



Digitalisasi Melukis Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* Pada Siswa IX SMPN 25 Cenrana Maros

Muhammad Syafruddin Akmal^{1*}, Nurul Fadhillah S², Dewi Fatmarani Suriyanto³, Diny Anggriani Adnas⁴

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

³Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

⁴Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam

Email: m.syafruddin.akmal@unm.ac.id¹, nurul.fadhillah@unm.ac.id², dewifatmaranis@unm.ac.id³, diny.anggriani@uib.ac.id⁴

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
Digitalisasi,
Literasi Digital,
Teknologi,
Sketchbook,
Seni Lukis

ABSTRAK

Seni lukis telah menjadi bagian integral dalam kurikulum. Pada banyak sekolah, termasuk SMPN 25 Cenrana di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan, metode pengajaran seni lukis ini masih mengadopsi pendekatan konvensional. Observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran seni budaya SMPN 25 Cenrana memberikan gambaran bagaimana metode pengajaran tersebut cenderung monoton dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi literasi digital guna mendukung pembelajaran. Pelatihan ini hadir untuk memperkenalkan aplikasi Sketchbook yang bisa diakses oleh siswa kelas IX untuk mulai melukis secara digital menggunakan media. Rangkaian kegiatan dilaksanakan dalam bentuk luring dan daring pada 1 Agustus 2023 hingga 5 September. Tahapannya mulai dari pembukaan dan pre-test kepada siswa, penyajian materi, praktik menggunakan Sketchbook, konsultasi karya, hingga pelaksanaan post-test. Penggabungan pertemuan luring dan daring dalam kegiatan ini dilakukan guna memaksimalkan kesempatan belajar siswa. Alhasil, terlihat peningkatan persentase pengetahuan sebanyak 35% dari pre-test ke post-test yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini menyediakan ruang ekspresi kreatif kepada siswa dalam meningkatkan literasi digital mereka sekaligus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Sebagaimana diketahui, literasi digital tidak hanya berhenti pada penggunaan teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi bisa dimanfaatkan oleh manusia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat ini berangkat dari pemahaman mendalam tentang kondisi pembelajaran seni lukis di SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Terletak di Jalan Poros Camba, Rompe Gading, SMPN 25 Cenrana nyatanya masih menggunakan metode pengajaran konvensional dalam seni lukis yang membuat kreativitas siswa kelas IX terbatas. Materi pembelajaran dan praktik seni rupa pun kurang menarik dan cenderung sangat monoton.

*Penulis Korespondensi: Muh. Syafruddin Akmal

Diterima 30 Desember 2023; Disetujui 30 Januari 2024

Tersedia secara daring 31 Januari 2024

Dipublikasikan oleh *Lontara Digitech Indonesia*

Sekolah tersebut lantas menjadi fokus dari tim pengabdian yang terdiri dari 3 dosen dengan latar belakang berbeda, yaitu dari Pendidikan Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual, dan Teknik Komputer. Keragaman yang dihadirkan memberi solusi inovatif dan menyegarkan pendekatan pembelajaran seni di SMPN 25 Cenrana.

Keberlanjutan pengajaran seni rupa di SMPN 23 Cenrana mengacu pada kurikulum 2013 yang belum sepenuhnya menangkap semangat *society 5.0*. Sawitri (2023: 32) dalam jurnalnya memandang bahwa teknologi menjadi sarana yang berperan utama meningkatkan kualitas hidup manusia. Bukan sekadar alat yang menghasilkan profit saja. Teknologi pada *society 5.0* mampu memecah masalah sosial sekaligus membantu masyarakat mencapai keseimbangan antara perkembangan teknologi dan kebutuhan sosial. Pada akhirnya mampu menciptakan masyarakat yang lebih maju.

Keterbatasan siswa kelas IX SMPN 25 Cenrana ini menjadi latar belakang tim pengabdian untuk merancang kegiatan yang dapat memperkenalkan dan mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran seni, khususnya seni lukis. Gilster (Ginting dkk, 2021: 118) mengartikulasikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas untuk diakses melalui teknologi. Tidak terbatas pada pemahaman akan teknologi, kemampuan literasi digital juga harus dimaksimalkan dengan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terkecuali dalam proses pembelajaran.

Salah satu jurnal pengabdian dari Rachmadani (2023: 7) di Aceh menceritakan bagaimana keterampilan cerita bergambar bisa dimaksimalkan menggunakan media digital bagi murid SMP. Melalui pengabdian ini, kreativitas dan imajinasi anak didorong untuk berkembang selaras dengan kecanggihannya laju teknologi. Sementara di Cimahi, pengabdian masyarakat yang terkait dengan implementasi lukis digital melalui platform digital kultur bagi siswa SMA terbukti membuat siswa yang masih pemula tidak ragu untuk menuangkan kreativitas dalam gaya mereka masing-masing (Zen, 2023). Tidak hanya digunakan dalam seni lukis, berbagai aplikasi desain yang berada dalam ponsel siswa juga bisa dimanfaatkan untuk membuat poster digital. Salah satu pengabdian yang dilakukan di sebuah sekolah dasar di Cimahi membuktikan bahwa aplikasi seperti Ibis Paint bisa dengan mudah dikuasai oleh siswa. Tidak hanya poster yang bisa dibuat dalam aplikasi tersebut, tetapi juga gambar atau lukisan (Admin, 2022).

Situasi yang dihadapi oleh siswa SMPN 25 Cenrana, sebagaimana observasi yang dilakukan, memperlihatkan bahwa guru mata pelajaran seni budaya berperan sebagai aktor kunci dalam kegiatan ini. Pemahaman yang mendalam terhadap seni rupa dan keinginan untuk menyajikan materi yang menarik bagi siswa menjadi dasar yang kuat. Sebab pengabdian ini tidak hanya mencakup siswa, tetapi juga memberikan dukungan dan pelatihan kepada guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih dinamis dan teknologi-inklusif.

Analisis yang dilakukan mencakup evaluasi terhadap ketersediaan fasilitas dan perangkat teknologi di SMPN 5 Cenrana. Pertimbangan ini menjadi penting guna memastikan bahwa pengenalan seni digital dapat dilakukan dengan baik. Keberhasilan kegiatan pun sejalan dengan ketersediaan infrastruktur yang memadai, termasuk fasilitas internet dan perangkat keras yang mendukung.

Penting untuk memahami tingkat minat dan potensi siswa kelas IX terhadap seni lukis dan teknologi digital dalam merancang kegiatan pelatihan ini. Fokus pada pengenalan literasi digital dalam seni rupa diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran seni. Tujuan utama kegiatan pengabdian juga sebenarnya menitikberatkan pada kehadiran metode

pengajaran seni yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui pengenalan literasi digital dalam seni lukis menggunakan aplikasi SketchBook, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan seni rupa mereka sembari memanfaatkan teknologi. Pelibatan guru, siswa, dan pihak sekolah diharapkan memberi dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni di SMPN 25 Cenrana, Maros.

Literasi digital tidak hanya berfokus pada kemampuan adaptasi manusia terhadap teknologi, tetapi bagaimana teknologi ini bisa dimanfaatkan dalam dunia sehari-hari. Adanya aplikasi lukis digital seperti Sketchbook yang bisa diakses oleh siswa melalui gawai mereka dengan sangat ringan, menjadi salah satu peluang agar siswa bisa meningkatkan literasi digitalnya. Sketchbook tidak hanya diperuntukkan bagi mereka yang adalah seniman dan ilustrator andal, tetapi juga mereka yang masih belajar dan mengasah bakat seninya. Menggunakan fitur profesional dan alat yang lengkap, Sketchbook bisa jadi aplikasi yang memberikan siswa kesempatan untuk menampilkan karyanya kepada masyarakat lebih luas lewat ruang-ruang digital.

Pada akhirnya, diharapkan adaptasi teknologi yang dilakukan oleh siswa di SMPN 25 Cenrana, Maros, Sulawesi Selatan melalui digitalisasi lukis di aplikasi Sketchbook bisa jadi tonggak awal dalam memahami literasi digital yang sesungguhnya. Siswa pun bisa semakin percaya diri memamerkan karya mereka melalui media sosial yang mereka punya, karena sekarang karyanya bisa langsung di export dan disebarluaskan secara masif tanpa mengenal jarak dan waktu, seperti karakteristik media sosial itu sendiri. Pengabdian ini sekaligus menjadi semacam bukti bahwa sejak dini, siswa-siswi di sekolah bisa dilatih mengenal teknologi secara positif untuk membangun portofolio mereka secara bertahap dalam dunia seni. Sebab tidak ada yang tahu bahwa bisa jadi siswa yang pemalu di kelas mampu menjadi seorang seniman atau ilustrator yang hebat saat dewasa, dimulai dari langkah kecilnya belajar mendigitalisasi dan menyebarluaskan karya sejak sekolah. Program "Merdeka Belajar" Indonesia bertujuan untuk menciptakan Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Meskipun demikian, pandemi COVID-19 telah menimbulkan kekhawatiran akan kehilangan pembelajaran dan peningkatan kesenjangan pendidikan. Dalam menghadapi kekhawatiran akan kehilangan pembelajaran akibat pandemi COVID-19, diperlukan upaya pemulihan pembelajaran oleh semua pihak, termasuk universitas, dosen, komunitas akademik, dan pemerintah (Susanto, 2022). Program "Merdeka Belajar" Indonesia bertujuan untuk menciptakan Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Meskipun demikian, pandemi COVID-19 telah menimbulkan kekhawatiran akan kehilangan pembelajaran dan peningkatan kesenjangan pendidikan. Upaya pemulihan pembelajaran dilakukan dengan merancang Kurikulum Belajar Mandiri (Mughni, 2023).

Salah satu usaha dalam mewujudkan visi tersebut melalui sebuah program yaitu sekolah penggerak. Program Sekolah Penggerak merupakan pilot project implementasi dari kurikulum prototipe. Kurikulum ini sendiri merupakan opsi atau pilihan yang dapat diambil oleh lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran, dilaksanakan secara terbatas dan bertahap di tahun 2022 (Surahman & Utomo, 2022). Sekolah penggerak adalah sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) serta nonkognitif (karakter) yang diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Kepala sekolah dan guru dari sekolah penggerak melakukan pengimbasan kepada satuan pendidikan lain (Rahimi et al., 2023). Program ini diluncurkan pada tanggal 1 Februari 2021 secara daring oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Anwar Makarim. Dalam pelaksanaan Program Sekolah Penggerak terdiri dari lima intervensi, salah satunya penguatan SDM sekolah. Penguatan Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Penilik, dan Guru melalui program pelatihan dan pendampingan

intensif (*coaching*) one to one dengan pelatih ahli yang disediakan oleh Kemdikbud (Patilima, 2022). Saat ini Program Sekolah Penggerak memasuki tahun kedua, pelaksanaan *coaching* tersebut sudah diberikan secara estafet dari pelatih ahli kepada pengawas sekolah. Sehingga selamasatu tahun ke depan pengawas sekolah melakukan pendampingan individu *coaching* kepada Kepala Sekolah dalam Program Sekolah Penggerak yang sudah dimulai sejak bulan September 2022. Kegiatan *coaching* pengawas sekolah kepada kepala sekolah dilakukan sebulan sekali (Astari, 2022).

Berdasarkan pendapat Passmore (2010) menyatakan, *coaching* merupakan suatu proses untuk membantu karyawan dalam menemukan potensi, memperjelas tujuan karir, menghadapi potensi masalah dalam pekerjaan, dan menemukan solusi yang paling sesuai, sehingga karyawan dapat mencapai kinerja yang optimal. Keterampilan *coaching* diukur melalui lembar observasi yang merujuk pada teori GROW (*Goal, Reality, Option, Wrap Up*). Pelatihan teknik *coaching* adalah suatu pelatihan yang dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan *coaching* untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *coaching* di tempat kerja, sebagai suatu upaya dalam pencapaian kinerja yang optimal (Prabadewi, 2017). Prinsip pada *coaching* adalah seorang coach harus mampu menanyakan hal spesifik terhadap individu untuk memastikan bahwa coachee menetapkan tujuan yang ingin dicapai secara jelas, harus mengetahui dengan baik situasi yang terjadi dengan pertanyaan-pertanyaan yang menyeluruh (wawancara), agar mampu mengetahui hal-hal yang terjadi secara objektif (Rahmah & Muhliansyah, 2020).

Coaching yang dilakukan oleh pengawas sekolah bertujuan untuk mengetahui kompetensi dari kepala sekolah tersebut. Dimana *coaching* berarti merupakan suatu proses untuk membantu kepala sekolah dalam belajardan meningkatkan serta mengembangkan kemampuan dirinya dan diikuti dengan peningkatan kinerjanya. Pelaksanaan *coaching* ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dari kepala sekolah terutama dalam supervisi akademik demi mutu pendidikan yang lebih baik kedepannya (Majid, 2018; Ulfah & Noviansah, 2020). Sedangkan refleksi *coaching* bertujuan untuk pengawas sekolah dapat melakukan refleksi atas proses *coaching* yang dilakukan kepada kepala sekolah dengan fokus pada keterampilan pengawas sekolah. Hasil dari refleksi *coaching* dapat digunakan untuk pengembangan kompetensi *coaching* pengawas sekolah. Fokus refleksi ditujukan untuk pengembangan diri pengawas sekolah terhadap pola pikir, prinsip, dan kompetensi *coaching* yang digunakan selama mendampingi kepala sekolah (Tim Penyusun, 2022). Dengan demikian, diperlukan pelaksanaan refleksi *coaching* pengawas sekolah untuk mengetahui proses *coaching* yang sudah dilaksanakan dan penguasaan kompetensi dalam *coaching* pengawas sekolah.

Berdasarkan analisis permasalahan yang terjadi di atas proses *coaching* kepada kepala sekolah penting dilaksanakan. Selama satu tahun ke depan pengawas sekolah akan mendampingi kepala sekolah mendiskusikan isu-isu praktik kepemimpinan pembelajaran sehari-hari, mendiskusikan perencanaan kerja kepala sekolah, memfasilitasi refleksi kepala sekolah dan penerapan hasil pembelajaran lokakarya. Kegiatan *coaching* pengawas sekolah kepada kepala sekolah pada Program Sekolah Penggerak dilakukan sebulan sekali sudah dimulai dari bulan September 2022. Untuk melakukan refleksi atas proses *coaching* tersebut maka perlu dilakukan refleksi *coaching*. Hasil dari refleksi *coaching* dapat digunakan untuk pengembangan kompetensi *coaching* pengawas sekolah. Fokus refleksi ditujukan untuk pengembangan diri pengawas sekolah terhadap pola pikir, prinsip, dan kompetensi *coaching* yang digunakan selama mendampingi kepala sekolah. Target ketercapaian kegiatan ini adalah mengetahui proses pelaksanaan *coaching* yang sudah dilakukan pengawas kepada kepala sekolah, respon pengawas sekolah terhadap kompetensi *coaching* dan tanggungjawab pelaksanaan *coaching* setiap bulannya kepada kepala sekolah yang sedang melaksanakan Program Sekolah Penggerak.

2. METODE PELAKSANAAN

Mitra yang dilibatkan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) untuk digitalisasi seni ini adalah UPTD SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan sebagai bentuk penyelesaian masalah adalah dengan mengadakan pelatihan bagi siswa-siswi sekolah mitra. Pada pelaksanaannya, mitra diberikan pembekalan mengenai pemanfaatan aplikasi Sketchbook yang bisa diunduh lewat Playstore gawai mereka dengan tujuan meningkatkan literasi digitalnya. Secara khusus, pelatihan ini ditujukan memberi pengetahuan dan dukungan kepada mitra agar mampu menghadapi dan beradaptasi terhadap kemajuan teknologi yang berlari begitu pesat hari ini. Terlebih dalam konteks digitalisasi seni lukis menggunakan aplikasi Sketchbook.

Tantangan yang dihadapi mitra UPTD SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros diatasi dengan mengimplementasikan pelatihan berfokus literasi digital dengan tema "Digitalisasi Lukus Menggunakan Sketchbook untuk Meningkatkan Literasi Digital". Proses pelatihan ini melalui beberapa tahap yang dirincikan sebagai berikut.

1. Observasi.

Sebagai tahap awal penyelesaian masalah, observasi dilakukan guna menilai pengetahuan dan keterampilan mitra terkait digitalisasi seni lukis dengan menggunakan aplikasi Sketchbook. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk merancang metode dan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mitra.

2. Merancang Materi Pelatihan.

Setelah mengumpulkan dan menyimpulkan hasil observasi terkait masalah mitra, termasuk situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni rupa, tahap selanjutnya adalah perancangan materi pelatihan. Materi pelatihan dirancang dengan pendekatan yang memadai tentang teknologi, alasan dan peluang mengapa karya perlu digitalisasi, konsep dasar digitalisasi lukis itu sendiri, hingga bahasa dan metode yang dapat dipahami oleh siswa SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan.

3. Tutorial dan Simulasi.

Tahap praktik langsung bagi siswa melibatkan tutorial dan simulasi berdasarkan materi yang telah dirancang sebelumnya. Harapannya, seluruh siswa peserta pelatihan mampu mengikuti dengan baik keseluruhan materi tanpa hambatan yang signifikan. Alhasil, tujuan peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi digital pun dapat tercapai.

4. Diskusi dan Tanya Jawab.

Ketidakhahaman siswa SMPN 23 Cenrana yang menjadi permasalahan terhadap materi pelatihan ini dapat diatasi melalui ruang-ruang diskusi yang dibuka dan sesi tanya jawab selama proses pelatihan berlangsung. Tujuannya untuk memastikan pemahaman mendalam sekaligus memecahkan hambatan-hambatan yang memungkinkan muncul.

5. Evaluasi Pelatihan.

Setelah proses pelatihan, diskusi, dan tanya jawab selesai, maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini dilakukan guna menilai keberhasilan pelatihan dan meninjau apakah tujuan dari kegiatan pengabdian telah tercapai, termasuk penyelesaian permasalahan mitra yang menjadi dasar pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi juga menjadi acuan untuk penyelenggaraan kegiatan pelatihan tahap berikutnya.

No.	Nama	Unit Kerja	Kualifikasi	Tema Materi
1.	Muhammad Syafruddin Akmal, M.Pd.	Fakultas Seni dan Desain	Seni Rupa/Seni Lukis	Fitur-Fitur Sketchbook di HP
2.	Nurul Fadhillah S, S.Sos., M.A.	Fakultas Seni dan Desain	Ilmu Komunikasi/Desain Komunikasi Visual	Berkarya dalam Dunia Digital
3.	Dewi Fatmarani Surianto, S.Kom., M.Kom.	Fakultas Teknik	Teknik Komputer/Informatika	Mengapa Harus Menggunakan Autodesk Sketchbook

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Realisasi penyelesaian permasalahan yang dihadapi mitra diimplementasikan dengan memberikan pelatihan literasi digital yang berfokus pada pemanfaatan SketchBook. Sebelum melakukan langkah-langkah penyelesaian, tahap persiapan yang dilalui terdiri dari observasi dan analisis menyeluruh terhadap permasalahan UPDT SMPN 25 Cenrana sebagai mitra. Diskusi dan koordinasi intensif dengan mitra menjadi langkah awal dalam memahami konteks sebelum merancang solusi.

Penyelesaian masalah mitra diimplementasikan melalui perancangan materi pelatihan literasi digital dan *workshop* penggunaan aplikasi SketchBook yang menargetkan siswa kelas IX. Materi literasi digital dirancang dengan menggunakan multimedia dan media pembelajaran yang sesuai konteks pendidikan seni rupa, sehingga dapat disajikan dengan cara yang menarik atau mudah dipahami siswa SMPN 25 Cenrana.

Media yang digunakan menyampaikan materi pelatihan melibatkan proyektor dan laptop. Mitra menyediakan proyektor di lokasi sekolah sebagai sarana pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pemilihan media bertujuan memperjelas dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Langkah selanjutnya adalah melaksanakan pelatihan penggunaan aplikasi SketchBook kepada siswa kelas IX di UPTD SMPN 25 Cenrana. Siswa diberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dalam memaksimalkan digitalisasi yang ada, salah satunya dengan menggunakan aplikasi SketchBook untuk membuat dan menyebarkan karya seni digitalnya. Evaluasi pun dilakukan pada akhir pelatihan guna menilai capaian siswa dan memperoleh informasi yang berguna dalam mengevaluasi manfaat dari kegiatan pengabdian ini.

Siswa kelas IX selaku mitra menunjukkan partisipasi dan tingkat antusias yang tinggi. Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, mitra berhasil mengkoordinasikan partisipasi sebanyak 19 peserta, yang mencakup siswa dari berbagai tingkat kelas IX di UPTD SMPN 25 Cenrana. Selain itu, mitra turut berkontribusi dalam penyelesaian peralatan yang digunakan untuk keberlangsungan pelatihan, seperti proyektor dan penggunaan ruangan.

Partisipasi peserta pelatihan ini terlihat jelas melalui tingkat kehadiran yang baik, tingkat keaktifan yang tinggi, dan tingkat antusiasme dan kreativitas yang terpapar selama proses pelatihan berlangsung. Mitra dan peserta pelatihan secara aktif terlibat dalam penyelenggaraan

kegiatan ini, menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung dalam mencapai tujuan literasi digital menggunakan aplikasi SketchBook.

Kerangka kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilakukan berfokus pada digitalisasi lukis dengan aplikasi SketchBook. Ada dua kegiatan utama yang diselenggarakan, yaitu penyampaian materi mengenai digitalisasi seni lukis dan pelatihan penggunaan aplikasi SketchBook. Berbagai metode pembelajaran diterapkan dalam kegiatan, termasuk metode ceramah dalam penyampaian materi, sesi tanya jawab untuk memperjelas pemahaman, praktik langsung dalam penggunaan SketchBook, dan evaluasi hasil pelatihan.

Pelatihan di lokasi mitra yaitu UPTD SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, diadakan secara luring (*offline*) di dalam kelas. Penyelenggaraan pelatihan ini didesain untuk mencakup pengenalan literasi digital kepada peserta. Melalui pemberian materi dan praktik langsung menggunakan aplikasi SketchBook, diharapkan peserta dapat memahami serta mengembangkan literasi digital dalam konteks seni lukis.

1. Pembukaan dan Pre-Test

Pembukaan kegiatan Pelatihan Digitalisasi Lukis dengan SketchBook dipimpin oleh Ketua Tim Pengabdian dan mendapat arahan langsung dari guru mata pelajaran seni budaya, Pak Muh. Amanullah, M.Pd. Saat pembukaan, Ketua Tim Pengabdian memberikan pengantar mengenai urgensi digitalisasi dalam seni rupa, sesuai dengan latar belakang dan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dibahas sebelumnya. Lebih lanjut, arahan dari guru mata pelajaran seni budaya memberikan konteks dan panduan lebih spesifik terkait implementasi literasi digital dalam pembelajaran seni lukis menggunakan aplikasi SketchBook di SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan.

Langkah berikutnya, tim pengabdian melaksanakan *pre-test* kepada siswa peserta pelatihan dengan tujuan mengevaluasi pemahaman mereka sebelum menerima materi dan pelatihan mengenai Digitalisasi Lukis dengan SketchBook dan Penggunaan Aplikasi. *Pre-test* atau tes awal ini sebagaimana dijelaskan oleh Purwanto (2009) merupakan *test* yang diberikan sebelum pengajaran dimulai. Bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh apa pengetahuan siswa terkait materi yang akan diajarkan. Di sisi lain, Costa (2014) melihat *pre-test* dan *post-test* sebagai satu dari tiga alat penilaian yang begitu direkomendasikan sebab ada evaluasi langsung yang efektif dan ringkas. Tujuannya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa yang nantinya akan berguna dalam mendorong pembelajaran untuk lebih aktif.

2. Penyajian Materi

Langkah ini diterapkan setelah semua peserta menyelesaikan *pre-test* mereka. Pada langkah ini, tim pengabdian menyampaikan materi tentang Digitalisasi Lukis dengan SketchBook. Materi pelatihan mencakup Konsep Dasar Digitalisasi Lukis, Urgensi Digitalisasi dalam Seni Lukis, Contoh Penerapan Digitalisasi dalam Seni Lukis, dan Peran Aplikasi SketchBook dalam meningkatkan literasi digital. Penyampaian semua materi ini disajikan seperti yang terlihat pada ilustrasi di bawah, yang mana pendekatan seperti ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab digunakan untuk mendukung pemahaman peserta.

3. Praktik Menggunakan SketchBook App

Setelah penyampaian materi mengenai Digitalisasi Lukis dengan SketchBook, langkah selanjutnya adalah praktik langsung menggunakan aplikasi tersebut. Peserta pelatihan diberikan panduan secara terperinci tentang langkah-langkah penggunaan SketchBook dalam menciptakan karya seni digital. Selama sesi praktik, tim pengabdian memberikan bimbingan individu kepada peserta untuk memastikan pemahaman yang optimal dan memberi ruang bagi mereka untuk bereksperimen dengan fitur-fitur SketchBook yang telah dipelajari.

Pada tahapan praktik ini, peserta diajak untuk mengaplikasikan konsep literasi digital yang telah dipelajari pada materi sebelumnya. Mereka diberikan kebebasan untuk menggambarkan

kreativitasnya dalam bentuk karya seni digital menggunakan aplikasi SketchBook. Sesi praktik ini bertujuan memberikan peserta pengalaman langsung untuk memperdalam pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi dalam seni rupa. Hal ini sekaligus mengukur kemampuan mereka dalam mengaplikasikan literasi digital dalam konteks seni lukis modern.

4. Pelaksanaan Post-Test

Setelah tahapan praktik pemanfaatan SketchBook selesai dilaksanakan, petunjuk pelatihan dan Tim Pengabdian kembali menyelenggarakan *post-test* kepada peserta pelatihan. Tujuannya untuk mengevaluasi sejauh mana peserta telah menerima dan memahami materi yang sudah disampaikan selama pelatihan. Sesuai namanya, *post-test* diberikan pada akhir pelatihan untuk membantu peserta dalam mengulas dan mengonsolidasikan kembali pengetahuan yang telah diterima.

Tes akhir atau *post-test* diberikan oleh fasilitator pada akhir kegiatan sebagai bentuk evaluasi setelah seluruh sesi pelatihan selesai dilaksanakan. Secara khusus, tujuannya untuk membandingkan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan setelah pelatihan. Hasil tersebut menjadi dasar untuk melakukan penilaian terhadap keberhasilan pelatihan dan menjadi panduan perbaikan dalam pelatihan-pelatihan selanjutnya. Alhasil, aspek-aspek yang dianggap kurang optima dapat diperbaiki dalam rangka peningkatan kualitas pelaksanaan kegiatan pelatihan di masa mendatang.

5. Tingkat Pengetahuan dan Keterampilan Peserta Pelatihan

a. Pertanyaan Singkat tentang Digitalisasi Seni Lukis

No. Soal	PRE-TEST		POST-TEST	
	Frekuensi Jawaban Benar	Persentase	Frekuensi Jawaban Benar	Persentase
1	9	47%	17	89%
2	11	58%	18	95%
3	12	63%	17	89%
Rata-rata		56%	Rata-rata	91%

Rata-rata skor benar pada *pre-test* mencapai 56%, sementara pada *post-test* meningkat menjadi 91% seperti yang tergambar dalam tabel di atas. Analisis data menunjukkan persentase peserta pelatihan mengikuti program. Hasil ini memberikan indikasi bahwa pelaksanaan program dapat dianggap berhasil, dibuktikan dengan adanya peningkatan yang maksimal sebesar 35%.

Temuan tersebut sesuai dengan konsep yang diungkap Effendy (2016) bahwa penggunaan metode *pre-test* dan *post-test* mampu memberikan hasil evaluasi yang lebih positif dibanding metode konvensional atau pelatihan tanpa menerapkan keduanya. Pada akhirnya, pendekatan ini mampu membantu fasilitator agar secara efektif mengevaluasi efektivitas kegiatan, memungkinkan perbaikan rencana pelatihan di masa depan, dan menyesuaikan dengan hasil kegiatan sebelumnya.

b. Tingkat Pemahaman Aplikasi Digital Seni Lukis

Pada bagian ini dilakukan perhitungan perbandingan antara pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Dua hal penting yang difokuskan adalah Tingkat Pengetahuan Peserta terhadap Digitalisasi Seni Lukis dan Pernah Tidaknya Peserta Menggunakan SketchBook.

Sebelum Pelatihan		Setelah Pelatihan	
Mengetahui Digitalisasi Seni Lukis	3	Mengetahui Digitalisasi Seni Lukis	19
Menggunakan Sketchbook	2	Menggunakan Sketchbook	19

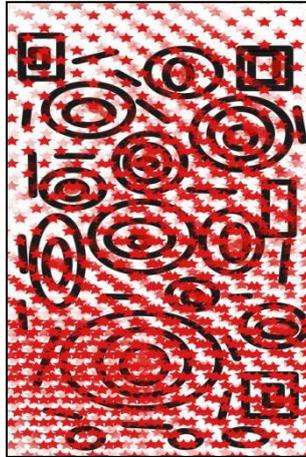
Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil yang dicapai sebelum dan setelah diadakannya pelatihan. Sebelum pelatihan dari 19 peserta hanya ada 3 orang yang mengetahui digitalisasi seni lukis dan hanya 2 orang yang pernah menggunakan SketchBook. Setelah pelatihan, 100% peserta telah mengetahui digitalisasi seni lukis sekaligus penggunaan SketchBook.

Tidak hanya berhenti pada kegiatan pelatihan secara luring, kegiatan kedua pada hari Selasa, 22 Agustus 2023 tetap dilanjutkan secara daring menggunakan aplikasi Whatsapp. Sifatnya adalah konsultasi dan asistensi terhadap karya siswa kelas IX UPT SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros melalui perantara guru pengampu mata pelajaran seni budaya. Pada kegiatan kedua ini, siswa diberi arahan bagaimana membuat ide dan merancang gagasan untuk membuat karya lukis digital.

Pertemuan ketiga dilaksanakan sama dengan pertemuan kedua secara daring melalui aplikasi Whatsapp. Bersifat konsultasi dan asistensi pada hari Selasa, 29 Agustus 2023. Kegiatan ini memberikan arahan dan tindaklanjut dari pertemuan kedua, yaitu pembuatan sketsa dan karya lukis yang dibuat secara halus dengan persentase proses pengerjaan sebesar 50% dari karya lukis digital yang dibuat. Kegiatan terakhir pada pertemuan keempat dilaksanakan pada Selasa, 5 September 2023 secara daring dengan kegiatan yang bersifat konsultasi dan asistensi tugas, namun pada proses akhir melukis digital, hasil lukisan digital siswa kelas IX UPT SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros diwajibkan telah rampung 100% agar bisa diapresiasi dan dinilai. Berikut adalah beberapa karya seni digital yang dibuat siswa dengan menggunakan aplikasi SketchBook pada gawai masing-masing.



Karya: Aira Aulia



Karya: Alfika Putri Ayu



Karya: Canra Asdar



Karya: Futri



Karya: Haeruddin



Karya: Upaira Inaya

Semua hasil karya seni lukis yang diciptakan siswa kelas IX UPT SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan dikembalikan kepada guru mata pelajaran seni budaya sebagai hasil pembelajaran mata pelajaran seni budaya. Sebab pada dasarnya kegiatan pengabdian ini dilaksanakan berdasarkan Silabus dan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) mata pelajaran seni budaya di UPT SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros.

Tema digitalisasi lukis semacam ini sebenarnya pernah dilakukan oleh banyak tim pengabdian dari berbagai kampus. Misalnya tim pengabdian dari UNESA yang mengadakan pelatihan menggambar digital dengan media *handphone* melalui aplikasi SketchBook. Apa yang membedakan pelatihan di UPT SMPN 25 Cenrana dengan pelatihan ini terletak pada target dari pelatihan. Tim pengabdian UNESA, sebagaimana yang dijelaskan dalam jurnal Ruci dan Angge (2021) fokus pada guru MGMP Seni Budaya Kabupaten Ngawi. Karena target berbeda, maka tujuan dan metode yang digunakan pun berbeda. Fokus pengabdian di UPT SMPN 25 Cenrana ini melibatkan siswa secara langsung sebagai pelaku yang mengaplikasikan lukis digital dalam gawai mereka masing-masing. Guru tidak menjadi pertimbangan karena guru dianggap sudah cakap dalam mengaplikasikan lukis digital, sementara siswa masih membutuhkan arahan yang mendalam. Bentuk penyadaran awal mengapa karya mereka perlu dimasukkan dalam ruang-ruang digital

semacam SketchBook juga penting. Siswa diharapkan mengetahui apa yang mereka bisa manfaatkan dari pesatnya perkembangan teknologi hari ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diidentifikasi beberapa capaian. Pertama, ada peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta yang dalam hal ini adalah siswa kelas IX SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Kedua, peserta pelatihan mengalami perkembangan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep digitalisasi dalam seni rupa, khususnya seni lukis dengan menggunakan SketchBook. Ketiga, mitra berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menciptakan karya seni lukis digital dengan memanfaatkan aplikasi SketchBook. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta tercermin dari hasil evaluasi yang mencatat peningkatan persentase sebesar 35% dari pre-test ke post-test. Evaluasi pun menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan setelah mendapatkan materi dan praktik langsung, menggeser penilaian dari tingkat pemahaman yang sebelumnya rendah menjadi tingkat pemahaman yang lebih baik, hingga pada tingkat pemahaman yang baik dan sangat baik.

Menggabungkan pertemuan luring dan daring, kegiatan ini memaksimalkan kesempatan belajar siswa. Materi-materi yang disampaikan mulai dari konsep berkarya dalam dunia digital hingga pengenalan fitur Autodesk SketchBook, memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan seni digital mereka. Tidak bisa dipungkiri, pengabdian ini juga mengalami hambatan karena turunnya jumlah peserta dari rencana awal karena keterbatasan gawai pintar, namun hal tersebut tetap memberikan dampak positif terhadap siswa yang terlibat. Adanya 14 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki yang berhasil menyelesaikan karya seni lukis digital mereka, memberikan bukti bahwa kegiatan ini menjadi semesta ruang ekspresi kreatif kepada siswa, serta meningkatkan literasi digital mereka pada saat yang bersamaan.

Penelitian lebih lanjut terkait pengabdian kepada masyarakat bisa difokuskan kepada digitalisasi dalam ruang-ruang lain. Mulai dari penggunaan aplikasi yang menunjang siswa dalam belajar sehari-hari, hingga materi secara mendasar tentang literasi digital. Mengingat hari ini semua siswa di sekolah sudah menggunakan gawai dan mengakses media sosial, saat mereka bahkan tidak tahu batasan-batasannya.

Pemahaman tentang kehadiran teknologi digital hari ini bisa dibuat lebih komprehensif lagi. Misalnya dengan memberikan gambaran peluang yang bisa mereka akses sebagai siswa dengan adanya digitalisasi. Pemanfaatan ini tentu saja harus disesuaikan dengan kemampuan mereka terkait literasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar yang memberikan izin kepada tim pengabdian melaksanakan pengabdian di UPT SMPN 25 Cenrana, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Selanjutnya, terima kasih kepada pihak sekolah UPT SMPN 25 Cenrana yang mendukung pengabdian ini dengan menjadi mitra dan memberikan fasilitas yang dibutuhkan selama kelas pelatihan berlangsung. Terakhir, terima kasih kepada siswa-siswi kelas IX UPT SMPN 25 Cenrana yang terlibat aktif dan antusias dalam setiap kegiatan. Semoga langkah ini kelak menjadi cikal bakal sebagai seniman muda.

REFERENSI

-
- Admin. (2022). Pelatihan Perancangan Poster Digital Menggunakan Aplikasi Ibis Paint untuk Siswa SDN Melong Mandiri 2 Cimahi. Diunduh dari: <https://digitalkultur.id/detail-news/pelatihan-perancangan-poster-digital-menggunakan-aplikasi-ibis-paint-untuk-siswa-sdn-melong-mandiri-2-cimahi>
- Andri, Rantih F. (2020). Pengaruh Pre-Test terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Jurnal Menara Ilmu*, 14(1), 81-85. <https://doi.org/10.31869/mi.v14i1.1742>
- Costa. (2014). *Choosing the Right Assesment Method Pre-Test/Post-Test Evaluation*. US: Boston University.
- Effendy, I., Hamid , MA. (2016). Pengaruh Pre-Test terhadap Hasil Belajar Mata Diklat hdw.dev.100.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 1(2), 81-88. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2873>
- Purwano, Ngalm. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R.V.Br Ginting, dkk. (2021). Literasi Digital sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat di Era Globalisasi. *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(2), 118-122. <https://doi.org/10.14710/pasopati.2021.10869>
- Rachmadani, NP., dkk. (2023). Live to Learn, Pengembangan Keterampilan Cerita Bergambar Menggunakan Media Digital untuk Murid SMPN 02 di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar. *Sureq: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7-12. <https://doi.org/10.26858/srq.v2il.42776>
- Ruci, Webiing HN., Angge, Indah C. (2021). Pelatihan Menggambar Digital dengan Media Handphone melalui Aplikasi Sketchbook. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5, 147-151
- Sawitri, D. (2023). Internet of Things Memasuki Era Society 5.0. *KITEKTRO: Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, dan Elektro*, 8(1), 31-35. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v8i1.28578>
- Zen, Adrian. (2023). Pelatihan Seni Rupa: Impelementasi Lukis Digital Menggunakan Platform Digital Kultur untuk Siswa SMAN 6 Cimahi. Diunduh dari: <https://bva.telkomuniversity.ac.id/pelatihan-seni-rupa-implementasi-lukis-digital-menggunakan-platform-digital-kultur-untuk-siswa-sman-6-cimahi/>