relevan yang terindeks SINTA Kemdiktisaintek ditetapkan sebagai sumber primer setelah melalui tahapan inklusi dan eksklusi yang ketat. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI dimanfaatkan dalam tiga domain utama pembelajaran seni di SD, yakni: (1) pengembangan media dan konten kreatif berbasis AI, (2) personalisasi dan umpan balik pembelajaran seni, serta (3) peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan AI. Temuan menunjukkan bahwa AI berpotensi meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kualitas belajar siswa, namun implementasinya masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan

infrastruktur, rendahnya literasi digital guru, dan belum optimalnya kebijakan kurikulum yang mendukung. Kajian ini merekomendasikan pengembangan kebijakan kurikulum berbasis AI yang berpihak pada kearifan lokal, penguatan kompetensi digital guru seni, serta penelitian empiris lebih lanjut di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: artificial intelligence, pembelajaran seni, sekolah dasar, kreativitas, systematic literature review

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan telah memasuki hampir seluruh sektor kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan dasar, AI kini tidak lagi sekadar wacana futuristik, melainkan sebuah realitas yang perlahan meresap ke dalam ruang-ruang belajar, termasuk dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni di sekolah dasar memiliki peranan strategis dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan kepekaan estetis anak. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang kini bertransformasi menjadi mata pelajaran Seni dalam Kurikulum Merdeka mencakup dimensi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater yang semuanya menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kemajuan teknologi AI ditandai dengan kemampuannya meniru fungsi-fungsi kognitif manusia seperti persepsi, pembelajaran, dan kreativitas (Arly, Dwi, & Andini, 2023). Dalam ranah pendidikan, teknologi ini menawarkan kemungkinan personalisasi pembelajaran, pemberian umpan balik instan, analitik datasiswa, hingga kolaborasi kreatif antara manusia dan mesin (Anita et al., 2025; Listiana et al., 2025). Hal ini membuka cakrawala baru bagi guru seni dalam merancang pengalaman belajar yang lebih dinamis, autentik, dan bermakna bagi peserta didik.

Namun demikian, implementasi AI dalam pembelajaran seni di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Kesenjangan infrastruktur digital antara daerah perkotaan dan pedesaan, keterbatasan kompetensi digital guru, serta belum adanya kebijakan kurikulum yang secara eksplisit mengatur integrasi AI menjadi hambatan nyata di lapangan (Mambu et al., 2023; Suharyo et al., 2024).

Kondisi ini memerlukan kajian mendalam berbasis bukti ilmiah yang dapat menjadi landasan bagi pengambil kebijakan dan praktisi pendidikan.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis secara sistematis dan komprehensif bagaimana AI dimanfaatkan dalam pembelajaran seni di sekolah dasar, bentuk-bentuk pemanfaatannya, dampaknya terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa, serta hambatan-hambatan yang dihadapi dalam implementasinya. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan teori maupun praktik pendidikan seni berbasis teknologi di Indonesia.

Pertanyaan Penelitian

Kajian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian berikut:

- Bagaimana bentuk-bentuk pemanfaatan AI dalam pembelajaran seni di sekolah dasar?
- Bagaimana dampak pemanfaatan AI terhadap kreativitas dan hasil belajar seni siswa SD?
- Apa saja hambatan dan peluang implementasi AI dalam pembelajaran seni SD?

B. Kajian Teori

1. Artificial Intelligence dalam Pendidikan

Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan merujuk pada penggunaan sistem komputer yang mampu menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa alami, mengenali pola, membuat keputusan, dan menghasilkan konten kreatif (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). Dalam konteks pendidikan Indonesia, AI telah mulai diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar (Marta et al., 2025).

Pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk: (1) sistem tutor cerdas (Intelligent Tutoring System/ITS) yang mampu menyesuaikan materi dengan kebutuhan individual siswa, (2) AI generatif seperti ChatGPT yang membantu penyusunan konten

pembelajaran, (3) analitik pembelajaran berbasis AI yang memantau perkembangan siswa secara real-time, serta (4) aplikasi kreatif berbasis AI seperti DeepArt, AutoDraw, dan Suno AI yang mendukung ekspresi seni digital (Listiana et al., 2025; Sahnir & Yatim, 2023).

2. Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar

Pembelajaran seni di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka mencakup empat bidang utama: seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Mata pelajaran seni bertujuan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kepekaan estetis, kreativitas, ekspresi diri, serta kemampuan apresiasi terhadap karya seni dan budaya (Kemendikbudristek, 2022). Seni budaya juga menjadi salah satu wahana penting pelestarian kearifan lokal dan identitas budaya bangsa.

Pembelajaran seni yang efektif di SD membutuhkan pendekatan yang mampu memadukan pengalaman langsung (hands-on), eksplorasi media yang beragam, dan apresiasi yang mendalam terhadap karya seni. Dalam konteks ini, teknologi digital termasuk AI dapat berperan sebagai fasilitator yang memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan proses kreatif yang bersifat manusiawi (Anggraini et al., 2024).

3. Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi inti abad ke-21 yang wajib dikembangkan dalam pembelajaran seni. Kreativitas dalam konteks pendidikan seni mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru, mengekspresikan diri melalui berbagai medium, serta menghubungkan pengalaman estetis dengan konteks kehidupan nyata (Ningtyas et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan AI dapat menstimulasi kreativitas siswa melalui eksplorasi medium baru yang interaktif dan responsif (Fatikawati et al., 2024).

Namun, terdapat juga kekhawatiran bahwa ketergantungan berlebihan pada AI justru dapat menghambat pengembangan kreativitas mandiri siswa. Hasibuan et al. (2024) menemukan bahwa mahasiswa seni rupa yang terlalu

mengandalkan AI cenderung mengalami penurunan orisinalitas karya. Temuan ini menekankan perlunya keseimbangan antara pemanfaatan AI sebagai alat bantu kreatif dan pengembangan kemampuan kreatif intrinsik siswa.

C. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang dilaksanakan mengacu pada pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). SLR dipilih karena mampu mensintesis bukti-bukti ilmiah dari berbagai sumber secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi (Triandini et al., 2019). Pendekatan ini sangat sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat deskriptif-analitis tentang tren, pola, dan temuan dari berbagai studi yang telah dilakukan.

2. Strategi Pencarian Literatur

Pencarian literatur dilakukan melalui basis data SINTA (Science and Technology Index) Kemdiktisaintek, Google Scholar, dan portal Garuda (Garba Rujukan Digital). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: "artificial intelligence", "kecerdasan buatan", "pembelajaran seni", "seni budaya", "sekolah dasar", "kreativitas siswa", "teknologi pendidikan", dan kombinasinya menggunakan operator Boolean (AND/OR). Pencarian dibatasi pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2025.

3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi yang ditetapkan adalah: (a) artikel terindeks SINTA atau terbit pada jurnal bereputasi nasional; (b) membahas pemanfaatan AI dalam pendidikan dasar atau pembelajaran seni; (c) diterbitkan dalam rentang 2019–2025; (d) tersedia teks lengkap (full text); dan (e) berbahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi mencakup: (a) artikel opini atau editorial tanpa data; (b) literatur yang tidak berkaitan dengan konteks sekolah dasar atau seni; (c) artikel duplikat; dan (d) artikel tanpa abstrak yang memadai.

4. Proses Seleksi Artikel (Diagram PRISMA)

Proses seleksi dimulai dengan identifikasi 127 artikel dari berbagai basis data. Setelah penghapusan duplikat (n=18), tersisa 109 artikel

untuk tahap skrining abstrak dan judul. Sejumlah 72 artikel dieksklusi karena tidak relevan dengan topik. Dari 37 artikel yang lolos skrining, dilakukan penilaian kelayakan (eligibility) berdasarkan kriteria inklusi-eksklusi, sehingga tersisa 13 artikel yang memenuhi syarat sebagai sumber primer. Ketigabelas artikel inilah yang menjadi basis analisis dalam kajian ini.

5. Ekstraksi dan Sintesis Data

Data dari setiap artikel diekstrak secara sistematis meliputi: identitas penulis, tahun publikasi, nama jurnal dan peringkat SINTA, metode penelitian, fokus kajian, dan temuan utama. Sintesis dilakukan secara naratif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tema yang muncul (thematic synthesis). Keabsahan proses ini dijamin melalui triangulasi antar-peneliti dan diskusi reflektif.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

1. Profil Artikel yang Dikaji

Tabel 1 menyajikan daftar 13 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan menjadi sumber primer dalam SLR ini. Artikel-artikel tersebut berasal dari berbagai jurnal nasional terakreditasi SINTA dengan rentang peringkat SINTA 2 hingga SINTA 4, serta prosiding seminar nasional bereputasi. Rentang tahun publikasi mencakup 2023 hingga 2025, mencerminkan tren penelitian yang sangat kontemporer dalam bidang pemanfaatan AI di pendidikan seni.

Tabel 1. Daftar Artikel Primer dalam SLR

No.	Penulis & Tahun	Judul	Jurnal/Sumber (SINTA)	Metode & Fokus	Temuan Utama
1	Anggraini et al. (2024)	Kolaborasi Seniman dan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Membangkitkan Gelombang Kreativitas di Era Revolusi Seni Digital	Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, UNY (SINTA 4)	Kualitatif deskriptif; kolaborasi AI-seniman	AI memperluas eksplorasi konsep artistik; mempermudah proses kreatif; relevan untuk konteks pendidikan seni
2	Sahnir & Yatim (2023)	Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan	Prosiding Nasional Pendidikan Seni, UNM (SINTA 3)	Deskriptif; pengenalan AI dalam seni	AI meningkatkan pengalaman belajar seni; menyesuaikan konten sesuai gaya belajar siswa
3	Nur Kholis (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kecerdasan Buatan bagi Siswa di Taman Kanak-Kanak	Seminar Nasional IKJ Vol. 2 (2024)	R&D; ChatGPT + visualisasi AI untuk TK	AI (ChatGPT) efektif menyusun naskah cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk media pembelajaran seni
4	Hasibuan et al. (2024)	Dampak Penggunaan AI dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 UNNES	Journal of Education and Technology, 4(1) (SINTA 4)	Kualitatif; dampak AI kreativitas seni rupa	AI mendorong ide baru dan mempercepat kreasi; namun ada risiko ketergantungan dan penurunan orisinalitas
5	Fatikawati et al. (2024)	Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Seni Rupa	INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika (SINTA 4)	Literature Review; teknologi + seni rupa SD-SMP	Teknologi meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, kompetensi

No.	Penulis & Tahun	Judul	Jurnal/Sumber (SINTA)	Metode & Fokus	Temuan Utama
		dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Siswa: A Literature Review			sosial, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran seni rupa
6	Maufidhoh & Maghfirah (2023)	Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker pada Siswa Sekolah Dasar	Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1)	Eksperimen; puzzle maker AI + SD	Media berbasis AI meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD; mudah diintegrasikan dalam pembelajaran
7	Anita et al. (2025)	Peluang dan Tantangan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Sekolah Dasar bagi Pendidik: Sebuah Kajian Literatur	SHES: Conference Series, UNS (SINTA 3)	Kajian Literatur; AI di SD	AI memberi peluang umpan balik otomatis dan analitik data; tantangan: infrastruktur, literasi digital guru, dan kebijakan
8	Mambu et al. (2023)	Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital	Journal on Education, 6(1) (SINTA 3)	Deskriptif; AI dan kompetensi guru	AI membantu guru merancang pembelajaran adaptif, namun kesiapan kompetensi digital guru masih perlu ditingkatkan
9	Listiana et al. (2025)	Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran: Systematic Literature Review	SHES: Conference Series, UNS (SINTA 3)	SLR; AI dalam kualitas pembelajaran SD	AI meningkatkan kualitas pembelajaran SD melalui personalisasi konten, umpan balik instan, dan pengayaan materi

No.	Penulis & Tahun	Judul	Jurnal/Sumber (SINTA)	Metode & Fokus	Temuan Utama
10	Kisno et al. (2023)	Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai Respons Positif Mahasiswa PIAUD dalam Kreativitas Pembelajaran dan Transformasi Digital	Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education, 4	Kualitatif; AI + kreativitas PAUD/SD awal	AI merespons positif pengembangan kreativitas pembelajaran dan mendorong transformasi digital di satuan pendidikan
11	Ningtyas et al. (2025)	Systematic Literature Review: Analisis Pembelajaran IPA Berbasis STEAM terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa	Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(2) (SINTA 3)	SLR; STEAM + seni + kreativitas SD	Pendekatan STEAM yang mengintegrasikan seni meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan
12	Marta et al. (2025)	Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Jurnal Abdidas, 6(3) (SINTA 3)	Deskriptif kualitatif; AI + SD Kampar	AI efektif meningkatkan efektivitas pembelajaran SD; berkontribusi positif pada mutu pendidikan di daerah
13	Suharyo et al. (2024)	Kecerdasan Buatan dalam Konteks Kurikulum Merdeka pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah	Humanika, 30(2) (SINTA 2)	Analisis kebijakan; AI + Kurikulum Merdeka	AI berpotensi mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis proyek dan keterampilan abad 21

2. Tema 1: Pengembangan Media dan Konten Kreatif Berbasis AI

Tema pertama yang dominan dalam kajian literatur ini adalah pemanfaatan AI untuk pengembangan media pembelajaran seni yang kreatif dan inovatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa AI generatif seperti ChatGPT dan alat visualisasi AI telah dimanfaatkan secara efektif untuk menghasilkan konten pembelajaran seni yang kaya dan autentik.

Nur Kholis (2024) mendokumentasikan pengembangan media pembelajaran seni budaya berbasis AI untuk siswa taman kanak-kanak, di mana ChatGPT digunakan untuk menyusun naskah cerita bergambar yang kemudian divisualisasikan dengan alat AI lain menjadi komik bergambar. Temuan ini menunjukkan bahwa AI mampu mengangkat kembali nilai-nilai budaya lokal dalam kemasan media yang modern dan menarik bagi anak. Relevansi temuan ini sangat tinggi untuk konteks pembelajaran seni di sekolah dasar yang juga kaya dengan muatan budaya lokal.

Anggraini et al. (2024) juga menyoroti bagaimana kolaborasi

antara seniman dan AI mampu memperluas eksplorasi konsep artistik. Dalam konteks pembelajaran seni SD, hal ini berimplikasi bahwa siswa dapat menggunakan AI sebagai "mitra kreatif" yang membantu mereka mengeksplorasi ide-ide visual, musikal, atau koreografis yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Aplikasi seperti DeepArt, AutoDraw, dan Suno AI menjadi contoh konkret bagaimana alat AI dapat memfasilitasi ekspresi seni siswa sekolah dasar secara interaktif.

Dalam konteks pembelajaran seni musik, teknologi pengenalan suara berbasis AI memungkinkan siswa menerima umpan balik instan mengenai akurasi nada dan ritme saat bernyanyi atau memainkan instrumen. Hal ini sangat relevan mengingat keterbatasan guru seni musik di sekolah dasar dalam memberikan umpan balik individual kepada seluruh siswa secara bersamaan.

3. Tema 2: Personalisasi Pembelajaran dan Peningkatan Kreativitas Siswa

Tema kedua yang menonjol adalah kemampuan AI dalam mempersonalisasi pengalaman belajar seni siswa sesuai dengan gaya belajar, tingkat kemampuan, dan minat masing-masing individu. Personalisasi ini merupakan salah satu keunggulan utama AI dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu-untuk-semua.

Sahnir dan Yatim (2023) menemukan bahwa pengenalan teknologi AI dalam pembelajaran seni mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui penyesuaian konten yang responsif terhadap kebutuhan belajar individual. Temuan ini sejalan dengan Listiana et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa AI meningkatkan kualitas pembelajaran di SD melalui personalisasi konten, umpan balik instan, dan pengayaan materi yang sesuai tingkat perkembangan siswa.

Dari aspek kreativitas, Fatikawati et al. (2024) dalam kajian literaturnya menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa terbukti meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kompetensi sosial, dan kemandirian siswa. Temuan ini diperkuat oleh Ningtyas et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan

STEAM yang mengintegrasikan seni mampu meningkatkan kreativitas siswa SD secara signifikan ketika didukung teknologi yang memadai.

Maufidhoh dan Maghfirah (2023) secara khusus mendokumentasikan bahwa implementasi media berbasis AI melalui Puzzle Maker pada siswa SD terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa AI tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif pembelajaran seni.

4. Tema 3: Kompetensi Guru dan Tantangan Implementasi

Tema ketiga yang konsisten muncul dalam literatur adalah kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan AI, serta berbagai tantangan sistemik yang menghalangi implementasinya di lapangan.

Mambu et al. (2023) mengidentifikasi bahwa meskipun AI berpotensi membantu guru merancang pembelajaran yang adaptif, kesiapan kompetensi digital guru seni masih menjadi hambatan utama. Temuan ini relevan dengan kondisi riil di Indonesia, di mana banyak guru seni di sekolah dasar belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai teknologi AI dan cara mengintegrasikannya dalam praktik pembelajaran.

Anita et al. (2025) dalam kajian literatur mereka menegaskan bahwa hambatan implementasi AI di SD tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga struktural. Keterbatasan infrastruktur digital, minimnya literasi digital guru, dan ketiadaan kebijakan yang mendukung integrasi AI secara sistemik menjadi tiga pilar hambatan utama yang saling berkaitan. Tanpa penanganan ketiga hambatan ini secara simultan, implementasi AI dalam pembelajaran seni SD akan terus berlangsung secara sporadis dan tidak berkelanjutan.

Suharyo et al. (2024) memberikan perspektif makro dengan menganalisis posisi AI dalam konteks Kurikulum Merdeka. Mereka menegaskan bahwa AI berpotensi besar mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, realisasinya membutuhkan sinergi antara

kebijakan kurikulum, pengembangan sumber daya manusia pendidik, dan penyediaan infrastruktur teknologi yang merata.

5. Tema 4: AI, Kreativitas, dan Keaslian Karya Seni

Tema keempat yang muncul sebagai diskusi kritis dalam literatur adalah hubungan antara penggunaan AI dan orisinalitas atau keaslian karya seni siswa. Ini merupakan isu etis dan pedagogis yang penting untuk dikaji secara mendalam.

Hasibuan et al. (2024) menemukan adanya ketegangan antara manfaat AI dalam mendorong ide-ide baru dengan risiko ketergantungan yang berujung pada penurunan orisinalitas karya. Temuan ini mengingatkan bahwa dalam pembelajaran seni, AI harus diposisikan sebagai alat bantu yang memperkaya proses kreatif, bukan sebagai pengganti proses kreatif itu sendiri. Kisno et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan AI sebagai respons positif terhadap kreativitas pembelajaran perlu diimbangi dengan pendampingan pedagogis yang kuat dari guru.

Implikasinya bagi pembelajaran seni di SD adalah pentingnya desain pembelajaran yang menggunakan AI secara terstruktur dan terarah. Guru perlu memandu siswa untuk menggunakan AI sebagai titik awal eksplorasi kreatif, bukan sebagai tujuan akhir. Dalam konteks seni berbasis budaya lokal seperti di Minangkabau atau Jawa, AI dapat membantu siswa mengakses referensi budaya yang luas, namun ekspresi dan interpretasinya tetap harus lahir dari pengalaman dan pemahaman siswa sendiri.

6. Sintesis: Model Konseptual Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Seni SD

Berdasarkan sintesis dari keempat tema di atas, kajian ini mengusulkan sebuah model konseptual pemanfaatan AI dalam pembelajaran seni SD yang terdiri dari tiga lapisan saling mendukung. Lapisan pertama adalah Infrastruktur dan Kebijakan, yang mencakup tersedianya perangkat teknologi, koneksi internet, serta kebijakan kurikulum yang mendukung integrasi AI. Lapisan kedua adalah Kompetensi Guru, yang meliputi literasi digital, kemampuan pedagogis berbasis

teknologi, dan keterampilan memfasilitasi kreativitas siswa dengan bantuan AI. Lapisan ketiga adalah Pengalaman Belajar Siswa, yang diwujudkan melalui personalisasi konten, eksplorasi kreatif berbantuan AI, umpan balik instan, dan apresiasi karya seni yang diperkaya teknologi.

Ketiga lapisan ini harus berjalan secara sinergis untuk menghasilkan pembelajaran seni yang bermakna, kreatif, dan berkontribusi pada pembentukan karakter estetis siswa. Tanpa lapisan infrastruktur yang kuat, lapisan kompetensi guru dan pengalaman belajar siswa tidak akan dapat berkembang secara optimal.

D. Kesimpulan dan Rekomendasi

Simpulan

Kajian SLR ini menyimpulkan bahwa AI memiliki potensi yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni di sekolah dasar melalui berbagai mekanisme: pengembangan media kreatif berbasis AI, personalisasi pengalaman belajar, peningkatan motivasi dan kreativitas siswa, serta dukungan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Dari 13 artikel yang dikaji, seluruhnya menunjukkan dampak positif AI terhadap setidaknya satu aspek pembelajaran seni, meskipun sebagian besar studi juga mencatat adanya hambatan implementasi yang perlu diatasi.

Tiga temuan utama kajian ini adalah: pertama, AI paling efektif dimanfaatkan sebagai alat bantu pengembangan media dan konten kreatif, bukan sebagai pengganti proses kreatif. Kedua, personalisasi yang ditawarkan AI berpotensi menjawab keragaman gaya dan kebutuhan belajar siswa SD dalam pembelajaran seni. Ketiga, kesenjangan kompetensi digital guru dan keterbatasan infrastruktur masih menjadi hambatan utama yang perlu diatasi secara sistemik.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan kajian ini, diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- Bagi pengembang kurikulum: perlu merumuskan panduan integrasi AI dalam pembelajaran seni SD yang eksplisit dalam dokumen Kurikulum Merdeka, dengan memperhatikan konteks

budaya lokal dan kearifan daerah.

- Bagi kepala sekolah dan dinas pendidikan: perlu merancang program pelatihan berkelanjutan bagi guru seni mengenai literasi dan pemanfaatan AI yang terintegrasi dengan praktik mengajar.
- Bagi peneliti: diperlukan penelitian empiris lebih lanjut, khususnya studi eksperimen dan kuasi-eksperimen yang mengukur dampak konkret pemanfaatan AI terhadap kreativitas dan apresiasi seni siswa SD.
- Bagi guru seni: disarankan untuk memulai integrasi AI secara bertahap dengan menggunakan alat-alat AI yang mudah diakses seperti Canva AI, AutoDraw, atau Suno AI sebagai media eksplorasi kreatif siswa.
- Bagi pemerintah: perlu mempercepat pemerataan infrastruktur digital ke seluruh sekolah dasar di Indonesia, termasuk di daerah terpencil, sebagai prasyarat fundamental implementasi AI dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D., Handayaningrum, W., Rahayu, E. W., Suryandoko, W., & Sabri, I. (2024). Kolaborasi seniman dan kecerdasan buatan (AI) dalam membangkitkan gelombang kreativitas di era revolusi seni digital. Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, 22(2), 111–119. https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.69734

Anita, & dkk. (2025). Peluang dan tantangan artificial intelligence dalam pembelajaran sekolah dasar bagi pendidik: Sebuah kajian literatur. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8(2). https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107276

Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Penggunaan teknologi AI pada komunikasi di era digital terhadap kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir. Jurnal Ortopedagogia, 9(2),

12–21. https://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/50166

Fatikawati, & dkk. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa: A literature review. INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika, 2(1), 45–58. https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info/article/view/290

Hasibuan, M. E. L., Rahayu, W. S., Al Husna, N., Yuniarsih, P., Maharani, V., Primadani, R. A., & Huda, M. F. (2024). Dampak penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam industri kreatif bagi mahasiswa seni rupa angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. Journal of Education and Technology, 4(1), 11–17. https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/810

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kisno, K., Fatmawati, N., Rizkiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) sebagai respons positif mahasiswa PIAUD dalam kreativitas pembelajaran dan transportasi digital. Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education, 4(1), 44–56.

Listiana, & dkk. (2025). Pemanfaatan AI dalam pembelajaran: Systematic literature review. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8(3). https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107352

Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., & Leuwol, N. V. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. Journal on Education, 6(1), 2689–2698.

Marta, R., Fadhilaturrahmi, F., Mutaqin, A., & Efendi, N. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Jurnal Abdidas, 6(3), 201–210. https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i3.1156

Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui media puzzle maker pada siswa sekolah dasar. Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 30–43.

Ningtyas, D. P., Suryanti, Suprapto, N., & Julianto. (2025). Systematic literature review: Analisis pembelajaran IPA berbasis STEAM terhadap peningkatan kreativitas siswa. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(2), 2209–2220. https://doi.org/10.58230/27454312.2259

Nur Kholis, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran seni budaya berbasis kecerdasan buatan bagi siswa-siswi di taman kanak-kanak. Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ), 2, 119–138. https://doi.org/10.52969/seminarikj.v2i.61

Sahnir, N., & Yatim, H. (2023). Pengenalan teknologi artificial intelligence (AI) dalam meningkatkan pengalaman belajar seni di era digitalisasi pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni, 245–256.

Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan buatan dalam konteks Kurikulum Merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah: Membangun keterampilan menuju Indonesia Emas 2045. Humanika, 30(2), 208–217. https://doi.org/10.14710/humanika.v30i2.60563

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. Indonesian Journal of Information Systems, 1(2), 63–77.https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916