



Utilisasi Animasi Bergerak Berbasis Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab Sebagai Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi Peserta Didik SDN 1 Sukorejo Nganjuk

Latifatul Jannah¹, Fernadiksa Rastra Putra Pratama²

¹⁻² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: jannahlatifa93@gmail.com¹, diksafernando14@unublitar.ac.id²

Abstract. *AI technology, which is currently widely used, can be used as a medium to foster students' enthusiasm for drawing and creativity. One that can be used is AI technology in the form of moving or giving motion effects to drawings made by students. In addition to developing students' imagination and creativity, this research activity can also improve teachers' abilities to become good and innovative teachers. Current problems are declining student interest in creating works, and a lack of teacher training regarding the use of technology in learning. The research conducted was by guiding children to draw illustrations of characters or something based on their imagination. Next, students were directed to upload the results of the drawings on the Sketch Demolab page and then students viewed them. The resulting image became a moving animation. The research was conducted to obtain data on student enthusiasm in creating works. The results showed that the use of Artificial Intelligence (AI) Technology Sketch Metademolab in effective moving animation activities can increase students' creativity and imagination. This was obtained from the results of questionnaires and interviews conducted with students at SDN Sukorejo 1. The results showed that students responded positively to this activity, with an average percentage of "YES" answers above 90%. This reflects that a learning approach based on creative practices such as drawing and animation is able to create a fun and meaningful learning experience. In addition, the use of AI technology in learning has been proven to have a positive impact in supporting the learning process of students, especially in honing critical thinking skills, imaginative, and adaptive to the development of the times. In addition, the use of AI technology in learning also provides an opportunity for students to better understand how technology can be applied in the world of art and creativity.*

Keywords: *Creativity, Imagination, Tecnology Artificial Intelegence*

Abstrak. Teknologi AI yang saat ini banyak digunakan dapat dijadikan sebagai media untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam menggambar dan berkreasi. Salah satu yang dapat digunakan adalah teknologi AI berupa menggerakkan atau memberikan efek motion pada gambar yang dibuat peserta didik. Selain dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas peserta didik, kegiatan penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menjadi guru yang baik dan inovatif. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah menurunnya minat peserta didik dalam berkarya, kurangnya pelatihan guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan cara membimbing anak untuk menggambar ilustrasi suatu karakter atau sesuatu berdasarkan imajinasinya. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengupload hasil gambar tersebut pada halaman Sketch Demolab kemudian peserta didik melihatnya. Gambar yang dihasilkan menjadi animasi bergerak. Penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data tentang antusias peserta didik dalam berkarya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab dalam kegiatan pembuatan animasi bergerak yang efektif dapat meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi peserta didik. Hal ini diperoleh dari hasil angket dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik di SDN Sukorejo 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik merespon positif terhadap kegiatan ini, dengan rata-rata persentase jawaban "YA" di atas 90%. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik kreatif seperti menggambar dan animasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif dalam mendukung proses belajar peserta didik, terutama dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Selain itu, penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih memahami bagaimana teknologi dapat diterapkan dalam dunia seni dan kreativitas.

Kata kunci: Aktifitas, Imajinasi, Tecnology Artificial Intelegence

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menurut Diantama (2023) yaitu membawa perubahan besar dalam berbagai bidang termasuk pendidikan dan pengetahuan yang berkembang pesat, kecerdasan buatan (AI) mempunyai potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Usia peserta didik sekolah dasar merupakan usia mereka mengembangkan imajinasi dan keterampilannya sabagi modal mereka beradaptasi dengan teknologi yang semakin maju. Perkembangan peserta didik di Sekolah Dasar dalam seluruh mata pelajaran berfokus pada kemampuan berpikir. Bakat berpikir dimiliki oleh semua peserta didik di semua jenjang satuan pendidikan. Stimulus dari lingkungan yang diberikan kepada peserta didik akan membedakan kemampuannya dalam berpikir Kidd, F, (1983) . Selain itu Imajinasi merupakan bakat alami yang dimiliki oleh setiap manusia termasuk juga anak sekolah dasar menurut Niland, (2023).

Kreativitas merupakan ciri keberanian seorang peserta didik yang menggambarkan tentang dirinya dan bakatnya untuk masa depan. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya sebagai inividu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah - gairah kreatif. Gairah kreatif menurut Golden (2007) merupakan sebuah keinginan yang kuat dan mendorong untuk melibatkan dirinya dalam sebuah upaya kreatif seperti menulis, membuat komposisi musik, membuat gerabah, fotografi, atau menggali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis.

Gairah kreatif merupakan tenaga pendorong yang mendorong diri untuk menenggelamkan diri dalam perjalanan kreatif secara berkesinambungan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penting sekali seorang guru mengembangkan kreativitas seorang peserta didik. Pengembangan ini dapat dilakukan dalam setiap kegiatan pembelajaran dan dalam berbagai macam mata pelajaran. Namun hal yang menjadi kendala dalam mengembangkan kreativitas ini yaitu salah satunya tentang kondisi atau kemampuan peserta didik.

Setiap anak dengan segenap kemampuan berpikir dan kognitif yang berbeda akan menghasilkan ragam jawaban yang berbeda ketika berhadapan dengan sebuah permasalahan. Setiap anak mempunyai hak yang sama dalam mengemukakan pendapat, karena potensi kreativitas yang berbeda. Kegiatan berimajinasi dan kreativitas tentu perlu didukung oleh guru dan orang tua. Kreativitas peserta didik berkaitan dengan daya imajinasinya. Dalam

mengembangkan imajinasi anak tentu perlu adanya stimulus. Salah satu stimulusnya yaitu memberikan anak kegiatan .

Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan imajinasi peserta didik yaitu dengan kegiatan menggambar di kelas. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan menggambar, sehingga mereka kurang bersemangat. Menggambar bagi anak adalah media bereksperimen dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Pada anak-anak, kegiatan menggambar adalah kegiatan yang sering dilakukan dan dapat dilakukan dimana saja. Kegiatan ini dapat melatih dan merangsang kreativitas peserta didik, juga imajinasinya selain itu menggambar juga merupakan ajang bagi mereka dalam mengekspresikan diri. Namun seringkali ketika menggambar guru memberikan tema atau gambar contoh sehingga imajinasi peserta didik menjadi terkekang.

Hubungan imajinasi dan menggambar tentu akan saling mendukung jika kegiatan menggambar tidak dibatasi dengan tema atau objek yang disediakan guru. Dengan demikian maka kegiatan menggambar bebas lebih mendukung apabila seorang guru memang ingin mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai alat-alat mistar, jangka dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri khas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual. Dalam kegiatan menggambar tentu terdapat hasil yang dibuat oleh peserta didik. Kegiatan menggambar memang menyenangkan untuk peserta didik yang sudah gemar menggambar, namun bagi peserta didik dengan bakat lain maka kegiatan ini dapat menjadi kegiatan yang membosankan. Maka agar kegiatan ini dapat dilakukan dan membuat peserta didik suka maka perlu dilakukan dengan cara yang berbeda salah satunya dengan menggunakan dukungan teknologi.

Teknologi AI yang sedangkan banyak digunakan saat ini dapat dijadikan sebagai media untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam menggambar dan berkreasi. Salah satu yang dapat digunakan yaitu teknologi AI yang berupa menggerakkan atau memberikan efek gerak pada gambar yang dibuat oleh peserta didik. Selain untuk pengembangan imajinasi dan kreativitas peserta didik, kegiatan penelitian ini juga dapat menambah wawasan guru untuk menjadi guru yang inovatif. Menurut Turban (1995) menjelaskan bahwa Artificial Intelligence dapat diartikan menjadi kecerdasan buatan, yang mana pada prosesnya berarti membuat, atau mempersiapkan, mesin seperti komputer agar memiliki sebuah intelligence atau kecerdasan berdasarkan perilaku manusia. Artificial Intelligence (AI) pada dasarnya bertujuan untuk membuat komputer melaksanakan suatu perintah, yang dapat dilakukan oleh manusia. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan menggambar dan memberikan sentuhan animasi yaitu Sketch Metademolab.

Sketch MetaDemoLab dengan berbasis AI adalah pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur visualisasi ide, eksplorasi kreatif, dan pengalaman langsung untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Aplikasi ini akan mengubah gambar yang telah dibuat oleh peserta didik menjadi Animasi bergerak. Dengan memanfaatkan sinyal internet, kamera Hp dan keterampilan teknologi guru maka kegiatan ini dapat memotivasi peserta didik untuk menggambar beragam karakter yang kemudian akan dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Sebagaimana yang dijelaskan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2024) mendapatkan hasil bahwa keuntungan dalam menggunakan AI adalah memudahkan para pengajar dan meningkatkan standar pendidikan., dan para pekerja pendidikan menemukan bahwa kemajuan teknologi dan kecerdasan buatan sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Peneliti lain juga mendapatkan hasil berkaitan dengan penggunaan AI dalam pembelajaran yaitu dilakukan oleh Nafisah (2024) mendapatkan hasil bahwa guru bisa menguasai keadaan belajar pelajar secara totalitas serta membiasakan pendidikan cocok dengan kebutuhan pelajar. Dengan merujuk pada beberapa hasil penelitian ini maka dengan memilih teknologi AI dalam penelitian maka sangat cocok untuk menghadapi permasalahan yang ditemukan.

Permasalahan yang banyak terjadi yaitu menurunnya minat peserta didik untuk membuat karya, kurangnya pelatihan guru berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan teratasi dengan menggunakan aplikasi yang mudah digunakan ini. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan membimbing peserta didik untuk menggambar sebuah ilustrasi tokoh atau sesuatu berdasarkan imajinasinya. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengunggah hasil gambarnya pada laman Sketch Demolab kemudian peserta didik melihat hasil gambarnya menjadi animasi yang bergerak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membekali peserta didik keterampilan digital untuk menjadi bekal dia di era society ini, untuk mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik dan menjadi sarana guru dalam menghidupkan kelas menjadi lebih menyenangkan dan bermakna

2. KAJIAN TEORITIS

Kreativitas

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinilitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan tentang kreativitas bahwa

“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her “ yang berarti bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhir nyakan melekat pada dirinya.

Seseorang yang memiliki kreativitas akan memiliki pemikiran yang luas dalam mengembangkan gagasannya. Kemampuan untuk berkreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas. Menurut Utami Munandar (1992: 47), menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru, tetapi dapat melakukan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hamzah & Nurdin (2011: 154), kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.

Imajinasi

Imajinasi adalah menurut Tarsa (2016) menjelaskan bahwa kata serapan dari imagination, berasal dari kata dasar image dan kata kerja berarti gambar, imagine berarti membayangkan gambar sedangkan imajinasi berarti daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb). Kejadian tersebut berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; atau dapat juga diartikan sebagai khayalan.

Menurut Lubis (2022) menjelaskan bahwa Imajinasi dapat dikatakan juga sebagai proses membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalan atau daya cipta. Misalnya, bentuk lingkaran dapat di imajinasikan menjadi bentuk bola, wajah manusia, atau pun roda sepeda. Imajinasi yang dikembangkan merupakan pemicu yang mendorong untuk bergerak melakukan sesuatu. Seni sebagai imajinasi yaitu seni tercipta atas imajinasi pengarang atau seniman dalam proses pembuatan karya seni tersebut. Yang akhirnya setelah dinikmati oleh pembaca, pemirsa atau pendengar dapat pula mengimajinasi mereka, dan tentunya kemungkinan besar akan dapat

memunculkan karya baru yang berdasarkan imajinasi yang diberikan oleh pencipta seni tersebut.

Teknologi AI

Artificial Intelligence menurut Turban, (422: 1995)dapat diartikan menjadi kecerdasan buatan, yang mana pada prosesnya berarti membuat, atau mempersiapkan, mesin seperti komputer agar memiliki sebuah intelligence atau kecerdasan berdasarkan perilaku manusia. Artificial Intelligence pada dasarnya bertujuan untuk membuat komputer melaksanakan suatu perintah, yang dapat dilakukan oleh manusia.

Menurut Aini, (2013: 47).menjelaska bahwa kemajuan pertama terjadi pada tahun 1956, pada saat itu, istilah "artificial intelligence" pertama kali digunakan di konferensi Darmouth dan secara resmi menjadi disiplin ilmu akademik. Sedangkan kemajuan Kedua, terjadi dari 1956 hingga 1974 yang adalah tahun emas untuk AI karena pemerintah memberikan dana resmi untuk pengembangan teknologi berbasis logika dengan metode pemecahan masalah. Ketiga, berlangsung dari 1974 hingga 1980. Pada periode ini, dibandingkan dengan periode berikutnya, pemerintah mengurangi dana untuk penelitian kecerdasan buatan dan terjadi penurunan minat dalam penelitian kecerdasan buatan.

Pada era saat ini yang semakin kompetitif, masih terdapat lembaga pendidikan yang belum menerapkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Mwenurut Tjahyanti, (2022) menjelaskan bahwa sekolah bisa memanfaatkan aplikasi atau media yang dapat mengotomatiskan tugas-tugas seperti memberikan umpan balik, memilih materi pembelajaran yang sesuai, maupun menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan siswa.

Teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intellegence) AI terus dikembangkan oleh para ahli sehingga dapat berkembang pesat. Adapun diciptakannya kecerdasan buatan (Artificial Intellegence) bertujuan antara lain: (1) dapat membantu manusia dalam rutinitas sehari-hari. (2) Diperkirakan kehadiran AI akan membuat mesin lebih pintar dari sebelumnya.(3) Diharapkan dapat benar-benar membantu manusia dalam memecahkan masalah yang kompleks, seperti melalui pengembangan kalkulator pintar berhitung cepat.

Sketch Metademolab

Sketch Metademolab adalah pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur visualisasi ide, eksplorasi kreatif, dan pengalaman langsung untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Langkah dalam menggunakan Aplikasi Sketch Metademolab adalah (1) upload gambar dengan menekan tombol Upload Foto. (2) Kemudian pilih gambar,

upload gambar karakter lengkap dengan kedua tangan dan kaki, gambar anggota tubuh tersebut posisinya tidak menutupi ke badan. (3) memastikan bahwa gambar tersebut di gambar pada kertas putih tanpa garis, untuk memastikan tanpa bayangan foto dengan posisi yang pas. (4) mengarahkan titik- titik putih sesuaikan dengan ukuran gambar. Kemudian klik tombol Next. (5) memisahkan karakter dengan background. Ada proses otomatis tetapi jika kurang sempurna bisa diperbaiki manual menggunakan tool. (6) menentukan dan sesuaikan titik gerak pada karakter dengan geser titik titik putih. Jika sudah sesuai klik pada tombol Next. (7) memilih jenis animasi yang kita inginkan, sebelah kanan akan muncul animasinya.

Terdapat penelitian dengan menggunakan Sketch Metademolab yang ditulis oleh Imanulhaq dalam jurnal Pendidikan ke-SD an mendapatkan hasil Pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media Sketch Metademolab dapat membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Sedangkan penelitian Sukinah dalam jurnal prosidingnya mendapatkan hasil bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Sketch MetaDemoLab dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak, kemampuan mereka untuk menyampaikan ide-ide kompleks dengan cara yang lebih sederhana, serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan potensi besar dari pendekatan ini sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk anak-anak usia TK dalam konteks pembelajaran kreatif dan berbasis pengalaman.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2021), yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong (2015) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati., Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia. Adapun tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2002) adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti

menggunakan metode observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian., Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari. Orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Pengumpulan data pada tahap pendahuluan dilakukan dengan cara observasi yaitu mengamati kegiatan pembelajaran. Selain itu teknik wawancara juga digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur (semistructured Interview). Sugiyono (2021), menjelaskan bahwa wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide- idenya. Wawancara ini termasuk kategori in-depth interview atau wawancara mendalam. Pedoman dalam penelitian ini hanya berupa garis besar permasalahan peserta didik terkait dengan kegiatan menggambar di kelas V Sekolah Dasar. Wawancara ini dilakukan pada peserta didik di SDN Sukorejo 1. Kegiatan observasi juga dilakukan menurut Nasution dalam Sugiyono (2021) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, maksudnya adalah para ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia yang diperoleh melalui observasi. Sehingga observasi berguna untuk mencari data dan fakta- fakta yang terjadi. Dalam penelitian ini observasi berguna untuk mengamati proses pembuatan animasi dengan AI. Dalam observasi hasil akan dicatat berupa catatan lapangan tentang hal- hal yang diperoleh di lapangan. Terakhir yaitu Analisis dokumen beberapa dokumen yang ada di lapangan juga di analisis yaitu berupa hasil gambar peserta didik, daftar nilai peserta didik. Dari ketiga teknik pengumpulan data tersebut digabungkan dan dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan Triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dalam penelitian ini peneliti juga menguji kredibilitas atau keabsahan data. Lokasi penelitian ini yaitu di SDN Sukorejo 1 Kabupaten Nganjuk. Subjek uji keefektifan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Sukorejo 1 berjumlah 24 peserta didik. Dan jenis data dalam tahap ini adalah data kualitatif. Data kualitatif berupa deskripsi pelaksanaan pembelajaran dengan. Menggunakan Teknologi AI

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Karya

Pada hari pertama penelitian, peneliti melakukan observasi kegiatan menggambar di kelas V SDN 1 Sukorejo. Peneliti melakukan observasi terhadap 24 orang anak. Didalam kegiatan menggambar bebas ini, guru meminta peserta didik untuk menggambar apapun sesuai dengan keinginan, ide dan imajinasi mereka. Kemudian peserta didik harus menyerahkan hasil

gambaranya tersebut untuk di foto guru. Berdasarkan hasil gambar peserta didik mereka menggambar objek berbeda- beda. Adapun hasil gambar mereka yaitu tokoh kartun, Hewan, dan gambar orang. Rata- rata peserta didik menggambar objek hewan, kartun kesukaan dan anime serial film yang dia sukai. Berikut beberapa hasil gambaran peserta didik.



Gambar 1 Hasil Gambar Peserta Didik

Utilisasi Animasi Bergerak Berbasis Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab Peserta didik mengakses laman <https://sketch.metademolab.com> untuk mengunggah hasil karya mereka menjadi animasi. Seluruh peserta didik mengakses melalui smartphone yang telah di bawa. Kemudian memotret hasil karya gambaranya dengan kamera HP kemudian mengunggah gambar tersebut pada laman Sketch-metademolab.

Berikut hasil salah satu animasi yang telah di buat oleh peserta didik :



Gambar 2 Hasil Animasi Peserta Didik

Setelah kegiatan pembuatan animasi peserta didik tertarik untuk membuat gambar kembali dan membuatnya menjadi animasi. Peserta didik antusias dan semangat untuk membuat beragam tokoh gambar ataupun karakter yang lain. Setelah kegiatan menggambar dan membuat animasi telah selesai peserta didik diberikan pertanyaan melalui angket , dan wawancara langsung.

Adapun beberapa pertanyaan yang diberikan dalam wawancara yaitu : 1) Apakah kegiatan menggambar menyenangkan ?, 2) Apakah mudah membuat hasil gambar menjadi sebuah animasi ?, 3) Apa saja tokoh gambar yang kamu buat ? , 4) Apakah kamu ingin membuat animasi kembali sesampainya di rumah?, 5) Apakah setelah ini kamu akan belajar menggambar dengan tokoh- tokoh yang lebih lucu ?, adapun Angket yang diberikan kepada peserta didik yaitu :

Tabel. 1 Pertanyaan Angket Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Menggambar menyenangkan		
2	Membuat animasi menyenangkan		
3	Kamu mencoba membuat karakter yang lain setelah kegiatan dilakukan		
4	Kamu Akan mencoba membuat kembali saat di rumah		
5	Mencoba membuat karakter yang lebih bagus lagi		

Tabel. 2 Hasil Angket Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK	PRESENTASE
1	Menggambar menyenangkan	23	1	96%
2	Membuat animasi menyenangkan	22	2	92%
3	Kamu mencoba membuat karakter yang lain setelah kegiatan dilakukan	22	2	92%
4	Kamu Akan mencoba membuat kembali saat di rumah	24	0	100%
5	Mencoba membuat karakter yang lebih bagus lagi	23	1	96%

Hasil dari wawancara yang dilakukan kepada peserta didik di SDN Sukorejo 1 menunjukkan bahwa 95% peserta didik menjawab mereka senang berkegiatan menggambar, 94% peserta didik merasa mudah dalam membuat animasi bergerak dari hasil gambarannya, 95% membuat tokoh kartun kesukaan dari tokoh film yang ia lihat , 95% merasa ingin membuat animasi kembali dan 96% ingin selalu mencoba membuat animasi yang lebih lucu. Sedangkan dari hasil Angket yang telah diberikan didapatkan hasil bahwa peserta didik memberikan respon positif yaitu sebanyak 96% menyatakan kegiatan menggambar dan membuat animasi

adalah hal yang menyenangkan, 92% peserta didik ingin mencoba membuat dengan karakter lain, 100% menyatakan bahwa mereka akan mencoba membuat kembali saat di rumah, dan 96% menyatakan ingin mencoba membuat dengan karakter lain yang lebih bagus.

Utilisasi teknologi AI dalam pengembangan kreatifitas dan imajinasi peserta didik terbukti sangat efisien karena perubahan jaman yang pesat bukan lagi era digital , era society namun sudah berubah menjadi era AI. Manfaat dari utilisasi teknologi AI yaitu personalisasi pembelajaran, pengajaran adaptif, hingga analisis data untuk pengambilan keputusan informasional. Asisten virtual AI juga memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung guru, sementara platform pembelajaran online yang didukung AI memfasilitasi akses global terhadap pendidikan. Teknologi AI juga merangsang pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, relevan dengan tuntutan dunia yang semakin maju secara teknologi. Meskipun demikian, penerapan AI dalam pendidikan juga tidak lepas dari sejumlah tantangan dan kekhawatiran etika. Dari bias algoritma hingga masalah privasi dan keamanan data, serta ketergantungan penuh pada teknologi AI, perlu adanya pendekatan yang bijak dan terencana untuk memastikan keberhasilan integrasi ini, Zakariyya (2023) .

Dari hasil penelitian membuat animasi dengan Sketch Metademolab dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan imajinatif dan pentingnya kemampuan imajinatif untuk perkembangan peserta didik. Dari hasil penelitian ini juga terlihat bahwa ketika anak mulai berkembang kemampuan imajinatifnya, maka dia akan menggunakan nalarnya dan ide-idenya untuk membuat sebuah gambar. Optimalisasi perkembangan kemampuan imajinatif anak tentu saja tidak terlepas dari peran orang tua dan guru didalam memberikan stimulus.

Hal ini sebagaimana diutarakan oleh Rohmalina, Wulansuci, Alam dan Lestari (2020). bahwa peran orang tua dan sekolah dibutuhkan agar anak dapat mengembangkan diri secara optimal. Hidayati (2020). Juga mengungkapkan bahwa upaya untuk mengembangkan imajinasi anak sangat penting. Diantaranya dengan cara : 1) Memberikan media untuk eksplorasi. 2) Anak diberikan kesempatan untuk bermain di luar. 3) Membacakan cerita. 4) Memberikan fasilitas alat dan bahan. Afiff (2013). Juga berpendapat bahwa imajinasi dan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Bill Gates dan Steve Jobs memiliki imajinasi yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya, yaitu komputer ada di hampir setiap rumah. Daya imajinasi membentuk kreatifitas karena merupakan hasil asosiasi dari fantasi, angan- angan, atau bentuk pemecahan masalah yang berbeda dari biasanya. Menurut Marwati dkk (2020). Anak yang berproses secara aktif dalam kehidupannya penuh dengan daya imajinasi sehingga memiliki rasa pengetahuan yang tinggi untuk berkreativitas. Terdapat beberapapenelitian yang menggunakan AI sebagai variable terikatnya diantaranya yaitu penelitian dari Lestari (2024) dalam jurnal Yudistira Vol.

2 Nomor 1 hal. 278 mendapatkan hasil bahwa AI dapat membantu semua Peserta Didik dalam mengasah kemampuan teknologi AI yang akan mereka butuhkan di masa depan.

Penelitian dengan menggunakan teknologi AI selanjutnya yaitu dilakukan oleh Yahya (2024) mendapatkan hasil yaitu AI dalam pendidikan ekonomi dapat menjadi kebutuhan dalam menghadapi dinamika pendidikan modern. Kemampuan AI untuk menghasilkan konten pembelajaran yang dinamis dan responsif menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi. Berdasarkan pada pendapat-pendapat di atas dan hasil beberapa penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa rangsangan yang tepat dan berkesinambungan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan imajinatif anak. Penggunaan media sederhana yang sesuai dengan kemampuan anak merupakan cara untuk mendukung pengembangan jiwa dan fisiknya agar anak mampu mengungkapkan ide dan imajinasinya. Pemanfaatan teknologi AI sangat mendukung dalam pembelajaran terutama dalam menumbuhkan minat, keterampilan dan juga imajinasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa ulasan dari penelitian serupa dengan memanfaatkan teknologi AI dan juga hasil penelitian maka dapat diambil hasil dari penelitian yaitu Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kegiatan menggambar dan membuat animasi sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme, imajinasi, dan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil angket, mayoritas peserta didik merespon positif terhadap kegiatan ini, dengan rata-rata persentase jawaban “YA” di atas 90%. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik kreatif seperti menggambar dan animasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif dalam mendukung proses belajar peserta didik, terutama dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Teknologi AI juga memfasilitasi personalisasi pembelajaran, pengambilan keputusan berbasis data, dan pengembangan konten yang interaktif. Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya dukungan dari guru dan orang tua dalam menstimulasi perkembangan imajinatif anak, serta penggunaan media sederhana yang mampu menjembatani kemampuan anak dengan teknologi secara optimal. Dengan demikian, integrasi antara pendekatan kreatif seperti menggambar dan animasi, serta pemanfaatan teknologi AI secara bijak dan terencana, dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Teknoli AI yang sedang banyak digunakan saat ini dapat dijadikan sebagai media untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam menggambar dan berkreasi. Salah satu yang dapat digunakan yaitu teknogi AI yang berupa menggerakkan atau memberikan efek gerak pada gambar yang dibuat oleh peserta didik. Selain untuk pengembangan imajinasi dan kreativitas peserta didik, kegiatan penelitian ini juga dapat menambah wawan guru untuk menjadi guru yang inovatif. Permasalahan yang ada saat ini yaitu menurunnya minat peserta didik untuk membuat karya, kurangnya pelatihan guru berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan membimbing anak untuk menggambar sebuah ilustrasi tokoh atau sesuatu berdasarkan imajinasinya. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengunggah hasil gambarnya pada laman Sketch Demolab kemudian peserta didik melihat hasil gambarnya menjadi animasi yang bergerak. Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab dalam kegiatan pembuatan Animasi bergerak efektif dapat meingkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Hal ini didapatkan dari hasil Angket dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik di SDN Sukorejo 1. Dalam hasilnya bahwa peserta didik merespon positif terhadap kegiatan ini, dengan rata-rata persentase jawaban “YA” di atas 90%. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik kreatif seperti menggambar dan animasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif dalam mendukung proses belajar peserta didik, terutama dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Afif, M., & Aminullah. (2013, Agustus). Kecemasan antara Peserta Didik smp dan santri pondok pesantren. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01, no. 02, 208-209.
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Diantama, S. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8-14. <https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Hidayati, R. A. (2020). Hubungan Peran Teman Sebaya Dengan Perilaku Bully Pada Remaja Di Smp Negeri 3 Gamping Sleman Yogyakarta. Skripsi Sarjana. Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Kidd, F, R. (1983). *Advisory Editor* : Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasyiah Anas

- Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 15-25. Dwi Steffany B, "Implementasi Tata Tertib Peserta didik Di SMP Pertiwi 1 Kota Jambi," Universitas Jambi, Jambi, 2024. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i2.4114>
- Lestari, S., Rakhmawati, A., & Rohmadi, M. (2017). Analisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Pada Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2014 Serta Relevansinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra Di Sekolah Menengah Atas. BASASTRA, 4(1), 183-202.
- Lestari, dkk. (2024). Penerapan AI dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMAN 3 Bukittinggi. vol.4.no.1 hal 278-288
- Marwati, A. W., Rokayah, C., & Herawati, Y. (2020). Pengaruh progressive muscle relaxation terhadap skala nyeri pada pasien post sectio caesaria. Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, 3(1), 59-64. doi:10.32584/jikj.v3i1.472 <https://doi.org/10.32584/jikj.v3i1.472>
- Moelong, L.J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Karya
- Nafisah, dkk. (2024). Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence Untuk Peningkatan Pembelajaran Pada SMA Nurul Iman Palembang Menggunakan ITIL V3. Jurnal Nuansa Informasi. Vol. 18 Nomor 1 hal 34-40 <https://doi.org/10.25134/ilkom.v18i1.40>
- Niland, A. (2023). education sciences Picture Books , Imagination and Play : Pathways to Positive Reading Identities for Young Children. Ertikanto, Teori belajar dan pembelajaran. Yogyakarta media akademi, 2016 <https://doi.org/10.3390/educsci13050511>
- Robiul, D., Arya, I., & Zakariyya, A. (2023). Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan. TEKOPIN (Teknologi Komputer dan Informatika), 2(1), 124-134 <https://doi.org/10.59820/tekomin.v2i1.163>
- Sugiyono, (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)
- Termini, K.A., & Golden, J.A. (2007). "Moral Behaviors: What Can Behaviorists Learn from the Developmental Literature?". International Journal of Behavioral Consultation and therapy volume 3, No.4 <https://doi.org/10.1037/h0100818>
- Turban, Efraim, 1995, Decision Support System and Expert System, 4th ed., Prentice-Hall, Inc., New Jersey, pp 472-679
- Yahya, dkk (2024). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Ekonomi. Jurna Disrupsi Bisnis, Vol. 7 no.6 hal. 823-830.