



Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Pembelajaran Ilustrasi Digital pada Siswa *Raudhatul Athfal Ma'had* di Kota Palembang

*Ahmad Sanmorino, Rendra Gustriansyah, Shinta Puspasari

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend. Sudirman No.Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129. Indonesia

Corresponding Author e-mail: sanmorino@uigm.ac.id

Diterima: Februari 2023; Revisi: Februari 2023; Publikasi: Maret 2023

Abstrak

Salah satu pemanfaatan teknologi komputer di era modern saat ini adalah untuk pembelajaran ilustrasi digital. Melalui kegiatan Pelayanan kepada Masyarakat (PkM) ini penulis ingin berbagi pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital untuk siswa-siswa Raudhatul Athfal pada Ma'had di Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang. Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan PkM ini adalah menumbuhkan minat siswa Raudhatul Athfal untuk mencoba teknologi berbasis komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital. Metode pelaksanaan kegiatan PkM ini terdiri dari dua tahap, pertama, pemaparan cara pembuatan ilustrasi digital kepada para siswa. Kedua, membimbing para siswa untuk mencoba langsung pembuatan ilustrasi digital menggunakan perangkat komputer yang telah disediakan tim PkM. Hasil dari kegiatan PkM ini memperlihatkan besarnya minat para siswa yang tertarik untuk membuat ilustrasi digital yaitu sebesar 75 persen. Adapun persentase jumlah siswa yang ingin mencoba langsung adalah sebesar 75 persen. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tahu atau tidak memberi tanggapan hanya sebesar 25 persen. Berdasarkan feedback hasil kegiatan PkM ini dapat dilihat secara keseluruhan siswa Raudhatul Athfal memiliki ketertarikan yang besar untuk mencoba dan menggunakan teknologi berbasis komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi Komputer, Ilustrasi Digital, Siswa Raudhatul Athfal.

Utilization of Computer Technology for Digital Illustration Learning for Raudhatul Athfal Students in Palembang City

Abstract

One of the uses of computer technology in the modern era is for learning digital illustrations. Through this Community Service (PkM) activity, the author wants to share knowledge about the use of computer technology as a digital illustration learning medium for Raudhatul Athfal students at Ma'had in Talang Jambe Village, Palembang City. The goal to be achieved of this PkM activity is to foster the interest of Raudhatul Athfal students to try computer-based technology as a medium for making digital illustrations. The method for implementing this PkM activity consists of two stages, first, explaining how to make digital illustrations to students, second, guiding students to try directly making digital illustrations using computer apps that have been provided by the PkM team. The results of this PkM activity show the high interest of students who are interested in making digital illustrations, namely 75 percent. The percentage of students who want to try directly is 75 percent. Meanwhile, the number of students who did not know or did not respond was only 25 percent. Based on the feedback on the results of this PkM activity, it shows that as a whole Raudhatul Athfal's students have a great interest in trying and using computer-based technology as a medium for making digital illustrations.

Keywords: Utilization of Computer Technology, Digital Illustration, Primary Student.

How to Cite: Sanmorino, A., Gustriansyah, R., & Puspasari, S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Pembelajaran Ilustrasi Digital pada Siswa Raudhatul Athfal Ma'had di Kota Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 52–59. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i1.1119>



<https://doi.org/10.36312/linov.v8i1.1119>

Copyright©2023, Sanmorino et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Siswa *Raudhatul Athfal* (RA) atau Sekolah Dasar (SD) memiliki keingintahuan yang sangat besar terhadap berbagai hal. Pada masa-masa emas ini para siswa diharapkan dapat mempelajari hal-hal yang positif dan bermanfaat dalam kehidupan. Berdasarkan hal ini, tim PkM UIGM berinisiatif untuk berbagi pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital pada siswa-siswa RA di Ma'had Zaadul Ma'ad Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang. Pembelajaran ilustrasi digital diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa dalam berkarya. Proses pembelajaran ilustrasi dengan media kertas adalah hal yang lumrah dan sudah sering dilakukan, namun media pembelajaran ini memiliki banyak keterbatasan. Tabel 1 memperlihatkan perbedaan proses pembelajaran ilustrasi digital dengan media kertas dan media digital.

Table 1. Perbedaan media pembelajaran

	Pembelajaran Ilustrasi Digital	
	Media Kertas	Media Digital
Ketahanan	Mudah rusak dan hilang	Tidak mudah rusak
Koreksi (Perbaikan)	Sulit untuk diperbaiki	Mudah diperbaiki
Alat dan bahan	Kertas, alat tulis, pewarna, penghapus, penggaris, dll	<i>Software</i> , Komputer (<i>Personal Computer</i>)
Tempat penyimpanan	Butuh tempat penyimpanan fisik	Tidak membutuhkan tempat penyimpanan fisik

Selain perbedaan yang ditunjukkan pada Tabel 1, pembelajaran menggunakan media digital memiliki banyak kelebihan lain seperti mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun siswa berada, disekolah maupun dirumah atau bahkan sedang liburan sekalipun. Hasil ilustrasi menggunakan media digital juga sangat mudah untuk diduplikasi, diperbanyak sesuai kebutuhan.

Belum optimalnya pemanfaatan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital di lingkungan *Raudhatul Athfal* (RA) di Kota Palembang menjadi alasan utama dilaksanakan kegiatan PkM ini. Hingga kegiatan PkM ini dilakukan, penggunaan media digital berbasis komputer lebih ditujukan untuk keperluan yang lain. *Sharing* mengenai teknologi berbasis komputer untuk pembelajaran ilustrasi digital perlu disampaikan kepada para siswa RA. Supaya para siswa dapat memahami berbagai manfaat dan kemudahan yang diberikan media digital, khususnya dalam pembuatan ilustrasi digital di lingkungan sekolah (Gogus & Saygin, 2019). Tim kegiatan PkM merupakan tim yang telah memiliki bekal pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi untuk berbagai bidang dan kebutuhan (Chen et al., 2021). Kegiatan pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital ini merupakan salah satu dari rangkaian kegiatan PkM yang telah dilaksanakan tim PkM UIGM. Terdapat beberapa kegiatan PkM pemanfaatan teknologi informasi atau komputer yang telah penulis lakukan seperti penyuluhan penggunaan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran COVID-19 kepada anak melalui video animasi (Sanmorino, 2021) dan optimasi pemanfaatan teknologi informasi sebagai alternatif pemulihan ekonomi pasca COVID-19 (Sanmorino, 2022) dalam beberapa tahun terakhir. Sehingga melalui kegiatan ini tim PkM UIGM juga optimis dapat memberikan pemahaman dan menumbuhkan minat para siswa untuk mencoba teknologi digital sebagai media pembuatan ilustrasi digital.

Kegiatan PkM ini juga bertujuan untuk optimasi pemanfaatan perangkat komputer yang berada di sekolah. Tim PkM juga ingin *sharing* bahwa selain untuk

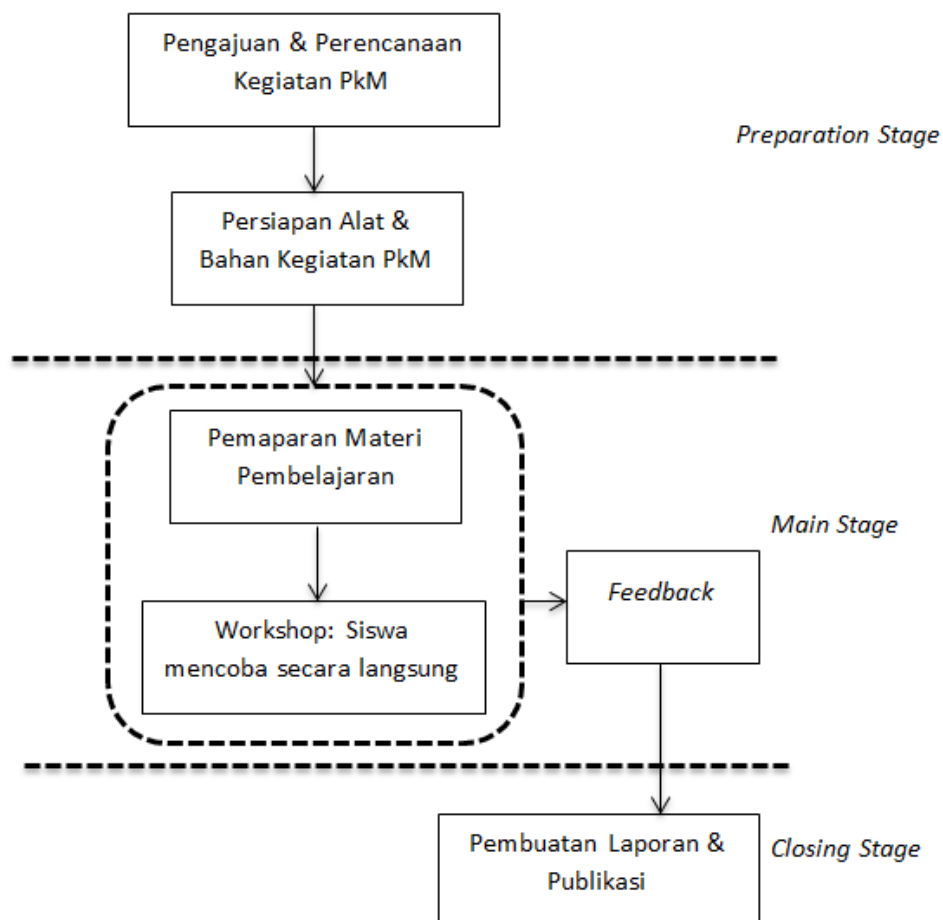
kebutuhan aplikasi office, dan browsing materi pelajaran, komputer di sekolah-sekolah juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran ilustrasi digital. Supaya pemanfaatan perangkat komputer di sekolah dapat optimal, dibutuhkan pengetahuan yang dibutuhkan (Scherer et al., 2020). Tim PkM UIGM memiliki dan menyediakan pengetahuan yang dibutuhkan untuk optimasi pemanfaatan perangkat komputer di sekolah, salah satunya pengetahuan mengenai pembelajaran ilustrasi digital. Sehingga penulis melihat adanya *matching* antara kebutuhan di sekolah dan pengetahuan yang dimiliki tim PkM UIGM. Prinsip mutualisme ini sesuai dengan apa yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui program Merdeka Belajar. Kebutuhan pembelajaran ilustrasi digital berbasis media komputer sudah saatnya diberikan supaya siswa dan sekolah dapat segera memperoleh manfaatnya. Adapun manfaat yang dapat diperoleh seperti pengetahuan pembuatan ilustrasi digital menggunakan media komputer, efisiensi tempat penyimpanan (dapat dialihkan untuk yang lain), dan penghematan pengeluaran biaya untuk pembelian alat tulis. Selain manfaat yang telah diuraikan, para peserta dapat selalu mencoba membuat ilustrasi digital dimanapun mereka berada, jadi tidak terikat dengan suatu tempat (Kalkim & Emlek Sert, 2021). Sehingga outcome yang diperoleh dari proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dalam melaksanakan kegiatan PkM ini, penulis selalu memperhatikan dan mematuhi aturan umum dari pemerintah dan aturan khusus dari pihak sekolah.

Setelah memahami kondisi di lapangan, maka tim PkM mulai membuat *planning* untuk melaksanakan kegiatan pelayanan kepada masyarakat. Tujuan utama dari kegiatan PkM ini adalah untuk optimasi teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital siswa RA di Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang. Kontribusi yang diberikan dari kegiatan PkM ini adalah memperkaya pengetahuan dan menumbuhkan minat para siswa dalam memanfaatkan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital. Adapun beberapa indikator capaian keberhasilan kegiatan pelayanan kepada masyarakat ini penulis peroleh melalui *feedback* dari para siswa yang menjadi peserta kegiatan ini (Liu et al., 2022). *Feedback* atau umpan balik yang dikumpulkan adalah sebagai berikut: (a) Persentase jumlah siswa yang tertarik untuk membuat ilustrasi digital menggunakan teknologi berbasis komputer setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan, (b) Persentase jumlah siswa yang tidak tertarik untuk membuat ilustrasi digital menggunakan teknologi berbasis komputer setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan, (c) Persentase jumlah siswa yang ingin mencoba membuat ilustrasi digital menggunakan teknologi berbasis komputer setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan, (d) Persentase jumlah siswa yang tidak ingin mencoba membuat ilustrasi digital menggunakan teknologi berbasis komputer setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan. Dalam proses pengajuan kegiatan PkM ini, penulis tidak menemukan kendala yang berarti. Tim pelayanan kepada masyarakat Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) mendapatkan dukungan penuh dari berbagai pihak terkait.

Berdasarkan uraian *feedback* yang ingin diperoleh pada paragraf sebelumnya, maka dapat dirumuskan tujuan dari kegiatan PkM ini adalah memberikan pemahaman sekaligus menimbulkan minat siswa RA untuk mencoba secara langsung pembelajaran ilustrasi digital berbasis teknologi komputer. Untuk melihat apakah tujuan kegiatan PkM ini tercapai atau tidak, selanjutnya penulis menentukan indikator capaian yaitu jika lebih dari 50 persen dari total keseluruhan jumlah peserta kegiatan PkM dapat memahami dan berkeinginan untuk mencoba secara langsung, maka indikator capaian dinyatakan terpenuhi dan tujuan kegiatan PkM ini tercapai.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelayanan kepada masyarakat (PkM) ini melibatkan beberapa pihak, yaitu tim pelayanan kepada masyarakat UIGM, para siswa dan guru RA Ma'had Zaadul Maad di Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang. Pemilihan siswa-siswa sebagai peserta kegiatan PkM ini diambil dari dua kelas yang berbeda, kelas satu dan kelas empat raudhatul athfal (RA). Pemilihan kelas peserta kegiatan PkM ini sengaja dilakukan untuk melihat sebaran pemahaman dan ketertarikan siswa dalam *range* umur 6 - 10 tahun. Tahapan kegiatan PkM ini terdiri dari dua bagian utama, tahap pemberian materi pembelajaran ilustrasi digital berbasis komputer (Sasaki et al., 2015) dan tahap workshop pembuatan ilustrasi digital berbasis komputer (Kurki et al., 2019). Tahap pertama dilaksanakan dalam bentuk ceramah dan presentasi materi pembelajaran ilustrasi digital berbasis komputer. Presentasi materi pembelajaran ilustrasi digital berbasis komputer disampaikan oleh tim pelayanan kepada masyarakat Universitas Indo Global Mandiri (UIGM). Pada tahap kedua para siswa dibimbing untuk mencoba secara langsung pembuatan ilustrasi digital menggunakan media aplikasi berbasis komputer. Pihak yang terlibat pada tahap kedua ini adalah tim PkM UIGM dan para siswa *raudhatul athfal* (RA). Setelah tahap kedua selesai, tim PkM UIGM meminta *feedback* dari para siswa mengenai kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. *Feedback* yang dikumpulkan dari para siswa RA peserta kegiatan PkM meliputi pemahaman, ketertarikan dan keinginan mereka untuk terus mencoba pembelajaran ilustrasi digital menggunakan media berbasis komputer dimasa mendatang (Kumar & Al-Besher, 2022). Secara garis besar tahapan metode pelaksanaan kegiatan PkM ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan PkM

Feedback yang diperoleh dari siswa ditampilkan dalam bentuk *chart* dilengkapi dengan persentase jumlah siswa untuk setiap variabel umpan balik kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. Chart ini menunjukkan seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan dan seberapa banyak siswa yang ingin terus mencoba menggunakan media berbasis komputer untuk pembuatan ilustrasi digital.

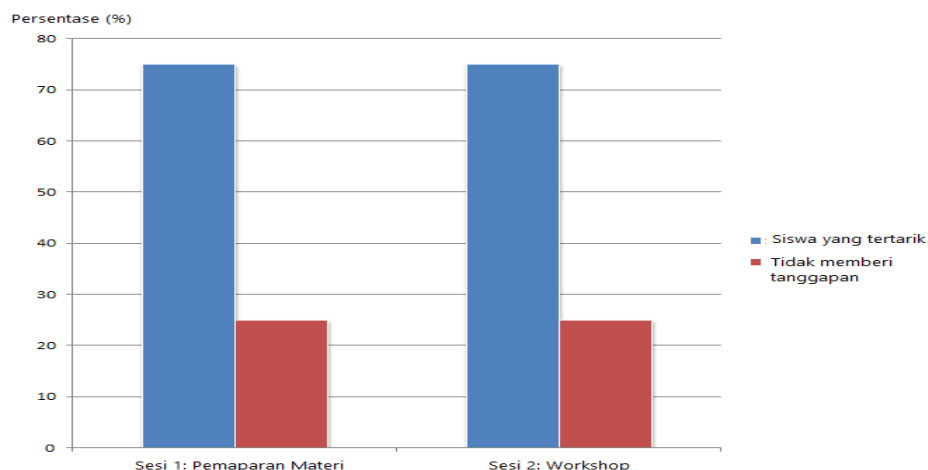
HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pelayanan kepada masyarakat ini diikuti oleh siswa-siswa kelas satu dan kelas empat raudhatul athfal Ma'had Zaadul Ma'ad Kelurahan Talang Jame. Kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan lancar. Tim PkM UIGM tidak menemukan kendala yang berarti dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini. Gambar 2 menunjukkan sebagian dokumentasi yang berhasil penulis himpun dari kegiatan PkM yang telah dilaksanakan.



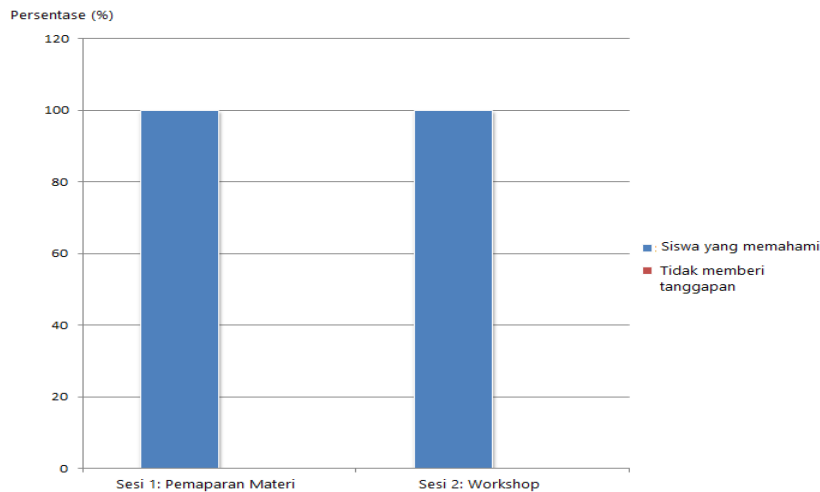
Gambar 2. Dokumentasi kegiatan PkM

Persentase jumlah siswa yang tertarik untuk menggunakan teknologi komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital berdasarkan *feedback* yang diperoleh setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan dapat dilihat pada Gambar 3. Gambar 3 menunjukkan jumlah siswa yang tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dalam dua sesi kegiatan PkM yaitu sebesar 75 persen. Sisanya sebesar 25 percent tidak memberikan tanggapan.



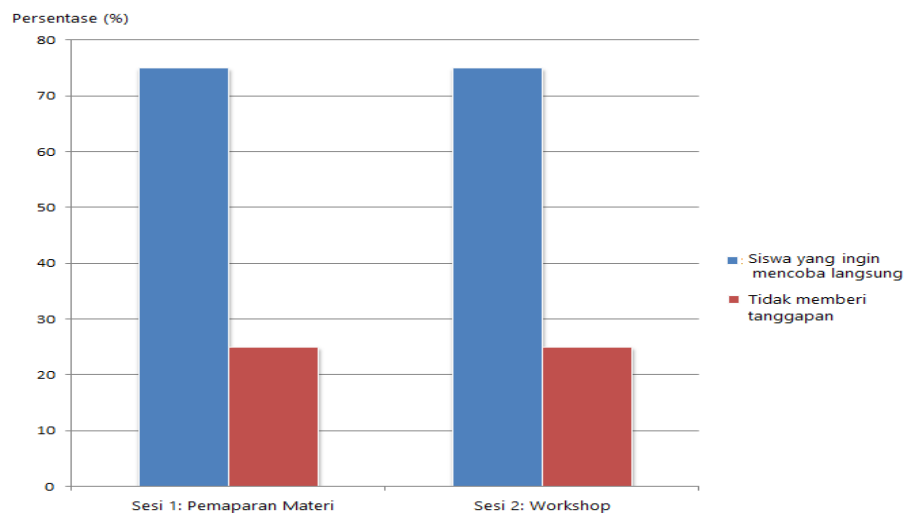
Gambar 3. Persentase jumlah siswa yang tertarik

Persentase jumlah siswa yang memahami materi PkM teknologi komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital berdasarkan *feedback* yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase jumlah siswa yang memahami materi PkM

Gambar 4 menunjukkan jumlah siswa yang memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam dua sesi kegiatan PkM yaitu sebesar 100 persen. Semua siswa menyatakan bahwa mereka memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Persentase jumlah siswa yang ingin mencoba langsung pembuatan ilustrasi digital berdasarkan *feedback* yang diperoleh setelah kegiatan PkM ini dilaksanakan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Persentase jumlah siswa yang ingin mencoba langsung

Gambar 5 menunjukkan jumlah siswa yang ingin mencoba langsung materi pembelajaran pembuatan ilustrasi digital pada sesi kedua kegiatan PkM yaitu sebesar 75 persen. Sisanya sebesar 25 percent tidak memberikan tanggapan. Secara keseluruhan berdasarkan persentase *feedback* yang telah dikumpulkan dapat dilihat para siswa RA sangat antusias dan tertarik mengikuti kegiatan PkM. Para siswa dan juga guru RA yang mendampingi selama kegiatan ini dilaksanakan berkeinginan supaya kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali atau dibuat secara berkala dimasa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelayanan kepada masyarakat (PkM) yang telah dilaksanakan dapat dilihat bahwa siswa RA sangat tertarik terhadap materi pembelajaran pembuatan ilustrasi digital berbasis komputer. Para siswa juga memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan dan ingin mencoba secara langsung proses pembuatan ilustrasi digital berbasis komputer. Secara keseluruhan kegiatan PkM ini dapat dikategorikan berhasil. Hal ini terbukti dari feedback yang dikumpulkan setelah kegiatan PkM dilaksanakan. Persentase jumlah siswa yang tertarik untuk membuat ilustrasi digital yaitu sebesar 75 persen. Adapun persentase jumlah siswa yang ingin mencoba langsung adalah sebesar 75 persen. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tahu atau tidak memberi tanggapan hanya sebesar 25 persen. Berdasarkan feedback yang telah diperoleh, diketahui jumlah peserta yang memahami dan ingin mencoba secara langsung melebihi nilai minimal indikator capaian yaitu sebesar 50 persen dari total seluruh peserta kegiatan PkM. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari kegiatan PkM ini telah berhasil dicapai. Tim tidak menemukan kendala yang berarti dalam pelaksanaan kegiatan PkM dan berharap dapat melaksanakan kegiatan yang sama dimasa mendatang.

REKOMENDASI

Tim PkM Universitas Indo Global Mandiri sangat merekomendasikan kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali dimasa mendatang, dengan kapasitas yang lebih besar sehingga pemanfaatan penggunaan teknologi komputer sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah menjadi lebih optimal.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para siswa Raudhatul Athfal (RA) Ma'had Zaadul Ma'ad yang telah bersedia mengikuti kegiatan PkM ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para guru RA yang telah memberikan izin dan ikut mendampingi selama kegiatan PkM dilaksanakan. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) yang telah mendukung secara penuh kegiatan PkM ini dan semua pihak terkait sehingga kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, T., Guo, W., Gao, X., & Liang, Z. (2021). AI-based self-service technology in public service delivery: User experience and influencing factors. *Government Information Quarterly*, 38(4), 101520. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101520>
- Gogus, A., & Saygin, Y. (2019). Privacy perception and information technology utilization of high school students. *Heliyon*, 5(5), e01614. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01614>
- Kalkim, A., & Emlek Sert, Z. (2021). Internet addiction and affected factors in primary school students: School-based study. *Archives of Psychiatric Nursing*, 35(3), 271–276. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2021.03.003>
- Kumar, K., & Al-Besher, A. (2022). IoT enabled e-learning system for higher education. *Measurement: Sensors*, 24, 100480. <https://doi.org/10.1016/j.measen.2022.100480>
- Kurki, A.-L., Uusitalo, H., & Teperi, A.-M. (2019). Enhancing proactive safety management in schools using the change workshop method. *Learning, Culture and Social Interaction*, 23, 100348. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.100348>

- Liu, M., Gorgievski, M. J., Zwaga, J., & Paas, F. (2022). Understanding and motivating student feedback seeking: Insights from a lean startup based entrepreneurship program. *The International Journal of Management Education*, 100750. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100750>
- Sanmorino, A. (2021). *Counseling on The Use of Health Protocols to Prevent The Spread of COVID-19 to Children Through Animated Videos*. 28(1).
- Sanmorino, A. (2022). *OPTIMASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI ALTERNATIF PEMULIHAN EKONOMI PASCA COVID-19*. 5(8).
- Sasaki, K., Sugiura, S., Matsui, T., Nakagawa, T., Nakata, J., Kando, N., & Ito, K. (2015). A workshop with practical training for anaphylaxis management improves the self-efficacy of school personnel. *Allergology International*, 64(2), 156–160. <https://doi.org/10.1016/j.alit.2014.10.005>
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2020). All the same or different? Revisiting measures of teachers' technology acceptance. *Computers & Education*, 143, 103656. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103656>