

Pelatihan kreatifitas digital untuk anak melalui Aplikasi Sketch.MetaDemolab di Sekolah Excellent Mandiri School

Nurhayati¹, Manja Purnasari², Despita Meisak³, Silvia Rianti Agustini⁴, Icha Valentine⁵

¹²³Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email : ¹⁾ nurhayatihilim75@gmail.com , ²⁾ purnasari1405@gmail.com, ³⁾ despitam88@gmail.com,
Silviarianti7@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut anak usia dini tidak hanya dikenalkan dengan kreativitas tradisional seperti menggambar, tetapi juga diarahkan memanfaatkan teknologi secara positif dan edukatif. Menggambar penting untuk melatih imajinasi, motorik halus, dan kreativitas anak, namun hasilnya sering hanya berhenti di kertas. Melalui aplikasi Sketch Demolab, karya gambar anak dapat diubah menjadi animasi sederhana yang menarik, sehingga memberikan pengalaman baru sekaligus menumbuhkan rasa bangga. Kegiatan ini berperan penting dalam memadukan kreativitas tradisional dengan teknologi digital, sehingga anak-anak belajar mengenal teknologi sejak dini secara menyenangkan. Tujuan utama pelatihan adalah memperkenalkan teknologi digital melalui aktivitas kreatif, merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan digital dasar, serta menumbuhkan minat anak terhadap pemanfaatan teknologi yang bermanfaat..

Abstract

The rapid development of digital technology requires early childhood learners not only to be introduced to traditional creativity such as drawing, but also to be guided in using technology in a positive and educational way. Drawing is important for developing imagination, fine motor skills, and creativity; however, the results often remain only on paper. Through the Sketch Demolab application, children's drawings can be transformed into simple and engaging animations, providing a new experience while fostering a sense of pride in their work. This activity plays an important role in integrating traditional creativity with digital technology, allowing children to become familiar with technology from an early age in an enjoyable manner. The main objectives of the training are to introduce digital technology through creative activities, stimulate imagination, enhance basic digital skills, and cultivate children's interest in the beneficial use of technology..

Kata kunci: *Technology, Creativity, Introduction, Application, Sketch Demolab*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin pesat dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan anak usia dini (H, Nurhayati, 2020), (N.E Nurjanah, 2021). Anak-anak generasi sekarang tumbuh di era digital yang sarat dengan perangkat teknologi, sehingga mereka tidak hanya perlu dikenalkan dengan dunia kreatif tradisional seperti menggambar manual, tetapi juga diarahkan untuk mengenal dan memanfaatkan teknologi digital secara positif dan edukatif (S. Nahriyah, 2018).

Menggambar merupakan salah satu aktivitas penting bagi anak usia dini, terutama siswa Taman Kanak-Kanak (TK), karena mampu melatih imajinasi, motorik halus, dan kreativitas mereka (T.Timotius dkk, 2023), (A.M Rahmadani. Dkk, 2024), (A.Fasiha, dkk, 2014). Namun, hasil gambar anak sering kali hanya berhenti pada kertas dan tidak dimanfaatkan lebih jauh. Dengan adanya aplikasi Sketch Demolab, gambar anak-anak dapat dikembangkan menjadi animasi bergerak yang menarik. Hal ini bukan hanya memberikan pengalaman baru bagi anak, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga karena karya mereka dapat hidup dan bergerak layaknya sebuah film animasi sederhana (L.Jannah.dkk, 2025).

Urgensi kegiatan ini terletak pada perlunya memberikan pengalaman belajar yang inovatif bagi anak-anak, di mana kreativitas tradisional (menggambar di atas kertas) dipadukan dengan teknologi digital

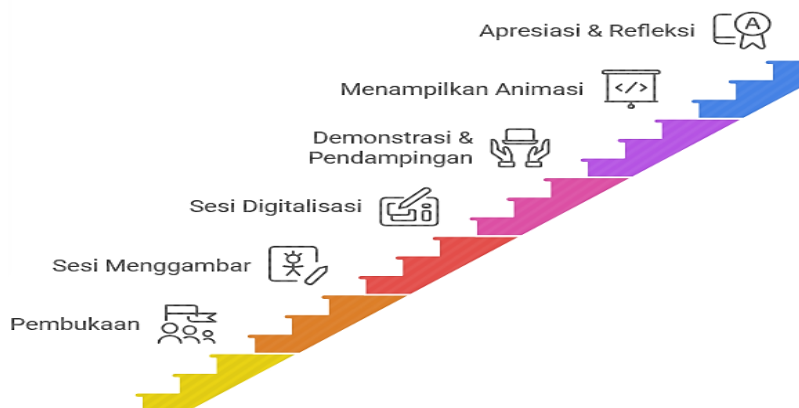
(M.A, Najib, 2022). Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya berkreasi, tetapi juga belajar mengenal teknologi sejak dini secara menyenangkan. Pendekatan ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi era digital, sekaligus menanamkan pemahaman bahwa teknologi bisa digunakan untuk hal-hal positif, kreatif, dan edukatif (Sutrisno, 2011).

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah memperkenalkan teknologi digital kepada anak-anak melalui pengalaman kreatif. Anak-anak tidak hanya belajar menggambar, tetapi juga memahami bagaimana gambar tersebut dapat diolah menjadi animasi dengan bantuan aplikasi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan digital dasar, serta menumbuhkan minat anak terhadap dunia teknologi yang bermanfaat sejak usia dini.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan kegiatan dapat di lihat pada gambar di bawah ini :

Mengubah Gambar Menjadi Animasi



1. Pembukaan: Pengenalan tim pelaksana, penjelasan tujuan kegiatan, serta motivasi kepada anak-anak.
2. Sesi Menggambar: Anak-anak membuat gambar sesuai kreativitas masing-masing.
3. Sesi Digitalisasi: Gambar anak dipindai atau difoto, lalu diolah dengan aplikasi *Sketch Demolab* sehingga menjadi animasi bergerak.
4. Demonstrasi & Pendampingan: Instruktur memberikan contoh cara mengubah gambar menjadi animasi kepada guru TK, kemudian anak-anak melihat hasil gambar yang di ubah menjadi animasi atau gambar bergerak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelatihan Kreativitas Digital Anak melalui Aplikasi Sketch.MetaDemolab dilaksanakan pada 7 Januari 2025 bertempat di Excellent Mandiri School. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi digital secara positif dan edukatif kepada anak usia dini melalui aktivitas kreatif menggambar yang dipadukan dengan pembuatan animasi sederhana.

Pelatihan ini dilaksanakan oleh 4 dosen dan mahasiswa pendamping. **Nurhayati, S.Kom., M.Kom.** berperan dalam membantu koordinasi dengan pihak mitra serta mendampingi anak-anak dan guru selama kegiatan praktik berlangsung. **Despita Meisak, M.S.I. dan Silvia Rianti, M.S.I.** bertindak sebagai narasumber utama yang memberikan penjelasan materi sekaligus demonstrasi penggunaan aplikasi Sketch.MetaDemolab. Selain itu, **Manja Purnasari, M.Kom** turut berperan

sebagai dosen pendamping yang mendukung pelaksanaan kegiatan serta membantu proses pembelajaran anak selama pelatihan berlangsung.

Mahasiswa pendamping berperan sebagai fasilitator yang membantu aspek teknis pelaksanaan, mendampingi anak-anak secara langsung saat praktik, serta menyiapkan dokumentasi kegiatan. Kolaborasi antara tim dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah mitra menjadikan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak dalam mengenal teknologi digital sejak dini.

3.2 Hambatan Dalam Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, antara lain kemampuan motorik halus anak yang beragam sehingga proses mewarnai memerlukan waktu yang berbeda-beda, serta keterbatasan kemampuan anak usia dini dalam menggambar secara mandiri sesuai kebutuhan animasi. Untuk mengatasi hal tersebut, tim menyediakan gambar siap warna dengan karakter yang memiliki tangan dan kaki serta memberikan pendampingan lebih intensif oleh guru dan mahasiswa pendamping. Selain itu, keterbatasan perangkat pendukung berupa satu unit laptop menyebabkan praktik tidak dapat dilakukan secara individual, sehingga pelatihan dilaksanakan melalui demonstrasi terpusat dengan guru belajar bersama pada satu perangkat.

Perbedaan tingkat pemahaman teknologi pada guru juga menjadi kendala, sehingga pendampingan difokuskan pada langkah-langkah dasar penggunaan aplikasi Sketch.MetaDemolab. Proses mewarnai yang memakan waktu relatif lama diatasi dengan membagi kegiatan menjadi dua sesi, yaitu sesi mewarnai dan sesi menonton animasi hasil karya anak, serta didukung dengan penyediaan snack untuk menjaga fokus dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

3.3 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.1 Foto kegiatan penjelasan awal kepada kepala sekolah TK Excellent

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan penjelasan awal kepada pihak sekolah TK, yaitu Ibu Ulva, mengenai rencana pelaksanaan PKM serta demonstrasi penggunaan aplikasi Sketch.MetaDemolab untuk mengubah gambar anak menjadi animasi sederhana sebagai gambaran kegiatan pelatihan.



Gambar 4.1 Foto pelaksanaan kegiatan pelatihan kreativitas digital anak yang melibatkan guru TK

Gambar tersebut menunjukkan pelaksanaan kegiatan pelatihan kreativitas digital anak yang melibatkan guru TK, yaitu **Bu Tasya dan Bu Rini**, serta beberapa anak. Pada kegiatan ini, anak-anak didampingi guru dalam pengenalan teknologi digital melalui penayangan animasi dari gambar hasil karya mereka menggunakan aplikasi Sketch.MetaDemolab.



Gambar 4.3 Guru Membagi Gambar untuk diwarnai anak – anak

Guru membagikan lembar gambar kepada anak-anak untuk diwarnai sesuai kreativitas masing-masing. Selanjutnya, hasil gambar yang telah diwarnai dikumpulkan dan akan diubah oleh tim pelaksana PKM bersama guru menjadi media animasi pembelajaran.



Gambar 4.4 Kegiatan anak-anak menonton hasil gambar

Gambar menunjukkan kegiatan anak-anak menonton hasil gambar yang telah diwarnai dan diolah menjadi animasi atau gambar bergerak melalui layar proyektor sebagai media pembelajaran interaktif di dalam kelas.



Gambar 4.5 Foto Bersama anak – anak dan Guru TK

Gambar tersebut menunjukkan dokumentasi foto bersama antara anak-anak, guru TK, dan tim pelaksana setelah pelaksanaan kegiatan Pelatihan Kreativitas Digital Anak melalui Aplikasi Sketch.MetaDemolab. Foto ini menjadi bentuk dokumentasi kebersamaan dan kolaborasi antara pihak sekolah dan tim PkM dalam mendukung pembelajaran kreatif berbasis teknologi bagi anak usia dini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Sketch Demolab dalam mengubah gambar anak menjadi animasi sederhana telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada guru dan peserta didik mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran kreatif. Meskipun terdapat beberapa kendala, terutama terkait penyesuaian penggunaan teknologi pada anak usia dini, secara umum kegiatan berjalan lancar dan memperoleh respons positif dari pihak sekolah serta peserta kegiatan. Saran

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, disarankan adanya

pengembangan kegiatan lanjutan dengan materi yang lebih terstruktur dan variatif guna meningkatkan pemanfaatan media animasi berbasis gambar anak. Selain itu, diperlukan pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam proses pengolahan karya gambar menjadi animasi agar dapat diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran. Kegiatan selanjutnya juga perlu dirancang dengan tahapan yang sederhana dan sistematis, disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga proses pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA) dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNAMA atas dukungan, pendanaan, serta fasilitas yang telah diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh Guru TK Excellent Mandiri atas kerja sama, pendampingan, serta partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan, sehingga program ini berjalan lancar dan memberikan manfaat bagi anak-anak sebagai peserta kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Rahmadani, Mudjiah Sukmawati, N. Azian, Imasakia, Rahmadewi, and N. Alpidahni, "Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Menggambar Anak Usia Dini (Studi di Taman Kanak-Kanak Al-Fallah Rengat Kabupaten Indragiri Hulu)," *J. DZURRIYAT J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 10–16, 2024.
- A. Fasihah, S. W. Hidayah, and V. I. A. Faisal, "Pengaruh Pembelajaran Seni Menggambar Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Usia Dini," *Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 34–41, 2014.
- H. Nurhayati and N. W. , Langlang Handayani, "Pemanfaatan Karya Digital dalam Menstimulus Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajje/article/view/971>
- J. Pendidikan, L. Jannah, F. Rastra, and P. Pratama, "Utilisasi Animasi Bergerak Berbasis Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab Sebagai Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi Peserta Didik SDN 1 Sukorejo Nganjuk," vol. 5, 2025.
- M. A. Najib and B. Maunah, *Inovasi Pendidikan di Era Digital*, vol. 10, no. 1. Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/INOVASI_PENDIDIKAN_SEKOLAH_DASAR_DI_ERA/lr_vIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Inovasi+Pendidikan%2BKristiawan,+M&pg=PA171&printsec=frontcover
- Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- N. E. Nurjanah and T. T. Mukarromah, "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur," *J. Ilm. Potensia*, vol. 6, no. 1, pp. 66–77, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>.
- S. Nahriyah, "Tumbuh kembang anak di era digital," *Risâlah*, vol. 4, no. 1, pp. 65–74, 2018, doi: 10.5281/zenodo.3552008.
- T. Timotius, S. Sutrisno, and S. Mulyani, "Metode Menggambar Dalam Melatih Motorik Anak," *J. Abdimas Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 38–42, 2023, doi: 10.56190/jat.v2i2.23.