

# Pemanfaatan Aplikasi Paint Untuk Pengenalan Teknologi Informasi Pada Siswa SD Negeri Air Lesing

<sup>1)</sup>Beni Aktavera, <sup>2)</sup>Bunga Intan, <sup>3)</sup>Armanto, <sup>4)</sup>Deni Nurdiansyah, <sup>5)</sup>Harma Oktafia Lingga Wijaya\*, <sup>6)</sup>Attaya Rifki Basmansyah, <sup>7)</sup>Devi Purwanti

<sup>1)</sup>Ilmu Komputer, Universitas Pat Petulai, Rejang Lebong , Indonesia  
<sup>2,3,7)</sup>Sistem Informasi, Universitas Bina Insan, Lubuklinggau, Indonesia  
<sup>4,5,6)</sup>Rekayasa Sistem Komputer, Lubuklinggau, Indonesia  
Email Corresponding: [harmaoktafialingga@gmail.com](mailto:harmaoktafialingga@gmail.com)

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

**Kata Kunci:**  
Seni Digital  
Menggambar  
Aplikasi Paint  
Pelatihan  
SD Negeri Air Lesing

Sekolah Dasar Negeri Air Lesing di Kabupaten Musi Rawas adalah salah satu sekolah dasar yang berperan penting dalam memberikan pendidikan dasar bagi anak-anak di wilayah tersebut. Sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk membentuk karakter dan memberikan pengetahuan dasar, SD Negeri Air Lesing berusaha menyediakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif bagi siswa-siswinya. Di tengah perkembangan zaman dan kebutuhan akan literasi digital, SD Negeri Air Lesing juga mulai berupaya untuk memperkenalkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Meskipun berada di area yang mungkin belum semaju perkotaan, sekolah ini berusaha memberikan akses pendidikan yang setara, serta menyiapkan para siswa untuk siap menghadapi tantangan era modern. Pembelajaran teknologi informasi ini bukan hanya bertujuan mengenalkan alat dan perangkat lunak kepada siswa, tetapi juga untuk membangun keterampilan berpikir logis, kritis, serta mengembangkan kreativitas. Untuk mengenalkan teknologi informasi kepada siswa-siswi SD Negeri Air Lesing melalui salah satu aplikasi menggambar yaitu aplikasi paint. Permasalahan yang ada di SD Negeri Air Lesing selama ini belum pernah belajar menggunakan teknologi sehingga teknologi untuk siswa SD Negeri Air Lesing, mereka masih sangat asing, apalagi penggunaan aplikasi untuk menggambar seperti aplikasi paint, dengan begitu diharapkan siswa bisa mengenal dan bisa mengimplementasi aplikasi paint untuk menggambar. metode pelatihan yang dilakukan dengan cara blande learning, memadukan teori dan praktek penggunaan aplikasi paint. Pengabdian ini dilaksanakan seraca langsung, dengan peserta sebanyak 35 siswa, menghasilkan karya seni menggambar digital menggunakan aplikasi paint. Dan 95% siswa sudah bisa menggunakannya.

## ABSTRACT

**Keywords:**  
Digital Art  
Drawing  
Application Paint  
Training  
SD of the Land of Lesing Water

Air Lesing State Elementary School in Musi Rawas Regency is one of the elementary schools that plays an important role in providing basic education for children in the area. As an educational institution committed to forming character and providing basic knowledge, Air Lesing State Elementary School strives to provide a safe, comfortable and conducive learning environment for its students. In the midst of changing times and the need for digital literacy, Air Lesing State Elementary School is also starting to make efforts to introduce information technology in learning. Even though it is located in an area that may not be as developed as urban areas, this school tries to provide equal access to education, as well as preparing students to be ready to face the challenges of the modern era. This information technology learning aims not only to introduce tools and software to students, but also to build logical and critical thinking skills and develop creativity. To introduce information technology to Air Lesing Elementary School students through one of the drawing applications, namely the paint application. The problem at SD Negeri Air Lesing so far has never been to learn to use technology so technology for SD Negeri Air Lesing students is still very unfamiliar, especially using applications for drawing such as paint applications, so it is hoped that students will be able to recognize and be able to implement paint applications for drawing. The training method is carried out by means of blank learning, combining theory and practice in using paint applications. This service was carried out directly, with 35 students participating, producing digital drawing works of art using the paint application. And 95% of students can use it.

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



## I. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah tahap awal dalam pendidikan formal yang sangat penting untuk membentuk pondasi akademis dan keterampilan hidup seorang anak. Di era digital saat ini, pengenalan teknologi informasi (TI) sejak dini sangat relevan dan memiliki banyak manfaat. Pembelajaran teknologi informasi di sekolah dasar bukan hanya tentang kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga meliputi aspek berpikir logis, kreatif, dan kritis yang membantu anak-anak menghadapi tantangan dunia modern. Memasukkan pendidikan TI di sekolah dasar dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras yang umum. Mereka belajar cara mengetik, menggunakan internet dengan bijak, serta memahami konsep dasar jaringan dan keamanan digital. Dengan memulai pengenalan ini di usia dini, anak-anak dapat tumbuh dengan kemampuan dasar yang kuat dalam literasi digital, yang nantinya akan membantu mereka dalam pembelajaran di sekolah lanjutan dan dunia kerja. Selain itu, pendidikan TI di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Anak-anak diajak untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, berinovasi, dan berkreasi. Hal ini bisa membantu mereka memahami peran TI dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di berbagai bidang, mulai dari sains hingga seni. Pada akhirnya, pendidikan TI di sekolah dasar berfungsi sebagai persiapan yang penting agar generasi muda siap menghadapi tuntutan dan peluang di masa depan yang semakin berbasis teknologi.

Sekolah Dasar Negeri Air Lesing di Kabupaten Musi Rawas adalah salah satu sekolah dasar yang berperan penting dalam memberikan pendidikan dasar bagi anak-anak di wilayah tersebut. Sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk membentuk karakter dan memberikan pengetahuan dasar, SD Negeri Air Lesing berusaha menyediakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif bagi siswa-siswinya. Di tengah perkembangan zaman dan kebutuhan akan literasi digital, SD Negeri Air Lesing juga mulai berupaya untuk memperkenalkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Meskipun berada di area yang mungkin belum semaju perkotaan, sekolah ini berusaha memberikan akses pendidikan yang setara, serta menyiapkan para siswa untuk siap menghadapi tantangan era modern. Pembelajaran teknologi informasi ini bertujuan mengenalkan alat dan perangkat lunak kepada siswa, dan membangun keterampilan berpikir logis, kritis, serta mengembangkan kreativitas. Untuk mengenalkan teknologi informasi kepada siswa-siswi SD Negeri Air Lesing melalui salah satu aplikasi menggambar yaitu aplikasi *paint*.

(Selviyani et al. 2022) Aplikasi **Paint** adalah salah satu program perangkat lunak grafis yang dirancang untuk menggambar dan mengedit gambar sederhana. *Paint* pertama kali diperkenalkan oleh Microsoft dalam sistem operasi Windows dan menjadi salah satu aplikasi paling dasar untuk kebutuhan desain grafis. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, *Paint* memberikan pengguna, terutama pemula, kemampuan untuk membuat gambar, sketsa, dan melakukan pengeditan sederhana. Kesederhanaan *Paint* menjadikannya alat yang sangat populer di kalangan anak-anak, pemula, dan bahkan pengguna profesional yang membutuhkan editor gambar ringan dan cepat. *Paint* sering kali menjadi titik awal untuk belajar menggambar digital atau melakukan pengeditan dasar sebelum beralih ke perangkat lunak yang lebih kompleks.

Aplikasi **Paint** memainkan peran penting dalam pendidikan sekolah dasar karena membantu memperkenalkan siswa pada dunia teknologi dan seni digital dengan cara yang mudah dipahami. *Paint* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan bereksperimen dalam lingkungan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan. beberapa alasan mengapa *Paint* penting di sekolah dasar: *Paint* adalah alat yang sempurna untuk mendorong kreativitas anak-anak. Dengan alat-alat dasar seperti pensil, kuas, dan palet warna, siswa bisa menggambar, mewarnai, dan menciptakan karya seni mereka sendiri. Ini membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa sejak dini. Di dunia yang semakin digital, penting bagi siswa untuk terbiasa menggunakan teknologi (Wijaya1 2023). *Paint* adalah alat yang sederhana untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar teknologi dan aplikasi komputer. Dengan *Paint*, mereka belajar menggerakkan mouse, mengenal ikon-ikon alat, dan memahami cara kerja antarmuka digital. Saat siswa menggunakan mouse untuk menggambar atau memilih warna, mereka melatih koordinasi tangan dan mata. Ini adalah keterampilan motorik halus yang penting, yang juga membantu perkembangan fisik dan kognitif siswa. *Paint* memungkinkan siswa belajar secara visual melalui menggambar dan mewarnai. Ini sangat bermanfaat bagi siswa yang belajar lebih baik melalui gambar, karena mereka dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. *Paint* juga bisa digunakan dalam mata pelajaran lain, misalnya membuat peta untuk pelajaran geografi atau menggambar diagram untuk sains, *Paint* membantu siswa memahami konsep menyimpan, membuka, dan mengedit file digital (Prawiranegara 2019). Ini adalah keterampilan penting yang

akan sangat berguna bagi siswa saat mereka tumbuh dan mulai bekerja dengan lebih banyak program komputer di masa depan. Dengan semua manfaat ini, aplikasi Paint menjadi alat yang efektif dalam pendidikan sekolah dasar. Ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang seni dan teknologi, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik, logika, dan kreativitas. Paint adalah alat yang ideal untuk memperkenalkan anak-anak pada dunia digital dalam lingkungan belajar yang aman dan mendukung. Dari pengabdian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya pengabdian tertarik untuk analisis efektivitas penggunaan Aplikasi Paint dalam mengembangkan kreativitas siswa.

## II. MASALAH

Sekolah Dasar Negeri Air Lesing selama ini belum pernah belajar menggunakan teknologi sehingga teknologi untuk siswa SD Negeri Air Lesing, mereka masih sangat asing, apalagi penggunaan aplikasi untuk menggambar seperti aplikasi paint, dengan begitu diharapkan siswa bisa mengenal dan bisa mengimplementasi aplikasi paint untuk menggambar.



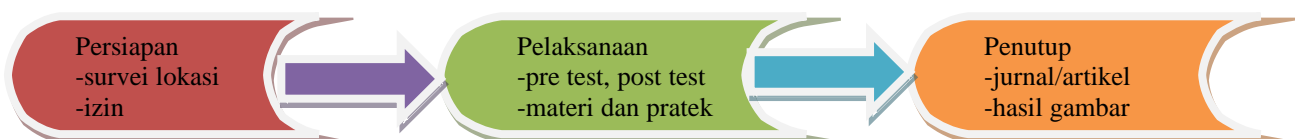
Gambar: 1 Lokasi SD Negeri Desa Air Lesing

## III. METODE

Kegiatan ini melibatkan SD Negeri Air Lesing kabupaten Musirawas, yang beralamat di Air Lesing Kecamatan Muara Beliti, Kabupaten Musirawas, Provinsi Sumatera Selatan. Kegiatan ini dilakukan pada Hari Senin, tanggal 7 Oktober 2024.

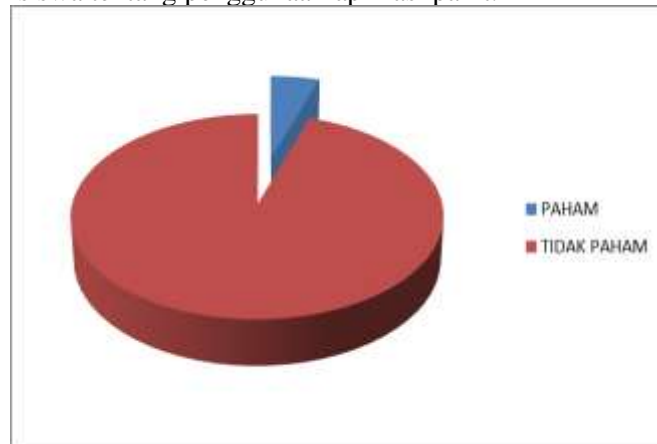
Jumlah peserta yang ikut pada penelitian ini sebanyak 35 orang siswa, kelas 5 dan kelas 6. Metode yang digunakan untuk mentrafer materi kepada siswa dilakukan dengan *blended learning* yaitu, dengan teori terlebih dahulu selanjutnya dilakukan praktek. Bahan-bahan yang digunakan pada pengabdian ini diantaranya : laptop sebanyak 8 pcs, proyektor 1 pcs, microsoft paint, modul materi pelatihan, tugas praktek dasar, rubrik penilaian kreativitas siswa.

Tahapan yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, penutup. Adapun tahapan bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar : 1 tahapan PKM

Setelah persiapan, sebelum masuk pada materi dan praktek dilakukan pre test terlebih dahulu tentang pemahaman siswa tentang aplikasi paint dengan harapan pembelajaran jadi lebih terarah dengan mengetahui seberapa paham siswa tentang penggunaan aplikasi paint.



Gambar : 2 Pemahaman Siswa Sebelum materi

Pengabdian ini mempunyai sasaran, diharapkan setelah pelatihan ini siswa lebih mengenal dan tertarik untuk mempelajari teknologi khususnya aplikasi paint, dan membantu kreativitas mahasiswa jadi lebih berkembang, membantu siswa untuk mengembangkan minatnya terhadap seni digital.

Kegiatan ini, pengabdian memberikan materi dengan menggunakan aplikasi power point serta penggunaan aplikasi paint untuk praktek pembelajaran seni digitalnya. Setelah materi selesai pengabdian juga melakukan survei keberhasilan tentang pembelajaran hari ini guna mengevaluasi kegiatan hari ini dengan menyebarkan memberikan tugas untuk diselesaikan oleh siswa.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh 5 (lima) orang dosen, diantaranya 1 orang dosen tetap Universitas Pat Petulai dan 4 orang dosen universitas bina insan Lubuklinggau. Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh kepala sekolah SD Negeri Air Lesing dan dewan guru serta siswa yang hadir sebanyak 35 orang.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada SD Negeri Air Lesing berjalan sesuai dengan rencana yang telah dijadwalkan oleh tim, dimana tercapainya tujuan awal dari pengabdian ini untuk memberikan pengalaman dan penggunaan aplikasi paint guna memperkenalkan teknologi informasi serta seni digital pada anak-anak SD Negeri Air Lesing. Tolak ukur keberhasilan dari pengabdian kali ini, bisa dilihat dari hasil tugas yang diberikan oleh penerimanya hampir 90% anak-anak sudah bisa menggunakan dan membuat gambar menggunakan aplikasi paint.

Untuk memudahkan siswa memahami aplikasi yang diberikan setiap siswa mendapatkan manual book penggunaan aplikasi paint, dan di dampingi oleh dosen serta mahasiswa sehingga pelatihan ini diharapkan bisa berdampak sangat signifikan dalam pengetahuan siswa tentang penggunaan aplikasi ini.

Dilihat dari pelatihan ini siswa sangat antusias sekali dalam pembelajaran menggunakan teknologi hanya saja yang menjadi kendala di lapangan pada SD N Air Lesing belum ada lab komputer sehingga keberlanjutan kegiatan ini bergantung dari jadwal pengabdian berikutnya.



Gambar : 3 Suasana pada saat pelatihan

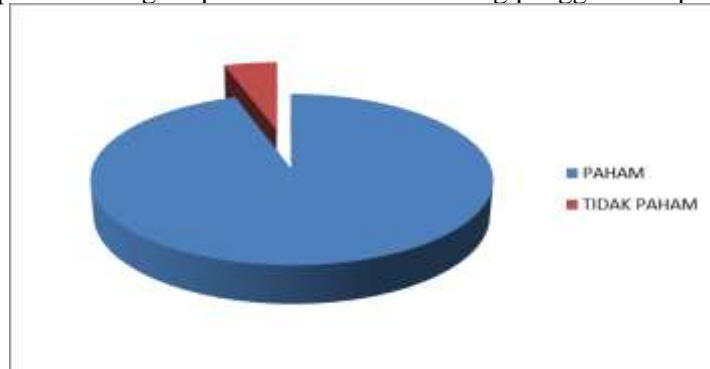


Gambar 4. Hasil Implementasi siswa menggunakan aplikasi paint



Gambar 5. Hasil Implementasi siswa menggunakan aplikasi paint

Dari hasil pembelajaran ini tingkat pemahaman siswa jadi bertambah yang tadinya tidak paham sekitar 95% setelah dilakukan pelatihan tingkat pemahaman siswa tentang penggunaan aplikasi paint sebesar 95%



Gambar 6. Tingkat Pemahaman siswa setelah pelatihan

Dari hasil pembelajaran ini bukan hanya tingkat pemahaman siswa yang menjadi fokus pengabdian ini, tutor juga memberikan test kepada siswa seberapa kreativitas daya imajinasi mereka ketika menggunakan aplikasi paint dalam menggambar digital dan hasilnya menunjukkan. Dari 35 anak yang mendapatkan total skor 21-24 sebanyak 24 orang, anak dengan total skor 16-20 sebanyak 6 Orang, anak dengan skor 11-15 sebanyak 3 orang dan anak dengan total skor 5-10 sebanyak 2 orang. Dari sini bisa kita simpulkan bahwasannya pelatihan pemanfaatan aplikasi paint ini membawa dampak positif untuk membantu kreativitas anak menjadi berkembang.

Tabel : 1 Rubrik Penilaian Kreativitas Anak Dengan Penggunaan Aplikasi Paint

No	Kriteria	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Orisinalitas Ide	Gambar meniru contoh tanpa ada	Gambar memiliki sedikit modifikasi	Gambar menunjukkan ide	Gambar sepenuhnya

		modifikasi atau ide baru.	dari contoh yang diberikan.	yang cukup unik dan kreatif.	mencerminkan ide orisinal anak.
2	Variasi Elemen Visual	Elemen visual sangat terbatas (hanya menggunakan bentuk dasar).	Ada beberapa elemen tambahan tetapi kurang bervariasi.	Menggunakan elemen visual beragam seperti bentuk, warna, dan pola.	Elemen visual sangat beragam, kreatif, dan mendukung keseluruhan tema.
3	Pemanfaatan Warna	Pemilihan warna monoton atau tidak sesuai dengan tema.	Pemilihan warna cukup baik tetapi kurang harmonis.	Pemilihan warna menarik dan sesuai dengan tema gambar.	Pemilihan warna sangat menarik, harmonis, dan mendukung kreativitas.
4	Penggunaan Fitur Paint	Hanya menggunakan satu atau dua fitur dasar (misalnya, pensil saja).	Menggunakan beberapa fitur dasar seperti pensil dan kuas.	Menggunakan sebagian besar fitur Paint dengan cara kreatif.	Menggunakan semua fitur Paint secara inovatif dan maksimal.
5	Penyampaian Tema	Tema gambar tidak jelas atau sulit dipahami.	Tema cukup jelas tetapi kurang tergarap dengan baik.	Tema jelas dan tergarap dengan baik dalam gambar.	Tema sangat jelas, tergarap sempurna, dan mencerminkan kreativitas tinggi.

**Keterangan Total Skor**

1. 5–10 (Kurang) : Anak membutuhkan lebih banyak bimbingan untuk memanfaatkan Paint secara kreatif.
2. 11–15 (Cukup): Anak mulai menunjukkan kreativitas, tetapi perlu pengembangan lebih lanjut.
3. 16–20 (Baik): Anak mampu memanfaatkan Paint dengan baik dan menunjukkan kreativitas yang cukup tinggi.
4. 21–24 (Sangat Baik): Anak menunjukkan kreativitas yang luar biasa dengan pemanfaatan fitur Paint secara maksimal.

**V. KESIMPULAN**

Pelatihan pemanfaatan aplikasi paint untuk pengenalan teknologi informasi pada siswa sd negeri air lesing untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif dalam penggunaan teknologi informasi khususnya aplikasi paint sangat bermanfaat bagi siswa yang tercermin dengan meningkatnya pengetahuan siswa tentang penggunaan teknologi informasi khususnya aplikasi paint. Terlihat dari tingkat pemahaman siswa meningkat jadi 95% dan kreativitas siswa juga meningkat dengan banyaknya siswa yang mendapatkan skor 21-24.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada Universitas Pat Petulai yang selalu memberika support dan kepada Universitas Bina Insan. Serta Kepala sekolah SD Negeri Air Lesing serta jajarannya yang menerima kami dengan luar biasa,serta seluruh siswa kelas 5 dan 6 SD Negeri Air Lesing, mahasiswa yang terlibat.

**DAFTAR PUSTAKA**

azwanti, Nurul, Alfannisa Annurullah Fajrin, And Yopy Mardiansyah. 2019. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Paint Dan Pembuatan Blog Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pendidik Pada Himpaudi Batam Center.” *Riau Journal Of Empowerment* 2(1): 9–13.

Basri, Garlyanto, Kenny Devin Wijaya, Camelia Yeominda, And Sandy Kurniawan. 2019. “Sosialisasi Dan Pengenalan Teknologi Komputer Kepada Masyarakat.” : 166–68.

Di, Millenial, And S M A Batik. 2023. “Jurnal Pedamas ( Pengabdian Kepada Masyarakat ) Volume 1 , Nomor 2 , Juli 2023 Issn : 2986-7819 Peran Personal Branding Dalam Digital Marketing Untuk Generasi.” 1(November): 314–21.

Farolai, Nur, And Nurjannah Nurjannah. 2022. “Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa Sd Negeri 218 Congkoe.” *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(1): 43–47.

Indrawan, Gede Beny Et Al. 2022. “Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar.” *Jurnal Widya Laksana* 11(1): 76.

Khaddafi, Muammar Et Al. 2021. “Pengenalan Dasar Komputer Pada Anak Usia Dini.” 2: 414–15.

- Luluk Asmawati, Luluk Asmawati. 2014. "Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Berbantuan Komputer." *Jurnal Teknodik* (1): 547–61.
- Mutia, Pratiwi Asdani, And Syahrul Ismet. 2019. "Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang." *Generasi Emas* 2(1): 1.
- Nathanufa, Alfian Et Al. 2021. "Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Di Yayasan Setiabudi Panti Asuhan Amanah Pamulang Tangerang Selatan." 2: 442–44.
- Prawiranegara, Hendrayatna. 2019. "Pengembangan Bahan Pembelajaran Pengenalan Matematika Dasar Berbasis Komputer Bagi Anak Usia Dini." *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi* 14(1): 67–74.
- Selviyani, ) Et Al. 2022. "Menggambar Dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak." 3(2): 1427–32.
- Sudiatmika, Ida Bagus Kresna, Ketua Queena Fredlina, And Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa. 2020. "Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk." *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 4(2): 270–75.
- Upa, Rahmawati, And Reski Pilu. 2021. "Pelatihan Dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lingkungan Kelurahan Temmalebba." *Madaniya* 2(4): 373–77.  
<https://Madaniya.Pustaka.My.Id/Journals/Contents/Article/View/104>.
- Vahlevy, Dani Arjun, Bagus Indriyansah, Daniel Indra Pratama, And M Dafit Apriansayah. 2022. "Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dan Pelatihan Microsoft Dasar Kepada Siswa Siswi Mts Assa ' Adah." 1(2).
- Wattimena, Juneth N, Peter Manuputty, And Vantri P Kelelufna. 2022. "Pengenalan Perangkat Komputer Kepada Anak-Anak Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi." : 1032–36.
- Wijaya1, Harma Oktafia Lingga. 2023. "Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Anak-Anak Di." 3(2): 1569–74.
- Zulfahmi, Arfan Et Al. 2022. "Edukasi Pengenalan Dasar Dasar Pengoprasian Komputer Sejak Dini." 1(11): 1501–7.