e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

5000 – 8000 words

Pelatihan Menggambar Digital untuk Memperkaya Kreativitas Digital bagi Anak-anak Desa di Rumah Belajar Pelita Desa

Jaftiyatur Rohaniyah[1], Dinar Vincy Yunitaka B[2], Fitrah Yuliawati[3]

Universitas Islam Madura, Indonesia [1,2,3]
{javetien8@gmail.com[1], dinarvincy89@gmail.com[2], fitrahyuliawati@uim.ac.id[3]}

Submission: ..... *Received*: ..... *Published*: .....

Keywords: *menggambar digital, Kreatifitas anak, literasi digital, pelatihan partisipatif*

Abstract. *This community service activity aimed to implement digital drawing training to enrich digital creativity for children at Pelita Desa Foundation. The program was designed to introduce children to digital drawing tools, improve artistic skills, and enhance digital literacy.*

The method used was participatory training consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. The implementation included introducing digital drawing applications, guided practice, coloring techniques, and creating simple digital illustrations.

The results showed that participants demonstrated high enthusiasm and active engagement during the training. Children were able to understand basic digital drawing tools, create simple illustrations, apply coloring techniques, and present their artwork confidently. The training also improved students' creativity, motivation, and digital literacy. Although limited devices and different skill levels became challenges, these were addressed through group-based practice and mentoring. The total participant in this program are 28 students and it takes 2 weeks to do this project.

In conclusion, digital drawing training effectively enriched children's digital creativity at Pelita Desa Foundation. The program provided meaningful creative learning experiences and supported the development of digital skills for children. Continuous implementation of similar programs is recommended to further enhance children's creativity and technological competence

Key Words: Digital Drawing, Digital Creativity

Abstrak. *Kegiatan pelayanan masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan pelatihan menggambar digital guna memperkaya kreativitas digital bagi anak-anak di* ***Rumah Belajar*** *Pelita Desa. Program ini dirancang untuk memperkenalkan anak-anak pada alat menggambar digital, meningkatkan keterampilan artistik, dan meningkatkan literasi digital.*

Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

terdiri dari tahap persiapan, implementasi, dan evaluasi. Implementasinya meliputi pengenalan aplikasi gambar digital, latihan terpandu, teknik mewarnai, dan pembuatan ilustrasi digital sederhana. Total peserta program ini adalah 28 siswa dan proyek ini membutuhkan waktu 2 minggu.

Hasilnya menunjukkan bahwa peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif selama pelatihan. Anak-anak dapat memahami alat gambar digital dasar, membuat ilustrasi sederhana, menerapkan teknik mewarnai, dan mempresentasikan karya seni mereka dengan percaya diri. Pelatihan ini juga meningkatkan kreativitas, motivasi, dan literasi digital siswa. Meskipun perangkat terbatas dan tingkat keterampilan yang berbeda menjadi tantangan, hal ini diatasi melalui praktik berbasis kelompok dan pendampingan.

*Sebagai kesimpulan, pelatihan menggambar digital secara efektif memperkaya kreativitas digital anak-anak di R**umah Belajar** Pelita Desa. Program ini memberikan pengalaman belajar kreatif yang bermakna dan mendukung pengembangan keterampilan digital bagi anak-anak. Pelaksanaan berkelanjutan program serupa direkomendasikan untuk lebih meningkatkan kreativitas dan kompetensi teknologi anak-anak*

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah sangat memengaruhi lanskap pendidikan, termasuk pembelajaran kreatif bagi anak-anak. Dalam satu dekade terakhir telah mengubah lanskap pendidikan secara radikal (Andhika Priya Multazam, 2026). Mereka memiliki keterampilan yang lebih kompleks dan beragam, termasuk kemampuan kreativitas digital (Hasbi, 2025). Kreativitas digital semakin menjadi keterampilan penting yang mendukung berpikir kritis, pemecahan masalah, dan ekspresi artistik. Salah satu cara efektif untuk mengembangkan kompetensi ini adalah melalui pelatihan menggambar digital, yang memperkenalkan anak-anak pada alat kreatif sambil mengembangkan keterampilan komunikasi visual mereka. Kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, karena hanya masyarakat yang kreatif yang bisa beradaptasi dengan perubahan zaman dan mencapai kemajuan dalam budaya dan ilmu pengetahuan (Karmila, 2024). Anak-anak yang tinggal di daerah pedesaan atau pinggiran kota sering menghadapi akses terbatas ke pembelajaran kreatif digital yang terstruktur. Kesenjangan ini dapat menyebabkan kesempatan yang tidak setara dibandingkan anak-anak di lingkungan perkotaan. Oleh karena itu, program pendidikan berbasis komunitas memainkan peran penting dalam menjembatani kesenjangan ini. Rumah Belajar Pelita Desa, yang berfokus pada pemberdayaan pendidikan bagi anak-anak, menyediakan akselerasi pembelajaran yang gratis untuk menerapkan program kreativitas digital, program bahasa dan pendalaman al-quran.

Pelatihan menggambar digital memungkinkan anak-anak mengekspresikan ide, imajinasi, dan emosi melalui media digital. Selain meningkatkan keterampilan artistik, menggambar digital juga mendukung literasi teknologi dan integrasi kreativitas. Melalui pelatihan terstruktur, anak-anak dapat mempelajari teknik menggambar dasar, komposisi warna, alat digital, dan bercerita melalui visual. menggambar tidak hanya dapat dilakukan secara tradisional seperti menggunakan kertas dan pensil, tapi juga dapat dilakukan dengan cara digital (Enggar, 2023).

Berdasarkan latar belakang ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menerapkan pelatihan menggambar digital untuk memperkaya kreativitas digital di kalangan anak-anak di Rumah Belajar Pelita Desa. Setidaknya ada 30 siswa yang berpartisipasi dalam program ini. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan literasi digital, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas interaktif

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

2. Metode

Kegiatan pelayanan masyarakat ini menerapkan pendekatan pelatihan partisipatif. Para peserta adalah anak-anak yang terdaftar dalam program pembelajaran Yayasan Pelita Desa. Total peserta program ini adalah 28 siswa dan proyek ini membutuhkan waktu 2 minggu yangmana pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa tahap:

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan, identifikasi peserta, dan persiapan materi pelatihan. Tim juga menyiapkan alat gambar digital seperti laptop, tablet, aplikasi gambar, dan modul pembelajaran. Materi tersebut berfokus pada keterampilan menggambar digital dasar yang cocok untuk anak-anak tingkat pemula.

B. Tahap Implementasi

Pelatihan dilakukan melalui instruksi langsung yang dikombinasikan dengan praktik langsung. Langkah-langkah implementasi meliputi:

1. Pengenalan alat dan aplikasi gambar digital
2. Demonstrasi teknik menggambar dasar
3. Latihan menggambar terpandu
4. Teknik pewarnaan dan bayangan
5. Membuat ilustrasi digital sederhana
6. Presentasi karya seni siswa

Proses pembelajaran menggunakan metode interaktif seperti demonstrasi, latihan terpandu, diskusi, dan tugas kreativitas individu. Siswa didorong untuk mengeksplorasi imajinasi mereka dan membuat gambar digital mereka sendiri.

C. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian karya seni digital siswa, dan sesi umpan balik. Indikator-indikator tersebut meliputi pengembangan kreativitas, partisipasi, kemampuan menggunakan alat digital, dan kepercayaan diri dalam menyajikan karya seni.

1. Hasil dan Diskusi

Implementasi pelatihan menggambar digital menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi pelatihan. Sebagian besar peserta tertarik menggunakan alat digital dan mengeksplorasi pengalaman kreatif baru. Mereka secara aktif mengikuti instruksi dan berlatih teknik menggambar.

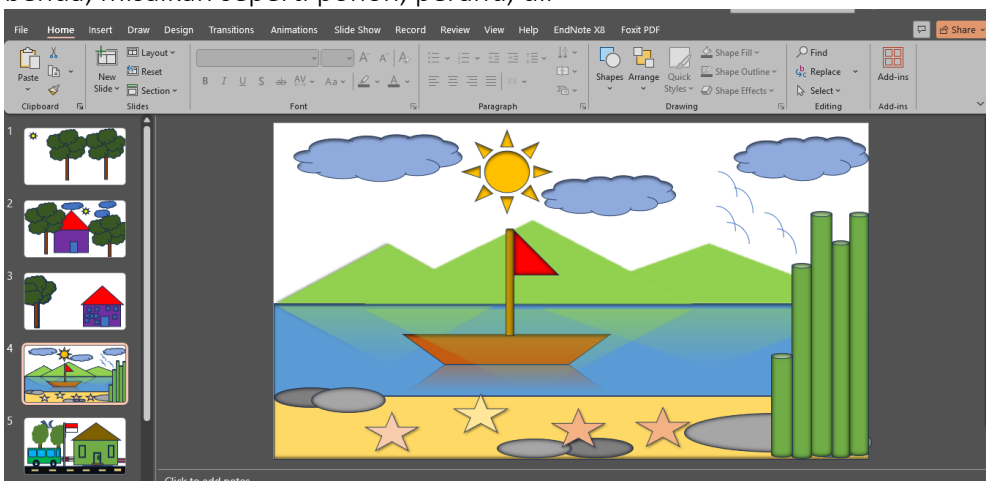
Hasil menunjukkan bahwa peserta dapat:

1. Pahami alat dan fitur menggambar digital dasar

Dalam bagian ini, anak-anak dikenalkan dengan fitur art yang berisi bentuk-bentuk yang akan digunakan dalam proses menggambar digital. Fitur

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

tersebut kemudian dipadukan dengan fitur lain agar membentuk sebuah benda, misalkan seperti pohon, perahu, dll



2. Membuat ilustrasi digital sederhana



Dalam gambar ini, anak-anak diminta untuk membuat sebuah illustrasi yang dihasilkan dari fitur yang sudah dipilih sendiri berdasarkan ide yang mereka inginkan

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2



3. Ekspresikan ide melalui penceritaan visual



Setelah melakukan visualisasi digital, anak-anak kemudian menunjukkan karyanya dan mempresentasikan kepada yang lainnya tentang tema gambar yang sudah dibuat.

4. Tampilkan karya seni mereka dengan percaya diri



e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

Dan yang terakhir adalah menampilkan karyanya untuk dilakukan sebuah penilaian menyeluruh dari tim pengabdian masyarakat dan memberikan komentar atau evaluasi terhadap sesuatu yang menjadi kekurangan dalam karya tersebut.

Selain itu, pelatihan ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Disriani (2023) Motivasi siswa mempengaruhi keberhasilan akademik. Anak-anak yang sebelumnya memiliki paparan terbatas terhadap kreativitas digital menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan media digital. Pendekatan pembelajaran interaktif juga membantu peserta berkolaborasi dan berbagi ide dengan teman sebaya.

Hasil penting lainnya adalah pengembangan literasi digital. Siswa belajar bagaimana menggunakan aplikasi menggambar secara bertanggung jawab dan produktif. Keterampilan ini penting dalam mempersiapkan anak-anak menghadapi lingkungan belajar berbasis digital di masa depan. Namun, beberapa tantangan dihadapi selama implementasi, seperti keterbatasan perangkat dan tingkat keakraban digital siswa yang bervariasi. Tantangan-tantangan ini diatasi dengan menerapkan praktik berbasis kelompok dan memberikan bimbingan tambahan bagi pemula. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memperkaya kreativitas digital anak-anak dan memberikan pengalaman belajar kreatif yang bermakna.

3. Kesimpulan

Penerapan pelatihan menggambar digital di Pelita Desa Foundation berhasil meningkatkan kreativitas digital dan keterampilan artistik anak-anak. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi imajinasi, mempelajari alat digital, dan menghasilkan karya seni digital yang kreatif. Pendekatan partisipatif dan praktik secara efektif meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan literasi digital. Meskipun sumber daya terbatas, program ini menunjukkan bahwa pelatihan kreativitas digital berbasis komunitas dapat memberikan manfaat signifikan bagi anak-anak di daerah pedesaan atau pinggiran kota. Disarankan agar program serupa terus dilakukan untuk mengembangkan keterampilan digital anak-anak lebih lanjut. Kegiatan di masa depan dapat mencakup pelatihan menggambar digital tingkat lanjut, pembuatan animasi, dan penceritaan digital untuk mendukung pengembangan kreatif yang lebih luas.

e-ISSN: 3063-0843 DOI: https://doi.org/10.31102/bajhrah.v3i2

Pengakuan

"Para penulis berterima kasih kepada Kepala PELITA DESA yang berlokasi di desa kecil Larangan Luar, Pamekasan atas penyediaan fasilitas dan kolaborasi untuk menyelesaikan program ini."

Referensi

Enggar. (2023). PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN TEKNIK DIGITAL PADA BEGINNER CLASS DI AGERU ART. *Jurnal ilmiah edukasi seni rupa dan budaya visual*, 08-13.

Hasbi, M. (2025). MENGEMBANGKAN KREATIFITAS SISWA MELALUI PROGRAM CREATIVE DIGITAL. *Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 206-214.

Karmila, D. (2024). Pemanfaatan Karya Digital dalam Menstimulus Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 4606-4615.

Andhika Priya Multazam, I. F. (2026). TRANSFORMASI PERAN GURU DALAM PENGEMBANGAN. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 65-71.

Disriani, R. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25-131.