

## PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL PAINT DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGGAMBAR SERTA MEWARNAI DI YAYASAN DOMPET YATIM DAN DHUAFa

Lahipta Putri Marsheilla<sup>a,1</sup>, Mamduhah<sup>b,2</sup>, Putri Amelia Oktaviani<sup>c,3</sup>, Restu Taufik Sopandi<sup>d,4</sup>

<sup>a,b,c,d</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang\*

Lahipta.marsheilla@gmail.com; <sup>2</sup>Mamduhah03@gmail.com; <sup>3</sup>Putriamelियाoktaviani31@gmail.com;

<sup>4</sup>restutaufik13@gmail.com

\*lahipta putri marsheilla

---

### Abstrak

Aktivitas yang baik untuk melatih perkembangan motorik pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, anak mampu mengekspresikan ide-ide perasaannya dan meningkatkan kemampuan bertindak sesuai dengan pengetahuannya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa sebagaimana sesuai dengan tema yang diangkat pada kegiatan kami ini. Dalam kegiatan ini, kami mengangkat tema digitalisasi aplikasi Paint untuk meningkatkan kemampuan menggambar serta mewarnai pada anak usia dini. Mengingat semakin berkembangnya teknologi, kami sangat yakin bahwa aplikasi digital ini sangat berguna dalam kegiatan mereka di masa yang akan datang nantinya, misal dalam kegiatan belajar mengajar, mengasah skill dan berguna dalam pekerjaan. Pengabdian ini dilakukan dengan metode pembelajaran melalui presentasi serta praktek terkait fungsi-fungsi dalam aplikasi serta pengimplementasiannya. Serta dilakukan perlombaan menggambar dan mewarnai untuk menyemangati mereka dalam belajar aplikasi ini. Setelah kegiatan ini dilakukan, para anak di Yayasan tersebut sudah mulai familiar dan mampu untuk mengoperasikan fitur-fitur dalam aplikasi tersebut terlihat dari hasil karya mereka pada saat perlombaan dalam membuat gambar dan mewarnai di aplikasi paint. Dengan itu, kegiatan ini mampu untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam menggambar dan mewarnai di aplikasi digital.

**Kata Kunci :** *menstimulasi; menggambar dan mewarnai; aplikasi digital paint*

---

### Abstract

*Good activities to train children's motor development can be done through drawing and coloring activities. Through these activities, children can express their ideas and improve their ability to act according to their knowledge. This community service activity was carried out at the Dompot Yatim and Dhuafa Foundation in accordance with the theme of digitalizing the Paint application to improve the ability of young children to draw and color digitally. Given the increasing development of technology, it is believed that this digital application is very useful for their future activities, such as in learning, sharpening skills, and in their future work. This service was carried out through learning methods through presentations and practices related to the functions of the application and its implementation. A drawing and coloring competition was also held to encourage them to learn this application. After this activity was carried out, the children at the foundation have become familiar and able to operate the features in the application, as seen from their work during the competition in making pictures and coloring in the Paint application. Therefore, this activity is able to*

---

*improve the ability of young children to draw and color digitally.*

***Keywords :*** *to stimulate; drawing and coloring; the digital paint*

## PENDAHULUAN

Kegiatan menggambar bagi anak-anak dapat menjadi salah satu kegiatan bermain yang dapat memberikan kesenangan, kepuasan dalam berekspresi serta eksplorasi lebih jauh untuk unjuk kemampuan (Selviyani, dkk, 2022). Untuk mengembangkan bakat anak dalam menggambar dan mewarnai tentunya perlu dilakukan proses pembelajaran. Lembaga Pendidikan perlu menyediakan fasilitas sekolah berupa sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran peserta didiknya (Hartati, dkk, 2020). Namun tentunya proses pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai sarana, dan dapat dilakukan dimana saja serta oleh siapa saja. Proses pembelajaran mampu untuk menanamkan perilaku dan karakter positif pada anak. Berkembangnya teknologi tentunya memajukan pula dari hal-hal sederhana menjadi kegiatan modern yang membuat mudah serta berkualitas. Kini, memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat meningkatkan mutu Pendidikan (Destiyanti dan Prasetyo, 2019). Kegiatan menggambar dan mewarnai melalui media aplikasi digital tentunya memiliki kelebihan baik dalam kemampuan kognitif pada anak sehingga sangat bermanfaat jika di terapkan pada anak sejak kecil. Penggunaan teknologi yang baik dan benar mampu membentuk

dan membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter (Destiyanti dan Prasetyo, 2019).

Pengabdian ini dilakukan di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa cabang Rempoa dikarenakan keterbatasan media pembelajaran seperti laptop dan komputer, serta minimnya pengetahuan mereka tentang aplikasi digital. Usia dini atau *Golden Age* ialah menjadi masa emas dimana inilah masa anak sangat peka dalam memperoleh rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, sosial, emosional maupun Bahasa (Nurfaizah dan Mangiri, 2018). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian yang kami lakukan bertujuan untuk memperkenalkan pengoperasian aplikasi digital melalui aplikasi *Paint* pada komputer atau laptop sejak usia dini. Terlebih lagi tidak salahnya untuk mempelajari aplikasi *paint* ini karena dikemudian hari dapat bermanfaat dalam mengembangkan kreatifitas mereka melalui menggambar dan mewarnai pada media digital. Dari kegiatan menggambar dan mewarnai pada aplikasi *paint* ini, anak usia dini juga dapat belajar mengenai ilmu-ilmu dasar *editing* yang berguna juga pada aplikasi *editing* lainnya. Ilmu *editing* tidak akan hilang dikemudian hari karena semakin berkembang zaman dan berkembangnya teknologi, ilmu editing

akan terus berguna Penelitian ini pernah dilakukan oleh (Elminah dan Budiarti, 2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan ketertarikan anak muncul dengan rangsangan melalui aplikasi *paint*. Dengan penggunaan aplikasi *paint* ini mampu memunculkan semangat dan potensi anak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai dalam meningkatkan daya imajinasi pada anak. Dapat terlihat dari ketertarikan anak saat praktik menggunakan aplikasi *paint*. Mereka ingin mencoba berbagai gambar yang dipadukan dengan warna yang mereka sukai.

Penelitian ini juga dilakukan oleh (Hayati, dkk, 2018) dengan hasil penelitian bahwa penggunaa aplikasi *paint* pada komputer dalam melatih kemampuan visual pada anak dan dapat meningkatkan kretifitas anak dalam menggambar dengan ini melalui aplikasi *paint*. (Widiawati, dkk, 2018) juga melakukan penelitian yang sama dengan hasil penelitian bahwa aplikasi *paint* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian (Widiawati, dkk, 2018) ini dilakukan terlebih dahulu *pre-test* pada anak sebelum memperkenalkan aplikasi *paint* dan terlihat hasilnya bahwa masih

ada anak yang belum berkembang terkait aplikasi tersebut. Kemudian pada tes akhir atau *posttest*, terbukti bahwa mereka yang belum berkembang mengalami peningkatan menjadi mulai berkembang kemampuan kognitifnya.

Dalam kegiatan ini, kami tentunya ingin memperkenalkan kepada mereka mengenai aplikasi digital *paint* serta memfasilitasi mereka dengan menyediakan media pembelajaran berupa laptop.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa pada hari Kamis, tanggal 6 April 2023. Target pengabdian ini ialah anak usia dini dengan usia mulai dari usia 5-10 tahun. Kegiatan ini diikuti oleh 15 peserta yang dibagi ke dalam tiga kelompok. Metode pengabdian yang kami lakukan ialah berupa pelatihan atau pembelajaran dengan praktik langsung mengenalkan aplikasi *paint* melalui kegiatan interaksi antara kami sebagai pengajar dengan para anak di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa. Kami memberikan contoh pengoperasian aplikasi *paint* melalui media proyektor kemudian mereka memperhatikan lalu mempraktekan pada laptop mereka masing-masing dengan

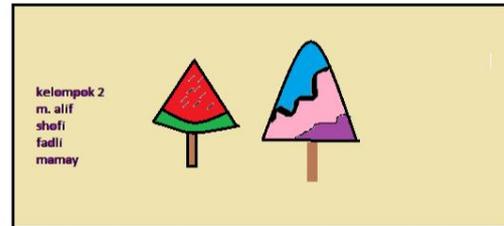
didampingi anggota kami sebagai pembimbing setiap kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tidak dapat dipungkiri lagi, teknologi dapat berperan penting dalam proses kegiatan belajar dan mengajar (Wijaya, dkk, 2021). Mengingat perkembangan teknologi sudah sangat berkembang pesat, penggunaan teknologi pada anak namun penggunaan teknologi pada anak tidak berkembang dengan baik khususnya di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa cabang Rempoa. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang. Pengabdian ini memberikan pengajaran meliputi pengenalan fitur-fitur pada aplikasi *paint* dan diiringi pelaksanaan praktik langsung.

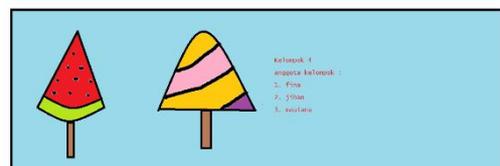
Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan pada penelitian ini, yakni menstimulasi kemampuan menggambar dan mewarnai pada anak usia dini, kami melakukan tes akhir yang dilakukan praktik secara berkelompok tanpa adanya bantuan pembimbing. Sehingga dalam tes ini, anak dilatih untuk mengingat fitur-fitur yang telah diajarkan dan mengingat *step-by-step* yang dilakukan untuk bisa menghasilkan sebuah gambar yang sudah diberi warna yang mana telah diajarkan sebelumnya. Dan dites akhir ini, anak juga dapat mengekspresikan ide

kreatif mereka, karena mereka dibebaskan untuk memilih warna yang mereka inginkan pada pewarnaan gambar tersebut.



Gambar 1. Hasil gambar dari kelompok 2

Berdasarkan hasil praktik yang telah dilakukan, kemampuan anak di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa cabang Rempoa telah menunjukkan hasil bahwa mereka telah memahami dalam pengoperasian aplikasi *paint*, seperti mengetahui ikon-ikon dan fungsinya.



Gambar 2. Hasil gambar kelompok 4

Dari gambar 1 dan 2 terlihat bahwa hampir seluruh peserta yang sebelumnya belum paham mengenai aplikasi *paint*, mengalami

peningkatan pemahamannya. Sehingga dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran aplikasi *paint* ini mampu meningkatkan kognitif pada anak usia 5-10 tahun.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa menstimulasi kemampuan menggambar dan mewarnai pada anak melalui media pembelajaran di aplikasi *paint* berhasil dilakukan dalam satu hari tersebut. Anak-anak atau para peserta mampu mengenali fitur-fitur dasar aplikasi *paint* serta menerapkannya pada saat tes menggambar dan mewarnai diakhir kegiatan tersebut.

Kegiatan ini dapat memberikan peluang besar bagi anak-anak untuk mengenal teknologi lebih dalam dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pengolah gambar dan warna seperti aplikasi *paint*.

Untuk lebih mempertajam pengetahuan anak-anak di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa cabang Rempoa terkait ilmu-ilmu dasar menggambar dan mewarnai di aplikasi *paint* yang telah diajarkan, kami menyarankan kepada pihak Yayasan untuk mengadakan kegiatan pembelajaran terkait ilmu

teknologi ini seperti halnya pembelajaran mata pelajaran TIK di sekolah pada umumnya. Pembelajaran ini dilakukan setidaknya sebulan 2x dan dilakukan rutin guna anak-anak dapat mahir dan menguasai pengoperasian aplikasi *paint* serta aplikasi editing lainnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan ini, kami menyampaikan terima kasih kepada Kepala Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa yang telah memberikan kesempatan dan tempat kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Suciati Muanifah, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing kelompok kami yang selalu membimbing dan mengarahkan kegiatan ini mulai dari konsultasi judul pengabdian sampai pendampingan di saat kegiatan pengabdian ini berlangsung. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua Pelaksana dan Moderator yang telah memandu acara dari awal hingga akhir. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada anak-anak di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa cabang Rempoa yang telah berpartisipasi aktif mengikuti acara hingga selesai. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada

anggota kelompok 1&2 yang sama-sama membantu dalam proses perencanaan kegiatan hingga pelaksanaan kegiatan dengan mendampingi proses pembelajaran tiap anak.



**(Gambar 1. Sambutan yang dilakukan oleh Ibu Suciati Muanifah, S.E., M.M.)**



**(Gambar 2. Pemaparan Materi)**



**(Gambar 3. Pemberian Pelakat kepada Kepala Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa)**



**(Gambar 5. Foto Bersama)**

## REFERENSI

Elminah, E., & Budiarti, E. (2022). Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B di TK Al-Mukhlisin. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 104-112.

- Faizah, N., & Mangiri, H. S. (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), 13-21.
- Hartati, S., Lubis, S. G., Gultom, R., & Lubis, M. Z. (2020). Pengamplikasian Microsoft Paint dalam Menunjang Minat Belajar Siswa. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 83-92.
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witarsa, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 111-117.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56-70.
- Indrawan, G. B., Sari, G. A. G. M., Putri, K. U. D., Putri, D. P. H., & Dewi, L. J. E. (2022). Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar. *WIDYA LAKSANA*, 11(1), 76-84.
- Widiawati, W. W., Karim, M. B., & Mayangsari, D. (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