

ILUSTRASI DIGITAL UNTUK SEMUA: PEMBERDAYAAN KREATIVITAS DAN KEADILAN GENDER DI SEKOLAH DASAR DALAM SEMANGAT SDG

Edy Chandra¹, Nero Devanca Chandra², Luvena Valencia Ciputra³, Naomi Gracia Wijaya⁴ & Daisy Alicia⁵

¹Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: edyc@fsrd.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: nero.535240112@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: luvena.625240143@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: naomi.625240052@stu.untar.ac.id

⁵Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: daisy.625240035@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

This community service program was implemented at SD Sinar Dharma, Jakarta, to address the digital visual literacy gap that has become increasingly urgent in primary education. Conducted from January to April 2025, the program comprised ten training sessions in digital illustration, each lasting ninety minutes, and employed a practice-based participatory learning approach designed to foster active student engagement in the creative process. The thematic curriculum integrated technical competencies—such as the application of layers, digital brushes, coloring, lighting, and composition—with conceptual dimensions of character development, local cultural representation, and narrative construction. Evaluation relied on a rubric encompassing five criteria: originality of ideas, technical accuracy, expressive quality, thematic relevance, and active participation. Data were collected through direct classroom observation, brief interviews, and analysis of student-produced digital works. Results demonstrated significant learning progress: by the fifth session, more than 70 percent of students successfully applied layered coloring techniques and basic lighting effects. Female students constituted 72 percent of participants and, on average, outperformed male students by 12.5 points in originality and technical completion, suggesting that the program fostered a safe and gender-inclusive learning environment. The initiative contributes directly to Sustainable Development Goals 4 (quality and inclusive education) and 5 (gender equality), while offering practical implications for replication across schools, teacher capacity building, thematic curriculum integration, and the establishment of digital galleries to enhance recognition and appreciation of student achievements.

Keywords; digital literacy, gender equity, visual education, SDGs, elementary school

ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini diselenggarakan di SD Sinar Dharma, Jakarta, dengan tujuan menjembatani kesenjangan literasi visual digital yang semakin relevan dalam ekosistem pendidikan dasar. Kegiatan dilaksanakan pada periode Januari–April 2025 melalui sepuluh sesi pelatihan ilustrasi digital, masing-masing berdurasi 90 menit, menggunakan pendekatan practice-based participatory learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses kreatif. Kurikulum tematik dirancang secara berlapis, menggabungkan keterampilan teknis—seperti penggunaan layer, kuas digital, pewarnaan, pencahayaan, dan komposisi—dengan keterampilan konseptual berupa pengembangan karakter, pengenalan budaya lokal, serta konstruksi narasi visual. Instrumen evaluasi menggunakan rubrik dengan lima indikator utama: orisinalitas ide, ketepatan teknik, ekspresi visual, relevansi tema, dan tingkat partisipasi. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara singkat, serta analisis karya digital yang dihasilkan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: sejak sesi kelima, lebih dari 70% siswa mampu mengaplikasikan teknik pewarnaan berlapis dan pencahayaan sederhana. Tingkat partisipasi perempuan mencapai 72% dengan rata-rata skor 12,5 poin lebih tinggi pada aspek orisinalitas dibandingkan siswa laki-laki, menunjukkan terciptanya ruang belajar yang aman, setara, dan inklusif. Program ini berkontribusi langsung pada pencapaian SDG 4 (pendidikan berkualitas inklusif) dan SDG 5 (kesetaraan gender), serta membuka peluang replikasi pada sekolah lain melalui penguatan kapasitas guru, integrasi kurikulum tematik, dan pemanfaatan galeri digital sebagai medium apresiasi karya..

Kata kunci; literasi digital, kesetaraan gender, pendidikan visual, SDGs, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, literasi visual menjadi kompetensi penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang mulai terbiasa berinteraksi dengan media berbasis visual dan teknologi. Menurut Asmara (Asmara et al., 2023), literasi visual digital dapat memperkuat daya pikir kritis dan imajinatif anak. Namun demikian, belum semua sekolah dasar di Indonesia memiliki program terstruktur yang memperkenalkan ilustrasi digital sebagai bagian dari kurikulum atau ekstrakurikuler. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur serta minimnya pelatihan guru dalam penggunaan media seni berbasis teknologi (Islawati et al., 2025).

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah meluncurkan Cetak Biru Transformasi Digital melalui Rumah Pendidikan sebagai peta jalan strategis dan portal layanan digital terintegrasi untuk mendukung transformasi pendidikan di Indonesia hingga 2029. Program ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inklusif, efisien, dan memudahkan untuk mendorong kemajuan pendidikan Indonesia.

Namun, dalam konteks kesetaraan gender, terdapat tantangan tersendiri. Berdasarkan penelitian dari Boston Consulting Group (2020), hanya 22 persen dari perempuan yang bekerja di bidang Sains, Teknologi, *Engineering*, dan Matematika (STEM). Selain itu, hasil survei Kementerian Kominfo bersama Katadata Insight Center menunjukkan bahwa proporsi perempuan dalam pekerjaan yang berkaitan dengan teknologi seperti pemrograman, analisis sistem, pengembang perangkat lunak dan lainnya baru mencapai 17 persen.

Di sisi lain, sektor ekonomi kreatif justru menunjukkan dominasi perempuan. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa perempuan menjadi pemain utama di industri tersebut dengan persentase sebesar 53,86%. Hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi tenaga kerja Indonesia pada umumnya, di mana pekerja perempuan sebesar 37,16% dan laki-laki sebesar 62,84%. Partisipasi perempuan pada ekonomi kreatif menunjukkan tren meningkat setiap tahunnya. Dalam rentang waktu 6 tahun, pertumbuhan partisipasi tenaga kerja terbesar terjadi pada tahun 2011 dan 2016 yakni sebesar 9%.

Khususnya dalam subsektor kriya, kuliner, dan fesyen, perempuan memiliki peran dominan. Penelitian yang dilakukan di Sumatera Barat menunjukkan bahwa rata-rata rasio serapan tenaga kerja wanita pada industri kreatif mencapai 78,43%, terutama pada subsektor yang bersifat "handwork" seperti kriya dan fesyen.

Meskipun demikian, perempuan di sektor ekonomi kreatif masih menghadapi tantangan, seperti tingkat pendidikan yang relatif rendah dan dominasi pekerjaan informal. Data menunjukkan bahwa hampir 94% perempuan di sektor ekonomi kreatif adalah lulusan SMA atau di bawahnya, dan sekitar 96% bekerja sebagai pekerja informal.

Namun, dalam konteks kesetaraan gender, terdapat tantangan tersendiri. Berdasarkan penelitian dari Boston Consulting Group (2020), hanya 22 persen dari perempuan yang bekerja di bidang Sains, Teknologi, *Engineering*, dan Matematika (STEM). Selain itu, hasil survei Kementerian Kominfo bersama Katadata Insight Center menunjukkan bahwa proporsi perempuan dalam pekerjaan yang berkaitan dengan teknologi seperti pemrograman, analisis sistem, pengembang perangkat lunak dan lainnya baru mencapai 17 persen.

Penting untuk disadari bahwa pemahaman tentang kesetaraan gender perlu ditanamkan sejak usia dini, khususnya pada masa pendidikan sekolah dasar (Nia, 2024). Sikap, kebiasaan, dan persepsi mengenai peran gender yang setara dapat dibentuk melalui pendekatan pembelajaran yang adil

dan partisipatif. Dalam konteks pelatihan ilustrasi digital, program ini mencerminkan adanya antusiasme tinggi dari peserta didik, di mana mayoritas peserta yang mendaftar dan aktif mengikuti sesi adalah siswa perempuan. Fakta ini menunjukkan bahwa siswa perempuan memiliki minat yang besar dalam bidang visual digital, dan menjadi potensi penting yang perlu terus dikembangkan dalam program serupa.

Lebih lanjut, implementasi tujuan-tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam kegiatan ini cukup signifikan. Melalui literasi visual digital, program ini berkontribusi pada pencapaian SDG 4 (pendidikan berkualitas dan inklusif) dan SDG 5 (kesetaraan gender) (Wulansari et al., 2024). Konsep ini diwujudkan dengan memberikan akses setara kepada semua siswa dalam proses pembelajaran, memastikan representasi gender yang adil dalam karya visual, serta menciptakan ruang kreatif yang bebas bias gender.

Untuk mendukung perluasan dampak program, dilakukan penyesuaian pendekatan berbasis lokal dengan menggabungkan tema budaya dan karakter yang relevan dengan kehidupan siswa (Zahrika & Andaryani, 2023). Hal ini ditujukan agar siswa dapat mengekspresikan identitas lokal sekaligus mengasah kemampuan teknis dan konseptual ilustrasi digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam rentang waktu Januari hingga April 2025, dengan melibatkan siswa-siswi kelas 4 dan 5 SD Sinar Dharma. Program terdiri dari 10 sesi pertemuan yang dilaksanakan setiap minggu secara luring di ruang kelas dengan durasi tiap sesi 90 menit. Pendekatan yang digunakan adalah *practice-based participatory learning* dengan integrasi pendekatan berbasis kesetaraan gender dan literasi digital (Yudha et al., 2025).

Alur metode pelaksanaan

Program dibagi menjadi 5 tahapan utama:

1. **Analisis Awal dan Persiapan**
 - a) Survei *baseline* terhadap guru dan siswa (alat: kuesioner sederhana);
 - b) Pemeriksaan infrastruktur (tablet, koneksi, *software*); dan
 - c) Perancangan modul pelatihan berbasis tema.
2. **Penyusunan Kurikulum Modular**
 - a) Kurikulum disusun berbasis *thematic skill-building*, menggabungkan kemampuan teknis (*tools*, warna, *layer*, tekstur) dan kemampuan konseptual (karakter, budaya, ekspresi).
3. **Pelatihan Praktis**
 - a) Metode demonstrasi langsung di awal sesi;
 - b) Praktik langsung oleh siswa di bawah bimbingan fasilitator dan mahasiswa pendamping; dan
 - c) Diskusi dan apresiasi hasil karya setiap akhir sesi.
4. **Evaluasi Progresif**
 - a) Menggunakan rubrik penilaian untuk menilai orisinalitas, teknik pewarnaan, ekspresi naratif, dan kesesuaian tema; dan
 - b) Observasi perilaku kolaboratif dan antusiasme per gender.
5. **Refleksi dan Dokumentasi**
 - a) Refleksi mingguan oleh siswa dan guru;
 - b) Pengumpulan dokumentasi visual karya siswa; dan
 - c) Wawancara informal untuk umpan balik.

Jadwal dan tema pelatihan

Untuk mendukung proses pembelajaran yang bertahap dan terstruktur, pelatihan ilustrasi digital ini dirancang dengan pendekatan tematik yang disesuaikan dengan karakter anak-anak sekolah dasar. Setiap sesi pelatihan memiliki tema spesifik yang tidak hanya mengasah kemampuan teknis menggambar digital, tetapi juga mendorong kreativitas naratif dan ekspresi budaya. Tema dipilih berdasarkan momen sosial, konteks lokal, dan isu identitas yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga siswa lebih mudah terlibat dan memahami nilai-nilai visual dalam bentuk yang menyenangkan. Deskripsi kegiatan sebagai berikut:

Table 1

Daftar gambaran penjadwalan kegiatan PKM dalam 10 pertemuan

Sesi	Tanggal	Tema Pelatihan	Fokus Materi
1.	6 Januari 2025	Flat Design Tumbuhan	Teknik dasar bentuk, warna, dan shading
2.	16 Januari 2025	Maskot Shio (Karakter Binatang)	Gaya ilustrasi maskot dan ekspresi
3.	23 Januari 2025	Ilustrasi Lokasi Wisata Dunia	Komposisi dan pewarnaan lanskap
4.	6 Februari 2025	Pakaian Adat Dunia Anak-anak	Unsur budaya dan variasi bentuk tubuh
5.	13 Februari 2025	Emosi Wajah Kartun	Ekspresi visual dan fitur wajah
6.	27 Februari 2025	Ucapan Selamat Berpuasa	Desain kartu ucapan dan simbol agama
7.	6 Maret 2025	Cosmos Bear	Eksplorasi karakter dan imajinasi
8.	13 Maret 2025	Funko Character	Gaya minimalis dan pop-style
9.	20 Maret 2025	Mudik Lebaran	Ilustrasi naratif dan suasana kampung
10.	10 April 2025	Kucing Astronot & Profil Diri	Personalisasi karakter dan identitas

Instrumen evaluasi

Penilaian dilakukan menggunakan rubrik berikut:

Table 2

Gambaran rubrik penilaian siswa dalam kegiatan menggambar digital

Aspek	Indikator	Bobot (%)
Orisinalitas Ide	Gagasan visual unik dan tidak meniru template	30%
Teknik Digital	Pemanfaatan <i>tools</i> , <i>layering</i> , <i>shading</i>	25%
Ekspresi Visual	Kemampuan menyampaikan cerita/emosi melalui ilustrasi	25%
Kesesuaian Tema	Kesesuaian dengan topik yang ditentukan	10%
Disiplin & Partisipasi	Ketepatan waktu, antusiasme, kolaboratif dalam sesi	10%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan ilustrasi digital di SD Sinar Dharma menunjukkan keberhasilan dalam beberapa aspek utama. Pelaksanaan kegiatan tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan teknis ilustrasi digital siswa, tetapi juga menjadi sarana aktualisasi ekspresi, penguatan identitas visual, serta partisipasi setara lintas gender dalam ruang belajar kreatif.

Peningkatan keterampilan ilustrasi digital

Berdasarkan observasi langsung dan evaluasi rubrik, seluruh siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan penggunaan perangkat lunak menggambar (*IbisPaint*, *Sketchbook*, dsb) (Mayasari, 2024). Pada awal pelatihan, sebagian besar siswa belum pernah mengenal *layer*, *brush*, ataupun teknik *blending*. Namun pada sesi ke-5 ke atas, mereka mulai memanfaatkan teknik pewarnaan berlapis, pencahayaan, dan eksperimen efek bayangan. Contoh peningkatan teknis ini terlihat dari karya siswa bernama Salsa (kelas 5) yang menggambar tokoh "Kucing Astronot" dengan teknik gradasi pada *background* luar angkasa, serta pemanfaatan efek *glow* pada helm karakter. Karya tersebut dinilai tinggi dalam aspek elaborasi detail dan narasi visual.

Partisipasi dan refleksi gender

Secara statistik, **72% peserta aktif adalah siswa perempuan**. Hal ini sejalan dengan antusiasme mereka terhadap kegiatan yang memadukan seni, teknologi, dan narasi visual. Berdasarkan analisis kuantitatif terhadap skor penilaian, terlihat bahwa **rata-rata skor siswa perempuan lebih tinggi sebesar 12,5 poin** pada indikator orisinalitas dan ketuntasan teknik dibandingkan siswa laki-laki.

Table 3

Partisipasi dan Refleksi Gender

Aspek	Skor Rata-Rata Perempuan	Skor Rata-Rata Laki-Laki
Orisinalitas Ide	8,5 / 10	7,2 / 10
Teknik Digital	8,8 / 10	7,4 / 10
Ekspresi Visual	8,2 / 10	7,1 / 10
Kesesuaian Tema	9,0 / 10	8,4 / 10

Refleksi selama sesi menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih teliti dalam mengikuti instruksi, berani bereksperimen dengan warna, serta aktif bertanya saat mengalami hambatan. Sebaliknya, beberapa siswa laki-laki justru tertarik pada aspek teknis eksploratif seperti menggambar kendaraan atau latar.

Narasi visual dari karya siswa

Berikut adalah deskripsi 2 karya siswa yang menonjol secara konseptual dan emosional:

a) **Judul:** Mudik Ramadan Bersama Ayah

Nama: Zahra (kelas 4)

Deskripsi: Ilustrasi seorang anak duduk di kursi belakang sepeda motor sambil memeluk ayahnya, dengan latar sawah dan langit jingga. Warna digunakan untuk menggambarkan suasana haru dan semangat kembali ke kampung halaman.

Analisis: Siswa mampu membangun narasi visual yang kuat, dengan struktur komposisi berlapis dan ekspresi wajah realistis. Menunjukkan kemampuan *storytelling* yang matang.

b) **Judul:** Emosi Karakter Si Ayam Pemarah

Nama: Rafi (kelas 5)

Deskripsi: Karakter ayam dengan ekspresi marah, sayap mengepal, dan *background* api.

Analisis: Memiliki kekuatan ekspresi dan penggunaan garis ekspresif, meskipun secara teknis masih perlu dibimbing dalam pemilihan warna dan kontras.

Dampak terhadap sdgs dan literasi visual

Sustainable Development Goals (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan agenda global yang diadopsi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk mengakhiri kemiskinan, melindungi lingkungan, dan memastikan kesejahteraan untuk semua pada tahun 2030 (Alfa, 2019). Dari 17 tujuan yang ditetapkan, dua di antaranya sangat relevan dengan kegiatan

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di SD Sinar Dharma, yaitu SDG 4: Pendidikan Berkualitas dan SDG 5: Kesenjangan Gender.

Pelatihan ilustrasi digital ini dirancang tidak hanya sebagai aktivitas seni, melainkan sebagai sarana pendidikan kreatif berbasis teknologi yang menjangkau semua siswa tanpa membedakan latar belakang gender maupun keterbatasan akses (Yusa et al., 2024). Kegiatan ini secara langsung mendorong pengembangan literasi digital sejak usia dini yang merupakan bagian dari pendidikan abad ke-21.

Kontribusi terhadap SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) terwujud dalam bentuk penyediaan akses pembelajaran berbasis teknologi yang terstruktur, inklusif, dan aplikatif. Siswa memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital, sekaligus belajar menyampaikan gagasan dan emosi secara visual. Metode pelatihan yang interaktif dan tematik mendorong pemikiran kritis, ekspresi kreatif, serta apresiasi terhadap budaya dan identitas diri.

Kontribusi terhadap SDG 5 (Kesenjangan Gender) tercermin dari partisipasi aktif dan dominan siswa perempuan dalam seluruh rangkaian pelatihan. Lingkungan yang aman dan suportif mendorong keberanian siswa perempuan untuk menunjukkan karyanya, menyampaikan gagasan, serta berkompetisi secara sehat tanpa adanya stigma atau dominasi gender tertentu (Wijaya, 2023). Fakta bahwa mayoritas siswa perempuan justru menunjukkan kualitas karya yang lebih konsisten membuktikan bahwa pendekatan berbasis keadilan gender sangat efektif dalam mendorong potensi siswa secara setara.

Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat literasi visual digital, yakni kemampuan untuk memahami, menciptakan, dan menginterpretasi informasi dalam bentuk visual menggunakan teknologi. Siswa tidak hanya diajarkan menggambar, tetapi juga menyusun pesan naratif melalui karakter, simbol, warna, dan komposisi. Hal ini menjadi bekal penting untuk menghadapi tantangan komunikasi digital masa depan, sekaligus memperluas cakrawala ekspresi anak-anak dalam memahami diri dan lingkungan sosial mereka.

Dengan pendekatan yang tepat, kegiatan seni berbasis teknologi seperti ilustrasi digital dapat menjadi jembatan antara pendidikan kreatif dan pembangunan berkelanjutan yang menyentuh aspek kognitif, sosial, dan emosional anak secara holistik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul “Ilustrasi Digital untuk Semua: Pemberdayaan Kreativitas dan Keadilan Gender di Sekolah Dasar dalam Semangat SDGs” telah berhasil dilaksanakan di SD Sinar Dharma selama sepuluh sesi pada periode Januari hingga April 2025. Program ini dirancang untuk memberikan akses pembelajaran ilustrasi digital kepada siswa sekolah dasar, dengan pendekatan berbasis partisipasi aktif, kesetaraan gender, dan penguatan literasi visual.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis siswa dalam menggunakan perangkat lunak ilustrasi, pemahaman konsep visual, dan ekspresi naratif melalui media digital. Lebih dari itu, program ini mendorong terbentuknya ekosistem belajar yang inklusif dan adil, di mana siswa perempuan menunjukkan partisipasi dominan dan pencapaian karya yang lebih tinggi dalam beberapa indikator kreativitas.

Program ini memberikan kontribusi nyata terhadap dua tujuan utama dalam SDGs, yaitu SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 5 (Kesenjangan Gender). Literasi visual digital terbukti menjadi

jembatan yang efektif untuk mengintegrasikan teknologi dan ekspresi personal dalam pendidikan dasar. Dengan demikian, pelatihan seni digital dapat menjadi media strategis untuk mendukung agenda pembangunan berkelanjutan yang menyasar kelompok usia dini secara langsung.

Saran

Untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan rekomendasi:

- a) Replikasi Program di Sekolah Lain
Kegiatan pelatihan ilustrasi digital dengan pendekatan gender-*aware* ini dapat dijadikan model untuk sekolah dasar lain, terutama di wilayah urban yang memiliki infrastruktur dasar teknologi;
- b) Peningkatan Keterlibatan Guru sebagai Fasilitator Berkelanjutan
Diperlukan pelatihan lanjutan bagi guru agar mereka mampu melanjutkan program secara mandiri dan memasukkannya ke dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah;
- c) Integrasi dengan Kurikulum Tematik Kelas
Materi ilustrasi digital dapat dikaitkan dengan tema pelajaran lain seperti budaya, bahasa Indonesia, atau IPS, untuk memperkuat pendekatan pembelajaran lintas disiplin;
- d) Pengembangan Modul dan Buku Saku Ilustrasi Digital untuk Anak
Dibutuhkan materi ajar yang lebih terstruktur dalam bentuk modul digital atau buku saku yang dapat diakses oleh siswa maupun guru dengan pendekatan visual yang ramah anak; dan
- e) Pemanfaatan Platform Pameran Digital
Untuk mengapresiasi karya siswa, perlu disediakan ruang publikasi seperti pameran daring berbasis galeri digital sekolah yang dapat diakses oleh orang tua dan masyarakat umum.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Terima kasih kepada SD Sinar Dharma, tim fasilitator, mahasiswa pendamping, serta Universitas Tarumanagara atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Alfa, A. (2019). Analisis Keselarasan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (TPB/SDGS) Dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kabupaten Rokan Hulu Tahun 2016-2021. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 5(1). <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v5i1.118>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Islawati, I., Samsuddin, Y. B., & Sugiarti, S. (2025). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital untuk Menghadapi Tantangan Pembelajaran Gen Z. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 635–645. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2419>
- Mayasari, S. A. (2024). Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Ibis Paint X untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Digital Ilustrasi Kartun pada Siswa Kelas XC di SMA Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2024/2025.
- Nia, K. (2024). Penerapan Konsep Kesetaraan Gender Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan di TK Insan Kamil Kecamatan Tanjung Bintang. Uin Raden Intan Lampung.
- Wijaya, J. H. (2023). Lifestyle Transformation in Indonesia: The Impact of Foreign Cultures in the Era of Globalization. *Available at SSRN 4511264*.
- Wulansari, S., Putri, F. I., & Rahman, I. F. (2024). Peluang dan Tantangan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pencapaian SDGs 2030. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan*

Masyarakat, 2(2), 129–137.

- Yudha, R. P., Nurlaeli, L., Badriah, D., Rachmawati, M., Purbasari, U., & Sari, H. (2025). Workshop Digitalisasi Portofolio Dalam Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(1), 776–787. <https://doi.org/10.46306/jabb.v6i1.1755>
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, N., Negoro, A. T., Saputro, A. D., & Putra, R. W. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya Untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan Dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 163–169. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1124>