

Peningkatan Kompetensi Teknologi Digital dalam Pendidikan Seni di SD Sinar Dharma Jakarta Barat

Edy Chandra^{1,*} M Nashir Setiawan² Mariana³ Dwi Sulystiawati⁴ Jayanto Ginon Warjoyo⁵

^{1,5} Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Tarumanagara, Jakarta and 11440, Indonesia

^{2,3,4} Program Studi Desain Interior FSRD Universitas Tarumanagara, Jakarta and 11440, Indonesia

¹ edyc@fsrd.untar.ac.id

* corresponding author : Edy Chandra

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 30-12-2024

Revised : 16-01-2025

Accepted : 31-01-2025

Keywords :

Digital Drawing Training;

Art Education;

Student Creativity;

Digital Technology;

Intellectual Property Rights;

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) aims to provide digital drawing visualization training to students of SD Sinar Dharma, West Jakarta. The program is conducted by lecturers and students from the Visual Communication Design Study Program, Faculty of Art and Design, Tarumanagara University (UNTAR). The training utilizes the IBIS Paint application to teach basic digital drawing techniques, coloring, and creating simple illustrations. This activity not only enhances students' technical skills in digital art but also fosters their creativity and imagination. Additionally, the program is expected to nurture students' interest and talent in the arts, providing them with skills relevant to current technological advancements. The outcomes of this activity include a journal manuscript and a mapping concept through a poster submitted as Intellectual Property Rights (HAKI). With an interactive and innovative approach, this activity positively impacts the educational development and creativity of SD Sinar Dharma students.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam mengembangkan kreativitas anak-anak di tingkat sekolah dasar. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh mitra, SD Sinar Dharma di Jakarta Barat, adalah tingginya penggunaan gadget oleh siswa tanpa arah yang konstruktif, yang dapat berdampak pada pengurangan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak (Syifa et al., 2024). Situasi ini memberikan peluang untuk memperkenalkan pendekatan inovatif, yakni pelatihan menggambar digital sebagai media kreatif untuk meningkatkan kemampuan seni dan keterampilan teknologi siswa (Wardhani, 2016).

Mitra, SD Sinar Dharma, memiliki potensi besar dengan siswa yang menunjukkan minat tinggi terhadap aktivitas menggambar. Namun, keterbatasan akses terhadap sumber daya dan pelatihan yang terarah menjadi kendala utama dalam memanfaatkan potensi ini secara maksimal. Oleh karena itu, program pelatihan visualisasi menggambar digital dirancang untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan ini. Pelatihan ini menggunakan aplikasi IBIS Paint sebagai alat untuk mengajarkan teknik dasar menggambar digital, mulai dari penggunaan alat hingga penyelesaian proyek kreatif, yang tidak hanya mengasah keterampilan seni siswa tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan penggunaan teknologi secara bijak.

Kegiatan ini diharapkan menghasilkan luaran berupa peningkatan keterampilan menggambar digital siswa, pengurangan efek negatif penggunaan gadget, serta pengembangan kreativitas yang relevan dengan era teknologi. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh manfaat langsung dalam aspek teknis, tetapi juga diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang membangun keterampilan sosial dan kreatif secara holistik.

Sekolah Dasar (SD) Sinar Dharma di Jakarta Barat menghadapi tantangan signifikan terkait penggunaan teknologi oleh siswa. Testimoni dari kepala sekolah Samirin, M.Pd menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap seni digital, namun kurang akses dan keterampilan yang memadai. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa arahan konstruktif berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan sosial, serta mengurangi interaksi dengan media tradisional seperti kertas dan pensil, yang penting untuk perkembangan sensorik (Ariston & Frahasini, 2018). Selain itu, kurangnya program

pendidikan seni digital yang terstruktur menghambat pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, diperlukan intervensi untuk mengarahkan penggunaan teknologi secara positif dan produktif, serta memberikan pelatihan yang sesuai. Program pelatihan menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan imajinasi siswa, serta mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terarah.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan dengan meliputi proses pelaksanaan dan metode sebagai berikut:

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Sinar Dharma, Jakarta Barat, pada bulan September 2024. Kegiatan ini melibatkan 20 siswa kelas lima dan enam yang memiliki minat tinggi dalam seni digital. Pelatihan ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa dari Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara (UNTAR).

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan interaktif yang menggabungkan teori dan praktik. Materi yang disampaikan meliputi dasar-dasar menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint, teknik pewarnaan, dan pembuatan ilustrasi sederhana. Selain itu, pendekatan partisipatif dan kolaboratif diterapkan, di mana siswa aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pelatihan, dan guru serta orang tua turut mendukung proses pembelajaran. Proyek kreatif individu dan kelompok juga diberikan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Evaluasi dan umpan balik konstruktif diberikan untuk memastikan peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SD Sinar Dharma bertujuan untuk memberikan pelatihan menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan seni digital siswa-siswi sekaligus mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain memberikan pelatihan teknis, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengalihkan penggunaan gadget dari aktivitas konsumtif ke aktivitas yang lebih produktif dan edukatif. Pelatihan melibatkan berbagai pendekatan, seperti pengenalan alat dan fitur aplikasi, proyek kreatif individu maupun kelompok, serta evaluasi hasil karya siswa. Hasil yang dicapai mencakup peningkatan keterampilan menggambar digital, pemahaman tentang keseimbangan penggunaan teknologi, dan penguatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran seni berbasis digital. Pembahasan ini akan menguraikan secara rinci hasil pelaksanaan program, tantangan yang dihadapi, serta solusi yang diimplementasikan untuk mendukung keberhasilan kegiatan.

Sesi Pengenalan Dasar-Dasar Menggambar Digital

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SD Sinar Dharma mencakup pengenalan dasar-dasar menggambar digital kepada siswa-siswi. Pelatihan ini menggunakan aplikasi IBIS Paint pada gadget masing-masing siswa. Materi yang diajarkan meliputi penggunaan alat-alat dasar dalam aplikasi, teknik pewarnaan, dan cara membuat ilustrasi sederhana. Tujuan dari pengenalan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam seni digital, mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka, serta menumbuhkan minat dan bakat dalam bidang seni sejak dini. Dengan pendekatan yang interaktif dan inovatif, siswa diharapkan dapat menguasai dasar-dasar menggambar digital dan menerapkannya dalam berbagai proyek kreatif.

Poin-Poin Penting dalam Pengenalan Prinsip Penting Software IBIS Paint:

1. Penggunaan Alat Dasar: Memperkenalkan berbagai alat dasar dalam IBIS Paint seperti pensil, kuas, dan penghapus, serta cara mengatur ukuran dan ketebalan pada alat yang ada dalam IBIS Paint.

2. *Layer Management*: Mengajarkan cara menggunakan layer untuk memisahkan elemen gambar, sehingga memudahkan proses pengeditan dan pewarnaan.
3. Teknik Pewarnaan: Menjelaskan teknik pewarnaan dasar, termasuk penggunaan palet warna, gradasi, dan blending untuk menciptakan efek yang realistis.
4. Pembuatan Ilustrasi Sederhana: Membimbing siswa dalam membuat ilustrasi sederhana, mulai dari sketsa awal hingga penyelesaian gambar dengan detail dan warna.
5. Penggunaan Fitur Tambahan: Memperkenalkan fitur tambahan seperti stempel, teks, dan efek khusus yang dapat memperkaya hasil karya siswa.
6. Penyimpanan dan Ekspor: Mengajarkan cara menyimpan proyek dan mengekspor hasil akhir dalam format yang sesuai untuk berbagai keperluan.
7. Dengan memahami prinsip-prinsip penting ini, siswa diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan IBIS Paint untuk menghasilkan karya seni digital yang kreatif dan inovatif.

Indikator-indikator hasil akhir dalam penerapan di bagian ini yaitu melalui proses mengajar teknis pelaksanaan penggunaan alat-alat dasar dalam aplikasi, teknik pewarnaan, dan cara membuat ilustrasi sederhana pada IBIS PAINT.



Gambar 1. Proses penjelasan dan praktek langsung penerapan tools-tools dasar pada IBIS PAINT

Layer management adalah salah satu aspek penting dalam menggambar digital, terutama dalam proses belajar anak-anak SD. Dengan memahami cara mengelola layer, siswa dapat dengan mudah memisahkan elemen-elemen gambar seperti latar belakang, objek utama, dan detail tambahan. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengedit setiap bagian gambar secara terpisah tanpa merusak bagian lain, sehingga memberikan kebebasan berkreasi sekaligus mengurangi rasa frustrasi akibat kesalahan. Dalam konteks pembelajaran, pengelolaan layer juga membantu siswa memahami konsep organisasi dan struktur dalam seni visual, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis mereka. Selain itu, penggunaan layer mengajarkan anak-anak untuk merencanakan pekerjaan mereka dengan lebih baik, misalnya dengan menentukan layer untuk sketsa, pewarnaan dasar, dan detail akhir. Ketika anak-anak menguasai teknik ini, mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang proses kreatif secara keseluruhan, yang sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan produktif dalam seni digital.



Gambar 2. Siswa/i yang mencapai hasil intruksi proses menggambar dengan baik sesuai dengan target capaian



Gambar 3. Siswa/i yang belum mencapai hasil intruksi proses menggambar dengan baik sesuai dengan target capaian

Sesi Proyek-Proyek Kegiatan Kreatif

Dalam kegiatan menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint di SD Sinar Dharma, siswa tidak hanya diajarkan teknik dasar menggambar digital, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menerapkan keterampilan mereka dalam proyek-proyek kreatif. Salah satu proyek yang sangat menarik adalah menggambar dan berkreasi dengan gambar pada kaos. Siswa diajak untuk merancang desain mereka sendiri menggunakan aplikasi IBIS Paint, kemudian mencetak hasil karya mereka pada kaos. Proyek ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis dan kreativitas siswa, tetapi juga memberikan mereka pengalaman nyata dalam menerapkan seni digital ke dalam produk fisik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melihat hasil kerja keras mereka dalam bentuk yang nyata dan dapat dipakai, yang tentunya akan meningkatkan rasa bangga dan percaya diri mereka. Selain itu, proyek ini juga mengajarkan siswa tentang proses produksi dan pentingnya detail dalam desain, memberikan mereka wawasan yang lebih luas tentang dunia seni dan desain. Dengan demikian, proyek-proyek kreatif seperti ini menjadi bagian integral dari program PKM, yang tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga pada penerapan praktis dan pengembangan karakter siswa.

Proyek ini memberikan siswa kesempatan untuk merancang desain mereka sendiri menggunakan aplikasi IBIS Paint, kemudian mencetak hasil karya mereka pada kaos. Proyek ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis dan kreativitas siswa, tetapi juga memberikan mereka pengalaman nyata dalam menerapkan seni digital ke dalam produk fisik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melihat hasil kerja keras mereka dalam bentuk yang nyata dan dapat dipakai, yang tentunya akan meningkatkan rasa bangga dan percaya diri mereka. Selain itu, proyek ini juga mengajarkan siswa tentang proses produksi dan pentingnya detail dalam desain, memberikan mereka wawasan yang lebih luas tentang dunia seni dan desain. Dengan demikian, proyek-proyek kreatif seperti ini menjadi bagian integral dari program PKM, yang tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga pada penerapan praktis dan pengembangan karakter siswa.



Gambar 4. Siswa/i yang telah maksimal berkreasi dengan model kaos yang telah mereka gambarkan.

Sesi Pengetahuan Tentang Budaya dan Sejarah Lokal

Pada sekolah Dhammasekha Sinar Dharma, pengetahuan tentang budaya dan sejarah lokal adalah fondasi yang tidak boleh diabaikan. Salah satu, kisah "*Jataka Tale of Nalagiri*" (Urugodawatte, 2015), menjadi contoh sempurna untuk menggali makna mendalam tentang kearifan lokal. Kisah ini bukan sekadar cerita; ia membawa nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan konteks kita saat ini. Melalui pelajaran yang diambil dari perjalanan Nalagiri, siswa diajak untuk memahami pentingnya kebijaksanaan, pengendalian diri, dan kasih sayang, yang dapat diaplikasikan dalam interaksi sehari-hari (Anonim, 2019).

Menggali budaya dan sejarah lokal melalui kisah-kisah seperti ini membantu membangun identitas dan rasa kebersamaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang masa lalu, tetapi juga tentang bagaimana membentuk masa depan yang lebih baik. Pengetahuan ini, ketika diterapkan,

akan memupuk generasi yang lebih peka dan menghargai warisan budaya, membekali mereka dengan kecerdasan emosional yang kuat untuk menghadapi tantangan zaman (Placeholder, n.d.).

Untuk menggambar kisah "*Jataka Tale of Nalagiri*" menggunakan aplikasi Ibis Paint, pertama-tama siapkan konsep gambaran cerita yang ingin disampaikan. *Jataka* adalah kisah yang kaya akan makna, jadi fokuslah pada karakter utama, yaitu Nalagiri, sang gajah, dan pelajaran moral yang terkandung.

1. **Buat Sketsa Awal:** Gunakan kuas dasar untuk menggambar sketsa Nalagiri dan latar belakang tempat dia berada. Penempatan elemen penting seperti hutan dan sang pangeran juga perlu diperhatikan.
2. **Detailkan Karakter:** Tambahkan detail pada Nalagiri, pastikan ekspresi wajahnya mencerminkan emosi yang tepat, apakah itu kebingungan, kemarahan, atau kedamaian.
3. **Pilih Palet Warna:** Gunakan warna yang cerah dan mencolok agar karakter dan latar belakang saling menonjol.
4. **Tekstur dan Bayangan:** Gunakan teknik bayangan untuk memberikan kedalaman pada gambar. Ini akan membuat Nalagiri terlihat lebih hidup dan menonjol.
5. **Finishing Touch:** Setelah semua detail selesai.



Gambar 5. Salah satu acuan gambar yang diberikan kepada para siswa untuk gambaran contoh praktek menggambar.

Melalui pendekatan ini, siswa akan mampu menciptakan ilustrasi yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga mampu menggambarkan kedalaman dan pesan moral (Adil, 2022) dari kisah "*Nalagiri*". Dalam proses menggambar digital cerita "*Jataka Tale of Nalagiri*" menggunakan aplikasi IBIS Paint, siswa-siswi SD Sinar Dharma mungkin menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah memahami dan menguasai berbagai alat serta fitur dalam aplikasi tersebut. Meski IBIS Paint menawarkan banyak opsi kreatif, pengguna baru sering kali memerlukan waktu untuk mempelajari fungsi-fungsinya secara optimal (Farkhatun et al., 2021).

Tantangan lain yang kerap dihadapi adalah menggambarkan detail karakter dan latar belakang cerita. Kesulitan dalam menghadirkan ekspresi wajah dan emosi karakter dapat membuat siswa merasa kurang percaya diri. Dalam cerita "*Jataka Tale of Nalagiri*," emosi seperti amarah, ketakutan, atau kedamaian harus disampaikan dengan jelas melalui ilustrasi untuk memperkuat pesan moral cerita. Misalnya, Nalagiri, sang gajah, tidak hanya digambarkan sebagai karakter fisik, tetapi juga harus merefleksikan emosi yang kompleks sesuai perkembangan narasi. Dengan mengarahkan siswa untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui eksplorasi warna, bentuk, dan elemen visual lainnya (Martono, 2017), mereka dapat lebih memahami bagaimana seni visual dapat menjadi media komunikasi yang kuat.

Selain itu, keterbatasan perangkat atau kurangnya pengetahuan dasar seni digital juga dapat menghambat kreativitas siswa (Iskandar et al., n.d.). Namun, dengan bimbingan yang tepat, latihan yang konsisten, dan pendekatan yang menekankan eksplorasi imajinasi mereka, siswa dapat mengatasi hambatan ini. Mereka akan belajar bahwa setiap garis dan warna yang mereka pilih adalah langkah menuju karya yang tidak hanya estetis tetapi juga memiliki makna yang mendalam. Dengan memahami pentingnya emosi dan ekspresi dalam karya seni (Fitriani, 2023), siswa diajak untuk menghubungkan

keaktivitas mereka dengan cerita yang kaya akan nilai-nilai moral, menjadikan proses belajar seni digital ini lebih bermakna dan inspiratif (Pratiwi, 2024).



Gambar 5. Dokumentasi hasil praktek menggambar digital kisah "*Jataka Tale of Nalagiri*"

Luaran dan Implementasi Keberhasilan Keberhasilan Program

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema pelatihan menggambar digital di SD Sinar Dharma menunjukkan keberhasilan melalui berbagai luaran yang signifikan. Salah satu indikator utama adalah kemampuan siswa untuk menguasai teknik dasar menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint, mulai dari pengelolaan layer, penggunaan alat pewarna, hingga detail ilustrasi yang mencerminkan kreativitas mereka (Rahma et al., 2024). Selain itu, pelatihan ini juga menghasilkan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menerapkan seni digital ke dalam proyek nyata, seperti desain kaos dan ilustrasi cerita.

Luaran program ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup penumbuhan minat dan bakat siswa di bidang seni. Keberhasilan ini diperkuat dengan luaran berupa dokumentasi karya siswa yang berkualitas, naskah jurnal ilmiah yang mencatat hasil program, serta pengajuan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) untuk desain poster yang dihasilkan selama pelatihan. Dengan demikian, program ini memberikan kontribusi nyata tidak hanya bagi perkembangan siswa, tetapi juga bagi komunitas pendidikan melalui pendekatan seni digital yang inovatif dan relevan.

Faktor-Faktor Pendorong atau Penghambat Pelaksanaan Program

Faktor-faktor pendorong dan penghambat pelaksanaan program pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan menggambar digital di SD Sinar Dharma sangat menentukan keberhasilan kegiatan ini. Dari sisi pendorong, antusiasme tinggi dari siswa kelas 5 dan 6 untuk belajar menggambar digital menjadi modal utama yang mempermudah pelaksanaan program. Dukungan aktif dari guru dan pihak sekolah, seperti penyediaan fasilitas ruang kelas yang memadai, peralatan menggambar, serta koordinasi jadwal kegiatan, juga memberikan kontribusi signifikan. Partisipasi aktif orang tua dalam memotivasi anak-anak mereka untuk mengikuti pelatihan juga menjadi faktor penguat (Bagaskara et al., 2024).

Namun, terdapat sejumlah penghambat yang perlu diatasi. Kendala utama adalah keterbatasan akses siswa terhadap perangkat digital seperti tablet atau smartphone yang mendukung aplikasi menggambar IBIS Paint secara optimal. Selain itu, beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami antarmuka aplikasi dan fitur-fiturnya, yang dapat menimbulkan frustrasi dan mengurangi motivasi belajar mereka. Keterbatasan waktu pelatihan yang harus disesuaikan dengan jadwal sekolah juga menjadi tantangan dalam memastikan semua materi tersampaikan dengan baik.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, beberapa solusi telah diterapkan. Pihak sekolah berinisiatif menyediakan perangkat tambahan untuk siswa yang membutuhkan, sementara tim pelaksana dari Universitas Tarumanagara memberikan pelatihan dasar secara interaktif dan menyenangkan guna mempermudah siswa memahami aplikasi (Mariana et al., n.d.). Selain itu, sesi evaluasi dan umpan balik positif diberikan secara rutin untuk membangun rasa percaya diri siswa. Dengan pendekatan kolaboratif antara tim pelaksana, guru, siswa, dan orang tua, program ini diharapkan dapat berjalan secara optimal,

mengembangkan keterampilan seni digital siswa, serta memberikan dampak positif bagi pendidikan mereka di era teknologi saat ini.

D. PENUTUP

Pada akhirnya laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di SD Sinar Dharma terkait dengan program menggambar digital dengan menggunakan aplikasi IBIS PAINT telah menghasilkan sebuah pernyataan sebagai berikut:

Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di SD Sinar Dharma dengan tema pelatihan menggambar digital menggunakan aplikasi IBIS Paint telah menghasilkan berbagai pencapaian yang menarik. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam seni digital, seperti pengelolaan layer, teknik pewarnaan, dan pembuatan ilustrasi sederhana, tetapi juga berhasil mengembangkan kreativitas serta kepercayaan diri mereka. Salah satu aspek yang menonjol adalah keberhasilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka ke dalam proyek nyata, seperti desain kaos dan ilustrasi cerita, yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Program ini juga mampu mengarahkan penggunaan gadget siswa dari aktivitas konsumtif menuju aktivitas produktif, mendukung pertumbuhan imajinasi mereka secara positif. Selain itu, partisipasi aktif siswa, guru, dan orang tua menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menciptakan ekosistem belajar yang kolaboratif dan mendukung. Dengan pendekatan inovatif dan interaktif, program ini telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan seni berbasis teknologi di SD Sinar Dharma.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi rekomendasi untuk pengembangan program di masa depan. Pertama, penting untuk memastikan akses yang lebih merata terhadap perangkat teknologi bagi semua siswa, baik melalui kerjasama dengan pihak sekolah maupun sponsor eksternal. Kedua, pelatihan dapat diperluas dengan menambahkan sesi yang lebih mendalam tentang teknik desain dan aplikasi seni digital yang lebih kompleks, sehingga siswa dapat mengeksplorasi potensi mereka secara maksimal. Ketiga, perlu dilakukan evaluasi berkala melalui alat ukur yang lebih terstruktur, seperti pre-test dan post-test, untuk mengukur dampak pembelajaran secara kuantitatif. Selain itu, mengintegrasikan kegiatan ini dengan program ekstrakurikuler berbasis seni dapat memperluas cakupan manfaatnya. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan program serupa dapat berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas bagi pengembangan pendidikan seni digital di tingkat sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada SD Sinar Dharma, khususnya Bapak Samirin, M.Pd., dan Pak Hendrik sebagai guru pendamping ekstrakurikuler, atas dukungan penuh selama program berlangsung. Kami juga berterima kasih kepada distributor Xencelabs atas dukungan perangkat digital, serta LPPM Universitas Tarumanagara atas pendanaan dan bimbingannya, yang menjadi kunci keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, R. (2022). Use of Images to Support Critical Visual Literacy: A Small-Scale Study In a Religious Education (re) Setting In Karachi, Pakistan. *Scottish Educational Review*, 54(1), 93–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.1163/27730840-54010005>
- Anonim. (2019). Identifikasi Kisah-Kisah Jataka di Candi-Candi Buddhis Jawa Tengah. *Academia*. https://www.academia.edu/40228840/Identifikasi_Kisah_Kisah_Jataka_di_Candi_Candi_Buddhis_Jawa_Tengah
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/1675/1143>

- Bagaskara, W., Nasution, A. R., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh Media Pop Up Book berbasis paint X Dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Supraptono, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational and Career Education*, 6(2).
- Fitriani, A. Y. (2023). Pentingnya Pembelajaran Seni Musik Dalam Perkembangan Usia Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5692–5710.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Sahnabila, F., Rahmadika, P. T., & Rofatannuroh, S. M. (n.d.). *Ekstrakurikuler Digital Art dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*.
- Mariana, A. D., Chandra, E., & Lianto, F. (n.d.). *Aplikasi Mural Bertema Kolaborasi Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Terhadap Kesenian Jakarta*.
- Martono, M. (2017). Pembelajaran seni lukis anak untuk mengembangkan imajinasi, ekspresi, dan apresiasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(2).
- Placeholder, A. N. (n.d.). The Impact of Folktales on Emotional Intelligence in Education. *Jurnal Didaktika, Volume Pla*(Issue Placeholder), Start Page Placeholder-End Page Placeholder. https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1355?utm_source=chatgpt.com
- Pratiwi, O. M. P. R. (2024). Pemanfaatan Tradisi Lisan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 158–166.
- Rahma, A. Z. N. M., Lutfiati, D., Megasari, D. S., & Wilujeng, B. Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Ibis Paint X Pada Kompetensi Dasar Desain Rias Fantasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Smk Labschool Unesa 1 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 13(1), 63–71.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Urugodawatte, B. (2015). *Paintings of Jātaka Stories and Events from the Life of Buddha from Kizil Rock-Cut Monastery, Xinjiang Province China*.
- Wardhani, R. D. K. (2016). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Psikologis bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 135–142. <https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=aWt-ZbsAAAAJ>