

Pelatihan Stimulasi Kreativitas Pada Anak-Anak Melalui Pembuatan Karya Digital

Abd Rahim¹, Bambang Ismaya²

¹ Universitas Negeri Makassar

² Universitas Singaperbangsa Karawang

email : abdul.rahim@unm.ac.id bambang.ismaya@fkip.unsika.ac.id

Info Artikel :

Diterima :

31-03-2025

Disetujui :

24-04-2025

Dipublikasikan :

05-05-2025

ABSTRAK

Pelatihan Stimulasi Kreativitas Pada Anak-Anak Melalui Pembuatan Karya Digital adalah kegiatan yang dirancang untuk mendorong perkembangan kreativitas anak-anak dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media ekspresi. Di era digital ini, keterampilan teknologi penting bagi anak-anak yang tumbuh di lingkungan yang didominasi perangkat digital. Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak-anak dalam menciptakan karya kreatif melalui platform digital, seperti desain grafis, animasi sederhana, dan video. Program ini mencakup pengenalan teknologi digital, pengembangan keterampilan teknis dalam aplikasi kreatif, serta stimulasi ide melalui proyek digital. Anak-anak diberi bimbingan untuk menggunakan aplikasi yang sesuai dengan usia mereka, dari menggambar digital hingga merancang video pendek. Dengan pelatihan ini, diharapkan anak-anak dapat meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan berpikir kritis, serta dapat menerapkan keterampilan ini dalam proyek kreatif lainnya. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan fondasi kuat bagi anak-anak untuk berkontribusi dalam dunia digital dan menciptakan karya yang bernilai.

Kata kunci: Pelatihan, Stimulasi Kreativitas, Anak-anak, Pembuatan Karya Digital.

ABSTRACT

Creativity Stimulation Training for Children Through Digital Artwork is an activity designed to encourage the creative development of children by utilizing digital technology as a medium of expression. In this digital age, technology skills are important for children growing up in an environment dominated by digital devices. This training aims to develop children's skills in creating creative works through digital platforms, such as graphic design, simple animation, and video. The program includes an introduction to digital technology, the development of technical skills in creative applications, and the stimulation of ideas through digital projects. Children are guided to use age-appropriate applications, ranging from digital drawing to designing short videos. With this training, it is expected that children can enhance their self-confidence, communication skills, and critical thinking, as well as apply these skills in other creative projects. Overall, this training provides a strong foundation for children to contribute to the digital world and create valuable works.

Keywords: Training, Creativity Stimulation, Children, Digital Artwork Creation.



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Sabajaya Publisher. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak-anak yang perlu distimulasi sejak dini. Kreativitas tidak hanya membantu anak berpikir secara lebih fleksibel dan inovatif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka serta mendorong kemampuan problem-solving. Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari,

dan berbagai alat serta platform digital menawarkan peluang baru untuk mengasah kreativitas anak-anak. Dengan demikian, pelatihan yang menggabungkan stimulasi kreativitas dan penggunaan teknologi digital memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan anak-anak secara lebih holistik.

Pelatihan stimulasi kreativitas melalui pembuatan karya digital memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam berbagai bentuk visual, audio, dan interaktif. Karya digital seperti animasi, ilustrasi digital, atau video kreatif tidak hanya memberikan ruang bagi mereka untuk berimajinasi, tetapi juga memperkenalkan mereka pada teknologi yang relevan di dunia modern. Proses pembuatan karya digital mendorong anak-anak untuk berpikir secara kritis dan kreatif, menggabungkan berbagai elemen seperti warna, bentuk, suara, dan gerakan untuk menghasilkan karya yang bermakna.

Selain itu, pelatihan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan keterampilan teknologi yang penting, seperti penggunaan perangkat lunak desain, aplikasi kreatif, dan alat-alat digital lainnya. Keterampilan ini akan semakin dibutuhkan di masa depan, menjadikan pelatihan ini sebagai investasi dalam pengembangan kemampuan anak yang relevan dengan zaman. Dalam lingkungan yang aman dan mendukung, anak-anak dapat menjelajahi potensi mereka, bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, serta memperoleh umpan balik yang konstruktif untuk terus mengasah kreativitas mereka.

Oleh karena itu, pelatihan stimulasi kreativitas melalui pembuatan karya digital menjadi salah satu pendekatan yang tepat untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya kreatif, tetapi juga melek teknologi. Melalui program ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan teknis yang akan mendukung mereka di masa depan.

PERMASALAHAN

Di era digital yang semakin maju, kemampuan kreativitas anak-anak menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Meskipun teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, banyak anak-anak yang lebih sering menjadi konsumen pasif daripada kreator aktif dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Penggunaan teknologi digital oleh anak-anak sering kali terbatas pada hiburan, seperti bermain game atau menonton video, tanpa banyak kesempatan untuk mengasah kreativitas dan keterampilan mereka melalui aktivitas yang lebih produktif.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya akses terhadap program pendidikan yang dapat mendorong pengembangan kreativitas anak-anak melalui media digital. Banyak anak-anak yang belum mendapatkan pelatihan atau panduan yang memadai dalam menggunakan alat-alat digital untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Hal ini membuat potensi kreatif mereka tidak berkembang secara optimal, terutama dalam konteks pembuatan karya digital seperti desain grafis, animasi, atau pembuatan video.

Selain itu, meskipun orang tua dan pendidik menyadari pentingnya stimulasi kreativitas, belum banyak program yang dirancang secara khusus untuk mengintegrasikan kreativitas dengan teknologi digital dalam pembelajaran. Kurangnya sumber daya dan pengetahuan mengenai metode yang tepat dalam membimbing anak-anak untuk menggunakan teknologi secara kreatif juga menjadi hambatan dalam proses pengembangan kreativitas ini.

Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa pelatihan yang terstruktur dan didukung oleh metode yang tepat untuk menstimulasi kreativitas anak-anak melalui pembuatan karya digital. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan anak-anak kesempatan untuk belajar dan bereksperimen dengan alat-alat digital, serta membimbing mereka dalam proses kreatif sehingga mereka dapat menjadi pencipta, bukan sekadar pengguna teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 13 April 2025 yang bertempat di salah satu daerah di Makassar. Pelatihan ini dihadiri oleh peserta yang terdiri dari siswa-siswi tingkat Sekolah Dasar dari lingkungan sekitar. Sebanyak 100 anak mengikuti pelatihan ini dengan antusias, dengan harapan bahwa mereka akan menjadi perwakilan yang mampu mengembangkan keterampilan stimulasi kreativitas anak-anak lainnya melalui pembuatan karya digital di masa depan.

Adapun kegiatan pendampingan dalam pelatihan ini mencakup beberapa aspek penting, di antaranya:

1. **Pengenalan Teknologi Digital:** Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai alat dan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk menciptakan karya kreatif, seperti aplikasi desain grafis atau animasi sederhana. Tujuannya adalah agar mereka memahami dasar penggunaan teknologi sebagai media kreatif.
2. **Workshop Pembuatan Karya Digital:** Pada sesi ini, anak-anak didampingi dalam proses membuat karya digital mereka sendiri. Mereka diberi kesempatan untuk menggambar secara digital, membuat animasi sederhana, atau menyusun video kreatif, sesuai dengan usia dan kemampuan masing-masing.
3. **Stimulasi Ide Kreatif:** Untuk merangsang kreativitas, peserta diajak untuk *brainstorming* dan berbagi ide tentang karya apa yang ingin mereka buat. Melalui aktivitas ini, anak-anak belajar mengekspresikan imajinasi mereka dalam bentuk karya visual atau multimedia.
4. **Presentasi Hasil Karya:** Setelah menyelesaikan karya mereka, setiap anak diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya kepada teman-teman dan instruktur. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi mereka.
5. **Refleksi dan Umpan Balik:** Sesi akhir kegiatan mencakup diskusi terbuka di mana anak-anak diberikan umpan balik yang membangun tentang karya mereka, serta kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari selama pelatihan.

Dengan kegiatan-kegiatan tersebut, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan problem-solving melalui pembuatan karya digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Stimulasi Kreativitas Pada Anak-Anak Melalui Pembuatan Karya Digital adalah sebuah kegiatan yang dirancang untuk mendorong perkembangan kreativitas anak-anak dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media ekspresi. Di era digital ini, keterampilan teknologi bukan hanya penting bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak yang tumbuh di lingkungan yang semakin didominasi oleh perangkat digital. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak-anak dalam menciptakan karya kreatif melalui platform digital, seperti desain grafis, animasi sederhana, dan video.

Pelatihan ini berfokus pada beberapa aspek utama: pengenalan teknologi digital, pengembangan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi kreatif, serta stimulasi ide dan kreativitas melalui berbagai proyek digital. Anak-anak diajak untuk menggunakan aplikasi yang disesuaikan dengan usia mereka, mulai dari menggambar secara digital, membuat animasi dasar, hingga merancang video pendek. Dengan bimbingan dan pendampingan dari instruktur, mereka diajarkan untuk memahami cara mengoperasikan perangkat digital sebagai alat untuk menyalurkan imajinasi mereka.

Salah satu tujuan utama pelatihan ini adalah merangsang daya kreativitas anak-anak. Melalui berbagai aktivitas seperti *brainstorming*, diskusi kelompok, dan eksplorasi ide, anak-anak didorong untuk berpikir di luar batasan, menghasilkan konsep kreatif, dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif. Kreativitas ini tidak hanya diterapkan pada karya seni visual, tetapi juga pada bagaimana mereka mengomunikasikan ide dan narasi melalui media digital.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi anak-anak. Melalui presentasi karya yang telah mereka buat, anak-anak dilatih untuk berbicara di depan umum dan mengartikulasikan proses kreatif mereka. Ini memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri mereka dalam mengekspresikan ide dan karya di hadapan orang lain.

Secara keseluruhan, Pelatihan Stimulasi Kreativitas Pada Anak-Anak Melalui Pembuatan Karya Digital memberikan fondasi yang kuat bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis yang relevan dengan dunia digital modern. Dengan pelatihan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai dengan teknologi yang mereka gunakan. Selain itu, melalui kegiatan ini, anak-anak dapat belajar berkolaborasi, berbagi ide, dan menghargai hasil karya teman-teman mereka, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas mereka.

Pelatihan ini disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya berinteraksi dengan teknologi, tetapi juga memanfaatkannya untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

Pada tahap pertama pelatihan, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai alat dan aplikasi digital yang dirancang untuk membantu mereka menciptakan karya-karya kreatif. Teknologi digital memberikan beragam peluang untuk ekspresi diri melalui media visual, dan ini menjadi titik awal yang penting bagi perkembangan keterampilan mereka. Aplikasi yang dipilih meliputi program desain grafis sederhana seperti Canva atau Tux Paint, platform animasi dasar seperti Pivot Animator atau Toontastic, serta perangkat lunak penyunting video yang ramah anak, seperti Kinemaster. Aplikasi-aplikasi ini memungkinkan anak-anak untuk belajar menggambar secara digital, mengedit gambar, membuat animasi, dan menyusun video kreatif yang sesuai dengan imajinasi mereka.

Pada sesi pengenalan ini, instruktur memberikan panduan praktis tentang penggunaan fitur dasar dari aplikasi tersebut, seperti alat menggambar, palet warna, serta cara memasukkan teks atau gambar. Selain itu, anak-anak diajak untuk bereksperimen dengan membuat gambar dan animasi mereka sendiri, sehingga mereka dapat memahami perbedaan antara menggambar secara tradisional dan digital. Keterampilan dasar yang diperoleh dalam sesi ini akan menjadi fondasi penting untuk tahap-tahap selanjutnya dalam pelatihan.

Melalui pengenalan teknologi digital sebagai media kreatif, anak-anak belajar bahwa teknologi tidak hanya untuk dikonsumsi pasif, tetapi juga bisa digunakan untuk menciptakan karya yang unik dan personal. Pendekatan ini bertujuan untuk memperluas pandangan anak-anak mengenai teknologi, agar mereka tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk hiburan, tetapi juga untuk memproduksi sesuatu yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, mereka belajar mengekspresikan diri mereka dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah melalui media digital yang semakin penting dalam kehidupan sehari-hari (Smith & Jones, 2020; Adams & Freeman, 2019).

Setelah anak-anak memahami dasar-dasar penggunaan teknologi digital, mereka langsung diajak untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik nyata. Workshop ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dalam menciptakan karya digital yang sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing peserta. Misalnya, anak-anak yang lebih tertarik pada seni visual dapat menggambar karakter digital menggunakan aplikasi desain grafis seperti Krita atau Ibis Paint, sementara yang lebih tertarik pada animasi dapat menggunakan platform sederhana seperti Toontastic untuk membuat cerita animasi pendek. Anak-anak lainnya yang berminat dalam pembuatan video, diberi kesempatan untuk menyusun video kreatif dengan aplikasi penyuntingan video seperti Kinemaster atau FilmoraGo.

Workshop ini dirancang secara fleksibel agar sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan peserta. Anak-anak yang lebih muda, misalnya, mungkin akan lebih fokus pada kegiatan menggambar dan mewarnai secara digital, sementara peserta yang lebih tua bisa lebih menantang diri mereka dengan

membuat animasi atau mengedit video. Pendampingan intensif diberikan oleh instruktur di setiap tahap, memastikan bahwa setiap anak mendapatkan arahan yang jelas dalam proses penciptaan karya mereka.

Instruktur juga memastikan bahwa setiap karya digital yang dihasilkan sesuai dengan ide dan konsep anak-anak, mendorong mereka untuk mengeksplorasi kreativitas tanpa batas. Pendekatan hands-on seperti ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta membantu anak-anak membangun kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan sesuatu yang unik (Haryanto, 2019). Selain itu, praktik langsung juga memberikan pengalaman berharga bagi anak-anak dalam mengintegrasikan teknologi dengan proses kreatif, sebuah keterampilan penting dalam era digital ini (Putra & Yulianti, 2020).

Stimulasi ide kreatif pada anak-anak dilakukan melalui aktivitas *brainstorming* yang terstruktur, di mana anak-anak diajak untuk berbagi ide mengenai karya digital yang ingin mereka ciptakan. Proses ini dimulai dengan anak-anak memikirkan dan mendiskusikan gagasan kreatif secara individu atau dalam kelompok kecil, yang kemudian dieksplorasi lebih lanjut melalui diskusi dan kolaborasi. Aktivitas ini tidak hanya merangsang daya imajinasi mereka tetapi juga mengajarkan cara berpikir kreatif secara terorganisir, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan ide-ide inovatif.

Proses ini berfungsi sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan problem-solving. Anak-anak diajak untuk memikirkan solusi kreatif terhadap berbagai tantangan yang mereka temui dalam proses pembuatan karya digital, seperti bagaimana menciptakan karakter animasi yang menarik atau bagaimana merancang desain grafis yang estetik dan komunikatif. Selain itu, stimulasi ide kreatif ini juga mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya kolaborasi, di mana mereka saling bertukar pendapat dan bekerja sama untuk mengembangkan sebuah karya bersama.

Melalui aktivitas ini, hasil yang dihasilkan pun bervariasi, mulai dari cerita animasi pendek dengan alur yang imajinatif hingga desain grafis yang penuh warna dan kaya akan ekspresi visual. Kegiatan ini juga memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih bebas dan berani dalam bentuk visual atau multimedia, memberikan mereka ruang untuk menunjukkan potensi kreatif mereka (Siregar, 2020). Menurut Supriyanto (2021), proses ini merupakan langkah penting dalam pengembangan kreativitas anak, terutama dalam konteks pendidikan yang menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk memfasilitasi kreativitas.

Setelah menyelesaikan pembuatan karya digital mereka, setiap anak diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya di hadapan peserta lain dan instruktur. Sesi presentasi ini merupakan momen penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu membangun rasa percaya diri anak-anak dalam berbicara di depan umum. Keterampilan berbicara di depan umum sangat krusial bagi pengembangan diri anak, dan presentasi ini memberikan platform bagi mereka untuk melatih kemampuan komunikasi yang efektif (Harahap, 2019).

Dalam presentasi, anak-anak diajak untuk menjelaskan proses pembuatan karya, ide di balik karya tersebut, serta tantangan yang mereka hadapi selama proses kreatif. Melalui penjelasan ini, anak-anak belajar untuk menyampaikan pikiran dan ide mereka dengan jelas dan terstruktur. Proses ini juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena mereka dituntut untuk mempertimbangkan bagaimana cara terbaik untuk menjelaskan karya mereka kepada audiens (Sukmawati, 2020).

Lebih dari itu, sesi presentasi ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk saling belajar dan mengapresiasi karya teman-teman mereka. Dalam konteks ini, mereka tidak hanya menjadi pembicara, tetapi juga pendengar yang aktif. Interaksi ini menciptakan lingkungan yang suportif dan positif, di mana anak-anak dapat saling memberikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi satu sama lain dalam mengembangkan kreativitas mereka (Halimah, 2021). Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan menyenangkan, serta mendorong anak-anak untuk terus mengeksplorasi dan berinovasi dalam karya-karya selanjutnya.

Pada akhir kegiatan pelatihan, dilakukan sesi refleksi di mana anak-anak diberikan umpan balik konstruktif atas karya yang telah mereka buat. Dalam sesi ini, instruktur memberikan pandangan yang mendalam tentang kelebihan setiap karya, serta area yang masih bisa ditingkatkan di masa mendatang. Proses refleksi ini sangat penting karena dapat mendorong anak-anak untuk berpikir kritis mengenai hasil karya mereka sendiri, serta memberikan wawasan tentang langkah-langkah yang dapat diambil untuk pengembangan karya di masa mendatang (Rahmawati & Subroto, 2020).

Diskusi reflektif ini juga melibatkan anak-anak dalam mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari selama pelatihan. Dengan cara ini, mereka didorong untuk mengidentifikasi keterampilan baru yang telah diperoleh dan bagaimana keterampilan tersebut dapat diterapkan dalam proyek kreatif lainnya di masa depan. Melalui umpan balik ini, anak-anak dapat melihat nilai dari proses kreatif yang mereka jalani, mengerti bahwa setiap karya merupakan langkah menuju peningkatan diri (Susanti, 2019).

Refleksi dan umpan balik juga menciptakan kesempatan bagi anak-anak untuk berbagi pandangan satu sama lain. Hal ini membantu mereka memahami perspektif yang berbeda dan membangun kemampuan sosial mereka. Interaksi ini menciptakan suasana yang mendukung di mana mereka dapat belajar dari pengalaman teman-teman mereka, memperkuat rasa komunitas dan kolaborasi dalam proses kreatif (Ningsih, 2021). Dengan demikian, sesi refleksi dan umpan balik tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri yang holistik bagi anak-anak.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Dengan serangkaian kegiatan tersebut, pelatihan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis anak-anak dalam menggunakan teknologi, tetapi juga untuk membangun kreativitas mereka secara keseluruhan. Anak-anak dilatih untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah dengan cara kreatif, serta berkolaborasi dalam menciptakan solusi. Keterampilan ini diharapkan dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia digital di masa mendatang. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi fondasi bagi pengembangan kreativitas anak-anak lainnya di komunitas melalui kegiatan serupa yang dapat mereka tularkan kepada teman-teman sebaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan stimulasi kreativitas pada anak-anak melalui pembuatan karya digital pada siswa-siswi sekolah dasar di salah satu daerah di Makassar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Program ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dengan memanfaatkan teknologi digital, mengajarkan mereka cara mengekspresikan imajinasi melalui seni visual, animasi, dan video.
2. Aspek Utama Program:
 - a. Pengenalan Teknologi Digital: Anak-anak diperkenalkan pada berbagai aplikasi digital yang sesuai dengan usia mereka untuk menggambar, membuat animasi, dan menyusun video.
 - b. Pengembangan Keterampilan Teknis: Bimbingan dari instruktur membantu anak-anak dalam mengoperasikan aplikasi dan menciptakan karya digital.
 - c. Stimulasi Ide Kreatif: Melalui aktivitas *brainstorming* dan presentasi karya, anak-anak dilatih untuk berpikir kritis dan berkolaborasi, serta meningkatkan rasa percaya diri.
3. Sesi refleksi mendorong anak-anak untuk mengevaluasi proses kreatif mereka, mengenali keterampilan baru, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi. Dengan demikian, mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia digital dan menjadi pencipta konten yang kreatif dan inovatif. Kegiatan ini juga mengembangkan rasa apresiasi terhadap karya teman-teman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A., & Freeman, S. (2019). Digital creativity: Fostering innovation and creativity in young learners. *Journal of Educational Technology*, 34(2), 45-57.
- Smith, R., & Jones, M. (2020). Exploring the role of digital tools in creative development for children. *Educational Research and Innovation*, 12(1), 78-91.
- Haryanto, B. (2019). Peningkatan kreativitas anak melalui media digital: Sebuah studi pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 56-65.
- Putra, R., & Yulianti, S. (2020). Pengaruh penggunaan media digital dalam pembelajaran kreatif pada anak-anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(3), 97-108.
- Siregar, F. (2020). Pengembangan kreativitas anak melalui stimulasi ide di era digital. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 10(4), 122-130.
- Supriyanto, A. (2021). Meningkatkan kreativitas melalui teknologi dalam pendidikan anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 8(2), 75-84.
- Halimah, L. (2021). Peran presentasi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 15(3), 45-58.
- Harahap, S. (2019). Membangun rasa percaya diri anak melalui presentasi hasil karya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 75-82.
- Sukmawati, E. (2020). Pengembangan keterampilan berpikir kritis anak melalui presentasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 23-31.
- Ningsih, E. (2021). Kolaborasi dan pembelajaran sosial dalam kegiatan refleksi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(2), 115-124.
- Rahmawati, R., & Subroto, A. (2020). Efek umpan balik konstruktif terhadap kreativitas anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 99-107.
- Susanti, Y. (2019). Pentingnya refleksi dalam proses belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45-53.