

EKSPLORASI GEMINI AI DALAM PEMBUATAN ILUSTRASI IKON KOTA LAMONGAN OLEH PESERTA DIDIK KELAS X-8 SMAN 2 LAMONGAN

Devita Sakinah Rahmawatin¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: devita.22039@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan penerapan Gemini AI dalam pembuatan ilustrasi ikon Kota Lamongan oleh peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan serta respons guru dan peserta didik. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan 33 subjek, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Gemini AI dimanfaatkan untuk mengubah sketsa manual menjadi ilustrasi digital, membantu peserta didik mengembangkan ide dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan 27 peserta didik (81,8%) kategori baik sekali, 5 peserta didik (15,2%) kategori baik, dan 1 peserta didik (3,0%) kategori cukup. Seluruh peserta didik berhasil mengangkat unsur kearifan lokal melalui ilustrasi ikon Kota Lamongan. Guru dan peserta didik memberikan respons positif karena Gemini AI meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah eksplorasi ide.

Kata kunci: Gemini AI, Ilustrasi, Ikon Kota Lamongan, Pembelajaran Seni Rupa, SMAN 2 Lamongan

Abstract

This study aims to describe the application of Gemini AI in creating illustrations of Lamongan City icons by students of class X-8 at SMAN 2 Lamongan, the resulting artworks, and the responses of teachers and students. Using a descriptive qualitative approach with 33 students, data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Gemini AI was used to transform manual sketches into digital illustrations, helping students develop ideas and enhance creativity. The results showed that 27 students (81.8%) achieved excellent category, 5 students (15.2%) good, and 1 student (3.0%) sufficient. All students successfully incorporated local wisdom through illustrations of Lamongan City icons. Teachers and students gave positive responses to Gemini AI usage as it increases learning motivation and facilitates idea exploration.

Keywords: Gemini AI, Illustration, Lamongan City Icon, Fine Arts Learning, SMAN 2 Lamongan

PENDAHULUAN

Gemini AI dipilih karena merupakan AI generatif multimodal yang mampu memahami dan menghasilkan konten berbasis teks dan visual secara terintegrasi, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni budaya dengan materi seni rupa yang menekankan eksplorasi ide dan visualisasi ilustrasi. Selain itu, Gemini AI memiliki antarmuka yang relatif mudah digunakan, sehingga lebih ramah bagi peserta didik SMA. Gemini AI juga memungkinkan pengembangan ilustrasi yang kontekstual karena dapat memproses deskripsi budaya dan konsep visual secara bersamaan. Dibandingkan dengan AI lain, pemanfaatan Gemini AI dalam konteks pembelajaran seni budaya tingkat SMA masih relatif belum banyak diteliti, sehingga memberikan nilai kebaruan bagi penelitian ini.

Gemini AI adalah salah satu inovasi terkini dalam pengembangan AI yang dikembangkan oleh Google DeepMind. Model ini merupakan sistem AI multimodal yang memiliki kemampuan memahami konteks secara luas serta menghasilkan konten berbasis berbagai format data. Karakteristik tersebut menjadikan Gemini AI memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media kreatif dalam pembelajaran seni budaya materi seni rupa, termasuk dalam kegiatan pembuatan ilustrasi ikon kota.

Kemajuan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), khususnya yang memiliki kemampuan memproses berbagai jenis data secara multimodal, telah menghadirkan peluang baru dalam ranah pembelajaran seni budaya materi seni rupa. Teknologi ini memungkinkan terciptanya pendekatan pembelajaran yang lebih variatif,

terutama dalam proses penciptaan karya visual dan eksplorasi bentuk. AI generatif multimodal mampu mengolah serta menghasilkan beragam format media, seperti teks, gambar, dan audio, sehingga mendukung penciptaan ilustrasi visual yang bersifat kompleks dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI multimodal dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya visual, sekaligus mendorong keterlibatan belajar melalui model pembelajaran yang adaptif dan interaktif (Sugiono, 2024). Selain itu, kolaborasi antara manusia dan AI dalam proses artistik dilaporkan mampu memunculkan bentuk kreativitas baru dengan membuka ruang eksplorasi ide dan visual yang sebelumnya sulit dicapai melalui teknik manual semata (Anggraini et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan seni budaya materi seni rupa di jenjang sekolah menengah atas, khususnya di Indonesia, penerapan AI dalam pembelajaran masih tergolong terbatas dan belum banyak dikaji secara empiris. Hal ini tercermin dari dominasi penelitian yang berfokus pada pemanfaatan AI generatif di pendidikan tinggi atau dibahas secara umum tanpa mengarah pada pembelajaran seni budaya materi rupa berbasis proyek di tingkat SMA. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendidikan menengah berpotensi meningkatkan kemampuan visual-spasial dan kreativitas peserta didik apabila diterapkan dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Namun demikian, penerapan tersebut tetap memerlukan kesiapan infrastruktur serta pemerataan literasi digital sebagai prasyarat pendukung (Haswani & Saragih, 2025). Dalam konteks penggunaan AI generatif seperti Gemini, pemanfaatan teknologi ini juga memunculkan berbagai tantangan, baik dari sisi etika, teknis, maupun pedagogis, seperti kualitas visual yang dihasilkan, potensi bias algoritmik, serta kebutuhan akan peningkatan literasi AI bagi guru dan peserta didik agar penggunaan teknologi tersebut berlangsung secara bertanggung jawab (Adrianto & Waryanti, 2025).

Pada tingkat lokal, SMAN 2 Lamongan memiliki posisi strategis sebagai lokasi penelitian karena jenjang sekolah menengah atas merupakan fase penting dalam pengembangan keterampilan visual, kepekaan estetis, serta penghargaan

terhadap nilai budaya lokal. Pembuatan ilustrasi ikon kota sebagai representasi visual identitas budaya daerah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni yang kontekstual dan bermakna. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya dilatih secara teknis, tetapi juga diajak untuk memahami dan mengapresiasi nilai estetika serta identitas budaya lokal. Namun, implementasi teknologi AI di lingkungan sekolah masih menghadapi sejumlah kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana, ketimpangan literasi digital, serta regulasi penggunaan teknologi yang belum sepenuhnya mendukung integrasi AI dalam pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik SMAN 2 Lamongan sudah banyak yang memanfaatkan AI dalam kehidupan sehari-hari. Dari 30 peserta didik, 40% sudah menggunakan Gemini AI, namun penggunaan tersebut hanya dimanfaatkan untuk membuat tugas gambar seperti poster, mencari referensi, dan lain-lain. Sedangkan 60% peserta didik lainnya menggunakan AI jenis berbeda untuk kebutuhan tugas seperti Chat GPT, Blackbox AI, dan Remove bg untuk membuat atau menghilangkan background pada gambar atau foto.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana Gemini AI dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMAN 2 Lamongan, dengan fokus pada proses pembuatan ilustrasi ikon Kota Lamongan oleh peserta didik. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih untuk menggali secara mendalam pengalaman belajar, proses kreatif, serta makna subjektif yang dirasakan peserta didik ketika menggunakan AI generatif sebagai media berkarya. Penelitian ini dipandang penting karena hingga saat ini masih terbatas kajian yang mengaitkan penggunaan AI generatif dengan tema budaya dan identitas lokal dalam konteks pendidikan seni budaya di tingkat sekolah menengah. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek teknis atau kualitas hasil karya, sementara kajian yang menelaah proses kreatif dan pengalaman belajar peserta didik secara kualitatif masih relatif sedikit. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada proses bagaimana peserta didik menggunakan Gemini AI sebagai alat bantu dalam proses kreatif

menggambar ilustrasi ikon Kota Lamongan, bukan membandingkan Gemini AI dengan aplikasi AI lain. Objek pembelajaran difokuskan pada proses pembuatan ilustrasi ikon Kota Lamongan dengan bantuan Gemini AI, termasuk pengalaman, tanggapan, dan hasil karya visual yang dihasilkan oleh peserta didik. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pemrograman AI, melainkan fokus pada pemanfaatan teknologi Gemini AI dalam konteks pembelajaran seni budaya materi seni rupa.

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan teknologi Gemini AI dalam pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMAN 2 Lamongan, bagaimana hasil gambar peserta didik ketika menggunakan Gemini AI sebagai alat bantu untuk proses pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan, serta bagaimana respons yang diberikan oleh guru dan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan AI dalam pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan teknologi Gemini AI dalam pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMAN 2 Lamongan, mendeskripsikan hasil gambar peserta didik ketika menggunakan Gemini AI sebagai alat bantu untuk proses pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan, serta mendeskripsikan respons yang diberikan oleh guru dan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan AI dalam pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan keilmuan dalam bidang pendidikan seni budaya materi seni rupa, khususnya dalam integrasi Gemini AI sebagai media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran interaktif berbasis AI bagi guru, meningkatkan pemahaman visual dan apresiasi budaya lokal bagi peserta didik, memberikan masukan bagi sekolah untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan referensi empiris bagi peneliti lain mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan seni.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan Gemini AI dalam pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan pada peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan, serta menganalisis hasil karya seni dan respons siswa terhadap penggunaan teknologi tersebut. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kualitatif deskriptif sangat tepat digunakan peneliti ketika ingin menggambarkan fenomena secara rinci dan sistematis, sehingga dapat menangkap konteks dan makna yang terkandung dalam pengalaman subjek penelitian secara utuh. Penelitian dilakukan di SMAN 2 Lamongan, khususnya pada kelas X-8 yang mengikuti pembelajaran seni budaya dengan fokus pada pembuatan gambar ilustrasi ikon Kota Lamongan. SMAN 2 Lamongan dipilih karena merupakan sekolah unggulan dengan akreditasi A yang memiliki kualitas pendidikan tinggi serta fasilitas jaringan internet yang memadai, sehingga mendukung penerapan teknologi AI seperti Gemini AI dalam proses pembelajaran seni budaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan yang berjumlah 33 anak. Seluruh peserta didik dalam kelas tersebut dilibatkan pada proses pengumpulan data melalui kegiatan observasi, angket, serta dokumentasi. Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui proses pengumpulan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan (Sugiyono, 2019), meliputi hasil observasi proses pembuatan gambar ilustrasi 2D, dokumen hasil karya gambar ilustrasi 2D peserta didik, serta hasil angket dan wawancara dengan peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan. Data sekunder meliputi hasil penelitian terdahulu, artikel, buku, dan jurnal ilmiah terkait penggunaan Gemini AI, serta dokumen tambahan penunjang pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Observasi dilaksanakan secara langsung di lokasi penelitian pada tanggal 21 April 2026 hingga 28 April 2026 guna memperoleh data yang sesuai dengan kondisi di lapangan pada saat peserta didik kelas X-8 membuat gambar ilustrasi Kota

Lamongan dengan menggunakan teknologi Gemini AI. Peneliti mengamati bagaimana peserta didik mempersiapkan diri, menggunakan fitur AI, dan proses selama membuat gambar ilustrasi 2D. Observasi dianggap penting agar peneliti dapat melihat langsung apa yang terjadi secara alami (Sugiyono, 2019). Dokumentasi digunakan sebagai sumber data berupa rekaman visual yang bisa dianalisis (Sugiyono, 2019), sehingga peneliti dapat mengumpulkan data dengan mendokumentasikan hasil karya gambar ilustrasi 2D peserta didik. Angket diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi terkait pengalaman dan pendapat mereka tentang penggunaan Gemini AI dalam membuat gambar ilustrasi 2D. Wawancara terstruktur dilakukan dengan guru untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan dan tantangan yang mereka alami pada saat memanfaatkan Gemini AI.

Tabel 1. Instrumen penilaian ilustrasi

Kriteria	Cukup (1-33)	Baik (34-67)	Baik Sekali (68-100)
Kesesuaian Tema	Tidak sesuai tema	Tidak terlalu familiar	Sesuai dengan tema dan familiar
Sketsa	Tidak proporsional	Cukup proporsional	Proporsional dan sesuai bentuk asli
Desain dan Hasil Gambar	Desain dan hasil tidak sesuai	Desain sesuai, hasil gambar tidak sesuai	Desain sesuai dan hasil gambar lebih bagus
Gambar Pendukung	Gambar pendukung tidak sesuai tema	Gambar pendukung sedikit sesuai tema	Gambar pendukung sesuai tema dan memperbaiki hasil gambar

(Sumber: Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2019). Reduksi data merupakan tahapan analitis yang mencakup kegiatan menyeleksi, merangkum, serta menata data mentah secara sistematis sehingga perhatian penelitian terfokus pada informasi yang memiliki keterkaitan dan signifikansi terhadap tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan secara terstruktur melalui uraian naratif, tabel, maupun grafik, sehingga memudahkan pemahaman serta membantu peneliti dalam mengidentifikasi pola dan keterkaitan antar data. Kesimpulan penelitian dirumuskan berdasarkan hasil analisis serta penyajian data yang telah diperoleh, yang mencerminkan secara menyeluruh rangkaian proses eksplorasi Gemini AI, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga pencapaian hasil akhir berupa karya ilustrasi. Keabsahan data dipertahankan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan cara melakukan perbandingan terhadap data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Selain itu, validasi data juga diperkuat melalui pelaksanaan *member check* dengan meminta konfirmasi kepada peserta didik terkait hasil temuan penelitian, serta diskusi dengan guru seni budaya sebagai informan kunci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penerapan Eksplorasi Gemini AI dalam Pembuatan Ilustrasi Ikon Kota Lamongan

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Lamongan pada kelas X-8 dengan subjek 33 peserta didik yang terbagi dalam 4 tema ikon Kota Lamongan: Tugu Bandeng Lele, Patung Kadet Soewoko, Gapura Paduraksa, dan Tugu Wingko Babat. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam 2 kali pertemuan selama bulan April 2026.

a. Persiapan

Peneliti melakukan kunjungan awal pada 27 Januari 2026 untuk menyerahkan surat izin, kemudian berdiskusi dengan guru Seni Budaya pada 2 April 2026 mengenai jadwal pembelajaran. Persiapan bahan berupa kertas gambar A3 dilakukan pada 10 April 2026.

b. Pelaksanaan

Pertemuan Pertama (21 April 2026)

Pembelajaran diawali dengan pengenalan dan pemaparan materi tentang Gemini AI melalui PowerPoint. Peserta didik diperkenalkan pada fungsi dan cara kerja Gemini AI sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok sesuai tema ikon Kota Lamongan.

Tahapan kegiatan meliputi: (1) pencarian referensi gambar ikon di internet, (2) pembuatan sketsa ilustrasi pada kertas A3, (3) penyusunan prompt dengan berbagai variasi kata kunci, (4) proses menghasilkan ilustrasi melalui Gemini AI, dan (5) penyempurnaan hasil ilustrasi secara manual.



Gambar 1. Penyampaian materi eksplorasi Gemini AI
(Sumber: Dok. Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)



Gambar 2. Pembagian kertas gambar A3
(Sumber: Dok. Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)



Gambar 3. Konsultasi referensi gambar
(Sumber: Dok. Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Tabel 2. Pembagian kelompok tema ikon Kota Lamongan

No	Tema Kelompok	Anggota
1	Tugu Bandeng Lele	Ahmad Jundy Rojaby, Anastasya Amrina Rosyada, Anita Nur Anggraini, Aulia Anindita Putri Zen, Evelina Nadhifah I., Jihan Ayu Nasyanti, Restu Andika Prahara P., Rosa Alfianti Putri, Lintang Widya Paramesti
2	Patung Kadet Soewoko	Agil Isnainin Ni'mah, Aisya Arista Agustina, Dafinah Mutiara Rasyiqah, Deby Chintya K., Gusti Johan Wicaksono, Maulida Rahma Safitri, Rahma Melani Nasiroh
3	Gapura Paduraksa	Ichika Hikari, Athaya Nazhifa Putri E., Belva Azalia A., Kenza Afaf Ummi N., Mitha Nur Rosyidah, Nurmayda Ashry N., Umdatus Sholikhah, Virza Avizza H., Mauliedha Novianti A.
4	Tugu Wingko Babat	Ahmad Alfin Nizar, Rasti Kumala Dewi, Alif Revyano Syakib, Giannova Beryl W., Maharga Zagarino A., M. Evan Maulana, Moch. Devano Maulana V.Y., Sheeva Quenna A.G.

Sumber: (Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Pertemuan Kedua (28 April 2026)

Peserta didik mempresentasikan hasil karya di depan kelas dengan menjelaskan makna, kemudahan, kesulitan, dan inovasi dalam pembuatan ilustrasi. Selanjutnya, peserta didik mengisi angket respon melalui Google Form untuk mengukur pengalaman dan tanggapan terhadap pemanfaatan Gemini AI dalam pembelajaran seni rupa.



Gambar 4. Presentasi hasil karya peserta didik
(Sumber: Dok. Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Hasil Karya Ilustrasi Peserta Didik

Berdasarkan penilaian terhadap 33 karya ilustrasi menggunakan rubrik yang mencakup empat komponen (kesesuaian tema, sketsa, desain dan hasil gambar, serta gambar pendukung), diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 3. Rubrik penilaian

Keterangan	Cukup (1-33)	Baik (34-67)	Baik Sekali (68-100)
Kesesuaian Tema	Tidak sesuai	Kurang familiar	Sesuai dan familiar
Sketsa	Tidak proporsional	Cukup proporsional	Proporsional
Desain & Hasil Gambar	Tidak sesuai	Desain sesuai, hasil kurang	Desain sesuai, hasil bagus
Gambar Pendukung	Tidak sesuai tema	Sedikit sesuai	Sesuai dan memperbaiki

Sumber: (Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Tabel 4. Rekapitulasi hasil penilaian karya ilustrasi

Uraian	Hasil
Jumlah peserta didik	33
Total nilai	2.513
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	30
Rata-rata nilai	76,15

Sumber: (Rahmawatin, 2026)

Tabel 5. Distribusi Kategori Hasil Penilaian Karya Ilustrasi

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Baik Sekali	24	72,7%
Baik	6	18,2%
Cukup	3	9,1%
Jumlah	33	100%

Sumber: (Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar peserta didik (72,7%) memperoleh kategori baik sekali dengan rata-rata nilai 76,15. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Gemini AI mampu membantu peserta didik menghasilkan ilustrasi ikon Kota Lamongan dengan kualitas yang baik. Gemini AI terbukti efektif dalam membantu pengembangan ide visual yang lebih variatif, sejalan dengan konsep pembelajaran kreatif yang menekankan eksplorasi dan eksperimen (Robinson, 2011). Namun demikian, kualitas karya tetap bergantung pada kemampuan individu, terlihat dari variasi nilai yang signifikan antara peserta didik (nilai tertinggi 95 dan terendah 30). Hal ini mengindikasikan bahwa AI sebaiknya diposisikan sebagai alat pendukung, bukan pengganti proses manual, sebagaimana dikemukakan McCormack et al. (2019) bahwa AI dalam seni berperan sebagai kolaborator yang memperluas kemampuan manusia.

Respon Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Niko Dwi Ariyanto, S.Sn., guru Seni Budaya SMAN 2 Lamongan, penggunaan Gemini AI dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan kreativitas peserta didik dalam mencari ide ilustrasi dan memahami bentuk ikon Kota Lamongan. Guru menekankan pentingnya pendampingan agar peserta didik tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi, melainkan tetap mengembangkan kemampuan dasar menggambar dan berpikir kreatif.

Hasil angket terhadap 33 peserta didik menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Gemini AI. Sebanyak 55,56% menyatakan setuju dan 44,44% sangat setuju bahwa Gemini AI membantu pemahaman visual. Pada aspek motivasi, 63,89% setuju dan 27,78% sangat setuju bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik,

sementara 72,22% setuju dan 19,44% sangat setuju bahwa mereka menjadi lebih termotivasi dalam berkarya. Dalam aspek kreativitas, 66,67% setuju dan 30,56% sangat setuju bahwa Gemini AI membantu mengembangkan ide visual.

Tabel 6. Rekapitulasi respon angket peserta didik

Aspek	Setuju	Sangat Setuju
Pemahaman visual ikon	58,33%	30,56%
Keterarikan pembelajaran	63,89%	27,78%
Motivasi berkarya	72,22%	19,44%
Pengembangan ide visual	66,67%	30,56%
Kemudahan komposisi	72,22%	25%
Kepercayaan diri	66,67%	22,22%

Sumber: (Devita Sakinah Rahmawatin, 2026)

Secara keseluruhan, respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan Gemini AI dalam pembelajaran seni rupa berada pada kategori positif. Teknologi ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi, kemudahan eksplorasi ide, serta kualitas pengalaman belajar. Meskipun demikian, masih terdapat kendala seperti kesulitan menyusun prompt dan keterbatasan teknis yang memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek penelitian terbatas pada 33 peserta didik dalam satu kelas sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan. Kedua, kemampuan peserta didik dalam menyusun prompt bervariasi, memengaruhi kualitas hasil ilustrasi. Ketiga, waktu penelitian yang relatif singkat membatasi eksplorasi AI secara maksimal. Keempat, koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat menjadi kendala teknis. Kelima, pengumpulan data sangat bergantung pada subjektivitas informan dan interpretasi peneliti, meskipun telah dilakukan triangulasi untuk meningkatkan validitas data.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses penerapan Gemini AI dalam pembuatan ilustrasi ikon Kota Lamongan oleh peserta didik kelas X-8 SMAN 2 Lamongan berlangsung selama dua minggu, dari tanggal 14 April hingga 28 April 2026, dengan dua kali

pertemuan. Penelitian melibatkan 33 peserta didik yang dibagi ke dalam empat tema ikon Kota Lamongan, yaitu Tugu Bandeng Lele, Patung Kadet Soewoko, Gapura Paduraksa, dan Tugu Wingko Babat. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan Gemini AI sebagai media berbasis teknologi melalui pemaparan materi menggunakan PowerPoint, kemudian peserta didik dibagi ke dalam kelompok, mencari referensi visual, dan melakukan eksplorasi pembuatan ilustrasi.

Hasil pemanfaatan Gemini AI dalam mengubah sketsa manual menjadi ilustrasi digital memberikan dampak yang signifikan. Berdasarkan penilaian terhadap 33 karya ilustrasi, sebanyak 24 peserta didik (72,7%) memperoleh kategori baik sekali, 6 peserta didik (18,2%) kategori baik, dan 3 peserta didik (9,1%) kategori cukup, dengan rata-rata nilai 76,15. Seluruh peserta didik berhasil mengangkat kearifan lokal melalui ilustrasi ikon Kota Lamongan, di mana Gemini AI mampu mengenali dan memvisualisasikan detail ikon secara menarik.

Respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan Gemini AI dalam pembelajaran seni budaya berada pada kategori positif. Teknologi ini berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi, kemudahan eksplorasi ide, serta kualitas pengalaman belajar. Dengan demikian, Gemini AI efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran seni rupa, khususnya dalam pembuatan ilustrasi berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru seni budaya dapat mengintegrasikan pemanfaatan Gemini AI sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik dalam berkarya seni rupa. Sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat pendukung, guna mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian dan menambah durasi waktu agar eksplorasi AI dapat dilakukan lebih maksimal, serta mengembangkan penelitian pada materi seni rupa lainnya dengan pendekatan yang lebih beragam. Terakhir, penggunaan AI sebaiknya tetap didampingi agar peserta didik tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi,

melainkan tetap mengembangkan kemampuan dasar menggambar dan berpikir kreatif secara seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, A. E., & Waryanti, D. R. (2025). Meningkatkan inklusivitas seni: Dampak kecerdasan buatan (AI) dalam karya seni. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(2), 254-268.
- Anggraini, D., Handyaningrum, W., Wahyuni Rahayu, E., 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.
- Haswani, F., Saragih, A. T., Nuran, A. A., Nasution, N. S., Kifli, B., & Amir, F. L. (2025). *Integrasi pembelajaran berdifferensiasi dan pemanfaatan AI*. Greenbook Publisher.
- McCormack, J., Gifford, T., Hutchings, P., Llano, M. T., Yee-King, M., & d'Inverno, M. (2019). Design considerations for artificial intelligence as a creative collaborator. *Proceedings of the 2019 ACM Conference on Creativity and Cognition*, 393–406.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative* (2nd ed.). Capstone Publishing.
- Sugiono, S. (2024). Proses adopsi teknologi generative artificial intelligence dalam dunia pendidikan: Perspektif teori difusi inovasi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 110-133.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.