

Penggunaan *Artificial Intelligence Animated Drawings* Dalam Kegiatan Menggambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Shelly Pratiwi¹, Rahmi Rohimatul Zahra²
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
STAI AI Musaddadiyah Garut
shelly.pratiwi@uinsgd.ac.id
rahmi.rohimatul.2108@stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted : 17-06-2025

Accepted : 16-09-2025

Published : 09-02-2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di RA Darul Ihsan Pinggirjati dalam kegiatan menggambar anak masih sangat rendah, dengan tingkat pencapaian belum berkembang (BB) sebanyak 20% yaitu 2 orang anak, dan tahap mulai berkembang (MB) sebanyak 80% yaitu 8 orang anak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Artificial Intelligence (AI) Animated Drawings* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kegiatan menggambar di RA Darul Ihsan Pinggirjati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 10 anak dari kelompok B1. Data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara guru, serta dokumentasi hasil karya anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *AI Animated Drawings* mampu memfasilitasi anak dalam mengembangkan ide visual melalui gambar yang diubah menjadi animasi interaktif, sehingga memicu peningkatan kreativitas dalam aspek kelancaran, keaslian, keluwesan, dan elaborasi. Hasil peningkatan kreativitas tampak pada peningkatan persentase anak yang mencapai indikator keberhasilan sesuai ditentukan yaitu 90% pada akhir siklus II. Penelitian ini menegaskan bahwa Teknologi *AI* terbukti tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga memberikan stimulus yang mendukung pengembangan aspek motorik halus dan daya imajinasi anak.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Menggambar, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by the low level of creativity in drawing activities among early childhood students aged 5–6 years at RA Darul Ihsan Pinggirjati. Based on initial observations, 20% of the children (2 out of 10) were categorized as "not yet developing" (BB), while 80% (8 out of 10) were in the "beginning to develop" (MB) stage. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using Artificial Intelligence (AI) Animated Drawings in enhancing the creativity of young children during drawing activities at RA Darul Ihsan Pinggirjati. The study employed a qualitative approach using the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. The subjects were 10 children from group B1. Data were collected through direct observation, teacher interviews, and documentation of children's artworks. The findings show that the use of AI Animated Drawings facilitated children in developing visual ideas by transforming their drawings into interactive animations, thereby enhancing creativity in the aspects of fluency, originality, flexibility, and elaboration. The improvement in creativity was evident in the increase in the percentage of children meeting the success criteria, reaching 90% by the end of cycle II. This study confirms that AI technology is not only engaging for children but also provides stimulation that supports the development of fine motor skills and imagination.

Keywords: Artificial Intelligence, Drawing, Creativity, Early Childhood

1 Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal pendidikan yang sangat penting dalam membentuk fondasi kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan anak. Masa ini dikenal sebagai *golden age*, yaitu masa emas dalam perkembangan otak dan seluruh potensi dasar anak, yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun (Windayani, N. 2021). Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan anak usia dini. Anak usia dini, khususnya pada rentang 5-6 tahun, berada dalam fase perkembangan pesat yang disebut *golden age*, yaitu masa keemasan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, baik kognitif, sosial-emosional, motorik, maupun kreativitas. Menurut (Rahman et al., 2022) Pada masa ini, kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena dapat menjadi dasar dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta mengekspresikan ide dan perasaan anak secara bebas. Munandar juga mengemukakan empat alasan perlunya mengembangkan kreativitas anak yaitu : berkreasi sesuai dengan keinginan dan imajinasinya, mampu berpikir kreatif, mampu melatih kekreatifan sebagai kepuasan tersendiri bagi suatu individu dan meningkatkan kualitas diri dengan berpikir atau bertindak secara kreatif (Fakhriyani, 2016).

Munandar (2012), mengemukakan bahwa salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah kreativitas yang merupakan kemampuan berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru, orisinal, dan bermanfaat. Perkembangan kreativitas yang maksimal akan membentuk anak menjadi individu yang kreatif. Untuk mendukung tumbuhnya kemampuan kreativitas secara optimal, diperlukan aktivitas yang mampu menarik perhatian dan minat anak untuk terlibat di dalamnya (Tambusai et al., 2020). Dalam konteks anak usia dini, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk berpikir fleksibel, mengolah imajinasi, dan mengembangkan ide-ide personal yang muncul dari pengalaman sehari-hari. Menurut (Rano, 2020), indikator kreativitas meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), yang semuanya bisa distimulasi melalui aktivitas menggambar sebagai salah satu bentuk ekspresi bebas anak.

Aktivitas menggambar memiliki peran penting dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Melalui menggambar, anak belajar menyalurkan gagasan dan perasaannya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, serta melatih konsentrasi dan keterampilan motorik halus. Menggambar juga memberikan ruang bagi anak untuk menuangkan imajinasinya tanpa batas, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif dan emosional sekaligus (Yanuarto et al., 2021). Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai macam tahapan, salah satunya melalui aktivitas bermain. Selain itu pelatihan terhadap fungsi otak kanan juga dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan seperti bernyanyi, membaca puisi, menggambar yang bertujuan untuk mengoptimalkan kerja otak kanan agar berfungsi secara maksimal (Afnita, 2021). Namun, kegiatan menggambar yang selama ini dilakukan di beberapa lembaga PAUD masih bersifat konvensional dan kurang memfasilitasi perkembangan kreativitas anak secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Darul Ihsan Pinggirjati, diketahui bahwa kreativitas anak dalam kegiatan menggambar masih berada pada kategori rendah. Dari 14 siswa kelompok B1, hanya 10 anak yang aktif dalam pembelajaran, dan sebagian besar anak sebanyak 8 orang (80%) masih berada dalam tahap mulai berkembang (MB), sedangkan 2 anak (20%) masih dalam kategori belum berkembang (BB). Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya kreativitas anak antara lain keterbatasan media pembelajaran, kurangnya kompetensi guru sehingga dalam pengenalan menggambar kurang, sehingga lebih mengenalkan mewarnai dibandingkan menggambar, serta kurangnya memotivasi dan menstimulus imajinasi anak sehingga anak memiliki jiwa yang pesimis kurang percaya diri terhadap karya yang anak buat.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di RA Darul Ihsan juga menjadi hambatan tersendiri. Guru hanya mengandalkan alat-alat sederhana yang dimiliki oleh fasilitas di sekolah tanpa ada upaya eksplorasi penggunaan media digital. Guru juga lebih sering mengarahkan anak untuk

mewarnai gambar yang sudah tersedia, bukan membebaskan anak untuk menggambar sendiri berdasarkan imajinasi mereka. Situasi ini menyebabkan anak kurang percaya diri, tidak memiliki inisiatif berkarya, dan akhirnya kurang menunjukkan indikator kreativitas yang seharusnya dapat muncul pada tahap usia tersebut. (Afnita, 2021)

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0, salah satu bentuk media inovatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Penggunaan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (*AI*) dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki potensi besar untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Integrasi *AI* dalam proses pembelajaran PAUD tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu perkembangan anak secara menyeluruh dengan memperhatikan aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi *AI*, pendidikan di usia dini bisa menjadi lebih personal, efektif, dan relevan guna mempersiapkan anak-anak menghadapi masa depan secara maksimal (Jayawardana, 2023). Salah satu *platform AI* yang kini banyak diperbincangkan adalah *AI Animated Drawings* yang dikembangkan oleh Meta. Teknologi ini memungkinkan gambar hasil karya anak-anak diubah menjadi animasi bergerak yang interaktif dan menarik. Dengan melihat gambar buaatannya menjadi hidup, anak-anak akan merasa dihargai, terdorong untuk lebih kreatif, dan memiliki pengalaman visual yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ihsan Pinggirjati sebelum penerapan media *AI Animated Drawings*, proses penerapan media tersebut dalam kegiatan menggambar, serta hasil yang ditunjukkan terhadap kreativitas anak setelah penggunaan media *AI Animated Drawings*. (Ririn, 2020)

Penggunaan *AI* dalam pembelajaran anak usia dini dan pemanfaatan *AI Animated Drawings* bukan hanya menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga dapat menguatkan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1973). Dalam konteks ini, penggunaan media *AI* memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, berekspresi, dan menciptakan karya orisinal yang sesuai dengan dunia mereka. Ketika teknologi digunakan secara bijak dan edukatif, *AI* dapat menjadi alat bantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang adaptif dan transformatif.

Dengan menggunakan teknologi *AI*, proses menggambar tidak hanya terbatas pada kertas dan pensil, tetapi meluas menjadi aktivitas digital yang bersifat dua arah, anak membuat gambar lalu melihat gambarnya bergerak, berinteraksi, dan bahkan dapat dibagikan secara digital. Hal ini memberikan sensasi kepuasan tersendiri bagi anak, memperkuat rasa percaya diri mereka terhadap karya yang dibuat, serta memunculkan motivasi intrinsik untuk terus berkreasi. Melalui pengalaman tersebut, aspek-aspek kreativitas seperti orisinalitas, fleksibilitas berpikir, kelancaran ide dan elaborasi anak dapat berkembang secara lebih optimal.

Hasil penelitian sebelumnya yang membahas kreativitas dalam kaitannya dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *AI* dapat memberikan dampak positif, seperti pengelolaan tugas yang lebih efektif, peningkatan pembelajaran personal, serta pemberian umpan balik yang lebih optimal, khususnya dalam respon mahasiswa PIAUD terhadap transformasi digital dalam pembelajaran (Kisno Kisno et al., 2023). Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan *AI* khususnya melalui media *AI Animated Drawings* dalam kegiatan menggambar sebagai upaya peningkatan kreativitas anak usia dini di RA Darul Ihsan Pinggirjati.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan *AI Animated Drawings* dalam kegiatan menggambar. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B1 RA Darul Ihsan Pinggirjati dengan subjek 10 anak usia 5–6 tahun. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media *AI*, perubahan tingkat kreativitas anak setelah intervensi, serta hasil akhir yang

diperoleh setelah dua siklus pembelajaran. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di PAUD, khususnya dalam mengembangkan kreativitas melalui media digital yang menyenangkan dan edukatif.

Manfaat Teoritis penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis mengenai penggunaan *AI Animated Drawings* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam kegiatan menggambar. Temuan ini diharapkan dapat memperkaya literatur terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia 5-6 tahun.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai sumber informasi dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam memilih metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya untuk menstimulasi kreativitas anak melalui kegiatan menggambar. Bagi anak, penggunaan *AI Animated Drawings* membantu mengasah kreativitas serta melatih koordinasi motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan. Sementara itu, bagi peneliti sendiri, penelitian ini menjadi pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh serta sebagai dasar untuk penelitian lanjutan terkait pemanfaatan *AI* dalam pendidikan anak usia dini.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Bogdan, R., & Taylor, 1992), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, dan menekankan pendekatan holistik terhadap objek yang diteliti (Abdussamad, 2021). Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas. Kualitas pembelajaran selalu dikaitkan dengan fasilitas pembelajaran yang memadai and lengkap. Dengan kata lain, semakin lengkap fasilitas pembelajaran, semakin lengkap pula kualitas hasil pembelajaran para siswa. Paradigma ini tidak sepenuhnya benar. Kenyataannya, fasilitas belajar hanyalah benda atau alat untuk menunjang pembelajaran. Hasil pembelajaran tentunya tidak sepenuhnya bergantung pada medianya tetapi juga cara dan metode penyampaian materi ke siswa.

Desain penelitian ini mengacu pada model spiral dari (Kemmis, S. and McTaggart, 1988), yang mencakup empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut dilakukan dalam dua siklus tindakan secara berulang dan terintegrasi, untuk mencapai perbaikan yang diharapkan terhadap pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B1 RA Darul Ihsan Pinggirjati yang terdiri dari 10 orang anak, 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, setiap siklus dilakukan dua pertemuan dengan mengimplementasikan penggunaan *Artificial Intelligence (AI) Animated Drawings* dalam kegiatan menggambar pada kegiatan inti pembelajaran. Sementara objek penelitian adalah aktivitas pembelajaran menggambar menggunakan media *AI Animated Drawings* serta hasil kreativitas anak setelah diberikan perlakuan tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, Observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas anak selama proses pembelajaran menggambar, termasuk keaktifan, kreativitas, dan kemampuan mengapresiasi hasil karya. Wawancara, dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mendalam terkait kondisi awal pembelajaran dan persepsi mereka terhadap penggunaan *AI Animated Drawings*. dan dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan, hasil karya anak, serta catatan lapangan yang relevan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana dalam bentuk persentase. Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (1) menghitung skor kemampuan anak dalam mengenal, membuat, menampilkan, dan mengapresiasi gambar, (2) mengubah skor menjadi persentase, dan (3) menginterpretasikan persentase berdasarkan

empat kategori pencapaian perkembangan anak usia dini, yaitu: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

Instrumen penilaian mengacu pada aspek-aspek kreativitas menurut Guilford, yaitu: Orisinalitas, kemampuan mengenal dan menghasilkan karya orisinal. Fleksibilitas, kemampuan menggambar bebas dan bervariasi. Fluency, kelancaran dalam menuangkan ide menggambar. Elaborasi: kemampuan menjelaskan dan mengapresiasi karya (Rano, 2020) (Susanto, A 2011) .

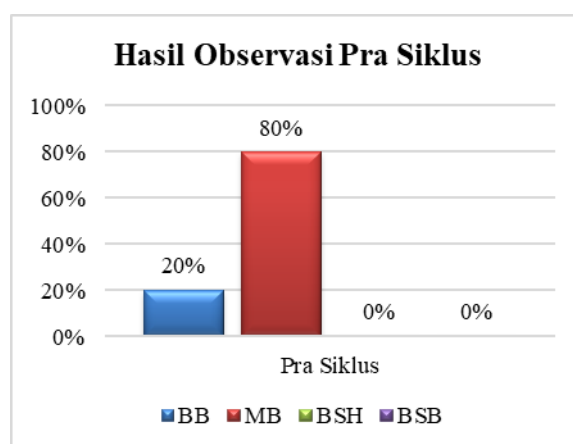
Penelitian ini juga menetapkan indikator keberhasilan berdasarkan persentase ketercapaian kriteria perkembangan kreativitas. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan meningkatnya jumlah anak yang mencapai kategori “berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB)” dari siklus ke siklus. Analisis tingkat keberhasilan tindakan didasarkan pada kriteria yang dirumuskan oleh (Suharsimi Arikunto dalam Febiana Meijon Fadul) yang menyatakan bahwa keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ditandai dengan tingkat kesesuaian antara hasil tindakan dan indikator yang ditetapkan. Adapun pengelompokan kriteria keberhasilan tersebut terbagi menjadi lima kategori, yaitu:

- a) 0-20% = Kurang Sekali,
- b) 21-40% = Kurang,
- c) 41-60% = Cukup,
- d) 61-80% = Baik, dan
- e) 81-100% = Sangat Baik.

3 Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan menggambar menggunakan media *AI Animated Drawings*. Proses tindakan melibatkan penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan kegiatan menggambar, pengolahan hasil karya anak ke dalam platform *AI*, serta evaluasi dan refleksi hasil belajar anak.

Sebelum intervensi dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal pada kelompok B1 RA Darul Ihsan untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas anak dalam menggambar dan diperoleh hasil observasi yang menunjukkan kurangnya kreativitas anak terutama dalam kegiatan menggambar, sehingga diperoleh data awal yang terdapat dalam grafik berikut ini;



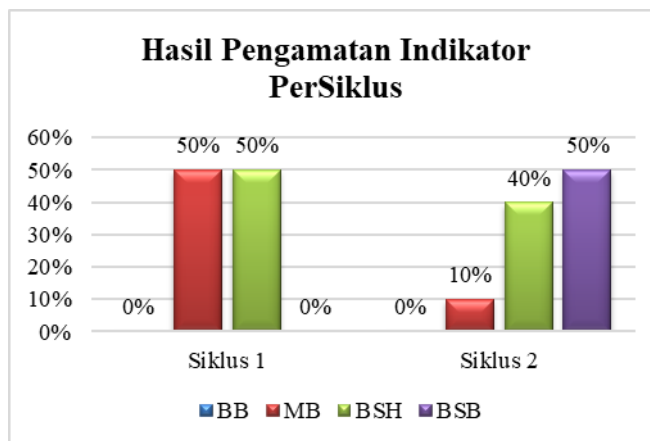
Gambar 1. Grafik Tingkat Kreativitas Menggambar Anak Tahap Pra Siklus

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 10 anak, sebanyak 8 anak (80%) berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak (20%) masih berada pada tahap Belum Berkembang (BB). Tidak ada anak yang menunjukkan indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat

Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak tergolong rendah dan membutuhkan upaya peningkatan yang signifikan.

Pada siklus I, kegiatan menggambar dilakukan dengan tema “Indahnya Alam Ciptaan Allah” dan subtema “Hujan Pembawa Berkah”. Anak diminta menggambar monster awan dan payung, kemudian karyanya diproses melalui aplikasi *AI Animated Drawings*. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dibanding pra-siklus, meskipun belum signifikan. Sebanyak 5 orang anak (50%) berada pada tahap MB dan 5 orang anak (50%) belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%, maka penelitian dilanjutkan pada Siklus kedua. Adapun Hambatan utama yang ditemukan antara lain: anak masih kurang percaya diri, ingin meniru contoh gambar, dan gangguan teknis saat mengunggah gambar ke dalam sistem *AI*.

Pada siklus II, tindakan diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Subtema kegiatan kali ini adalah “Kekayaan Lautku”. Anak diminta menggambar cumi-cumi dan pada pertemuan kedua diberi kebebasan menggambar sesuai imajinasi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Sebanyak 1 anak (10%) berada pada tahap MB, 4 anak (40%) berada pada tahap BSH, dan 5 anak (50%) telah mencapai BSB. Dengan demikian, total keberhasilan mencapai 90% dan melebihi indikator keberhasilan minimal sebesar 80% yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun grafik total hasil peningkatan dari siklus 1 sampai siklus 2 adalah sebagai berikut :

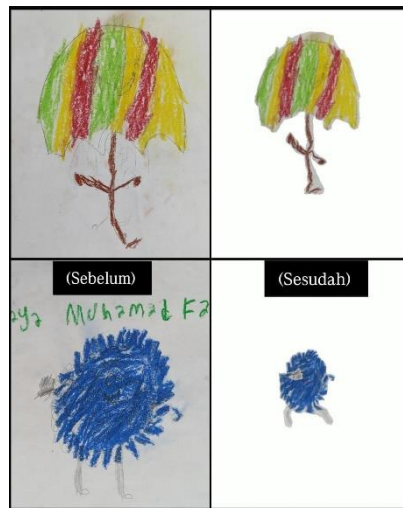


Gambar 2. Grafik Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Siklus 1 dan Siklus 2

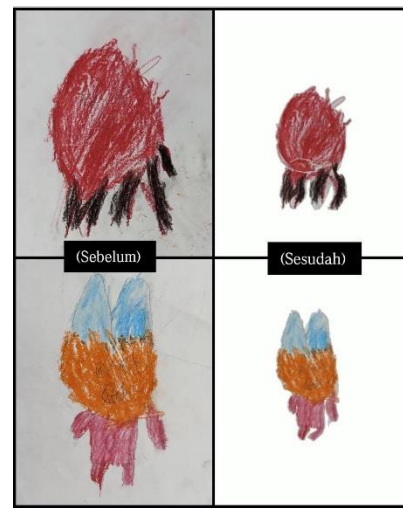
Berikut adalah beberapa contoh hasil karya gambar anak yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan *AI Animated Drawings*, mulai dari tahap Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II.



Gambar 3. Hasil Karya Menggambar Abinaya Tahap Pra Siklus tema Sekolahku



Gambar 4. Hasil Karya Menggambar Abinaya Tahap Siklus I Sebelum dan Sesudah Menggunakan *AI Animated Drawings*



Gambar 5. Hasil Karya Menggambar Abinaya Tahap Siklus II Sebelum dan Sesudah Menggunakan *AI Animated Drawings*

Perkembangan kreativitas menggambar anak terlihat salah satunya melalui karya Abinaya (5 tahun) yang mengikuti seluruh tahapan penelitian. Pada tahap prasiklus, ia belum mampu menggambar objek secara jelas. Namun, seiring proses pembelajaran dengan media *AI Animated Drawings*, kemampuannya meningkat secara bertahap. Dari gambar “Monster Awan” yang masih sederhana pada siklus I, Abinaya mulai memperlihatkan ketegasan garis dan bentuk pada gambar “Payung”. Pada siklus II, kemampuannya makin berkembang melalui gambar “Cumi-Cumi” dan “The Rabbits”, yang menunjukkan penguasaan bentuk, keberanian berekspresi, serta pewarnaan yang mencerminkan imajinasi pribadi. Perubahan ini menandakan peningkatan kreativitas visual dan koordinasi motorik halus yang signifikan. (Hamzah, 1985)

Analisis peningkatan kreativitas anak ditinjau berdasarkan empat indikator Guilford, yaitu: Oristasinalitas, Anak menunjukkan ide-ide yang unik dan tidak bergantung pada contoh guru. Keluwesan, Anak mulai menggambar dengan cara dan gaya masing-masing sesuai imajinasinya. Kelancaran, terlihat bahwa anak mampu menghasilkan lebih banyak ide dan gambar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Jika pada awalnya anak hanya menggambar satu objek sederhana, pada siklus kedua mereka mampu menggambar beberapa objek sekaligus dan menyusun komposisi cerita visual. Elaborasi, Anak mampu menjelaskan gambarnya dengan percaya diri dan memberi makna pada karya yang dibuat.

Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan media *AI Animated Drawings* dalam mengakomodasi kebutuhan eksploratif anak usia dini. Media ini tidak hanya memfasilitasi visualisasi gambar, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan semangat anak dalam berkarya. Ketika anak melihat hasil gambarnya berubah menjadi animasi yang hidup dan dapat bergerak, mereka menunjukkan reaksi positif berupa rasa kagum, antusias, dan keinginan untuk menciptakan lebih banyak karya. Proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna secara emosional maupun kognitif. Temuan ini menunjukkan bahwa media *AI Animated Drawings* tidak hanya memfasilitasi visualisasi gambar, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, dan semangat anak dalam berkarya. Proses belajar yang interaktif dan visual memberi dampak positif terhadap keberanian anak untuk mengekspresikan dirinya. Anak merasa senang ketika melihat hasil karyanya berubah menjadi animasi yang hidup, dan hal ini mendorong mereka untuk terus berkarya di setiap pertemuan berikutnya.

Temuan ini juga menguatkan prinsip dalam teori konstruktivisme Jean Piaget (1973) (Chen et al., 2018), yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung dengan objek dan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, *AI Animated Drawings* menyediakan

pengalaman belajar yang konkret, visual, dan menyentuh aspek personal anak. Anak tidak hanya menggambar untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga terlibat secara emosional dalam setiap tahapan proses belajar. Ini membantu anak membentuk makna terhadap aktivitasnya dan memperdalam pemahamannya secara mandiri.

Penelitian ini juga selaras dengan hasil kajian dari (Sahren et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan kreatif serta memperkuat motivasi belajar. *AI Animated Drawings* memberi ruang bagi anak untuk belajar secara aktif melalui seni visual yang interaktif, tanpa menghilangkan esensi bermain sebagai pendekatan utama dalam pendidikan PAUD. Teknologi tidak menggantikan peran guru, tetapi menjadi alat bantu yang memperkaya strategi pembelajaran dan membuka kemungkinan baru dalam proses pendidikan.

4 Kesimpulan

Penerapan *AI Animated Drawings* dalam kegiatan menggambar anak usia dini 5-6 tahun di RA Darul Ihsan Pinggirjati dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara sistematis. Proses ini meliputi penyiapan media, pengenalan konsep animasi kepada anak, pelaksanaan kegiatan menggambar berdasarkan tema tertentu, serta konversi gambar anak ke dalam bentuk animasi melalui aplikasi *AI*. Penerapan ini mendorong keterlibatan aktif anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi mereka untuk berkarya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus di RA Darul Ihsan Pinggirjati, dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan *Artificial Intelligence (AI) Animated Drawings* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kegiatan menggambar. Kreativitas anak mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkannya media *AI* tersebut, yang terlihat dari peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 40% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 50% pada akhir siklus II.

Indikator kreativitas seperti orisinalitas (keaslian dalam mengungkapkan gagasan secara unik), keluwesan (beragam gaya menggambar), kelancaran (kemampuan menghasilkan gagasan), dan elaborasi (menguraikan suatu gagasan secara rinci dan jelas) terlihat berkembang secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa media *AI* mampu merangsang daya imajinasi anak dan menciptakan pengalaman belajar visual yang lebih kaya serta interaktif, sehingga mendukung tumbuhnya kreativitas anak secara optimal. Orisinalitas anak dalam menggambar meningkat setelah penggunaan *AI Animated Drawings*, ditunjukkan dari bentuk gambar yang semakin jelas dan proporsional. Keluwesan berpikir anak berkembang, dari meniru contoh menjadi menggambar bebas berdasarkan imajinasinya sendiri. Kelancaran dalam menghasilkan ide sudah tampak dari kemampuan anak menciptakan karya mandiri tanpa bergantung pada contoh. Elaborasi meningkat melalui kemampuan anak menjelaskan hasil gambarnya dengan lebih percaya diri dan rinci.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1992). Pengantar Metode Kualitatif: Pendekatan Fenomenologis terhadap Penelitian dalam Ilmu Sosial. *Surabaya: Usaha Nasional*.
- Chen, X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Collepardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A., ... Crothers, D. M. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Hamzah, S. A. (1985). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Gramedia.
- Jayawardana, H. B. . (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 251–255. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1515>
- Kemmis, S. and McTaggart, R. (1988). *The Action Research Reader*. Victoria, Deakin University Press.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rano, E. S. dan Y. F. (2020). Pengaruh model pembelajaran think pair share (TPS) terhadap motivasi belajar PPKn pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Tegalwaru Karawang. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 105–111.
- Ririn, R. (2020). *Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Pkk Banjarjo Puduk Ponorogo*. 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v1i1.2132>
- Sahren, S., Ruri Ashari Dalimunthe, Afrisawati, A., & Muhammad Wahi Butar-Butar. (2023). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Di UPT SD Negeri 04 Sei Muka. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 1(3), 132–139. <https://doi.org/10.59435/jiss.v1i3.205>
- Tambusai, J. P., Marlina, L., & Mayar, F. (2020). *Volume 4 Nomor 2 Tahun 2020 Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak*. 4, 1018–1025.
- Windayani, N. Dewi, N. Yuliantini, Sera.Widyasanti, N. (2021). *TEORI DAN APLIKASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (M. P. Putu Yoga Purandina (ed.)). Nanda Saputra, M.Pd.
- Yanuarto, W. N., Fahmi, Astuti, Wijayanti, & Tarjo, D. C. S. H. M. S. S. J. M. L. R. L. H. K. R. M. M. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).