



ANALISIS PENGGUNAAN META *ANIMATED DRAWINGS* DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 070995 HILIGODU TANOSEO

Marsyanti^{1*}, Muhammad Fathin Haqqar², Ahmad Dani³, Hamzah⁴, Kaharuddin Ramli⁵

^{1*,2,3,4,5} Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab, IAIN Parepare

*Email: albertmendrofa9@gmail.com, edwardharefa@unias.ac.id, yarediwaruwu@unias.ac.id,
indahwijayalase@unias.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6125>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan META *Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informan penelitian terdiri atas satu orang guru kelas III sebagai informan utama dan sepuluh peserta didik sebagai informan pendukung yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan META *Animated Drawings* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Media ini meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kreativitas peserta didik yang ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide yang beragam, mengembangkan detail gambar, menciptakan karya yang lebih orisinal, dan berani mempresentasikan hasil karya. Faktor pendukung meliputi antusiasme peserta didik, pendampingan guru, serta penggunaan media yang inovatif, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, proses unggah gambar yang relatif lama, keterbatasan fasilitas teknologi, dan kesulitan sebagian peserta didik dalam menentukan ide gambar. Disimpulkan bahwa META *Animated Drawings* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

Kata Kunci: META *Animated Drawings*, Kreativitas Peserta Didik, Media Pembelajaran, Seni Rupa, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Kemajuan ini juga mengharuskan guru dan peserta didik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Harefa, 2025). Konsep pembelajaran abad ke-21 yang dipopulerkan oleh *Partnership for 21st Century Skills* (P21, 2007) pada awal tahun 2000-an sebagai respons terhadap tuntutan globalisasi dan perkembangan teknologi. P21 merumuskan kerangka keterampilan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja modern. Salah satu komponen utama dalam kerangka P21 adalah 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Kain et al., 2024; P21, 2007, 2019). Kreativitas dalam perspektif P21 dipandang sebagai kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan gagasan secara inovatif, serta mengekspresikan pemikiran dalam berbagai bentuk dan konteks pembelajaran. Kreativitas tidak hanya terbatas pada bidang seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir fleksibel dan menemukan solusi alternatif terhadap permasalahan. P21 menegaskan bahwa kreativitas harus dikembangkan melalui proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman (Dolmaci & Acar,



2025; Thornhill-Miller et al., 2023). Semakin meluasnya penggunaan pembelajaran berbasis multimedia dinamis, yang didorong oleh kemajuan teknologi informasi, telah memicu upaya untuk mengkaji dampak format multimedia ini terhadap hasil pendidikan (Harefa & Gulo, 2024). Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta menggunakan teknologi sebagai sarana untuk menuangkan ide dan imajinasi mereka. Dalam hal ini, pemanfaatan sumber dan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat relevan untuk mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Beberapa peneliti telah melakukan berfokus pada peningkatan kreativitas peserta didik, seperti Hermansyah et al. (2025) mengevaluasi penggunaan *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SD. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menghasilkan ide kreatif, bekerja sama, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata selama kegiatan proyek berlangsung. Di lain sisi, Sembajang et al. (2024) strategi pembelajaran yang kreatif seperti penggunaan aktivitas seni anyaman untuk meningkatkan kreativitas dan kontekstual mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Lebih lanjut, Ramadhani et al. (2025) mengeksplorasi mengenai metode *modeling the way* dalam pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas ditandai dengan peserta didik saling bekerja sama dengan teman sekelompok dan terampil menjawab pertanyaan saat melakukan proses diskusi. Namun, peneliti berargumen bahwa penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu lebih berfokus pada penerapan model, strategi, atau metode pembelajaran konvensional tanpa mengeksplorasi secara mendalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya teknologi berbasis kecerdasan buatan, dalam mendukung peningkatan kreativitas peserta didik.

Salah satu media berbasis AI yang relevan dengan peningkatan kreativitas adalah *META Animated Drawings*. Pertiwi (2025), *Animated Drawings*, dalam konteks pendidikan adalah media pembelajaran yang dimana membuat gambar peserta didik dapat bergerak seakan hidup atau nyata. *META Animated Drawings* memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mengonversi gambar statis menjadi animasi, tetapi juga sebagai proses kreatif yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui gerakan interaksi. Dalam keunggulan utama dari mengubah gambar statis menjadi animasi terletak pada kemampuannya dalam menstimulasi imajinasi dan berpikir kreatif peserta didik. Ketika gambar diberi gerakan peserta didik terdorong untuk membayangkan alur, ekspresi dan fungsi objek yang digambar. Proses ini melatih kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai ide dari objek visual. Selain itu, animasi memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide awal menjadi bentuk baru yang lebih kompleks dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh di SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo pada tanggal 07 November 2025, calon peneliti menemukan bahwa para guru telah mengenal beberapa AI seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Perplexity*. Namun, penggunaan AI oleh guru masih hanya sebatas untuk persiapan perencanaan pembelajaran ataupun pembuatan soal asesmen pembelajaran. Penggunaan AI dalam pembelajaran masih minim dilakukan oleh para guru. Adapun peneliti memilih Kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo sebagai percontohan karena peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret dengan pada tahapan mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat nyata dan visual (Piaget, 1964; Scott-Barrett et al., 2023). Guru Kelas III menyampaikan bahwa kreativitas peserta didik masih rendah terutama ketika diminta untuk menggambarkan karya seni dan peta konsep. Hal ini terlihat dari hasil karya peserta didik cenderung kurang variatif, minim imajinasi, serta masih tergantung pada contoh yang diberikan. Selama ini, proses pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan pemanfaatan media yang terbatas pada buku gambar maupun contoh visual sederhana, sehingga masih belum mampu secara optimal merangsang kreativitas peserta didik. Lebih lanjut, pemanfaatan teknologi khususnya AI sudah mengenal tapi masih belum diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar inovatif yang dapat merangsang kreativitas, padahal sekolah telah dilengkapi dengan *Smart TV* dan proyektor yang dapat mendukung peningkatan kreativitas peserta didik.



Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul “Analisis Penggunaan META *Animated Drawings* dalam Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo” untuk menjawab kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis AI yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Peneliti menawarkan META *Animated Drawings* untuk menganalisis proses kreativitas peserta didik. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan memadukan aspek kognitif dan afektif peserta didik melalui pemanfaatan gambar statis yang diubah menjadi animasi bergerak. META *Animated Drawings* tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan ekspresi peserta didik. Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi praktis bagi guru sekolah dasar, karena hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas peserta didik sejak dini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan META *Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo. Informan penelitian terdiri atas satu orang guru kelas III sebagai informan utama dan sepuluh peserta didik sebagai informan pendukung yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai proses penggunaan media, pengalaman belajar, kreativitas peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan META *Animated Drawings* dalam pembelajaran Seni Rupa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tema A : Pengalaman Belajar Peserta Didik Melalui META *Animated Drawings*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III dan sepuluh peserta didik, ditemukan bahwa penggunaan META *Animated Drawings* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasa dilakukan sebelumnya. Pengalaman belajar tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya ketertarikan, keterlibatan, kenyamanan, dan motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran Seni Rupa.

“META *Animated Drawings* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengubah gambar hasil karya peserta didik menjadi animasi bergerak. Media ini membuat gambar menjadi bergerak sehingga mampu membantu peserta didik menjadi lebih tertarik dan betah mengikuti pembelajaran”... (YM, wawancara, 23 April 2026)



Gambar 1 .Wawancara dengan informan

Guru menjelaskan bahwa ketika media META *Animated Drawings* pertama kali diperkenalkan, peserta didik menunjukkan reaksi yang sangat positif. Mereka tampak senang dan penasaran ketika mengetahui bahwa gambar yang mereka buat dapat bergerak seperti animasi. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada kegiatan menggambar tanpa adanya unsur interaktif. Guru menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan antusias dan menunjukkan rasa



ingin tahu yang tinggi terhadap hasil animasi yang dihasilkan.

“Sebagian besar peserta didik menunjukkan partisipasi aktif sejak awal hingga akhir kegiatan. Mereka terlihat bersemangat saat menggambar, antusias ketika proses animasi dilakukan, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hasil yang ditampilkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran...” (YM, wawancara, 23 April 2026)



Gambar 2. Hasil Konversi Gambar Statis ke Animasi pada META *Animated Drawings*

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara peserta didik. Hampir seluruh peserta didik menyatakan bahwa mereka tertarik belajar menggunakan META *Animated Drawings* karena media tersebut mampu mengubah gambar menjadi animasi bergerak. Beberapa peserta didik menyebutkan bahwa pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan tidak membosankan.

“Tertarik karena gambarnya bisa bergerak...” (P1)

“Sangat tertarik...” (P2)

“Karena seru...” (P3, Wawancara, 16 April 2026)

Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran menjadi indikator penting dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik tertarik terhadap kegiatan yang dilakukan, mereka cenderung lebih fokus dan terlibat dalam setiap aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, ketertarikan peserta didik muncul karena mereka memperoleh pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah mereka rasakan dalam pembelajaran Seni Rupa.

Selain menunjukkan ketertarikan yang tinggi, peserta didik juga memperlihatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh peserta didik menyatakan bahwa mereka ikut aktif dalam menggambar dan membuat animasi. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Aktivitas menggambar, mengamati animasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil karya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.



"Menarik" (P7)

"Sangat Seru" (P8, Wawancara, 16 April 2026)

Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan penggunaan *META Animated Drawings*. Media tersebut mampu menggeser pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan pengalaman belajar yang bermakna.

Temuan lain yang muncul adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Seluruh peserta didik mengaku lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan *META Animated Drawings*. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dapat melihat hasil karya mereka bergerak seperti animasi. Perasaan bangga terhadap hasil karya yang berhasil dianimasikan menjadi faktor yang mendorong munculnya motivasi intrinsik dalam diri peserta didik.

"Ya, lebih semangat..." (P7)

"Ya..." (P2)

"Nyaman..." (P4, Wawancara, 16 April 2026)

Motivasi belajar yang muncul dalam penelitian ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga terlihat dari keinginan peserta didik agar media tersebut digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Sebagian peserta didik bahkan berharap agar *META Animated Drawings* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia dan IPA. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan berhasil memberikan pengalaman belajar positif yang membekas dalam ingatan peserta didik.

Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketika peserta didik merasa senang dan nyaman, mereka akan lebih mudah menerima materi pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi, dan lebih termotivasi untuk menghasilkan karya terbaik. Oleh karena itu, penggunaan *META Animated Drawings* dapat dipandang sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

2. Tema B : Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Melalui Penggunaan *META Animated Drawings*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III dan sepuluh peserta didik, ditemukan bahwa penggunaan *META Animated Drawings* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini tampak pada kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, mengembangkan gagasan, menciptakan karya yang beragam, menambahkan detail pada gambar, serta keberanian dalam mengomunikasikan hasil karya yang telah dibuat.

"Sebagian besar peserta didik mampu menciptakan berbagai ide gambar sesuai dengan imajinasi dan pengalaman yang mereka miliki. Peserta didik tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan guru, tetapi juga berusaha mengembangkan gagasan sendiri ke dalam bentuk gambar yang unik dan beragam. Kemampuan tersebut terlihat dari variasi tema gambar yang dihasilkan peserta didik. Ada peserta didik yang menggambar hewan kesukaan, ada yang menggambar cita-cita mereka maupun objek lain yang dekat dengan kehidupan mereka. Keragaman ide yang muncul menunjukkan bahwa peserta didik mampu memanfaatkan pengalaman, pengetahuan, dan daya imajinasi sebagai sumber inspirasi dalam berkarya..." (YM, wawancara, 16 April 2026)

Guru menjelaskan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan *META Animated Drawings*, sebagian besar peserta didik mampu menghasilkan ide gambar yang beragam sesuai dengan imajinasi masing-masing. Hal ini terlihat dari variasi gambar yang dibuat peserta didik, mulai dari gambar hewan, tokoh kartun, tumbuhan, hingga berbagai aktivitas yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik gambar yang berbeda sehingga tidak ditemukan karya yang benar-benar sama antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya.



Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya meniru contoh yang diberikan guru, tetapi mampu menciptakan ide berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan imajinasi yang mereka miliki. Kemampuan menghasilkan berbagai ide tersebut merupakan salah satu indikator kreativitas yang menunjukkan adanya kelancaran berpikir (*fluency*). Kelancaran berpikir terlihat ketika peserta didik mampu memunculkan berbagai gagasan tanpa mengalami hambatan yang berarti selama proses menggambar.

Hasil wawancara dengan peserta didik mendukung temuan tersebut. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan dalam menemukan ide gambar ketika menggunakan *META Animated Drawings*. Mereka mengaku dapat dengan mudah menentukan objek yang ingin digambar sesuai dengan hal-hal yang mereka sukai atau yang sering mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari.

"Tidak" (P8)

"Tidak" (P9)

"Sedikit Kesulitan" (P9, Wawancara, 16 April 2026)

Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *META Animated Drawings* memberikan stimulus yang mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif peserta didik. Ketika peserta didik mengetahui bahwa gambar yang mereka buat akan berubah menjadi animasi bergerak, mereka menjadi lebih terdorong untuk menghasilkan gambar yang menarik dan berbeda. Kondisi tersebut secara tidak langsung meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpikir kreatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain kemampuan menghasilkan ide yang beragam, kreativitas peserta didik juga terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan dan memodifikasi ide yang telah dimiliki. Guru menjelaskan bahwa peserta didik cukup fleksibel dalam melakukan perubahan terhadap gambar yang dibuat agar terlihat lebih menarik ketika dianimasikan. Beberapa peserta didik menambahkan berbagai unsur baru pada gambar mereka, seperti warna yang lebih beragam, aksesoris tambahan, maupun latar belakang yang mendukung tema gambar.

"Peserta didik cukup fleksibel dalam mengembangkan dan memodifikasi gambar yang dibuat. Ketika mengetahui bahwa gambar mereka akan dianimasikan, peserta didik berusaha menambahkan berbagai unsur yang dianggap dapat membuat hasil animasi menjadi lebih menarik. Mereka melakukan berbagai penyesuaian pada bentuk gambar, warna, maupun detail tertentu agar hasil akhirnya terlihat lebih hidup"... (YM, wawancara, 23 April 2026)

Data hasil wawancara menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik menyatakan mampu menambahkan ide baru pada gambar yang dibuat. Beberapa peserta didik menjelaskan bahwa mereka menambahkan warna yang lebih cerah, memperbaiki bentuk gambar, atau menambahkan objek pendukung agar hasil animasi terlihat lebih menarik. Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa *META Animated Drawings* tidak hanya mendorong peserta didik untuk menghasilkan gambar, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir mengenai bagaimana gambar tersebut akan terlihat ketika bergerak. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk melakukan berbagai modifikasi agar hasil animasi menjadi lebih menarik. Proses berpikir semacam ini menunjukkan adanya aktivitas kreatif yang lebih kompleks dibandingkan kegiatan menggambar biasa.

3. Tema C: Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan *META Animated Drawings* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor pendukung utama dalam penggunaan *META Animated Drawings* adalah tingginya minat dan antusiasme peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Guru menjelaskan bahwa sejak pertama kali media diperkenalkan, peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap proses perubahan gambar menjadi animasi bergerak. Rasa penasaran tersebut membuat peserta didik lebih fokus dan aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

"Peserta didik menunjukkan ekspresi gembira dan rasa penasaran ketika mengetahui bahwa gambar yang mereka buat dapat bergerak seperti animasi. Bagi sebagian besar peserta didik, pengalaman tersebut merupakan hal baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya dalam



kegiatan pembelajaran. Keadaan ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif..." (YM, wawancara, 16 April 2026).



Gambar 3. Hasil Gambar Statis Peserta Didik Sebelum Diproses Menggunakan META *Animated Drawings*

Data wawancara peserta didik menunjukkan bahwa seluruh informan merasa tertarik menggunakan META *Animated Drawings* karena media tersebut dianggap unik, menarik, dan berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Sebagian peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai media tersebut karena gambar yang dibuat dapat bergerak seperti tokoh animasi yang sering mereka lihat di televisi maupun media digital lainnya. Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Meskipun media yang digunakan memiliki fitur yang menarik, pembelajaran tidak akan berjalan optimal tanpa adanya pendampingan yang efektif dari guru.

Di samping berbagai faktor pendukung yang ditemukan, penelitian ini juga mengungkap adanya beberapa hambatan yang muncul selama penggunaan META *Animated Drawings* dalam pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa kendala yang paling sering dihadapi adalah masalah jaringan internet yang kurang stabil. Proses pengunggahan gambar ke sistem META *Animated Drawings* memerlukan koneksi internet yang baik agar gambar dapat diproses menjadi animasi dengan cepat. Ketika jaringan internet mengalami gangguan, proses pembelajaran menjadi lebih lambat dan peserta didik harus menunggu lebih lama untuk melihat hasil animasi mereka.

"Kendala yang paling sering ditemui adalah masalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga proses unggah gambar membutuhkan waktu yang lebih lama. Kondisi tersebut terkadang menyebabkan peserta didik harus menunggu sebelum dapat melihat hasil animasi dari gambar yang telah dibuat." (YM, wawancara, 23 April 2026).



Selain jaringan internet, guru juga mengungkapkan bahwa proses unggah gambar terkadang membutuhkan waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut dapat mengurangi efektivitas penggunaan waktu pembelajaran, terutama ketika jumlah peserta didik yang harus dilayani cukup banyak. Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa faktor teknis masih menjadi tantangan utama dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah dasar. Keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bergantung pada kesiapan guru dan peserta didik, tetapi juga memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai.

Hambatan berikutnya berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menentukan ide gambar yang akan dibuat. Guru menjelaskan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan ketika diminta menentukan tema atau objek yang ingin digambar. Mereka sering kali membutuhkan waktu lebih lama untuk memulai kegiatan menggambar dibandingkan peserta didik lainnya.

"Ada beberapa saya temukan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan tema atau menuangkan ide ke dalam bentuk gambar. Jadi, hal ini terutama terjadi pada peserta didik yang belum terbiasa mengembangkan imajinasi secara mandiri." (YM, wawancara, 23 April 2026).

Interpretasi peneliti menunjukkan bahwa hambatan dalam menemukan ide tidak dapat dipandang sebagai kelemahan peserta didik. Sebaliknya, kondisi tersebut merupakan bagian dari proses perkembangan kreativitas yang memerlukan bimbingan dan stimulasi secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting dalam membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan ide kreatif mereka.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *META Animated Drawings* didukung oleh tingginya antusiasme peserta didik, kemudahan penggunaan media, serta peran aktif guru dalam mendampingi pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan ketersediaan jaringan internet dan kemampuan sebagian peserta didik dalam menemukan ide kreatif. Oleh karena itu, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pemberian contoh, serta penciptaan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *META Animated Drawings* dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media ini mampu mendorong kreativitas peserta didik melalui empat indikator kreativitas Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Peserta didik mampu menghasilkan berbagai ide gambar, memodifikasi bentuk dan warna, menciptakan karya yang berbeda, serta menambahkan berbagai detail pada hasil karyanya. Penggunaan media ini juga sesuai dengan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan menggambar, mengubah gambar menjadi animasi, mengamati hasilnya, dan mempresentasikan karya.

Hasil penelitian juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, yaitu Pratiwi (2025), Pertiwi (2025), Sari (2024), Pratiwi (2026), dan Kusmarya (2025). Penelitian-penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media animasi, visual, dan teknologi digital dapat meningkatkan kreativitas, keterlibatan, motivasi, serta aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek, metode, dan konteks penelitian, karena penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan *META Animated Drawings* pada peserta didik kelas III sekolah dasar dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *META Animated Drawings* dapat menjadi media inovatif dalam mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Secara teoretis, penggunaan *META Animated Drawings* memperkuat teori kreativitas Torrance dan Teori Kerucut Pengalaman Dale serta memperluas kajian mengenai pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam pendidikan dasar. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan mendorong peran guru sebagai fasilitator. Bagi peserta didik, media ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan ide, imajinasi, kreativitas, kepercayaan diri, dan



motivasi belajar. Sementara bagi sekolah, diperlukan dukungan berupa fasilitas teknologi, jaringan internet, dan pengembangan kompetensi guru. Meskipun demikian, penelitian memiliki keterbatasan berupa jumlah informan yang terbatas, waktu penelitian yang relatif singkat, kendala jaringan internet, serta fokus penelitian yang hanya pada pembelajaran Seni Rupa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan META *Animated Drawings* dalam pembelajaran Seni rupa di kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Proses penggunaan dan penerapan META *Animated Drawings* dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 070995 Hiligodu Tanoseo dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu peserta didik membuat gambar sesuai dengan tema yang diberikan, hasil gambar difoto dan diunggah ke platform META *Animated Drawings*, kemudian sistem mengubah gambar tersebut menjadi animasi bergerak. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, serta motivasi kepada peserta didik. Penerapan media ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Respon dan hasil kreasi karya peserta didik selama penerapan META *Animated Drawings* menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar peserta didik terlihat antusias, aktif, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika melihat gambar yang mereka buat dapat bergerak menjadi animasi. Peserta didik juga merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya keberagaman ide, keunikan, dan kreativitas peserta didik, yang terlihat dari berbagai tema gambar, penggunaan warna, penambahan detail, serta keberanian peserta didik dalam mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Faktor pendukung dan penghambat penerapan META *Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik terdiri atas beberapa aspek. Faktor pendukung meliputi antusiasme peserta didik yang tinggi, adanya dukungan dan pendampingan dari guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, proses unggah gambar yang terkadang membutuhkan waktu cukup lama, keterbatasan fasilitas teknologi, serta masih adanya beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menentukan ide atau tema gambar. Secara keseluruhan, penggunaan META *Animated Drawings* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Agus, I. P., & Hita, D. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi : apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak asia dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Creswell, J. W. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th Editio). SAGE Publications, Inc.
- Dahal, N., Neupane, B. P., Pant, B. P., Dhakal, R. K., Giri, D. R., Ghimire, P. R., & Bhandari, L. P. (2024). Participant selection procedures in qualitative research: Experiences and some points for consideration. *Frontiers in Research Metrics and Analytics*, 9, 1–13. <https://doi.org/10.3389/frma.2024.1512747>
- Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching*. Dryden Press.
- Hermansyah, D., Ali, M., & Aqodiah, A. (2025). Peningkatan kreativitas siswa melalui strategi pembelajaran berbasis proyek di Madrasah Ibtidaiyah. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 42–66. <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8249>
- Hidayat, T., Nugraha, H. D., & Ramzi, M. N. (2025). Penggunaan artificial intelligence dalam media dan literasi digital: peluang dan tantangan. *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(6),



11831–11840.

- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2011). The role of spatial ability in learning from instructional animations – Evidence for an ability-as-compensator hypothesis. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 209–216. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.042>
- Jannah, L., Rastra, F., & Pratama, P. (2025). Utilisasi Animasi Bergerak Berbasis Artificial Intelligence (AI) Sketch Metademolab Sebagai Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi Peserta Didik SDN 1 Sukorejo Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 520–533.
- Jones, M., & Worrall, L. (2025). Using artefacts as a research method to explore effective mentoring in teacher education. *PRACTICE*, 7(2), 98–112. <https://doi.org/10.1080/25783858.2024.2424207>
- Kain, C., Koschmieder, C., Matischek-Jauk, M., & Bergner, S. (2024). Mapping the landscape: A scoping review of 21st century skills literature in secondary education. *Teaching and Teacher Education*, 151, 104739. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104739>
- Khawani, A., & Rahmadana, J. (2023). Penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 231–240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: A comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4(3), 613–647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif peserta didik melalui model pembelajaran PBL berbantu media KIT gaya pada materi IPA Kelas IV SD Pakintelan 02 Semarang. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2), 47–57.
- Kusmarya, C., & Andiana, D. (2025). Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas III pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(02), 142–150. <https://doi.org/10.37968/anaking.v4i2.1340>
- Leung, S. K. Y., Wu, J., Li, J. W., Lam, Y., & Ng, O.-L. (2025). Examining young children's computational thinking through animation art. *Early Childhood Education Journal*, 53(5), 1563–1575. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01694-w>
- Lim, W. M. (2025). What is qualitative research? an overview and guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 33(2), 199–229. <https://doi.org/10.1177/14413582241264619>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalist inquiry*. SAGE Publications, Inc.
- López, U. H., Vázquez-Vílchez, M., & Salmerón-Vílchez, P. (2024). The contributions of creativity to the learning process within educational approaches for sustainable development and/or ecosocial perspectives: A systematic review. *Education Sciences*, 14(8), 824. <https://doi.org/10.3390/educsci14080824>
- Mamay, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS materi pencemaran lingkungan di sekolah dasar. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pendikdas.v6i2.594>
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE Publication.
- Nasution, A. F., Nasution, F. S., & Ramadina, R. (2023). Pembelajaran yang Inovatif guna menciptakan pembelajaran yang kreatif di tingkat sekolah dasar. *Cemara Education and Science*, 1(4), 1–9. <https://doi.org/10.62145/ces.v1i4.41>
- Ogunleye, B., Zakariyyah, K. I., Ajao, O., Olayinka, O., & Sharma, H. (2024). A systematic review of generative AI for teaching and learning practice. *Education Sciences*, 14(6), 636. <https://doi.org/10.3390/educsci14060636>
- Shrivastava, S. R., & Shrivastava, P. S. (2023). Data collection process in qualitative research: Challenges and potential solutions. *Medical Journal of Dr. D.Y. Patil Vidyapeeth*, 16(3), 443–445. https://doi.org/10.4103/mjdrdypu.mjdrdypu_871_21
- Siregar, N., Manalu, D. M., Gulo, M., Rajagukguk, D., & Naibaho, C. (2026). Etika Penggunaan AI



Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Penggunaan Media Visual Berupa Poster Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 861–869. <https://doi.org/doi.org/10.63822/371ap677>

Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1147>