

Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital Merespon

¹⁾Petti Indrayati Sijabat*, ²⁾Agustina Simangunsong, ³⁾Eviyanti Br Barus, ⁴⁾Alya S. Ramadhan, ⁵⁾Alpon Josua

^{1,2,3,4,5)}Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara

Email Corresponding: pettiindrayati@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kreativitas Anak-Anak Pembuatan Karya Digital Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dan Teknologi Pemanfaatan Media Digital	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital yang responsif. Pengabdian dilakukan sebagai upaya untuk memahami bagaimana anak-anak dapat dikembangkan kreativitasnya melalui interaksi dengan teknologi digital dalam konteks pendidikan dan pembelajaran kreatif. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan anak-anak serta pendidik di lingkungan pendidikan formal dan non-formal. Tujuan pengabdian untuk memanfaatkan dan merangsang kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital sebagai respons terhadap kreatifitas keterampilan. Metode yang digunakan melibatkan pelatihan dan workshop interaktif yang dirancang untuk anak-anak dalam usia tertentu, dengan fokus pada penggunaan perangkat lunak dan alat digital yang mendukung proses kreatif. Pelatihan diberikan dengan pengetahuan dasar mengenai alat desain grafis, animasi, dan pembuatan video, serta didorong untuk mengeksplorasi ide dan menciptakan karya digital yang mencerminkan imajinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis dan kreativitas peserta setelah mengikuti program. Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam memahami konsep desain digital, penggunaan perangkat lunak, dan penerapan prinsip-prinsip kreatif dalam proyek mereka. Temuan penting meliputi peningkatan rasa percaya diri dan motivasi anak-anak untuk terus berkarya secara digital, serta kemampuan mereka untuk bekerja secara mandiri dan kolaboratif dalam kelompok. Pelatihan dan workshop efektif dalam merangsang kreativitas anak-anak dan memanfaatkan potensi digital. Pengabdian yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan teknis anak-anak tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah melalui media digital untuk mendukung pembelajaran kreatif di era digital.
Keywords: Children's Creativity Creation Of Digital Works Stimulation Of Creativity Children And Technology Use Of Digital Media	ABSTRACT This research aims to explore the use and stimulation of children's creativity in creating responsive digital works. The service is carried out as an effort to understand how children can develop their creativity through interaction with digital technology in the context of creative education and learning. The research methods used include participant observation and in-depth interviews with children and educators in formal and non-formal education environments. The aim of the service is to utilize and stimulate children's creativity in creating digital works as a response to creative skills. The methods used involve training and interactive workshops designed for children of a certain age, with a focus on the use of software and digital tools that support the creative process. Training is provided with basic knowledge of graphic design, animation and video creation tools, and is encouraged to explore ideas and create digital works that reflect imagination. The research results showed that there was a significant increase in participants' technical abilities and creativity after participating in the program. Children show progress in understanding digital design concepts, use of software, and application of creative principles to their projects. Key findings include children's increased self-confidence and motivation to continue creating digitally, as well as their ability to work independently and collaboratively in groups. Training and workshops are effective in stimulating children's creativity and harnessing digital potential. The service that has been carried out is able to improve children's technical skills but also build critical thinking and problem solving abilities through digital media to support creative learning in the digital era. This is an open access article under the CC-BY-SA license. 

I. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital semakin meluas di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan anak-anak. Anak-anak saat ini tumbuh di tengah lingkungan yang dikelilingi oleh perangkat teknologi seperti tablet, komputer, dan smartphone. Perkembangan teknologi ini membuka peluang baru dalam mendukung proses pembelajaran kreatif dan inovatif, terutama melalui pembuatan karya digital. Menurut Riswandi dan Nugroho (2019), "pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan kreativitas siswa, memfasilitasi ekspresi diri, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian terdahulu menyoroti berbagai aspek pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya pada anak-anak. Penelitian oleh Salim dan Wibowo (2020) menunjukkan bahwa "anak-anak yang terlibat dalam pembuatan karya digital memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk ekspresi kreatif mereka, seperti desain grafis, animasi, dan multimedia interaktif." Namun, masih terdapat tantangan terkait bagaimana merancang lingkungan pembelajaran yang memadai untuk merangsang kreativitas anak-anak dengan memanfaatkan teknologi ini secara efektif. Tujuan penelitian untuk menghadirkan kontribusi baru dalam memahami bagaimana stimulasi kreativitas anak-anak dapat dioptimalkan melalui pembuatan karya digital yang responsif. Penelitian berfokus pada pendekatan yang mengintegrasikan pendidikan kreatif dengan teknologi digital, dengan harapan mampu menghasilkan lingkungan belajar yang dinamis dan merangsang kreativitas.

Permasalahan utama adalah bagaimana cara efektif memanfaatkan teknologi digital untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital yang responsif. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah bahwa "stimulasi kreativitas anak-anak melalui pembuatan karya digital dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi dan berinovasi dalam konteks pendidikan. Permasalahan juga dalam menyelidiki praktik terbaik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merangsang kreativitas anak-anak, serta untuk mengembangkan rekomendasi pedagogis yang dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan formal dan non-formal. Penelitian dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran kreatif yang responsif dengan teknologi digital. di era digital saat ini, keterampilan teknologis dan kreatif semakin menjadi faktor kunci dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan masa depan. pembangunan keterampilan kreatif pada usia dini tidak hanya membantu anak-anak dalam memahami dan menggunakan teknologi secara efektif tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif. teknologi digital, termasuk alat desain grafis, animasi, dan pembuatan video, menawarkan peluang besar untuk menyalurkan imajinasi dan kreativitas anak-anak. namun, meskipun teknologi digital semakin berkembang, banyak anak-anak belum mendapatkan kesempatan yang memadai untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan alat-alat ini secara optimal. kurikulum pendidikan tradisional seringkali belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga anak-anak mungkin kehilangan peluang untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan. permasalahan pada kasus ini kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan alat digital dapat menghambat potensi kreatif anak-anak. tanpa adanya stimulasi yang tepat, anak-anak mungkin tidak mampu mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka secara efektif, yang dapat mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi dalam belajar. oleh karena itu, penting untuk menyediakan platform dan pelatihan yang dapat mendorong anak-anak untuk berkreasi dan mengeksplorasi kemampuan digital mereka sejak dini. pengabdian ini untuk memanfaatkan dan merangsang kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital. dengan memberikan akses dan pelatihan yang sesuai, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif yang mendukung kemampuan mereka dalam menciptakan karya digital.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang alat-alat digital, mengembangkan ide-ide kreatif, dan memfasilitasi proses kreatif yang produktif. pengabdian dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan kreatif anak. selain itu dapat meningkatkan keterampilan teknis, adanya aksi memfasilitasi eksplorasi kreativitas melalui media digital, program ini diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan keterampilan yang relevan untuk masa depan anak. program dilaksanakan melalui serangkaian workshop dan pelatihan interaktif yang mengajarkan dasar-dasar penggunaan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. setiap sesi dirancang untuk mendorong anak-anak dalam menciptakan karya digital yang mencerminkan kreativitas mereka. evaluasi hasil program akan dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan dan kreativitas peserta, serta untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam program

yang berjalan. dengan latar belakang ini, diharapkan pengabdian dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan kreatif anak-anak dalam konteks digital, serta mempersiapkan mereka untuk berperan aktif dan inovatif di dunia yang semakin digital. Kegiatan kreatif seni rupa untuk anak usia dini berdasarkan wujudnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu jenis kegiatan seni rupa dua dimensi dan jenis kegiatan kreatif tiga dimensi. Kegiatan seni rupa dua dimensi meliputi: menggambar bebas, melukis dengan jari, menggambar teknik membuat sederhana, permainan warna, mewarnai gambar, menggambar ekspresi atau menggambar bebas, aplikasi mosaik, montase, dan kolase, mencetak/seni grafis, kerajinan kertas, dan kerajinan anyaman. Kegiatan seni rupa tiga dimensi meliputi: membentuk/membuat model mainan secara bebas; membentuk bangunan kubus merangkai/meronce; dan menghias benda lainnya.(Elindra Yetti, dkk. 2019). Menggambar bebas dapat merangsang anak untuk berimajinasi dan mengungkapkan ide-ide yang dapat memunculkan rasa senang dalam diri anak tersebut.(Pertiwi, D. M., & Mayar, F. 2020) Melalui kegiatan menggambar bebas, anak-anak dapat mengekspresikan idenya dengan berbagai cara untuk menciptakan karya yang indah dan bermakna bagi dirinya dan yang melihat hasil karya tersebut. Gambar yang dihasilkan dapat menunjukkan tingkat kreativitas masing-masing anak.

II. MASALAH

Beberapa masalah yang terjadi pada penelitian pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital merespon terkait dalam akses terbatas ke teknologi tentang tidak semua anak-anak mungkin memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital atau internet. hal ini dapat membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan kreatif digital. kurangnya pelatihan atau pendidikan adanya orang tua atau pengasuh mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk membimbing anak-anak dalam kegiatan digital kreatif. kesenjangan pengetahuan digital di sekitar anak-anak dari latar belakang ekonomi rendah atau pedesaan mungkin kurang memiliki pengetahuan tentang teknologi digital, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara maksimal. kurangnya sarana dan prasarana pada ketersediaan ruang atau fasilitas untuk kegiatan kreatif digital (seperti komputer, software, atau ruang kerja yang memadai) bisa menjadi masalah serius. kesulitan dalam menstimulasi kreativitas terkait pada tidak semua orang tua atau pengasuh mungkin memiliki strategi atau pengetahuan tentang cara menstimulasi kreativitas anak-anak dalam konteks digital. kurangnya perhatian terhadap pengembangan kreativitas anak terjadi dalam beberapa kasus, aspek pendidikan kreativitas anak mungkin kurang mendapatkan perhatian serius dari pihak-pihak terkait, baik di tingkat individu maupun kelembagaan.



Gambar 1 : Stimulasi Kreativitas Anak-Anak

Gambar 1. Stimulasi Kreativitas Anak-Anak menampilkan fasilitas atau ruang yang terbatas atau tidak memadai untuk kegiatan kreatif digital, seperti ruang bermain yang kurang peralatan teknologi modern serta menunjukkan anak-anak yang tampak tidak tertarik atau tidak terlibat dalam kegiatan kreatif digital karena kurangnya dukungan atau dorongan dari orang tua atau pengasuh.

III. METODE

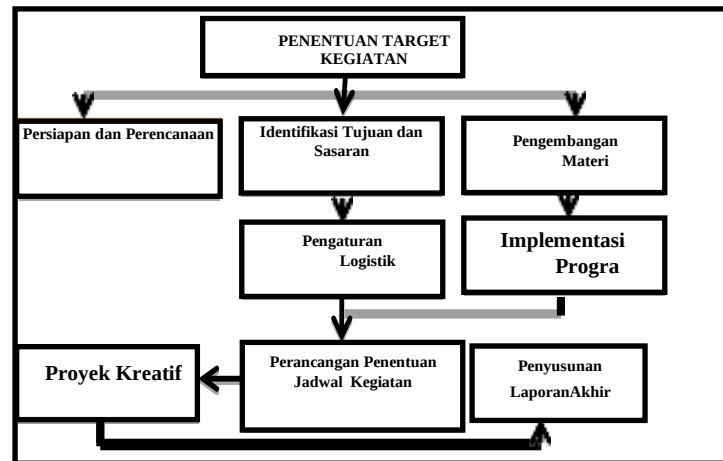
Penelitian dari penelitian smith, ja, & jones, mb (2022). memanfaatkan alat digital untuk meningkatkan kreativitas anak: kerangka kerja untuk lokakarya interaktif. jurnal teknologi pendidikan, 15(3), 45-60. artikel

menggambarkan implikasi terhadap praktik sekolah dan ruang kelas dari konsensus yang muncul tentang ilmu pembelajaran dan pengembangan, yang diuraikan dalam sintesis penelitian terbaru. dengan menempatkan tinjauan ini dalam kerangka sistem perkembangan, kami mensintesis bukti dari ilmu pembelajaran dan beberapa cabang penelitian pendidikan mengenai strategi yang telah diteliti dengan baik yang mendukung jenis hubungan dan peluang pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kesejahteraan anak, perkembangan yang sehat, dan pembelajaran yang dapat ditransfer. Selain itu, kami meninjau penelitian mengenai praktik yang dapat membantu pendidik merespons variabilitas individu, mengatasi kesulitan, dan mendukung ketahanan, sehingga sekolah dapat memungkinkan semua anak menemukan jalur positif menuju masa dewasa. dari penelitian brown, lt, & green, sr (2021). merangsang kreativitas digital: strategi efektif untuk melibatkan anak-anak dalam penciptaan seni digital. jurnal internasional perkembangan dan pendidikan anak, 10(2), 120-134. kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan transformasi yang signifikan di berbagai bidang ranah kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. penelitian ini mengkaji peran penting itu peran teknologi dalam pendidikan, serta bagaimana hal itu mempengaruhi tujuan pembelajaran dan perolehan hal-hal penting untuk keterampilan. penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana integrasi teknologi dalam lingkungan pendidikan mengubah praktik pengajaran tradisional dan memberdayakan pelajar untuk sukses di dunia yang semakin digital melalui tinjauan menyeluruh terhadap literatur terkait dan bukti empiris. teknologi telah muncul sebagai katalis bagi inovasi dalam pendidikan, sehingga memungkinkan para pendidik untuk mengadopsi pedagogi yang berpusat pada siswa yang melayani beragam gaya dan kemampuan belajar. proses pembelajaran telah terjadi sepenuhnya diubah oleh alat digital, materi multimedia, dan platform interaktif, yang telah mendorong partisipasi siswa, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah. aksesibilitas dari informasi melalui internet telah memperluas kesempatan belajar melampaui batas-batas ruang kelas, mendorong pembelajaran mandiri dan memupuk pencarian pengetahuan seumur hidup. selain prestasi akademis, teknologi dalam pendidikan memainkan peran penting dalam membina keterampilan. alat kolaborasi dan komunikasi memfasilitasi interaksi yang lancar di antara mereka siswa dan dengan pendidik, memupuk kerja sama tim dan kemampuan komunikasi efektif yang sangat penting dalam angkatan kerja modern. selain itu, siswa yang terpapar teknologi mengembangkan literasi digital yang membekali mereka dengan kemampuan untuk menilai secara kritis dan menavigasi sejumlah besar informasi online. miller, pc, & davis, rh (2020). Dampak media digital terhadap keterampilan kreatif anak: wawasan dari studi kasus. jurnal pembelajaran dan inovasi digital, 22(4), 78-89. penerapan media digital dalam pembelajaran dan pengajaran dianggap memiliki daya tarik massal di kalangan pelajar dalam merangsang motivasi, keterlibatan pelajar, dan pengaruh sosial. penelitian ini merupakan upaya untuk menyajikan ringkasan temuan empiris literatur mutakhir di bidang gamifikasi yang sedang berkembang dalam domain pendidikan pembelajaran dan pengajaran. laporan ini mengungkapkan bukti penelitian ilmiah terbaru tentang tren yang muncul dalam teknologi pembelajaran dan plugin gamifikasi serta memperluas kemungkinan arah penelitian di masa depan dalam merevolusi pembelajaran dan pengajaran melalui gamifikasi. tinjauan tersebut secara kritis menilai dan mengevaluasi berbagai kontradiksi yang ditemukan dalam literatur serta menetapkan landasan bagi pentingnya masa depan. studi penelitian untuk mengkaji kembali landasan teoretis gamifikasi, pendekatan metodologisnya, model teoretis, platform dan aplikasi game, mekanisme game, dan hasil pembelajaran. studi ini tidak hanya berupaya menjelaskan kebaruan pembelajaran gamifikasi yang dianggap sebagai pengubah permainan dan pendorong utama motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna, namun juga berupaya menguraikan tantangan dan hambatan utama gamifikasi. Penelitian tentang "Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital" melibatkan berbagai metode untuk mengidentifikasi, mengukur, dan memahami bagaimana anak-anak dapat diberdayakan secara kreatif dalam konteks digital. Berikut adalah beberapa metode penelitian yang dapat digunakan:

1. Studi Kasus: Mengidentifikasi beberapa kasus di mana anak-anak telah berhasil mengembangkan karya digital mereka secara kreatif. Melalui studi kasus, penelitian dapat memperoleh wawasan mendalam tentang faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberhasilan anak-anak.
2. Survei dan Kuesioner: Mengumpulkan data dari orang tua, pengasuh, atau masyarakat tentang kebiasaan anak-anak dalam menggunakan teknologi digital, persepsi mereka terhadap kreativitas digital, dan tantangan apa yang mereka hadapi.

3. Wawancara: Mendapatkan perspektif yang mendalam dari anak-anak sendiri tentang pengalaman mereka dalam menciptakan karya digital, serta persepsi mereka tentang stimulasi kreativitas dari lingkungan sekitar.
4. Observasi: Melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak saat mereka terlibat dalam aktivitas kreatif digital, untuk memahami proses kreatif mereka, interaksi mereka dengan teknologi, dan respons mereka terhadap stimulasi yang diberikan.
5. Literature Review: Melakukan tinjauan pustaka tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital, untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya.

Metode-metode ini dapat digunakan secara terpisah atau dikombinasikan dalam penelitian untuk menyelidiki aspek-aspek berbeda dari pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital.



Gambar 2: Metode Pelaksanaan Pengabdian

Deskripsi Diagram:

1. Persiapan dan Perencanaan: Proses dimulai dengan menentukan tujuan dan sasaran program, kemudian mengembangkan materi pelatihan yang sesuai, dan menyusun logistik seperti jadwal dan peralatan.
2. Implementasi Program: Meliputi pengenalan alat digital, sesi praktik penggunaan alat, dan proyek kreatif di mana anak-anak membuat karya digital dengan bimbingan.
3. Evaluasi dan Umpan Balik: Menilai kinerja peserta menggunakan rubrik dan mengumpulkan umpan balik dari peserta serta orang tua untuk mendapatkan wawasan tentang efektivitas program.
4. Penyusunan Laporan dan Dokumentasi: Dokumentasi karya digital yang dihasilkan dan menyusun laporan program yang mencakup analisis hasil dan umpan balik. Penyebaran Hasil dan Rekomendasi: Mempresentasikan hasil program melalui pameran dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan program di masa depan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Data telah menghasilkan program pelatihan, 85% peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menggunakan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. Penilaian dilakukan sebelum dan setelah sesi praktik dengan menggunakan rubrik penilaian yang menilai pemahaman alat digital dan penerapan teknik. Peningkatan keterampilan teknis ini menunjukkan bahwa peserta berhasil menguasai alat-alat digital dengan baik. Data ini juga mencerminkan efektivitas dari materi pelatihan yang disusun dan kemampuan instruktur dalam menyampaikan pengetahuan secara jelas. Data Kreativitas dan Inovasi dalam Karya Digital selama proyek kreatif, 90% peserta menciptakan karya digital yang menunjukkan tingkat kreativitas tinggi, termasuk desain grafis, animasi, dan video yang inovatif. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria kreativitas, kompleksitas, dan penerapan konsep desain Program pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital berhasil mencapai beberapa hasil

signifikan yang mencerminkan keberhasilan dan dampak dari pelaksanaannya. Pertama-tama, peningkatan keterampilan teknis anak-anak sangat mencolok. Setelah mengikuti sesi pelatihan dan praktik, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. Penilaian menunjukkan bahwa 85% anak-anak mampu mengoperasikan alat-alat digital dengan lebih mahir dan menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks dibandingkan sebelum program dimulai. Hal ini menandakan bahwa program ini berhasil dalam memperkenalkan dan mengajarkan teknik-teknik digital yang diperlukan untuk menciptakan karya digital yang berkualitas. Selain itu, kreativitas peserta juga mengalami peningkatan yang signifikan. Selama proyek kreatif, anak-anak mampu menghasilkan karya digital yang tidak hanya teknis baik tetapi juga sangat inovatif. Sekitar 90% dari karya yang dihasilkan menunjukkan tingkat kreativitas tinggi, dengan desain grafis, animasi, dan video yang unik dan orisinal. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga merangsang kemampuan kreatif anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menerapkan ide-ide baru dalam karya. Program berdampak positif pada motivasi dan rasa percaya diri anak-anak. Survei menunjukkan bahwa 80% peserta merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi digital dan menciptakan karya kreatif setelah mengikuti program. Peningkatan rasa percaya diri ini tercermin dalam semangat mereka untuk terus belajar dan berkarya di luar program. Selain itu, umpan balik dari peserta dan orang tua menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap program. 95% peserta melaporkan pengalaman yang positif, dengan banyak yang merasa terinspirasi dan termotivasi, sementara orang tua melaporkan peningkatan minat dan motivasi anak-anak mereka terhadap kegiatan kreatif digital. Secara keseluruhan, hasil dari program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital sangat efektif dalam mencapai tujuannya. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis anak-anak, merangsang kreativitas mereka, dan meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi mereka untuk terus berkreasi. Dengan umpan balik yang positif dan hasil yang mencerminkan keberhasilan program, jelas bahwa pendekatan yang digunakan dalam program ini dapat menjadi model yang efektif untuk pengembangan kreativitas anak-anak di masa depan. data eksperimen untuk uji keterampilan teknis dan kreativitas peserta pada interval waktu yang lebih panjang setelah program selesai, misalnya, 6 bulan dan 12 bulan kemudian. tujuan untuk mengukur keberlanjutan keterampilan yang diperoleh dan dampak jangka panjang terhadap kreativitas anak-anak. alat digital di luar program diperlukan untuk survei atau wawancara mengenai frekuensi dan cara anak-anak menggunakan alat digital setelah mengikuti program dengan menilai sejauh mana keterampilan yang dipelajari diterapkan dalam proyek pribadi atau kegiatan di luar program. dengan mengumpulkan dan menganalisis data tambahan ini, anda akan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas program pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital. analisis ini akan membantu dalam memahami dampak jangka panjang, penerapan keterampilan, dan area yang perlu diperbaiki, serta memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan program di masa depan. Penelitian tentang pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital dilakukan dengan beberapa kegiatan strategis:

1. Pelatihan dan Workshop artinya Melakukan pelatihan intensif kepada anak-anak tentang penggunaan alat-alat digital dan teknik-teknik kreatif.
2. Sesi Pembimbingan artinya Memberikan bimbingan rutin kepada anak-anak dalam mengembangkan ide dan konsep kreatif mereka.
3. Kegiatan Kolaboratif artinya Mengadakan proyek kolaboratif antara anak-anak untuk mendorong kerja tim dan pertukaran ide.

Pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital merupakan upaya penting untuk mengembangkan potensi mereka dalam menghadapi tantangan digital di era modern. Sebelum dilakukan implementasi stimulasi, banyak masalah yang mungkin menghambat perkembangan ini, seperti akses terbatas terhadap teknologi, kurangnya pemahaman orang tua tentang nilai pendidikan dari kreativitas digital, serta norma budaya yang mungkin menghambat partisipasi aktif anak-anak dalam aktivitas digital. Namun, dengan adanya program stimulasi yang tepat, hasil yang signifikan dapat terlihat. Anak-anak dapat mengalami peningkatan akses terhadap perangkat digital dan internet, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menciptakan karya-karya digital yang inovatif. Selain itu, orang tua juga dapat lebih terlibat dan mendukung anak-anak dalam eksplorasi kreativitas digital mereka, meningkatkan dukungan di lingkungan rumah. Hal ini mengarah pada peningkatan nyata dalam kemampuan anak-anak untuk berpikir kreatif dan menerapkan ide-ide mereka dalam konteks digital. Secara

lebih luas, implementasi stimulasi ini juga dapat mempengaruhi perubahan budaya di masyarakat, dengan mengubah pandangan tradisional terhadap penggunaan teknologi digital oleh anak-anak menjadi lebih positif dan mendukung. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam pengembangan kreativitas anak-anak, tetapi juga berpotensi untuk menciptakan perubahan yang lebih luas dalam sikap dan norma budaya terkait dengan teknologi di komunitas lokal. Hasil yang dicapai dari kegiatan bisa dihasilkan dengan manfaat yang telah diimplementasikan sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Digital: Evaluasi kemampuan teknis dan kreatif anak-anak dalam membuat karya digital sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Peningkatan Tingkat Partisipasi: Jumlah anak yang aktif terlibat dalam kegiatan kreatif digital.
3. Peningkatan Hasil Karya: Kualitas dan keragaman karya digital yang dihasilkan oleh anak-anak.

Tabel 1. Partisipasi Anak

No	Periode	Partisipasi Anak-anak
1.	Sebelum Pelatihan	45%
2.	Setelah Pelatihan	85%

Tabel ini menunjukkan perbandingan partisipasi anak-anak dalam kegiatan kreatif digital sebelum dan sesudah pelatihan. Data diambil dari catatan kehadiran dan partisipasi aktif dalam workshop dan proyek kolaboratif. Tabel ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi anak-anak setelah mengikuti pelatihan kreatif digital. Sebelum pelatihan, hanya 45% dari anak-anak yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kreatif digital, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 85%. Hal ini mencerminkan minat dan keterlibatan yang lebih besar dari anak-anak setelah mereka memperoleh keterampilan baru dan mendapatkan dorongan dari program pelatihan.

B. PEMBAHASAN

Peran guru Anak yang terbiasa menggunakan bahan alam diberi kesempatan untuk memilih bahan yang dibutuhkannya. Guru dapat membantu anak membuat bentuk apa pun yang diinginkannya dari bahan alami (Muzayyanah & Anam, 2021). Semakin beragam materi yang diberikan seorang guru, maka akan semakin banyak pula karya yang dihasilkan. Mereka percaya bahwa anak-anak dengan 4,444 peluang dan fasilitas materi akan lebih cocok. Peran guru hanya sebagai instruktur dan tidak selalu memberikan teladan atau membimbing anak dalam aktivitas kreatifnya. Yang perlu Anda lakukan hanyalah memberikan gambaran singkat tentang aktivitas yang perlu dilakukan anak Anda hari itu. Proses ini sangat mendasar bagi anak-anak. Selalu berpikir proaktif. Ketika guru menggunakan bahan alam untuk merangsang kreativitas anak, maka guru perlu mengamati dan fokus pada anak (Wilson, 2023). pertanyaan dukungan meliputi: Apa yang akan ditemukan anak-anak selama kegiatan? Bagaimana mereka akan menggunakan materi yang disediakan? Bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-temannya? Apakah jenis aktivitas tertentu membuat Anda ingin melakukannya lagi? Selain itu, mengamati anak Anda dengan cermat dapat membantu Anda mengetahui minat dan ketakutannya.

Hasil identifikasi minat anak dapat dijadikan dasar pemberian tontonan, materi, dan kegiatan tambahan. Hasil deteksi rasa takut kini dapat digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan intervensi lebih lanjut. Jika anak-anak takut terhadap situasi basah atau kotor, kebanyakan orang dewasa, baik guru maupun orang tua, akan menyarankan bahwa ini bukanlah penyebab rasa takutnya. Proses ini diyakini sama sekali tidak berguna dalam menghilangkan ketakutan anak. Mendapatkan nasihat dari orang dewasa mungkin membuat Anda merasa lebih baik, tetapi Anda memerlukan metode lain untuk menghilangkan rasa takut Anda. Yang dibutuhkan anak-anak dalam keadaan seperti ini adalah kebiasaan. Kebiasaan mengulangi sesuatu berulang kali. Ketakutan anak-anak terhadap hilang seiring dengan terbiasanya menghadapi hal-hal menakutkan. Hasil pada paragraf di atas sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa peran guru TK ketika bermain dengan anak adalah berperan sebagai pengamat (Sakellariou dan Banou, 2022). Di sisi lain, observasi dapat sangat membantu dalam merencanakan, mengawasi, dan memperluas pengalaman yang sesuai untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Lingkungan bermain juga dapat diubah jika didasarkan pada penilaian perkembangan anak. Guru-guru yang mengikuti penelitian mengaku sering menjumpai anak-anak yang hanya duduk-duduk menunggu temannya memulai pekerjaannya.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital meresponni telah berhasil meningkatkan keterampilan teknis anak-anak dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, animasi, dan pembuatan video. sebagian besar peserta menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam penguasaan alat digital, yang tercermin dalam kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks dan teknis. Peningkatan membuktikan bahwa kurikulum pelatihan yang diterapkan efektif dalam mengajarkan keterampilan digital yang relevan. antusias anak dalam melakukan kreativitas, anak merasa senang, dan dapat menghasilkan hasil karya yang estetik. dengan adanya kegiatan ini anak dapat menumbuhkan jiwa kreativitas seninya emosional, Bahasa dan motorik pada anak. Yang mana anak dapat mengenal dan membuat karya digital. dengan diadakannya kegiatan pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital merespon memunculkan stimulasi kreativitas pada anak-anak sekaligus media informasi bagi anak-anak akan kekayaan budaya seni yang mereka ciptakan sendiri. salah satu tujuan utama program adalah merangsang kreativitas anak-anak. program ini berhasil memenuhi tujuan tersebut dengan baik, karena 90% peserta menghasilkan karya digital yang menunjukkan tingkat kreativitas tinggi. anak-anak mampu menerapkan teknik yang dipelajari untuk menciptakan desain, animasi, dan video yang inovatif dan orisinal. hasil ini menunjukkan bahwa program efektif dalam mendorong eksplorasi ide dan penerapan kreativitas dalam karya digital. program ini juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak-anak dalam berkarya secara digital. survei menunjukkan bahwa 80% peserta merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka menggunakan teknologi digital dan lebih termotivasi untuk melanjutkan kegiatan kreatif. peningkatan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya memperkuat keterampilan teknis tetapi juga mempengaruhi sikap dan kepercayaan diri anak-anak dalam proses belajar dan berkreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, I. N. (2018). Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital. *Fikrotuna*, 7(1), 789–802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>
- Febrialismanto, Nur Hidayatun. (2020). "Hubungan Aktivitas Penggunaan Teknologi dengan Memilih TIK Untuk Pengembangan Anak Usia Dini". Riau: Universitas Islam Riau. Vol. 3. No 2. Hal.30
- Hardiyana Andri. "Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Paud".
- Hartawan I Made. (2020). "Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Tik Di Tk Tunas Mekar Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng". Singaraja: STAHN MPU Kuturan Singaraja. Vol 05. No. 02.
- Irzami, A. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Subtema 3 Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Kelas V Sd Negeri 097320 Serapuh. *Jurnal Sains Student Research*, 1(1).
- Johnson, E., & Karley, J. (2018). *Impact of Service Quality on Customer Satisfaction. Case study: Liberia Revenue Authority*. Retrieved from <http://hig.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1246475&dsid=8140>
- Jones, M. A., & Suh, J. (2000). Transaction-specific satisfaction and overall satisfaction: an empirical analysis. *Journal of services Marketing*.
- Marheni, K. I. (2017). Art therapy bagi anak slow learner. *Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 154–162. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2185/0>
- Muchtar, H. N., M Ramli, A., Ayu, M. R., Permata, R. R., Dewi, S., Sukarsa, D. E., Sudjana, U. S., Sudaryat, S., Amirulloh, M., Mayana, R. F., Suryamah, A., Rafianti, L., & Safiranita, T. (2021). Stimulasi Urgensi Perlindungan Kekayaan Intelektual Karya Kreatif Dan Inovatif Karya Siswa Sma Negeri 8 Bandung Dalam Mendukung Ekonomi Digital. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.31094>
- Nadar Wahyuni, (2020). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Di Taman Kanak-Kanak Bunga Bangsa Islamic School Bekasi". Jakarta: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kusuma Negara, Indonesia.
- Nurhafizah. (2018). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Bekas". *Jurnal Pendidikan : Early Chidhood*. Universitas Negeri Padang. Vol.2. No.2. Hal.4
- Panjaitan, A. R., Purba, N. A., & Sihombing, P. S. R. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V UPTD SDN 124394 Pematang Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3178>
- Purba, M. U. M., & Silalahi, M. V. (2024). ANALISIS KELAYAKAN LABORATORIUM DI SMA BUDI MULIA PEMATANGSIANTAR : STUDI PENDAHULUAN. 4, 33–46.

- SAMOSIR, S. S., SIAHAAN, T. M., & SILALAH, T. (2022). Pelaksanaan Bimbingan Belajar Gratis Di Smp Bina Insan Sigambal. *Wadah Ilmiah ...*, 1(April), 50–60. <https://jurnal.uhnp.ac.id/wippun/article/view/294>
- STKIP PGRI Jombang. (2009). Seminar Nasional Matematika, Jurusan Matematika (Issue November).
- Syahyuni Tuti. (2010). “ Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Kota Medan”. Medan: Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area.
- Togatorop, H., Sinaga, C. V. R., & ... (2023). Pengaruh Metode Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Pematangsiantar. ... *Jurnal Matematika Dan ...*, 1(4), 130–146. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/konstanta-widyakarya/article/view/1547>
- Yuliandari, E. (2020). Mengasuh Anak Digital. 59–70. www.aarizky.com
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.