



Pemanfaatan Sketch. MetaD emoLab untuk Mengembangkan Kemampuan Visualisasi dan Kreativitas Siswa di SDN 1 Jenggala Lombok Utara

Irfan Hidayat¹, Nurul Kumala Dewi², Khairun Nisa³, Mega Puspita Sari⁴, Gozin Najah Rusyada⁵

¹²³⁴⁵Universitas Mataram, Indonesia
irfanhidayat@staff.unram.ac.id

Article History:

Received: 05-09-2025

Revised: 07-10-2025

Accepted: 17-10-2025

Keywords: pengabdian masyarakat, kreativitas guru, Sketch.

MetaDemoLab, media pembelajaran digital

Abstract: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya Sketch.MetaDemoLab, sebagai media pembelajaran kreatif di SDN 1 Jenggala Lombok Utara. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi dalam satu kali kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman dasar mengenai manfaat penggunaan aplikasi, mampu menghasilkan karya visual sederhana, serta menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Luaran kegiatan berupa laporan akhir, draf artikel ilmiah, surat pernyataan pemanfaatan hasil riset oleh mitra, serta dokumentasi kegiatan. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif berbasis teknologi di sekolah dasar.

© 2022 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter berasal dari dua kata pendidikan dan karakter, menurut beberapa ahli, kata pendidikan mempunyai definisi yang berbedabeda tergantung pada sudut pandang, paradigma, metodologi dan disiplin keilmuan yang digunakan, diantaranya menurut Teguh Triwiyanto, pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuankemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Teguh, 2014).

Menurut Abdullah (2014:1) Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh “kesempatan”, “harapan”, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh. Pendidikan juga dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi menjadi lebih baik.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan potensi anak-anak, terutama dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, sektor pendidikan juga dihadapkan pada tantangan untuk memanfaatkan kemajuan tersebut, terutama dalam bidang yang

berhubungan dengan seni dan kreativitas. SDN 1 Jenggala di Lombok Utara, sebagai salah satu lembaga pendidikan di daerah yang kaya akan budaya dan potensi lokal, memiliki kesempatan besar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Namun, untuk dapat mewujudkan hal ini, dibutuhkan dukungan dari berbagai aspek, baik dalam hal sarana prasarana, keterampilan guru, maupun kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

SDN 1 Jenggala Lombok Utara merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di wilayah dengan potensi ekonomi yang berkembang pesat, terutama dalam sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Meskipun demikian, sektor pendidikan di daerah ini masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang paling mencolok adalah keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi di bidang pembelajaran seni. Sekolah ini menghadapi kesulitan dalam menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran seni secara maksimal, terutama yang berkaitan dengan visualisasi dan kreativitas siswa. Pembelajaran seni di SDN 1 Jenggala masih menggunakan metode tradisional yang terbatas pada alat tulis dan bahan sederhana, sehingga tidak mampu mengoptimalkan potensi kreatif siswa secara maksimal.

Selain itu, keterbatasan keterampilan digital di kalangan guru juga menjadi hambatan besar dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Meskipun siswa memiliki potensi besar dalam hal kreativitas, mereka tidak memiliki sarana yang memadai untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk yang lebih modern dan digital. Oleh karena itu, salah satu solusi yang diusulkan dalam program pengabdian ini adalah pemanfaatan Sketch.MetaDemoLab, sebuah platform yang memungkinkan siswa untuk berkreasi melalui media digital, yang akan meningkatkan kemampuan visualisasi mereka dalam proses pembelajaran seni.

Di era digital, guru atau pendidik dihadapkan pada perubahan yang terus-menerus. Karenanya, pun memiliki berbagai keterampilan yang luas, beberapa kemampuan tambahan harus dimiliki oleh seorang pendidik agar dapat menjalankan perannya sebagai fasilitator pembelajaran dengan baik. Dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, terdapat lima kemampuan yang sangat penting bagi seorang pendidik. Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi kemampuan organisasi, kemampuan interaksi, kemampuan berpikir, kemampuan menjaga kelangsungan pembelajaran, dan penggunaan papan informasi (Irianti, 2020). Pendidikan karakter yang menekankan pembentukan dan pengembangan karakter menjadi hal yang perlu diterapkan. Pendidikan merupakan bidang investasi terbesar dalam membangun dan membentuk sumber daya manusia (Sapdi, 2023).

Potensi wilayah Lombok Utara yang kaya akan budaya dan sumber daya alam yang indah juga memberikan peluang besar untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam bidang seni. Namun, potensi ini belum sepenuhnya terintegrasi dalam proses pendidikan di SDN 1 Jenggala. Oleh karena itu, program ini bertujuan untuk membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan seni mereka dengan menggunakan teknologi, yang pada gilirannya dapat mendukung perkembangan potensi budaya lokal dan mendorong apresiasi terhadap seni di kalangan generasi muda.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan visualisasi dan kreativitas siswa di SDN 1 Jenggala dalam mata pelajaran seni. Dengan memanfaatkan Sketch.MetaDemoLab, siswa dapat belajar menggambar, merancang, dan menciptakan karya seni dengan cara yang lebih interaktif dan modern. Program ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi sebagai

alat bantu dalam pengajaran seni, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengelola kelas dan mendukung siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Kegiatan ini sangat relevan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang mendorong pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis teknologi, dan mengutamakan pengembangan kompetensi abad ke-21. Melalui pemanfaatan teknologi, siswa tidak hanya belajar teori seni, tetapi juga diberi kesempatan untuk berkreasi secara langsung, yang mendukung pengembangan keterampilan praktis yang diperlukan di dunia kerja. Program ini juga sejalan dengan prinsip MBKM yang memberikan kebebasan lebih bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan kontekstual.

Selain itu, kegiatan ini juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakan Sketch.MetaDemoLab, diharapkan mereka akan semakin terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajar seni, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Fokus utama dari pengabdian ini adalah memberdayakan seluruh elemen di SDN 1 Jenggala, baik siswa maupun guru, untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran seni. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan inovatif, yang tidak hanya memberikan dampak positif bagi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman mengajar bagi guru. Keberhasilan program ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni di SDN 1 Jenggala dan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Selain itu, keberlanjutan program ini juga melibatkan peran orang tua dan masyarakat sekitar, yang akan berperan sebagai pendukung dalam mewujudkan ekosistem pendidikan yang lebih kreatif dan berbasis teknologi di sekolah tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tahun 2025 dengan melibatkan guru-guru SDN 1 Jenggala sebagai peserta utama. Metode pelaksanaan terdiri atas beberapa tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap sosialisasi, guru diperkenalkan dengan Sketch.MetaDemoLab, meliputi manfaat, fungsi, serta potensi penggunaannya dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu pelatihan, dimana peserta mengikuti sesi praktik menggunakan fitur-fitur aplikasi, antara lain pembuatan poster digital, ilustrasi sederhana, dan desain visual untuk mendukung materi ajar. Tahap ketiga yaitu pendampingan, tim pengabdian mendampingi guru secara langsung dalam praktik penggunaan aplikasi agar setiap peserta mampu menghasilkan produk visual secara mandiri. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan melalui penilaian hasil karya yang dibuat peserta serta diskusi mengenai potensi integrasi aplikasi ke dalam skenario pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "*Pemanfaatan Sketch.MetaDemoLab untuk Mengembangkan Kemampuan Visualisasi dan Kreativitas Guru di SDN 1 Jenggala Lombok Utara*" dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan melibatkan guru sebagai peserta utama. Proses pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi yang menjelaskan tujuan, manfaat, dan potensi penggunaan Sketch.MetaDemoLab dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan praktik langsung, serta diakhiri dengan diskusi dan evaluasi.



Gambar 1: Sosialisasi tentang platform *Sketch.MetaDemoLab*

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru memperoleh wawasan baru tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kreativitas pembelajaran. Sebelum kegiatan, sebagian besar guru masih terbatas menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis atau gambar cetak. Melalui pengenalan *Sketch.MetaDemoLab*, guru menyadari bahwa platform digital ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kolaborasi, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran (Suweta, I. M, 2023).



Gambar 2: Penyampaian materi pengantar tentang *Sketch.MetaDemoLab*

Dalam sesi praktik, guru mencoba secara langsung mengoperasikan *Sketch.MetaDemoLab*. Beberapa guru yang belum terbiasa dengan aplikasi digital membutuhkan bimbingan teknis, tetapi pada akhirnya dapat mengikuti alur pelatihan dengan baik. Hasil praktik menunjukkan bahwa guru mampu membuat karya visual sederhana berupa desain grafis dan gambar digital yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran seni, bahasa, maupun sains. Kegiatan praktik ini menjadi titik penting karena membuktikan bahwa guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan platform digital untuk kebutuhan pembelajaran.



Gambar 3: Kegiatan praktik Pemanfaatan *Sketch.MetaDemoLab*

Antusiasme peserta terlihat jelas sepanjang kegiatan. Guru aktif bertanya tentang cara mengintegrasikan hasil karya digital ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) maupun proyek berbasis teknologi yang dapat diberikan kepada siswa. Beberapa guru bahkan mengusulkan agar aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya dalam mata pelajaran seni, tetapi juga dalam pembelajaran lain, seperti membuat ilustrasi dalam materi IPA, diagram visual dalam IPS, atau penjelasan berbasis gambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Antusiasme ini memperlihatkan adanya keterbukaan guru terhadap inovasi serta semangat untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Dari sisi luaran, kegiatan pengabdian menghasilkan beberapa produk penting, antara lain laporan pengabdian, draft artikel ilmiah yang siap diajukan ke jurnal pengabdian masyarakat, surat pernyataan pemanfaatan hasil riset oleh mitra sebagai bukti komitmen sekolah dalam keberlanjutan penggunaan teknologi, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan. Luaran tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak langsung pada peserta, tetapi juga memberikan kontribusi akademik yang dapat dipublikasikan lebih luas.

Hasil kegiatan menggarisbawahi bahwa pemanfaatan *Sketch.MetaDemoLab* mampu memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran kreatif. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk merancang media visual yang lebih kontekstual dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Alfina Diniyati (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dapat meningkatkan kreativitas guru sekaligus mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Meskipun demikian, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat komputer dan koneksi internet yang belum merata di sekolah. Beberapa guru masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan aplikasi berbasis digital karena keterbatasan pengalaman sebelumnya. Hal ini menunjukkan perlunya program lanjutan berupa pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan agar guru lebih terampil dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi.



Gambar 4: Foto Bersama setelah kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi guru di bidang pemanfaatan teknologi pendidikan. Guru memperoleh pemahaman, keterampilan dasar, dan motivasi untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Dampak positif lain adalah adanya kesadaran kolektif di kalangan guru bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya relevan untuk era sekarang, tetapi juga merupakan kebutuhan penting dalam menyiapkan generasi siswa yang kreatif, adaptif, dan melek digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada “*Pemanfaatan Sketch.MetaDemoLab untuk Mengembangkan Kemampuan Visualisasi dan Kreativitas Guru di SDN 1 Jenggala Lombok Utara*” telah terlaksana dengan baik dalam satu kali pertemuan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, serta keterampilan dasar dalam mengoperasikan *Sketch.MetaDemoLab* untuk menghasilkan media visual sederhana.

Guru juga menunjukkan antusiasme tinggi dan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran, meskipun masih terdapat tantangan berupa keterbatasan perangkat dan infrastruktur teknologi. Luaran kegiatan berupa laporan pengabdian, draft artikel ilmiah, surat pernyataan pemanfaatan hasil riset oleh mitra, serta dokumentasi kegiatan telah berhasil dihasilkan sesuai rencana.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi guru, memperluas wawasan mereka tentang teknologi pendidikan, serta memperkuat upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Saran

Guru perlu melanjutkan latihan mandiri agar lebih terampil dalam menggunakan aplikasi.

1. Sekolah disarankan memberikan dukungan sarana teknologi untuk menunjang keberlanjutan pemanfaatan *Sketch.MetaDemoLab*.
2. Pengabdian berikutnya dapat dilakukan dalam bentuk pendampingan intensif agar pemanfaatan teknologi semakin optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SDN 1 Jenggala Lombok Utara selaku mitra yang telah memberikan dukungan penuh, mulai dari penyediaan

fasilitas hingga keterlibatan aktif para guru dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Universitas Mataram atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat. Tidak lupa apresiasi ditujukan kepada mahasiswa yang turut membantu dalam persiapan serta dokumentasi kegiatan sehingga pelaksanaan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S.R., 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfina Diniyati, N. D. S. O. F. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 2(1), 97–110.
- Irianti, L. (2020). *Teachers' Perception On Flipped Classroom Model In Digital Literacy Era*. El-Lectura, 7(2), 94–102.
- Sapdi, R. M. (2023). *Peran Guru Dalam Membangun Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0*. Jurnal Basicedu, 7(1), 993–1001.
- Suweta, I. M. (2023). *Sinergi Teknologi dalam Kurikulum Pembelajaran yang Positif (Studi pada Sekolah Harapan Mulia Bali)*. Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin, 3(4), 425–438. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.3074>
- Teguh, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.