

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER APLIKASI DIGITAL *PAINT*

Arniwati Gea<sup>a,1</sup>, Novianti Dwi Rahayu<sup>b,2</sup>, Nurlatifah<sup>c,3</sup>, Vanesa Diyan Pratiwi<sup>d,4</sup>

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

<sup>1</sup>arniw71@gmail.com; <sup>2</sup>noviantidwrhy08@gmail.com; <sup>3</sup>nur733954@gmail.com;

<sup>4</sup>vanesadianpratiwi7@gmail.com

\*arinawati gea

---

### *Abstrak*

Pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan, semakin mudah diterima, semakin baik media pembelajaran tersebut menjalankan fungsinya sebagai alat interaksi Pendidikan. Komputer sebagai media pembelajaran anak memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan khususnya pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Salah satunya penggunaan aplikasi digital paint yang memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman praktik, dengan membuat dan mengedit gambar serta memanfaatkan beragam fitur kreatif yang disediakan. Program Pengabdian (Mahasiswa) Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan mereka kesempatan untuk mengenal dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer melalui aplikasi paint. Era sekarang ini sangat dibutuhkan keahlian dalam media digital sesuai perkembangan zaman yang maju, sehingga penting untuk masa depan. Penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, dimana melakukan beberapa sesi kegiatan yang meliputi, pengenalan dan pelatihan, sesi pembelajaran menggunakan media pembelajaran komputer, sesi pengawasan dan bimbingan, evaluasi dan pemantauan kegiatan di lokasi. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi paint sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan visual anak-anak di usia dini di Panti Asuhan Dompot Yatim dan Dhuafa Rempoa. Setelah adanya kegiatan ini, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi paint sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan visual anak-anak di usia dini di Panti Asuhan Dompot Yatim dan Dhuafa Rempoa. Diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa dilakukan secara berkala di tempat yang sama bahkan di tempat lain agar memajukan pengetahuan dan keterampilan anak untuk masa depan.

**Kata Kunci:** pendidikan; komputer; media pembelajaran; aplikasi paint

---

### *Abstract*

*Effect of Computer Based Instruction Media on Digital Painting Application. Child education is influenced by the provided learning media, the easier it is to accept, the better the learning media functions as an educational interaction tool. Computers as children's learning media have a number of significant advantages, especially in their ability to present learning material in an interactive and interesting way. One of them is the use of the digital paint application which allows children to learn through practical experience, by creating and editing images and utilizing the various creative features provided. This Community Service (Student) Program aims to provide opportunities for them to get to know and utilize computer-based learning media through the paint*

*application. In this current era, expertise in digital media is urgently needed according to the development of advanced times, so that it develops into the future. This study used the direct observation method, which carried out several activity sessions which included introduction and training, learning sessions using computer learning media, supervision and guidance sessions, evaluation and monitoring of activities on site. This study proves that the use of paint applications as a learning tool can improve the intelligence and visual abilities of children at an early age at the Dompét Yatim and Yayasan Dhuafa Rempoa. After this activity, it was concluded that the use of the paint application as a learning tool can improve the intelligence and visual abilities of children at an early age at the Dompét Yatim and Dhuafa Rempoa Orphanages. It is hoped that this kind of activity can be carried out periodically in the same place and even in other places in order to advance children's knowledge and skills for the future*

***Keywords:*** *education; computer; instructional Media; application paint*

## PENDAHULUAN

Teknologi digital merupakan alat yang digunakan untuk membantu manusia melakukan pekerjaan secara otomatis dengan bantuan komputer. Jika digunakan secara berlebihan, teknologi digital dapat menyebabkan beberapa masalah pada fisik seperti, gangguan belajar, gangguan penglihatan, gangguan sosialisasi, dan gangguan pada otot dan sendi. Sebaliknya, jika digunakan dengan benar dan objektif, teknologi justru mampu merangsang motorik, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir, dan menambah pengetahuan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan oleh pendidik guna menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga target kompetensi dapat tercapai. Jika tidak ada media pembelajaran atau media pembelajaran kurang baik, proses pembelajaran sebagai mekanisme interaksi ilmu juga akan berjalan dengan tidak maksimal (Eni Fariyatul Fahyuni, 2017). Pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan, semakin mudah diterima, semakin baik media pembelajaran tersebut menjalankan fungsinya sebagai alat interaksi Pendidikan. Media yang digunakan selalu mengikuti perkembangan teknologi pada zaman tersebut. Pada awal tahun 1900-an,

alat komunikasi yang paling umum digunakan adalah alat cetak (setelah penemuan alat cetak). Namun, selama perkembangan jaman, media mulai berkembang dengan munculnya radio, sinema, komputer, animasi bergerak, komputer, dan jaringan lunak yang muncul pada permulaan tahun 2000-an (Dewi et al., 2018).

Media pembelajaran komputer sebagai salah satu perkembangan jaman yang tidak dapat dilepaskan pada era sekarang memiliki peranan penting untuk pendidikan. Kemampuan komputer dalam menyajikan sesuatu dengan menarik dan praktis membuat penggunaannya merasakan dampak signifikan dalam mengembangkan proses belajar mengajar.

Menurut Darmawan (2018) pada salah satu penelitiannya tentang penggunaan teknologi komputer dapat digunakan sebagai sarana untuk menginformasikan serta menyerap informasi dengan memanfaatkan perangkat berupa mikroprosesor. Penggunaan beragam aplikasi komputer dalam proses belajar-mengajar umumnya disebut sebagai CAI (*Computer-Assistance Instruction*) dan CBI (*Computer-Based Instruction*). Dengan memanfaatkan teknologi komputer, guru dengan mudah merancang, memproduksi, mengimplementasikan, serta mengevaluasi bahan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh yang signifikan. Berikut adalah beberapa pengaruh positif dan negatif yang dapat terjadi, antara lain : Pengaruh positif komputer sebagai media belajar ialah meningkatkan motivasi dan minat belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, mempermudah pemahaman konsep , dan membantu mengembangkan keterampilan teknologi informasi. Sedangkan pengaruh negatif nya yaitu meningkatkan paparan radiasi layar komputer yang berpotensi berbahaya bagi kesehatan, menurunkan kemampuan untuk berinteraksi sosial, dan membuat terlalu tergantung pada teknologi.

Beberapa saran dan hal yang sebaiknya diperhatikan dalam menghadapi pembelajaran berbasis komputer;

Pertama, tetap mengatur jadwal belajar yang teratur dan seimbang;

Kedua, tetap berinteraksi secara sosial dengan teman dan lingkungan sekitar;

Ketiga, hindari menggunakan teknologi saat makan, tidur, atau melakukan kegiatan fisik;

Keempat, gunakan perangkat pembelajaran berbasis komputer dengan bijak;

Kelima, tetap terbuka terhadap pengalaman belajar yang berbeda.

Banyak aplikasi pada media komputer yang dapat dijadikan penyalur interaksi belajar kepada anak, salah satunya aplikasi *Paint*.

Aplikasi *paint* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *microsoft windows* yang memiliki fitur untuk membuat dan mengolah gambar. Aplikasi ini umumnya dapat digunakan secara *offline* pada komputer tanpa memerlukan internet.

Beberapa prosedur dalam menggunakan aplikasi *microsoft paint*, yaitu;

Langkah pertama, Cari program *Microsoft Paint* dengan mengeklik ikon *start* yang terletak pada menu *taskbar*;

Langkah kedua, Klik menu *all program*, lalu pilih menu *accessories*, dan aplikasi *paint* akan terlihat, lalu klik;

Langkah ketiga, Aplikasi *paint* akan berjalan, mulailah menggambar.

*Microsoft Paint* adalah sebuah aplikasi pengolah gambar sederhana yang biasanya tersedia di komputer dengan sistem operasi *Windows*. *Paint* dapat digunakan untuk membuat, mengedit, dan memperbaiki gambar dengan mudah. Dengan bantuan media pembelajaran berbasis komputer, kita dapat belajar cara menggunakan *Paint* dengan lebih efektif dan efisien, sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik. *Paint* adalah salah satu aplikasi pengolah gambar sederhana yang sudah ada sejak tahun 1985. Aplikasi ini pertama kali dirilis bersamaan

dengan peluncuran sistem operasi *Windows* versi 1.0. Awalnya, *Paint* hanya memiliki fitur yang sangat sederhana, seperti menggambar garis, kotak, lingkaran, dan mengisi warna solid pada bidang gambar. Namun, sekarang *Paint* sudah semakin canggih dan bisa melakukan hal yang lebih banyak, seperti mengatur gambar menjadi transparan, membuat gambar 3D, serta menambahkan efek dan filter pada gambar. Dengan *Paint*, kita bisa berkreasi dan membuat gambargambar yang unik dan menarik dengan mudah.

Ada beberapa fungsi lain dari *Paint* antara lain;

Pertama, membuat gambar : dapat membuat gambar baru dengan menggunakan pensil, kuas, penghapus, dan bentuk-bentuk geometris lainnya;

Kedua, mengedit gambar : Gambar yang sudah ada dapat diubah dengan menambahkan, menghapus, atau memodifikasi elemen gambar seperti teks, warna, dan bentuk;

Ketiga, memperbaiki gambar : Gambar yang rusak atau buram dapat diperbaiki dengan menghilangkan cacat atau menyesuaikan kecerahan dan kontras;

Keempat, mengubah format gambar : *Paint* dapat digunakan untuk mengubah format gambar dari satu jenis ke jenis lainnya seperti dari BMP ke PNG;

Kelima, menyimpan gambar: Setelah gambar selesai dibuat atau diedit, pengguna dapat menyimpan gambar tersebut dalam berbagai format *file* seperti PNG, JPEG, BMP, dan lainnya.

Menurut Ho et al. (2019), kelebihan dari aplikasi *paint* adalah kemudahan penggunaannya bagi anak-anak, menarik perhatian dan minat mereka dalam belajar. Disamping itu, keunggulan lain dari aplikasi *paint* yaitu memiliki berbagai fasilitas antara lain ikon garis cekung, garis lurus, pengolahan gambar, kemampuan untuk melihat bentuk gambar, memberikan warna, dan mengedit teks (Febiharsa & Djuniadi, 2018).

Argumen diatas didukung juga dari hasil penelitian dari (Febiharsa dan Djuniadi, 2018), Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *paint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam melukis. Membuat gambar dan memberi warna secara digital terutama melibatkan membuat garis horizontal, vertikal, kurva, dan lingkaran, dapat membantu meningkatkan keterampilan koordinasi mata dan tangan (Thompson et al., 2011).

Tujuan dari program Pengabdian (Mahasiswa) Kepada Masyarakat ini antara lain adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang pengaruh media pembelajaran

berbasis komputer dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan motivasi belajar anak-anak melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. serta memperluas wawasan anak-anak tentang teknologi komputer dan aplikasinya dalam berbagai bidang kehidupan.

Disamping itu, dengan diadakannya program ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknologi komputer, dengan melibatkan anak-anak dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Program Pengabdian ( Mahasiswa ) Kepada Masyarakat ini dilakukan di Panti Asuhan Dompot Yatim dan Dhuafa Rempoa. Jl. Rempoa Raya No.88A, Rempoa, Kec. Ciputat Tim, Kota Tangerang Selatan, Banten 15412. Kegiatan ini dilakukan pada hari kamis tanggal 6 April 2023 Jam 14.00 – 17.00 WIB. Sasaran dalam Pengabdian (Mahasiswa) Kepada Masyarakat ini adalah anak-anak di Yayasan Dompot Yatim dan Dhuafa. Program ini ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, pemahaman, dan keterampilan anak-anak melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer khususnya aplikasi *Paint*, dengan harapan bahwa mereka akan dapat memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran untuk pengembangan mereka secara holistik.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah mendatangi yayasan dan melakukan beberapa sesi kegiatan yang meliputi, pengenalan dan pelatihan, sesi pembelajaran menggunakan media pembelajaran komputer, sesi pengawasan dan bimbingan, evaluasi dan pemantauan kegiatan di yayasan tersebut.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan media pengajaran melalui aplikasi komputer *paint*, anak-anak dapat melakukan aktivitas yang mampu meningkatkan kemampuan mereka. Karena sebenarnya, anak-anak memiliki perbedaan imajinasi yang tinggi dibanding orang yang lebih tua. Anak-anak sangat aktif, mudah berubah, penuh semangat, serta selalu mencari tahu tentang segala hal yang ada disekitarnya, seolah-olah tidak ada waktu untuk berhenti dari pembelajaran. Anak-anak juga cenderung egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang alami, kreatif, penuh fantasi, fokus perhatiannya singkat, dan merupakan waktu yang memiliki potensi besar untuk belajar. Ciri-ciri yang dimiliki anak yang sehat adalah anak memiliki dorongan untuk mengetahui yang kuat dan semangat terhadap banyak hal. Anak terlihat bersemangat untuk memahami dan mencoba instrumen-instrumen yang ditunjukkan oleh pengajar. Anak-anak memerhatikan serta menanyakan mengenai manfaat dari semua instrumen. Ini sesuai dengan teori (Fadlillah, 2012) bahwa anak

umumnya condong untuk mengamati, mengobrol, dan menanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya, terutama hal-hal yang baru. Pemanfaatan komputer sebagai sarana pengajaran menurut Ega & Rima (2016) ialah metode pembelajaran yang menggunakan program atau aplikasi komputer sebagai media bagi murid-murid untuk berinteraksi dengan komputer dalam kegiatan belajar mengajar baik di kelas maupun di rumah. Program yang tersedia di sekolah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam pengamatan ini, fokus pengamatannya adalah pada aplikasi *paint*. Aplikasi ini memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan proses mengolah berbagai gambar, menggambar garis yang lurus dan berbentuk, membentuk garis lingkaran, mewarnai, serta mengedit tulisan (Benny A, 2010).

Saat pelaksanaan, Anak duduk dengan saksama mendengarkan penjelasan dari pemberi materi. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan kelompok siswa yang akan dilatih untuk bekerja sama guna meningkatkan kekompakan dan mempermudah penyelesaian soal yang diberikan. Disamping itu, anak juga akan saling bergaul dan berbagi gagasan untuk memperoleh suasana belajar yang lebih menyenangkan. Meskipun demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pembelajaran

semata. Selama acara tersebut, pengisi acara membuat berbagai permainan guna menghindari kebosanan murid dan meningkatkan antusias belajar. Tindakan ini dilakukan karena murid masih dalam kategori usia muda dan cenderung cepat mengalami bosan.

Untuk memotivasi siswa dalam belajar, pemberi materi telah menyiapkan hadiah sebagai penghargaan di akhir kegiatan. Mereka harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemberi materi, agar siswa dapat memperoleh hadiah tersebut. Disamping itu, pengajar juga mengarahkan dan menjelaskan apa saja manfaat kegiatan ini untuk mereka serta anak juga diarahkan untuk menyampaikan manfaat yang mereka dapatkan melalui program ini. (Sudjana, 2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengajarkan anak-anak, karena dapat membuat proses belajar lebih menarik dan membangun semangat belajar yang tinggi pada mereka.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat berlangsung dengan sukses. Berdasarkan hasil dari pengamatan, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *paint* sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan visual anak-anak di usia dini di Panti Asuhan

Dompot Yatim dan Dhuafa Rempoa. Minat dan ketertarikan anak-anak mulai timbul melalui rangsangan menggunakan aplikasi *paint*. Anak-anak belajar langsung dengan menggunakan aplikasi ini, sehingga mereka dapat mencoba berbagai gambar dengan paduan warna yang disukai. Mereka mengekspresikan diri melalui gambar-gambar yang mereka sukai. Aplikasi *paint* ini tidak hanya membantu anak-anak membuat gambar secara digital, tetapi juga memberi mereka tantangan baru untuk berani berinteraksi dengan teknologi dan belajar melalui media audio-visual.

Saran kami, kegiatan pengabdian semacam ini dapat dilakukan secara berkala di tempat yang sama atau berbeda, dengan fokus pada masyarakat yang membutuhkan bantuan dalam bidang pendidikan. Hal ini bertujuan agar mereka tidak hanya mendapat kesejahteraan finansial, tetapi juga pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk menjalani kehidupan mereka.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada pihak pengurus Panti Asuhan Dompot Yatim dan Dhuafa Rempoa yang telah memberi izin kegiatan ini serta memberikan waktu dan tenaganya untuk kelancaran acara. Terimakasih juga kepada semua panitia dan yang berkontribusi selama keberlangsungan kegiatan ini.



(Gambar 1. Foto pembukaan PKM)



(Gambar 2. Foto sambutan oleh Suciati Muanifah, S.E., M.M.)



(Gambar 3. Foto Pemaparan Materi)



(Gambar 4. Foto Bersama)



## REFERENSI

- Darmawan, D. (N.D.). *Sim Berbasis Ict Dalam Mengembangkan Digital Library*.
- Dewi, W. W., Muhammad, M., & Karim, B. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang*.
- Eni Fariyatul Fahyuni, S. P. M. Pd. I. (n.d.). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi (Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam)*.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Beny Indrawan, G., Ayu Gita Mulya Sari, G., Utari Darma Putri, K., Prima Handayani Putri, D., Joni Erawati Dewi, L., & Studi, P. (2022). Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 11, Issue 1).
- Elminah, A.-M., & Budiarti, E. (2022). Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B di TK.
- Marwah, K., Hasibuan, A. A., Tambunan, A., Gunawan, A., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2020). Masalah Jurnal Pengabdian Masyarakat Pemanfaatan Aplikasi Paint Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas.
- Pendidikan, J., & Humaniora, S. (2023). Membuat Pembelajaran Visual dengan Memanfaatkan Aplikasi Paint (Vol. 1, Issue 2).