

# Menggambar dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak

<sup>1)</sup>Selviyani, <sup>2\*)</sup> Harma Oktafia Lingga Wijaya, <sup>3)</sup>Elmayati, <sup>4)</sup> Wisdalia Maya Sari, <sup>5)</sup>Joni Karman, <sup>6)</sup>Rani Purnama Aprisusanti

<sup>1,2,3,5,6)</sup>Program Stud Sistem informasi, Fakultas Ilmu Teknik, Universitas Bina Insan, Indonesia

<sup>4)</sup> Program Studi Manajemen, Fakultas Ilmu Ekonomi Sosial Dan Humaniora, Universitas Bina Insan

Email: [2002030006@mhs.univbinainsan.ac.id](mailto:2002030006@mhs.univbinainsan.ac.id)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata Kunci:</b> Microsoft Paint Pelatihan Menggambar Anak-anak	<i>Kegiatan pengabdian pada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi, serta memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dasar dan penggunaan aplikasi fundamental komputer, seperti Paint, kepada anak-anak muara cabang kel. Belalau II Kota Lubuklinggau. Pada era globalisasi ini, komputer merupakan suatu peralatan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat luas dan tidak terbatas pada kalangan tertentu saja. Begitu besarnya manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan teknologi komputer maka kitapun harus siap menghadapi kemajuan era globalisasi ini. Perkembangan komputer yang semakin pesat menuntut anak didik kita untuk mempelajarinya sejak dini dengan harapan semoga mereka kelak bisa menjadi sumber daya manusia yang handal di masa yang akan datang. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi antara peserta dan pematery, serta bagaimana memadukan kesukaan anak-anak dalam menggambar dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini sehingga anak-anak bisa meningkatkan kemampuannya menggambar dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini. Hasil kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman peserta tentang pengoperasian komputer dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi fundamental komputer, diantaranya adalah penggunaan aplikasi paint sebagai alat untuk membuat gambar.</i>
<b>Keywords:</b> Microsoft Paint training Draw Children	<i>This community service activity (PKM) was carried out with the aim of providing an understanding of the importance of technology, as well as providing training to improve basic skills and the use of fundamental computer applications, such as Paint, to the children of the Muara branch kel. Belalau II City of Lubuklinggau. In this era of globalization, the computer is a tool that is needed by the wider community and is not limited to certain circles. So great are the benefits that can be obtained by using computer technology, so we must be prepared to face the progress of this globalization era. The rapid development of computers requires our students to learn it from an early age with the hope that they can become reliable human resources in the future. The method of implementing this activity is carried out using the lecture and discussion method between participants and presenters, as well as how to combine children's interest in drawing with today's rapid technological developments so that children can improve their drawing skills with current technological developments. The result of this activity is an increase in participants' understanding of the basics of computer operation and participants' skills in using fundamental computer applications, including the use of the paint application as a tool for making drawings</i>
	This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.
	

## I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, komputer merupakan suatu peralatan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat luas dan tidak terbatas pada kalangan tertentu saja. Begitu besarnya manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan teknologi komputer maka kitapun harus siap menghadapi kemajuan era globalisasi ini (Azwanti, Fajrin, and Mardiansyah 2019). Perkembangan komputer yang semakin pesat menuntut anak didik kita untuk mempelajarinya sejak dini dengan harapan semoga mereka kelak bisa menjadi sumber daya manusia yang handal di masa yang akan datang (Faizah and Mangiri 2018).

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir antara tahun 2011- 2025. Generasi Alpha atau Gen A merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi. Keakraban tersebut terbukti dengan bagaimana lihaihnya anak-anak Gen A dalam menggunakan teknologi, salah satunya adalah gadget (Indrawan et al. 2022). Hal tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah karena Gen A memang lahir dengan kondisi dimana teknologi telah berkembang pesat. Namun, pemanfaatan teknologi yang digunakan hanya terbatas pada pemenuhan kesenangan diri dan bermain. Anak-anak zaman sekarang kebanyakan hanya bisa memanfaatkan teknologi terbatas pada penggunaan aplikasi media sosial dan games pada gadget (Utami and Putu Ning Septyarini Putri Astawa 2020).

Menggambar bagi anak-anak merupakan salah satu kegiatan bermain, yang dilakukan dalam rangka memberikan kesenangan, kepuasan ekspresi, eksplorasi dan unjuk kebolehan. Dalam kegiatan menggambar ini banyak manfaat yang akan diperoleh, diantaranya mengembangkan ketrampilan motorik halus, mengembangkan imajinasi, kreativitas, memanfaatkan waktu luang, melatih ketelitian dan ketekunan, melatih dan mengembangkan konsentrasi hingga memantapkan bakat anak (Azwanti, Fajrin, and Mardiansyah 2019).

teknologi secara maksimal. Teknologi berkontribusi pada pendidikan serta membantu cara dunia berkembang. Pendidikan merupakan suatu sarana pembelajaran akademik yang sangat penting dan perlu diperhatikan terutama untuk generasi penerus bangsa era sekarang ini. Dari masa ke masa, pendidikan telah berkembang dengan adanya perbaikan dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman (Faizah and Mangiri 2018). Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, dan sumber serta penilaian (Dewi and Budiartati 2018). Peran teknologi harus lebih dimaksimalkan untuk keperluan pendidikan maupun pengembangan skill pada anak. Jika anak-anak tersebut nantinya tidak memiliki bekal keahlian dalam penggunaan teknologi dan tidak dapat bersaing di dunia global maka anak-anak gen alpha kemampuan SDMnya akan menurun (Indrawan et al. 2022).

Gen Alpha yang terlahir di era teknologi yang pesat menjadi kombinasi menarik antara untuk menyatukan menggambar dengan perkembangan teknologi yang ada, untuk itu tim PKM universitas Bina Insan hadir guna memadukan kesukaan anak-anak akan menggambar dengan perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat (Indrawan et al. 2022).

Adapun solusi dari hal tersebut adalah melakukan pelatihan kepada anak-anak di muara cabang agar memiliki pengalaman dan keahlian terhadap bidang teknologi. Solusi dari permasalahan ini adalah diadakannya kegiatan pengabdian pada masyarakat (PKM). Dengan deskripsi di atas, kegiatan PKM dapat menjadi solusi yang tepat untuk memadukan menggambar dengan teknologi. Kegiatan ini juga diharapkan mampu melahirkan tunas- tunas muda yang melek teknologi. Oleh sebab itu, pelatihan mengenai fundamental program gambar akan sangat penting sebagai bekal untuk anak-anak (Rawabuntu et al. 2021).

## II. MASALAH

Adapun permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu bagaimana memadukan kesukaan anak-anak dalam menggambar dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini sehingga anak-anak bisa meningkatkan kemampuannya menggambar dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini.

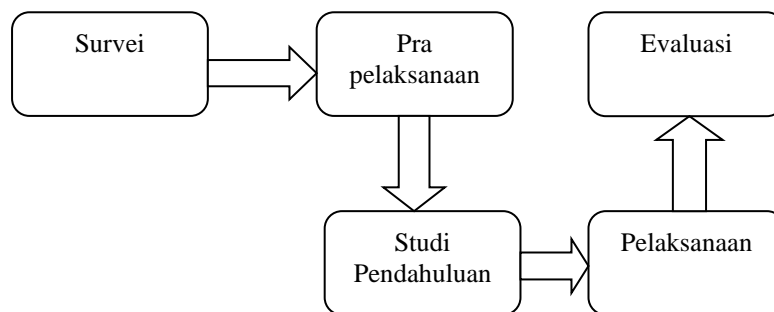




Gambar 1 Proses Pembelajaran

### III. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di masjid Nurul Islam Rt. 07 Kel. Taba Baru kec. Lubuklinggau Utara I, Kota Lubuklinggau. Metode yang digunakan terdiri dari (1) survei lokasi untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, dari banyaknya lokasi makan di tentukanlah terakhir di muara cabang (2) Pra persiapan, Kegiatan pengabdian dalam hal perencanaan yaitu menentukan waktu dan penyusunan jadwal (3) studi pendahuluan yang dimana memberikan pengenalan kepada peserta tentang dasar-dasar cara mengoperasikan komputer dan aplikasi Microsoft paint. (4) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, untuk mendapatkan hasil yang optimal peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian didampingi oleh pengabdian. Tujuannya untuk memudahkan pengabdian melatih dan bertanggung jawab membimbing peserta (Akhmadi et al., 2017). Kemudian yang terakhir (5) tahap evaluasi di tahap ini peserta diberikan sebuah tes membuat satu gambar sesuai kreasi masing-masing peserta.



Gambar 2. Langkah-langkah Pelaksanaan Pelatihan

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema “Pelatihan Berkreasi Menggambar dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak” dilaksanakan pada tanggal 16 -21 Desember 2022 dengan bentuk tatap muka. Kegiatan di ikuti oleh 20 peserta dimana 15 peserta, dan 5 peserta, yang berlokasi di jalan muara cabang kel. Taba baru kec. Lubuklinggau Utara I, Kota Lubuklinggau. Kegiatan berjalan dengan lancar tanpa kendala apapun. Adapun proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Proses Belajar Pendahuluan Pengenalan Dasar Komputer



Gambar 4. Proses Belajar Menggunakan Paint

Adapun kegiatan pembukaan dipandu oleh menderator yang selebihnya untuk materi diberikan kepada mahasiswa sebagai narasumber dan didampingi oleh dosen mentor. Pada kegiatan ini hari pertama diberikan materi tentang teori dasar komputer, hari kedua aplikasi paint tool yang ada pada paint, hari ke tiga warna, manfaat paint, tujuan pelatihan dan praktek menggambar menggunakan paint, dan ilmu desain. hari ke empat evaluasi dengan tugas menggambar. Pada kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan juga pendampingan. Setiap peserta diperbolehkan untuk meminta bantuan jika dibutuhkan, bisa di liat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Proses Pendampingan Belajar

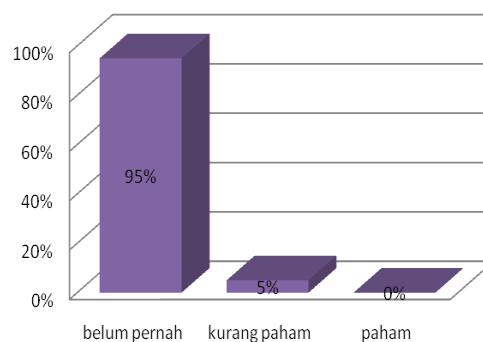
Adapun hasil Karya anak-anak dari hasil pelatihan seperti dibawah ini:



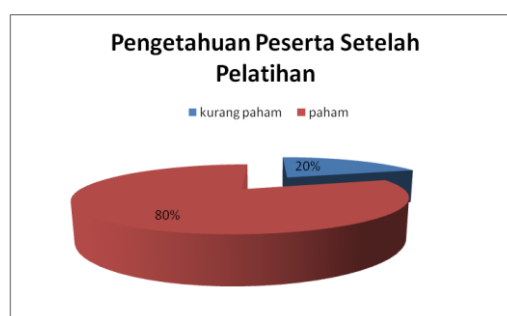
Gambar 6. Hasil karya peserta setelah pelatihan

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan peserta dengan berdasarkan indikator kemampuan melakukan kegiatan menggambar yaitu menggunakan program paint sesudah pelaksanaan pelatihan diketahui bahwa kemampuan peserta menunjukkan jumlah terbesar pada kategori paham sebesar 80%, sementara siswa yang masuk dalam kategori kurang paham 20%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup pesat dibandingkan dengan hasil awal observasi ketika belum dilaksanakan pelatihan di mana hampir keseluruhan peserta memang belum paham bahkan belum pernah menggunakan aplikasi paint. Hal ini menunjukkan keberhasilan pencapaian persentase keberhasilan hingga melebihi 80%.

### Pengetahuan Awal Peserta



Gambar 7. Penguatahuan awal peserta



Gambar 8. Persentase pengetahuan peserta setelah pelatihan

## V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berjalan dengan baik. Simulasi pembelajaran mencerminkan pembelajaran yang mengintegrasikan model pembelajaran inovatif di dalamnya (Apriandinata et al. 2022) hal ini terlihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta dalam mengikuti kegiatan. Selama berlangsung, peserta memberikan kesan baik dan aktif, serta peserta bisa mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi fundamental komputer, seperti Paint. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam

menggunakan paint dapat berguna bagi anak-anak dalam mengembangkan bakat dan minat mereka terhadap menggambar dan teknologi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Bina Insan Melalui LPPM Universitas Bina Insan Dan Dosen yang terlibat Atas Supportnya baik moril maupun materil, Kepada Ketua Rt 08/07/ Ketua Masjid Nurul Iman Dan Anak-anak Jln Muara Cabang Kel. Taba Baru, Kec.Lubuklinggau Utara I.

#### 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.
- Daulay, Musnar Indra, And Milda Hastuty. 2022. "Dibandingkan Teori Yang Dilakukan Pelatih Secara Mandiri Ataupun Berkelompok." 6(3): 1917–28.
- Dewi, Amilya Candra, And Emmy Budiartati. 2018. "Pelatihan Komputer Gratis Di Kampong Pintar Sebagai Pemberdayaan Masyarakat Sistem Kehidupan Masyarakat . Dampak Dari Cepatnya Kepekaan Dan Kesadaran Masyarakat Permasalahan Sosial Tuntutan Karena Sebagai Mana Yang Dalam Hitungan Detik . Perkembangan Sum." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 33-44. 5(Nomor 2).
- Faizah, Nur, And Herry Sulendro Mangiri. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Pembelajaran Menggambar Menggunakan Program Paint Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Semarang." *Journal Of Studies In Early Childhood Education (J-Sece)* 1(1): 13.
- Hayati, Tati, Mimik Kurniawati, And Ramdhan Witarsa. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual Melalui Aplikasi Paint." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 109–16.
- Hidayatika, Ismania. 2021. "Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Penunjang Komunikasi Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Kp. Kebayunan (Studi Kasus Pada Anak-Anak Kp. Kebayunan Rw 016 Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos Kota Depok)." (November). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings>.
- 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.
- Luluk Asmawati, Luluk Asmawati. 2014. "Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Berbantuan Komputer." *Jurnal Teknodik* (1): 547–61.
- Rawabuntu, Dasar Negeri Et Al. 2021. "Pelatihan Dasar Ilmu Komputer Di Lingkungan Sekolah." 2: 405–8.
- Utami, Nengah Widya, And Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa. 2020. "Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Sd Negeri 2 Tibubeneng." *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)* 4(1): 38–45.
- Widiawati, Wiwit Widiawati, Muhammad Busyro Karim, And Dewi Mayangsari. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang." *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5(1): 10–24.