Indonesia Berdaya, 8(1) 2026: 31-42
https://doi.org/10.47679/ib.20261670

P-ISSN 2502-4825
E-ISSN 2502-9495

Stimulasi Kreativitas Visual Dan Motorik Halus Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Menggambar Berbasis *Animated Drawing*

Pance Mariati[1,*], Nafiah[2], Sri Hartatik[3], Alfiah[4], dan Zuyyinus Sa'adah[5]

Published online: 24 November 2026

ABSTRAK

Pembelajaran di lembaga pendidikan keagamaan umumnya berpusat pada kegiatan keagamaan, sehingga stimulasi kreativitas visual, keterampilan motorik halus, dan pemanfaatan teknologi digital pada siswa sekolah dasar belum terintegrasi secara sistematis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menstimulasi kreativitas visual dan motorik halus 42 siswa berusia 7 sampai 12 tahun serta meningkatkan kompetensi enam guru di Yayasan Nafisa Foundation melalui pelatihan menggambar berbasis aplikasi Animated Drawing. Kegiatan dilaksanakan pada Agustus 2026 dalam satu pertemuan berdurasi 120 menit dengan delapan kelompok kecil, melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan, dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek bertema religius. Capaian dibandingkan pada kondisi awal dan akhir (*pre-post*) menggunakan rubrik penilaian karya, lembar observasi, dan angket guru. Pada tahap laporan kemajuan, kreativitas visual siswa meningkat dari 38% menjadi 82%, keterampilan motorik halus dari 40% menjadi 74%, kemandirian menggunakan aplikasi dari 22% menjadi 78%, integrasi nilai religius dalam karya dari 45% menjadi 88%, dan kompetensi teknologi pembelajaran guru dari 28% menjadi 80%. Target kreativitas visual dan motorik halus telah tercapai, sedangkan kemandirian siswa dan kompetensi guru belum memenuhi target. Sebanyak 18 dari 30 karya digital telah dihasilkan, satu dari dua praktik pembelajaran guru telah terlaksana, dan draf modul mencapai sekitar 70%. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan capaian awal yang menjanjikan: seluruh indikator siswa dan guru berada pada kondisi akhir yang lebih tinggi daripada kondisi awal, dengan dua target siswa tercapai, dua target belum terpenuhi, dan tiga luaran produk masih berproses. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan hasil awal yang positif. Seluruh indikator pada siswa dan guru mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Dari empat target yang ditetapkan untuk siswa, dua target telah tercapai, sedangkan dua target lainnya masih memerlukan tindak lanjut. Sementara itu, tiga luaran produk masih dalam proses penyelesaian. Capaian ini menjadi dasar yang baik untuk melanjutkan kegiatan dan mengoptimalkan hasil yang belum memenuhi target.

Kata kunci: animasi digital; kompetensi guru; nilai religius; pembelajaran berbasis proyek; teknologi pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi bagi perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan spiritual anak. Pada rentang usia tujuh sampai 12 tahun, kemampuan anak mengekspresikan gagasan melalui gambar, koordinasi tangan dan mata, serta rasa ingin tahu terhadap teknologi berkembang secara bersamaan (Gulnaz Khanlar, 2025) . Di sisi lain, transformasi digital menuntut lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, menyediakan pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi secara bermakna. Prajuhana et al., (2023) mengulas keterkaitan tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*, SDGs), pendidikan digital, dan sekolah digital. Pada saat yang sama, (Schroth & Helfer, 2023a) membahas hubungan spiritualitas dan kreativitas dalam pendidikan spiritual anak dan remaja,

[1*-5] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

*) *corresponding author*

Pance Mariati
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia
Email: pance_mariati@unusa.ac.id

sedangkan Mariati et al., (2022) menyoroti keterkaitan teknologi digital dengan transformasi pendidikan sosial anak. Rujukan-rujukan tersebut menunjukkan bahwa penguatan kreativitas, nilai spiritual, dan literasi teknologi dapat dirancang dalam satu rangkaian pengalaman belajar.

Yayasan Nafisa Foundation merupakan lembaga pendidikan berbasis keagamaan yang berfokus pada pembinaan karakter religius dan pendidikan dasar anak usia sekolah. Kegiatan belajar diarahkan pada penguatan nilai spiritual melalui pembelajaran Al-Qur'an, pembiasaan ibadah, dan penanaman akhlak. Yayasan berada di kawasan permukiman dengan tingkat kepedulian terhadap pendidikan agama yang cukup tinggi. Berdasarkan peninjauan lapangan pada awal pelaksanaan, jumlah peserta didik tingkat sekolah dasar berkisar 30 sampai 50 siswa berusia tujuh sampai 12 tahun, sebagian besar berasal dari keluarga menengah ke bawah hingga menengah. Tenaga pendidik berjumlah sekitar empat sampai enam orang dengan kompetensi utama pada bidang pendidikan agama. Listrik tersedia stabil dan jaringan internet tersedia meskipun kecepatannya belum optimal, serta diperkirakan 70%-80% siswa memiliki akses terhadap telepon pintar.

Meskipun prasarana dasar tersedia, sarana pembelajaran masih didominasi media konvensional berupa buku dan mushaf Al-Qur'an, dengan posisi belajar klasikal (duduk lesehan) sehingga interaksi pembelajaran berpusat pada guru. Observasi lapangan juga menunjukkan potensi siswa yang besar, tampak dari antusiasme belajar dan minat yang tinggi pada aktivitas visual seperti menggambar, terutama untuk mengekspresikan tema religius. Perangkat digital yang dimiliki siswa lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada sebagai sarana edukatif, dan aktivitas seni belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kesepakatan bersama mitra, ditetapkan dua kelompok permasalahan prioritas. Pertama, pada aspek pengembangan pembelajaran siswa, pembelajaran seni belum terintegrasi secara sistematis, stimulasi kreativitas visual masih terbatas pada metode konvensional, keterampilan motorik halus (koordinasi tangan dan ketelitian) belum berkembang optimal, dan pemanfaatan teknologi digital sebagai media belajar masih sangat rendah. Kedua, pada aspek kompetensi guru, kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran masih terbatas, guru belum terbiasa mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran seni, dan belum tersedia panduan yang memadukan nilai religius dengan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang tepat adalah penerapan aplikasi *Animated Drawing*, yaitu sistem yang secara otomatis menganimasikan gambar figur manusia buatan anak dan dirilis sebagai situs demo yang dapat diakses secara gratis (Smith et al., 2023). Aplikasi ini berbasis web, tidak memerlukan instalasi tambahan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Zhao, (2023) membahas dampak sekaligus kekhawatiran terhadap karya gambar berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*, AI), yang mengisyaratkan perlunya pendampingan dalam penggunaannya oleh anak. Pada sisi guru, kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media digital telah dilaporkan, misalnya melalui aplikasi Scratch (Ghufron et al., 2022) dan pengembangan buku digital berbasis flipbook (Perdana et al., 2021). Kajian-kajian tersebut berfokus pada pengembangan media oleh guru atau pengembang. Sepanjang rujukan yang ditelaah dalam artikel ini, belum ditemukan kegiatan pengabdian yang memadukan menggambar manual, digitalisasi karya, animasi otomatis, dan penguatan nilai religius bagi siswa sekolah dasar di lembaga keagamaan, sekaligus meningkatkan kompetensi gurunya. Pada aspek inilah letak kebaruan kegiatan ini.

Tujuan kegiatan ini adalah (1) menstimulasi kreativitas visual dan keterampilan motorik halus siswa melalui pelatihan menggambar berbasis aplikasi *Animated Drawing* dengan tema religius, (2) meningkatkan kemandirian siswa menggunakan teknologi untuk kegiatan kreatif, dan (3) meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran seni berbasis teknologi yang memuat nilai religius. Kegiatan ini sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan nomor 4 (pendidikan berkualitas) dan nomor 9 (inovasi), Indikator Kinerja Utama (IKU) 3 dan 7 perguruan tinggi, Asta Cita dalam penguatan sumber daya manusia unggul dan berkarakter, serta fokus teknologi informasi dan komunikasi dalam Rencana Induk Riset Nasional (RIRN).

TINJAUAN PUSTAKA

Kreativitas visual, motorik halus, dan nilai spiritual pada anak

Gambar anak dapat menjadi salah satu sumber informasi mengenai perkembangan kognitif dan emosionalnya (Al Saadi, 2025; Kleeberg-Niepage & Degen, 2023). Lowenfeld dan Brittain (1987) menguraikan tahapan perkembangan kemampuan menggambar anak dan menekankan pentingnya pengalaman kreatif dalam pertumbuhan anak. Rentang usia tujuh sampai 12 tahun mencakup tahap skematik hingga awal tahap realisme, ketika anak mulai mengembangkan konsep bentuk yang konsisten, memperhatikan detail, dan menggunakan warna secara lebih terencana. Pada fase ini, menggambar dan mewarnai melatih koordinasi tangan dan mata, kontrol otot-otot kecil tangan, serta ketelitian, yang merupakan komponen keterampilan motorik halus (Hafidz & Puspawati, 2022; Pinto & Incognito, 2022) .

Dalam konteks lembaga keagamaan, pengalaman spiritual anak dapat menjadi sumber gagasan visual. Schroth & Helfer, 2023b) membahas keterkaitan spiritualitas dan kreativitas sebagai bagian dari upaya mendukung anak dan remaja melalui pendidikan spiritual. Karena itu, tema religius seperti masjid, kegiatan ibadah, dan kehidupan sehari-hari yang bernuansa islami tidak hanya berfungsi sebagai konteks kegiatan, tetapi juga dapat menjadi isi karya yang diekspresikan siswa.

Teknologi digital, animasi, dan AI dalam pembelajaran seni

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni telah dikaji pada berbagai jenjang. Mariati (2021) membahas inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar, sedangkan (Mariati, Handayaningrum, & Yanuartuti, 2026) mengkaji teknologi digital dalam model pembelajaran yang berkembang dengan menekankan aspek validitas dan reliabilitas. Mujiarto et al., (2019) menerapkan multimedia animasi untuk gambar teknik pada siswa sekolah menengah kejuruan, dan Perdana et al., (2021) mengembangkan media buku digital berbasis flipbook melalui penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang dinilai layak untuk pembelajaran biologi di sekolah menengah atas. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital dan animasi telah banyak dimanfaatkan, tetapi kajiannya lebih banyak berfokus pada siswa dan mahasiswa jenjang lanjut atau pada pengembangan media, bukan pada anak sekolah dasar yang menghasilkan karya sendiri.

Animated Drawing dirancang untuk menganimasikan gambar figur manusia buatan anak secara otomatis. Sistem ini tahan terhadap keragaman gambar anak dan cukup sederhana untuk digunakan siapa saja, serta dirilis sebagai situs demo terbuka yang telah dipakai jutaan orang (Smith et al., 2023) . Kesederhanaan tersebut relevan bagi siswa sekolah dasar dan guru dengan kompetensi teknologi awal yang terbatas. Di sisi lain, (Zhao, 2023b) mengingatkan adanya dampak sekaligus kekhawatiran terkait karya gambar yang dihasilkan AI. Dalam kegiatan ini, aplikasi tidak digunakan untuk menggantikan proses menggambar, melainkan untuk menganimasikan gambar yang dibuat sendiri oleh siswa sehingga proses kreatif tetap berada pada siswa.

Pembelajaran berbasis proyek dan kompetensi guru

berbasis proyek (*project-based learning*) menempatkan siswa pada kegiatan inti yang menghasilkan produk nyata sebagai wujud pemahaman (Thomas, 2000). Pendekatan ini sesuai dengan tujuan kegiatan karena siswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi, tetapi menghasilkan karya yang dapat ditampilkan, direfleksikan, dan dinilai. Bagi guru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterpaduan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten, sebagaimana dikemukakan dalam kerangka *technological pedagogical content knowledge* (Mishra & Koehler, 2006). Dalam kegiatan ini, konten yang dimaksud adalah seni rupa yang memuat nilai religius, pedagogi yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek, dan teknologi yang dipakai adalah *Animated Drawing*.

Pelatihan yang disertai pendampingan merupakan pola yang lazim digunakan dalam penguatan kompetensi guru sekolah dasar, misalnya pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis Scratch (Ghufron et al., 2022). Integrasi konteks lokal ke dalam model pembelajaran juga dikembangkan oleh (Khairiyah et al., 2026) melalui model *read, explore, application* berbasis etnosains, dan hal itu sejalan dengan upaya kegiatan ini mengintegrasikan konteks religius ke dalam media digital. Dengan demikian, kegiatan ini memadukan tiga unsur, yaitu pembelajaran berbasis proyek untuk siswa, pelatihan dan pendampingan untuk guru, serta konteks religius sebagai isi karya.

BAHAN DAN METODE

Desain kegiatan dan mitra

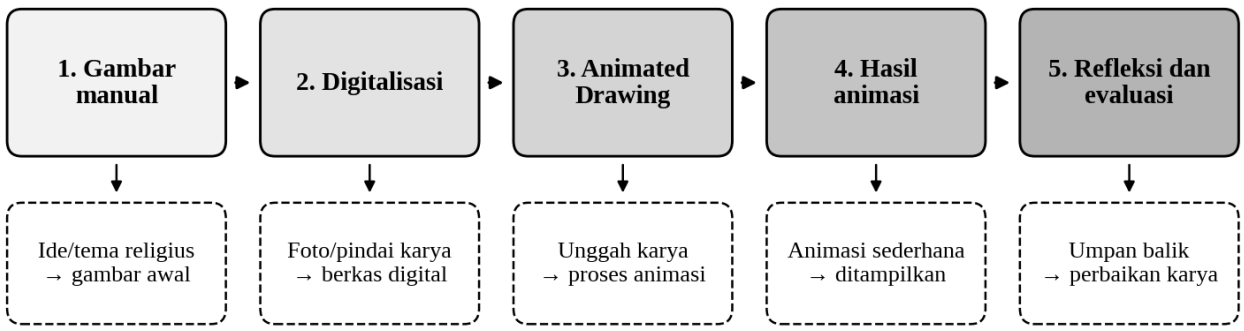
Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif, aplikatif, dan berkelanjutan yang dilaksanakan melalui Skema Kemitraan Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Tahun 2026. Kegiatan ini memotret tahun pertama dari rencana satu tahun. Mitra kegiatan adalah Yayasan Nafisa Foundation. Evaluasi menggunakan desain deskriptif *pre-post* tanpa kelompok kontrol, yaitu membandingkan kondisi awal (*baseline*) dan kondisi akhir pada kelompok yang sama dalam satu pertemuan.

Sasaran dan partisipasi mitra

Sasaran kegiatan terdiri atas 42 siswa sekolah dasar berusia 7 sampai 12 tahun dan enam tenaga pendidik. Sosialisasi juga melibatkan pengelola yayasan dan perwakilan orang tua. Yayasan menyediakan ruang kelas serta fasilitas dasar berupa listrik dan akses internet. Guru terlibat langsung mendampingi praktik menggambar siswa, sedangkan orang tua mendukung kelancaran kegiatan siswa di rumah, antara lain dengan menyediakan akses perangkat digital secara bergantian.

Pendekatan dan penerapan teknologi

Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek yang memadukan kreativitas, teknologi, dan nilai religius. Tema karya mencakup anak sholih-sholihah yang bernuansa islami. Aplikasi *Animated Drawing* dipilih sebagai media utama karena bersifat interaktif, berbasis web tanpa instalasi tambahan, dan mudah digunakan. Penguatan motorik halus dilakukan melalui tahapan menggambar yang terstruktur, mulai dari latihan garis dasar dan pewarnaan hingga pembuatan gambar digital sederhana, dengan pendampingan bertahap agar siswa mampu menggunakan aplikasi secara mandiri. Alur penerapan teknologi disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur penerapan teknologi *Animated Drawing* dalam kegiatan pembelajaran. Gambar disusun ulang oleh penulis dari alur kegiatan pada laporan kemajuan.

Waktu, durasi, dan tahapan pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada Agustus 2026 di Yayasan Nafisa Foundation dalam satu pertemuan berdurasi 120 menit. Sebanyak 42 siswa dibagi menjadi delapan kelompok kecil beranggotakan lima sampai enam siswa (enam kelompok berisi lima siswa dan dua kelompok berisi enam siswa) agar pendampingan lebih intensif. Penggunaan perangkat dijadwalkan [bergiliran / paralel dengan satu pendamping per kelompok; sebutkan jumlah pendamping dan perangkat]. Pelaksanaan mengacu pada lima tahap yang direncanakan dalam proposal, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan. Empat tahap pertama dilaksanakan berurutan dalam satu pertemuan, sedangkan tahap keberlanjutan berlangsung setelah pertemuan. Rincian alokasi waktu disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan program pengabdian

Tahap	Alokasi Waktu	Kegiatan utama	Pihak yang terlibat
Sosialisasi	20 menit	Penyampaian tujuan, manfaat, dan alur program; kesepakatan bentuk kegiatan, jadwal, dan peran; penegasan kebutuhan mitra melalui diskusi	Pengelola yayasan, enam guru, perwakilan orang tua
Pelatihan	30 menit	Siswa: pengenalan aplikasi, teknik menggambar digital dasar, pewarnaan, dan animasi sederhana melalui praktik langsung. Guru: penggunaan aplikasi, desain pembelajaran kreatif berbasis teknologi, dan integrasi nilai religius pada pembelajaran seni	42 siswa dan enam guru
Penerapan teknologi	40 menit	Siswa membuat gambar manual bertema religius, mendigasitalkan, mengunggah, dan menganimasikannya; guru menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di kelas	Siswa dan guru
Pendampingan dan evaluasi	30 menit	Bimbingan teknis penggunaan aplikasi dan pelaksanaan pembelajaran; observasi langsung; penilaian karya; refleksi bersama guru pada akhir sesi	Tim pengabdian, guru, siswa
Keberlanjutan	Setelah pertemjan	Penyusunan modul atau panduan pembelajaran berbasis teknologi dan nilai religius; pemanfaatan karya siswa sebagai media belajar dan dokumentasi yayasan	Tim pengabdian, guru, yayasan

Prosedur evaluasi

Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, penilaian karya siswa, dan umpan balik guru. Indikator yang dipantau meliputi (1) kemandirian siswa menggunakan aplikasi, yang ditunjukkan melalui kemampuan mengunggah gambar dan mengikuti proses animasi; (2) kreativitas visual, yang dilihat dari keberagaman ide, komposisi warna, bentuk, dan ekspresi tema; (3) keterampilan motorik halus, yang diamati melalui ketelitian, koordinasi tangan dan mata, kerapian garis, konsistensi bentuk, dan ketepatan pewarnaan; (4) integrasi nilai religius dalam karya; serta (5) kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Penilaian dilaksanakan oleh tim pengabdian melalui observasi dan penelaahan karya, sedangkan umpan balik guru digunakan sebagai informasi pendukung. Data dilaporkan sebagai persentase capaian awal dan capaian pada tahap laporan kemajuan; selisih kedua angka dinyatakan dalam poin persentase. Naskah dan catatan yang tersedia belum mendokumentasikan jumlah penilai secara rinci, prosedur kalibrasi penilai, atau penghitungan kesepakatan antarpenilai. Karena itu, konsistensi penilaian belum dapat dinyatakan telah teruji secara statistik dan hasil perlu dibaca sebagai gambaran deskriptif. Penggunaan instrumen yang identik pada kedua waktu pengukuran juga perlu dipastikan melalui pemeriksaan dokumen evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dan partisipasi

Sosialisasi diikuti oleh pengelola yayasan, enam guru, dan perwakilan orang tua. Seluruh 42 siswa mengikuti kegiatan secara bertahap dalam kelompok kecil, sedangkan lima dari enam guru mengikuti pelatihan secara penuh (83,3%). Siswa terlibat dalam praktik menggambar dan pembuatan karya, sementara guru mendampingi proses praktik. Catatan pelaksanaan yang tersedia menggambarkan partisipasi tersebut secara umum, tetapi belum menyediakan hitungan terstruktur mengenai durasi keterlibatan tiap siswa atau jumlah siswa yang menyelesaikan setiap tahap. Oleh sebab itu, keterlibatan siswa dilaporkan secara deskriptif, bukan sebagai ukuran kuantitatif tersendiri.

Mekanisme penerapan *Animated Drawing*

Siswa tidak langsung diarahkan membuat animasi, tetapi mengikuti alur sederhana dan sistematis (Gambar 1). Siswa menentukan ide dan tema religius, membuat gambar manual, mendigitalkan gambar dengan memotret atau memindainya, mengunggah berkas ke aplikasi untuk diproses menjadi animasi sederhana, lalu menggunakan hasil animasi sebagai bahan refleksi dan perbaikan karya. Alur ini mempertahankan aktivitas menggambar manual yang melatih motorik halus, sekaligus menghubungkannya dengan pengalaman menggunakan teknologi. Selain itu, siswa mengalami pembelajaran yang menghasilkan produk, bukan sekadar belajar mengoperasikan aplikasi.

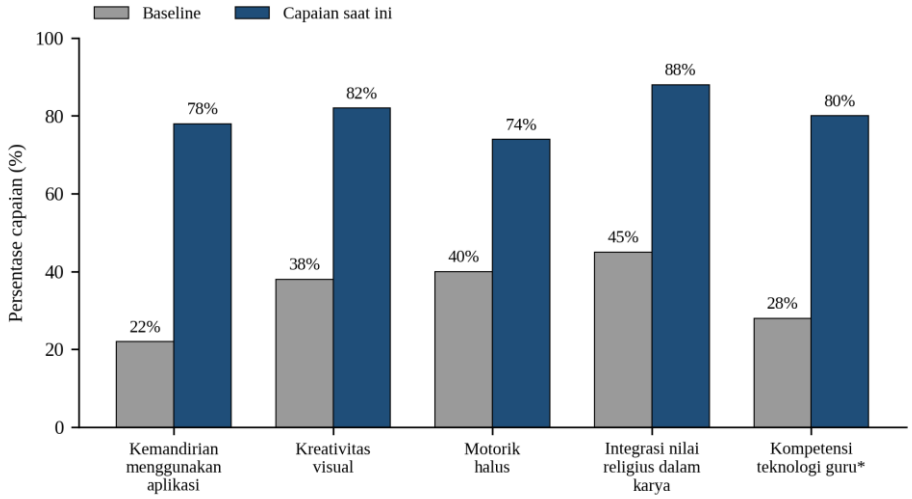
Animated Drawing dirancang untuk menganimasikan gambar figur manusia (Smith et al., 2023). Karena itu, tidak semua jenis gambar otomatis sesuai untuk diproses oleh aplikasi. Dalam kegiatan ini, gambar yang dipilih untuk dianimasikan perlu menampilkan figur manusia yang cukup jelas, misalnya anak dengan pakaian muslim atau tokoh yang sedang berangkat mengaji. Gambar berupa objek tunggal, bangunan, pola dekoratif, atau pemandangan tanpa figur manusia tidak dapat diasumsikan akan menghasilkan animasi yang sesuai dengan fungsi aplikasi. Laporan kemajuan menyebutkan bahwa 18 karya digital telah dihasilkan dan dianimasikan; untuk memperkuat bukti, penulis perlu menyertakan contoh karya sebelum dan sesudah animasi atau tautan/lampiran dokumentasi yang aman serta telah memperoleh persetujuan publikasi.

Capaian pembelajaran siswa

Capaian indikator pembelajaran siswa dan kompetensi guru pada tahap laporan kemajuan disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 2. Seluruh indikator menunjukkan angka capaian akhir yang lebih tinggi daripada angka awal. Selisih rata-rata kelima indikator adalah 45,8 poin persentase. Angka ini merupakan ringkasan deskriptif dari indikator yang memiliki dasar pengukuran berbeda, sehingga tidak ditafsirkan sebagai ukuran tunggal efektivitas program. Data bukan hasil uji statistik dan tidak membuktikan hubungan sebab-akibat antara pelatihan dan perubahan capaian.

Tabel 2. Perbandingan capaian indikator pembelajaran siswa dan kompetensi guru

Indikator	Baseline (%)	Capaian (%)	Kenaikan (poin)
Kemandirian siswa menggunakan aplikasi	22	78	+56
Kreativitas visual siswa	38	82	+44
Keterampilan motorik halus siswa	40	74	+34
Integrasi nilai religius dalam karya digital	45	88	+43
Kompetensi teknologi pembelajaran guru (4/5 peserta penuh; 4/6 seluruh guru)	28	80% (peserta penuh); 66,7% (seluruh guru)	+52



Gambar 2. Perbandingan capaian lima indikator pada kondisi awal (baseline) dan akhir

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemandirian siswa dalam menggunakan aplikasi *Animated Drawing*, dari 22% pada kondisi awal menjadi 78% pada tahap laporan kemajuan, atau meningkat sebesar 56 poin persentase. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa mengikuti tahapan penggunaan aplikasi, mengunggah gambar, serta menjalankan proses animasi dengan pendampingan tim pelaksana. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan dan menampilkan karya visual secara interaktif.

Pada aspek kreativitas visual, capaian siswa meningkat dari 38% menjadi 82%, atau naik sebesar 44 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan visual, memadukan warna, membentuk objek, dan mengekspresikan tema melalui karya gambar. Sementara itu, keterampilan motorik halus meningkat dari 40% menjadi 74%, atau naik sebesar 34 poin persentase. Perkembangan ini terlihat melalui kegiatan menggambar, mengendalikan gerakan tangan, membentuk garis, mengatur komposisi, dan mewarnai objek. Capaian akhir kedua indikator tersebut telah melampaui target program, yaitu minimal 70% untuk kreativitas visual dan 60% untuk keterampilan motorik halus.

Pada aspek integrasi nilai religius, capaian meningkat dari 45% menjadi 88%, atau naik sebesar 43 poin persentase. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mampu menuangkan tema dan nilai religius ke dalam karya visual yang dihasilkan selama kegiatan. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan nilai yang dipelajari, serta menghasilkan produk digital yang dapat ditampilkan dan direfleksikan bersama. Pendekatan tersebut sejalan dengan pemanfaatan pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Schroth & Helfer, 2023).

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan menggambar berbasis *Animated Drawing* memberikan hasil positif dalam pengembangan kreativitas visual, keterampilan motorik halus, kemandirian penggunaan aplikasi, dan kemampuan mengintegrasikan nilai religius ke dalam karya digital. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan seni dan teknologi, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan gagasan melalui media digital. Hasil pelaksanaan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi animasi dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran seni yang menarik, kontekstual, dan mendukung pengembangan keterampilan siswa sekolah dasar.

Luaran Karya Digital

Pelaksanaan kegiatan pelatihan menggambar berbasis *Animated Drawing* telah menghasilkan 18 karya digital dari target minimal 30 karya, atau mencapai 60% dari target yang ditetapkan. Seluruh

karya yang dihasilkan telah melalui proses animasi menggunakan aplikasi *Animated Drawing*. Karya siswa mengangkat beragam tema, antara lain aktivitas anak-anak yang berangkat mengaji dan ilustrasi bernuansa keislaman. Hasil tersebut menunjukkan antusiasme siswa dalam mengembangkan gagasan visual serta memanfaatkan teknologi digital untuk mengubah gambar menjadi karya animasi yang menarik dan interaktif.

Proses pembuatan karya memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengintegrasikan keterampilan menggambar dengan pemanfaatan aplikasi digital. Siswa tidak hanya menghasilkan gambar, tetapi juga belajar mengembangkan tema, membentuk figur visual, dan menampilkan karya melalui animasi. Produksi karya digital selanjutnya diarahkan untuk mencapai target minimal 30 karya sesuai dengan rencana kegiatan. Luaran ini diharapkan dapat menjadi bagian dari dokumentasi pembelajaran seni berbasis teknologi sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas dan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kompetensi Guru

Kegiatan pelatihan guru mencakup pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi *Animated Drawing*, perancangan pembelajaran kreatif berbasis teknologi, serta integrasi nilai religius dalam pembelajaran seni. Sebanyak lima dari enam guru sasaran mengikuti pelatihan secara penuh, atau mencapai 83,3% dari jumlah guru yang ditargetkan. Dari lima guru tersebut, empat guru telah dinilai mampu menggunakan aplikasi, setara dengan 80% peserta yang mengikuti pelatihan secara penuh. Jika dihitung berdasarkan seluruh guru sasaran, capaian kompetensi tersebut mencapai 66,7%.

Pelatihan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenal pemanfaatan teknologi animasi dalam pembelajaran seni serta mengembangkan kegiatan belajar yang menghubungkan kreativitas visual, keterampilan digital, dan nilai religius. Penguasaan aplikasi menjadi bekal bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan ruang kepada siswa untuk menghasilkan karya digital. Pelaksanaan pelatihan yang disertai pendampingan juga sejalan dengan kegiatan pengembangan kompetensi melalui pelatihan dan dukungan praktik pembelajaran yang dilaporkan oleh Nafiah et al. (2022).

Selain pelatihan, satu praktik pembelajaran berbasis teknologi telah dilaksanakan dari target minimal dua kali praktik. Praktik pembelajaran tersebut menjadi sarana penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh guru selama pelatihan. Sementara itu, penyusunan modul atau panduan pembelajaran berbasis teknologi dan nilai religius telah mencapai sekitar 70% dari proses pengembangan. Modul dirancang memuat langkah penggunaan *Animated Drawing*, contoh tema religius, serta rubrik penilaian kreativitas visual dan keterampilan motorik halus siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan pendampingan telah menghasilkan capaian berupa peningkatan keterlibatan guru dalam pemanfaatan teknologi digital, pelaksanaan praktik pembelajaran, dan pengembangan modul pembelajaran. Luaran tersebut menjadi dasar untuk memperluas penerapan pembelajaran seni berbasis teknologi di sekolah dasar serta mendukung keberlanjutan kegiatan setelah pelatihan selesai.

Kendala Pelaksanaan dan Langkah Penanganan

Selama pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana bersama mitra melakukan penyesuaian teknis dan operasional untuk memastikan kegiatan pelatihan berjalan dengan baik. Beberapa penyesuaian yang dilakukan meliputi aspek jaringan internet, ketersediaan perangkat, adaptasi penggunaan aplikasi oleh guru, dan penjadwalan kegiatan.

Keterbatasan kecepatan internet

Proses pengunggahan gambar dan pemrosesan animasi memerlukan koneksi internet yang memadai. Untuk menjaga kelancaran kegiatan, pengunggahan dilakukan secara bergiliran dalam kelompok kecil. Pengaturan ini membantu mengoptimalkan penggunaan jaringan dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan proses animasi.

Ketersediaan perangkat digital

Penggunaan telepon pintar dan laptop disesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia. Siswa melaksanakan praktik secara bergantian dalam kelompok sehingga perangkat dapat dimanfaatkan secara optimal. Pengaturan kelompok praktik juga membantu menjaga keterlibatan siswa selama proses pembuatan karya digital.

Adaptasi guru terhadap aplikasi

Guru memperoleh pendampingan dalam mempelajari fitur dan tahapan penggunaan aplikasi *Animated Drawing*. Untuk mendukung pemahaman dan keterampilan praktik, tim pelaksana memberikan bimbingan tambahan secara individual sesuai kebutuhan guru. Pendampingan ini diarahkan agar guru semakin terbiasa menggunakan aplikasi dan mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran seni berbasis teknologi.

Penyesuaian jadwal kegiatan

Pelaksanaan pelatihan diselaraskan dengan agenda rutin yayasan, termasuk kegiatan pembelajaran Al-Qur'an dan ibadah. Tim pelaksana berkoordinasi dengan pengelola yayasan untuk menyesuaikan jadwal sehingga kegiatan pelatihan dapat berlangsung tanpa mengganggu aktivitas keagamaan yang telah terprogram.

Secara keseluruhan, penanganan kendala dilakukan melalui koordinasi antara tim pelaksana, guru, dan pengelola yayasan. Penyesuaian teknis tersebut mendukung kelancaran kegiatan pelatihan dan pelaksanaan praktik pembuatan karya digital. Sebagai tindak lanjut, persiapan gambar, termasuk pemotretan dan pemeriksaan kualitas berkas, dapat dilakukan sebelum sesi penggunaan aplikasi. Dengan demikian, waktu praktik daring dapat dimanfaatkan secara lebih efektif untuk proses pengunggahan gambar dan pembuatan animasi.

Dampak, Keberlanjutan, dan Dokumentasi

Pelaksanaan kegiatan pelatihan menggambar berbasis *Animated Drawing* memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan seni dan teknologi digital. Siswa terlibat dalam kegiatan menggambar, mengeksplorasi fitur aplikasi, mengamati hasil animasi, dan merefleksikan karya yang dihasilkan. Proses ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas visual sekaligus mengenal pemanfaatan teknologi sebagai sarana berekspresi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa selama proses eksplorasi dan pembuatan karya.

Pada tingkat kelembagaan, karya digital yang dihasilkan berpotensi dimanfaatkan sebagai dokumentasi pembelajaran, bahan presentasi karya siswa, serta media pendukung kegiatan pendidikan dan kreativitas di lingkungan yayasan. Pemanfaatan karya tersebut juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan hasil belajar siswa kepada warga sekolah dan masyarakat.

Keberlanjutan program didukung melalui pengembangan modul atau panduan pembelajaran yang memuat langkah penggunaan *Animated Drawing*, contoh tema karya, serta rubrik penilaian kreativitas visual dan keterampilan motorik halus. Panduan ini diharapkan membantu guru menerapkan kegiatan serupa dalam pembelajaran seni secara berkelanjutan. Melalui dukungan guru dan pengelola yayasan, pemanfaatan teknologi digital dapat dikembangkan menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran kreatif yang menghubungkan seni, literasi digital, dan nilai-nilai religius.

Keterbatasan

Pelaksanaan kegiatan ini menjadi tahap awal dalam pengembangan pembelajaran seni berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Hasil kegiatan memberikan gambaran mengenai perkembangan kreativitas visual, keterampilan motorik halus, kemandirian penggunaan aplikasi, serta integrasi nilai religius dalam karya siswa. Kegiatan ini juga menghasilkan karya digital, memberikan pengalaman praktik kepada guru, dan mendorong pengembangan modul pembelajaran berbasis *Animated*

Drawing. Capaian tersebut menjadi dasar untuk penyempurnaan pelaksanaan program berikutnya, terutama melalui pendampingan lanjutan bagi guru, pengembangan jumlah karya digital, penguatan dokumentasi hasil pembelajaran, dan penerapan kegiatan secara berkelanjutan. Pengembangan program selanjutnya dapat diarahkan pada penerapan di lembaga pendidikan yang lebih beragam agar manfaat pembelajaran seni berbasis teknologi dapat menjangkau lebih banyak siswa dan guru.

KESIMPULAN

Pelatihan menggambar berbasis *Animated Drawing* dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek bertema religius di Yayasan Nafisa Foundation menunjukkan hasil yang positif dalam mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan digital siswa sekolah dasar. Pada tahap laporan kemajuan, capaian kreativitas visual mencapai 82%, keterampilan motorik halus 74%, kemandirian penggunaan aplikasi 78%, dan integrasi nilai religius dalam karya 88%. Dibandingkan dengan kondisi awal, masing-masing indikator mengalami peningkatan sebesar 44, 34, 56, dan 43 poin persentase. Capaian kreativitas visual dan keterampilan motorik halus telah melampaui target program, sedangkan kemandirian penggunaan aplikasi terus diarahkan untuk mencapai target 80%.

Dalam pengembangan kompetensi guru, empat dari lima guru yang mengikuti pelatihan secara penuh telah dinilai mampu menggunakan aplikasi *Animated Drawing*. Kegiatan juga menghasilkan 18 karya digital yang telah dianimasikan dari target 30 karya, satu praktik pembelajaran berbasis teknologi dari target dua praktik, serta draf modul pembelajaran yang telah mencapai sekitar 70% penyelesaian. Luaran tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya memberikan pengalaman berkarya kepada siswa, tetapi juga mendukung pengembangan praktik pembelajaran seni berbasis teknologi dan nilai religius bagi guru.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menjadi alternatif kegiatan pembelajaran seni yang mengintegrasikan kreativitas visual, keterampilan motorik halus, literasi digital, dan nilai religius. Keberlanjutan program diarahkan pada penyelesaian target karya digital, pelaksanaan praktik pembelajaran berikutnya, finalisasi modul, serta penguatan pendampingan guru. Dengan pengembangan tersebut, pemanfaatan *Animated Drawing* diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari pembelajaran seni yang kreatif, interaktif, dan kontekstual di sekolah dasar.

Deklarasi

Persetujuan Etika dan Persetujuan untuk Berpartisipasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika, perlindungan anak, dan privasi peserta. Identitas pribadi siswa dijaga kerahasiaannya selama pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan. Dokumentasi visual yang menampilkan wajah atau identitas anak tidak disertakan dalam artikel ini untuk menjaga privasi dan perlindungan peserta.

Persetujuan untuk Publikasi

Artikel ini tidak menyertakan foto dokumentasi yang menampilkan wajah atau identitas siswa. Penyajian hasil kegiatan difokuskan pada uraian pelaksanaan, capaian program, dan luaran kegiatan dengan tetap memperhatikan kerahasiaan serta perlindungan data peserta.

Data Availability

Data pendukung hasil kegiatan berupa rekapitulasi capaian program dan hasil penilaian dapat diminta kepada penulis korespondensi untuk keperluan akademik yang relevan, dengan tetap memperhatikan kerahasiaan dan perlindungan privasi peserta. Data yang mengandung identitas pribadi siswa serta foto atau gambar anak yang dapat mengungkap identitas mereka tidak tersedia

untuk akses publik. Akses terhadap data tersebut dibatasi untuk melindungi privasi dan kepentingan terbaik anak.

Conflicts of Interest

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi pelaksanaan kegiatan, analisis hasil, maupun penyusunan artikel ini.

Funding

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya melalui Skema Kemitraan Masyarakat Tahun 2026.

Use of AI

Dalam pelaksanaan kegiatan, aplikasi *Animated Drawing* digunakan untuk memproses gambar siswa menjadi animasi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran seni berbasis teknologi digital. Penggunaan aplikasi tersebut merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan berbeda dari penggunaan kecerdasan buatan generatif untuk penyusunan naskah artikel. Pernyataan mengenai penggunaan AI generatif dalam penulisan dan penyuntingan naskah disesuaikan dengan praktik yang benar-benar dilakukan oleh penulis serta kebijakan jurnal yang berlaku.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya atas pendanaan melalui Skema Kemitraan Masyarakat Tahun 2026, kepada pengelola, guru, dan siswa Yayasan Nafisa Foundation sebagai mitra kegiatan, serta kepada orang tua siswa yang mendukung kelancaran program.

REFERENCES

Al Saadi, N. (2025). Children’s Drawings: An Expression of the Psychological States Experienced by the Child. *Open Journal of Social Sciences*, *13*(10), 705–717. https://doi.org/10.4236/jss.2025.1310040

Ghufron, S., Hartatik, S., Mariati, P., & Ruliansyah, A. (2022). *Pelatihan Dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Aplikasi Scratch*. (November).

Gulnaz Khanlar, A. (2025). The impact of innovative approaches in primary education on student intelligence. *European Science Review*, 60–62. https://doi.org/10.29013/ESR-25-9.10-60-62

Hafidz, N., & Puspawati, D. (2022). The Influence of Drawing Activities on the Performance of Fine Motoric in Children aged 5-6 Years. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, *7*(2), 185. https://doi.org/10.30983/educative.v7i2.4295

Khairiyah, U., Suryanti, Widodo, W., & Mariati, P. (2026). Improving science literacy and communication skills: a study using development of the read, explore, application (REA) learning model based on ethnoscience. *Multidisciplinary Science Journal*, *8*(1). https://doi.org/10.31893/multiscience.2026118

Kleeberg-Niepage, A., & Degen, J. L. (2023). Children's Drawings as Data in Psychology. In *The Routledge International Handbook of Innovative Qualitative Psychological Research* (pp. 101–124). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003132721-11

Mariati, P., Djazilan, S., Nafiah, & Hartatik, S. (2022). Before The Pandemic and its Impact to the Future about IoT and the Transformation of Children's Social Education. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, *12*(2), 95–102. https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.09

Mariati, P., Handayaningrum, W., & Yanuartuti, S. (2026). Synthesizing knowledge through comprehensive literature review on creativity and collaboration within ECEE framework for primary school teacher education. In *Multidisciplinary Reviews* (Vol. 9, Number 5). Malque Publishing. https://doi.org/10.31893/multirev.2026224

Mariati, P., Handayaningrum, W., Yanuartuti, S., & Khairiyah, U. (2026). Exploring digital technology in evolving learning models: A comprehensive study on validity and reliability. *Multidisciplinary Science Journal*, *8*(2). https://doi.org/10.31893/multiscience.2026102

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Mujiarto, Djohar, A., Komaro, M., Pratiwi, A., Muhammad, T., & Sayuti, M. (2019). Application of Multimedia Animation Engineering Drawing (MMAED) for Vocational High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, *1179*(1), 012039. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012039

Perdana, M. A., Wibowo, D. E., & Kamil Budiarto, M. (2021). *Digitalization of Learning Media through Digital Book Development Using the Flipbook Application*. *54*, 263–272. https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2

Pinto, G., & Incognito, O. (2022). The relationship between emergent drawing, emergent writing, and visual-motor integration in preschool children. *Infant and Child Development*, *31*(2). https://doi.org/10.1002/icd.2284

Prajuhana, A., Sarimanah, E., Rully, T., Setiawan, M. I., Sukoco, A., Sugeng, S., & Bon, A. T. (2023). Sustainable Development Goals (SDGs), Digital Education and Digital School. *IJEBD (International Journal of Entrepreneurship and Business Development)*, *6*(1), 163–171. https://doi.org/10.29138/ijebd.v6i1.2114

Schroth, S. T., & Helfer, J. A. (2023a). Spirituality and Creativity. In *Supporting Children and Youth Through Spiritual Education* (pp. 137–154). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6371-0.ch008

Schroth, S. T., & Helfer, J. A. (2023b). Spirituality and Creativity. In *Supporting Children and Youth Through Spiritual Education* (pp. 137–154). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6371-0.ch008

Smith, H. J., Zheng, Q., Li, Y., Jain, S., & Hodgins, J. K. (2023). A Method for Animating Children's Drawings of the Human Figure. *ACM Transactions on Graphics*, *42*(3), 1–15. https://doi.org/10.1145/3592788

Thomas, J. W. (2000). *A Review Of Research On Project-Based Learning*. http://www.autodesk.com/foundation

Zhao, M. (2023a). The Impact and Concerns of AI Drawing: Exploring the Emergence and Development of Artificial Intelligence-Generated Artworks. *Communications in Humanities Research*, *18*(1), 267–270. https://doi.org/10.54254/2753-7064/18/20231187

Zhao, M. (2023b). The Impact and Concerns of AI Drawing: Exploring the Emergence and Development of Artificial Intelligence-Generated Artworks. *Communications in Humanities Research*, *18*(1), 267–270. https://doi.org/10.54254/2753-7064/18/20231187