

**PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER APLIKASI PAINT UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI
PAUDQU BAITUS SYUHADA BOJONGSARI BARU**

Kasih^{1*}, Bodi Santoso², Uliyatunisa³

^{1,2,3} Universitas Pamulang

E-mail: dosen00744@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Aplikasi Paint untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Anak Usia Dini di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada anak usia dini. Masa usia dini merupakan periode optimal dalam perkembangan anak. Pada tahap ini, berbagai aspek kemampuan anak seperti kognitif, motorik fisik, bahasa, sosial emosional, serta moral berkembang dengan sangat cepat. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan juga terus mengalami kemajuan, termasuk dalam penerapan teknologi yang kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah diterapkan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis komputer melalui aplikasi *Paint* dapat membantu meningkatkan kecerdasan visual anak usia dini dalam berbagai proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi. Dalam kegiatan ini, media yang digunakan adalah aplikasi *Paint* berbasis komputer yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan anak, khususnya dalam hal belajar, pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Peserta dari pelatihan ini adalah anak usia 4-6 tahun yang berjumlah 20 anak dari PAUDQU Baitus Syuhada. Sebagai tahap awal, metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi survei dan wawancara dengan guru dan siswa anak usia dini, observasi, pengumpulan data terkait proses pembelajaran atau pengaplikasiannya, serta kajian literatur untuk mendapatkan referensi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam pelaksanaan kegiatan ini. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, pelatihan pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan media *Paint* diharapkan dapat menjadi sarana yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan visual anak usia dini, sekaligus menstimulasi perkembangan mereka dan mengembangkan kemampuan berpikir anak secara optimal.

Kata kunci: Aplikasi, paint, Kecerdasan, dan Visual,

ABSTRACT

Computer-Based Learning Training Using Paint Application to Improve Visual Intelligence of Early Childhood at PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru is one of the community service activities aimed at early childhood students. This period is considered an optimal stage of development, where all aspects of the child's abilities, such as cognitive, motor, language, social-emotional, and moral skills, develop very rapidly. Nowadays, the field of education continues to advance significantly, including in the use of technology, which is not only utilized by adults but has also been introduced into early childhood education. The purpose of this community service activity is to measure the effectiveness of using computer-based learning media through the Paint application in improving early childhood visual intelligence during learning activities. Learning media refers to any tools used by educators to facilitate the delivery of material. The media applied in this activity is the computer-based Paint application, which is designed to stimulate children's abilities, particularly in learning, problem-solving, logical thinking, and symbolic reasoning. The subjects of this training activity were 20 children aged 4-6 years from PAUDQU Baitus Syuhada. As an initial step, the methods used in this community service activity included surveys and interviews with teachers and students, direct observation, data collection related to learning and media application, and literature studies as a scientific basis to ensure the academic accountability of the activity. Through the implementation of this community service, the use of the Paint application is expected to become an interesting and enjoyable learning medium to enhance early childhood visual intelligence, stimulate their development, and foster their thinking abilities optimally.

Keywords: Application, paint, Intelligence, and Visual.

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru guna meningkatkan kemampuan serta perkembangan peserta didik. Untuk mendukung keberhasilan tersebut, diperlukan media yang mampu menjadi sarana dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, mencakup aspek nilai moral dan agama, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, maupun seni. Stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia serta tahap perkembangan masing-masing anak, karena meskipun usianya sama, tingkat perkembangannya bisa berbeda (Risatianti Kolopaking, dkk, 2019). Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang pengembangan kecerdasan visual siswa.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam proses belajar mengajar perlu dipilih secara tepat, khususnya bagi guru yang mengajar anak usia dini. Pemilihan media yang sesuai akan membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong minat belajar siswa, serta meningkatkan kecerdasan mereka. Ketika media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai, maka tujuan pembelajaran pun diharapkan dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, setiap anak perlu mendapatkan perlakuan yang berbeda, disesuaikan dengan potensi kecerdasan yang dimilikinya masing-masing. (Lina Amelia dan Nasrida, 2018). Diera teknologi seperti sekarang ini hendaknya seorang guru sudah bisa memilih dan menerapkan media pembelajaran berbasis komputer atau menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajarnya seperti penggunaan laptop, handphon, dan alat teknologi lainnya. Tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi tidak selalu dapat diterapkan dalam setiap proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang perlu dicapai oleh anak melalui pengalaman langsung, baik dengan melihat maupun merasakan secara nyata melalui penggunaan media konkret.

Mengingat bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan awal bagi anak, maka penyelenggaraannya perlu disusun sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Masa usia dini, atau yang sering disebut sebagai Golden Age, merupakan periode emas di mana anak sangat sensitif dalam menerima berbagai rangsangan, baik yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, maupun bahasa. (Faizah, N., & Mangiri, 2018). Oleh karena itu, untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini, peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Bagi anak usia dini, proses belajar berlangsung melalui aktivitas bermain dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, baik media konkret, media audio, media visual, maupun media audio-visual. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu mengembangkan kecerdasan visual anak. (Suryadi, 2014) Kecerdasan visual merujuk pada kemampuan seseorang dalam mengamati suatu objek secara sangat rinci. Kemampuan ini memungkinkan individu merekam apa yang dilihat dan didengarnya, serta berbagai pengalaman lainnya, ke dalam ingatan jangka panjang. Bahkan,

ketika diminta untuk menggambarkan kembali apa yang telah direkam tersebut, ia mampu menuangkannya ke dalam gambar di atas kertas dengan sangat akurat. (Yulaelawati, 2014) menggambarkan kecerdasan visual spasial sebagai kecerdasan ruang atau gambar. Menggambar bagi anak-anak merupakan salah satu kegiatan bermain, yang dilakukan dalam rangka memberikan kesenangan, kepuasan ekspresi, eksplorasi dan unjuk kebolehan (Selviyani et al., 2022). Kecerdasan visual spasial (visual spatial intelligence) merupakan kemampuan dalam memahami ruang, yang dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas bermain seperti menyusun balok, mengenal bentuk-bentuk geometri melalui puzzle, menonton film, melukis, menggambar, ataupun bermain dengan imajinasi. Dalam proses pembelajaran, anak dapat diarahkan menggunakan media seperti aplikasi komputer Paint, yang umumnya disukai anak karena memungkinkan mereka untuk mendesain, menggambar, memvisualisasikan, serta mencoret-coret secara kreatif.

Seluruh uraian di atas sejalan dengan pendapat Hayati dan Kurniawati (2018) yang menyatakan bahwa kecerdasan visual pada anak perlu dirangsang dan dikembangkan, salah satunya melalui kegiatan menggambar. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian (Elminah, E., & Budiarti, 2022) yang menunjukkan bahwa minat serta ketertarikan anak dapat muncul ketika mereka diberikan rangsangan menggunakan aplikasi Paint. Senada dengan penelitian Tati Hayati dan Mimik Kurniawati (2018) penggunaan aplikasi Paint pada komputer terbukti mampu melatih kemampuan visual anak dan meningkatkan kreativitas mereka dalam menggambar. Oleh karena itu, pendidik dalam mengembangkan kecerdasan visual anak perlu mempertimbangkan penggunaan media komputer sebagai sarana pendukung. Namun, di PAUDQU Baitus Syuhada, pembelajaran berbasis aplikasi komputer belum diterapkan akibat keterbatasan sarana dan prasarana yang masih belum memadai. Akibatnya, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, di mana anak-anak hanya menggunakan kertas atau buku gambar, sementara guru yang menggambar sesuai dengan keinginan anak.

Bagi anak-anak, menggambar merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang bertujuan memberikan kesenangan, kepuasan dalam berekspresi, eksplorasi, serta sebagai sarana untuk menunjukkan kemampuan diri. Melalui kegiatan menggambar, terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh anak, seperti pengembangan keterampilan motorik halus, peningkatan imajinasi dan kreativitas, pemanfaatan waktu luang secara positif, pelatihan ketelitian dan ketekunan, penguatan konsentrasi, serta pengasahan dan pemantapan bakat yang dimiliki anak (Azwanti, dkk, 2019). Oleh karena itu pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini penulis mengangkat judul Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Anak Usia 4-6 Tahun di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru.

METODE

Adapun kegiatan pengabdian yang mengambil tema “Kegiatan Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru,” Menggunakan metode ceramah, diskusi, dan permainan. Permainan dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu peserta lebih mudah memahami materi. Dalam pelaksanaannya, seluruh peserta diharapkan berperan aktif dalam berbagi pemahaman maupun pengalaman masing-masing demi tercapainya efektivitas kegiatan. Metode pertama yang akan dibahas adalah Active Learning. Sesuai dengan namanya, konsep yang diusung dalam metode ini adalah mendorong peserta agar lebih aktif dalam mengikuti proses pelatihan.

Metode ini juga mampu membuat peserta pelatihan menjadi lebih energik, antusias, aktif, dan cekatan. Peserta diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Semakin baik demonstrasi yang ditampilkan, semakin dalam pula pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, peserta juga dapat mengembangkan berbagai soft skill dalam proses pembelajaran, misalnya melalui kerja sama antarkelompok maupun antarindividu dalam menyampaikan gagasan yang dituangkan ke dalam media Paint. Aspek yang akan dievaluasi meliputi kehadiran, keaktifan peserta, serta pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang relevan, di mana kehadiran diukur melalui daftar hadir, keaktifan peserta dinilai menggunakan instrumen observasi, dan pemahaman diukur dari hasil jawaban pada soal latihan yang diberikan. Konsep pelatihan penggunaan aplikasi Paint dalam kegiatan pembelajaran sendiri terdiri dari tiga komponen utama, yaitu komitmen terhadap tujuan, kemandirian dalam menentukan metode belajar, serta kemampuan melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pada pelatihan ini, dijelaskan apa saja peran siswa agar tercapai tujuan pembelajaran serta minat belajar serta kecerdasan Visual mereka dapat meningkat. Penerapan desain ini dicapai dengan mengumpulkan data, mengolah data, dan kemudian menyajikan data dengan informasi yang berguna yang mudah dipahami oleh pembaca. Unsur-unsur yang menjadi subjek penelitian kualitatif dengan teknik observasi adalah tempat, pelaku, dan kegiatan kelompok sasaran pelatihan ini adalah siswa PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru, dengan subjek siswa usia 4- 6 tahun dan melibatkan 20 siswa. Pengabdian ini dilakukan di Aula/ ruang kelas. Lokasi pengabdian kepada masyarakat ini bertempat di Bojongsari Baru RT 09/01, PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru. Dilaksanakan tahun pelajaran 2024/2025 yaitu pada 24-26 April 2025. Pengabdian ini dilaksanakan dengan pertimbangan bahwa pada bulan ini para siswa efektif melaksanakan kegiatan belajar, sehingga pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berlangsung sesuai jadwal.

HASIL

Berdasarkan hasil wawancara, sesi tanya jawab, serta pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan beberapa capaian sebagai berikut:

- a. Terjadinya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait penggunaan Microsoft Paint beserta perangkat pendukungnya. Pencapaian ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam mengajukan pertanyaan serta antusiasme mereka dalam mengoperasikan aplikasi Paint untuk membuat gambar di kelas masing-masing.
- b. Terjadinya peningkatan keterampilan serta kecerdasan visual siswa dalam memanfaatkan media Paint.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa hal yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah tingginya minat serta antusiasme para peserta selama berlangsungnya kegiatan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik dan efektif. Adapun kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan serta kurangnya fasilitas dan peralatan pendukung.



Gambar 1. Sesi Pelatihan dan Makan Siang Bersama

PEMBAHASAN

a. Tercapainya Tujuan

Selama pelaksanaan pelatihan, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi sejak awal hingga berakhirnya kegiatan pengabdian. Secara umum, siswa memahami pentingnya penguasaan *Paint* sebagai sarana untuk membantu mengembangkan kecerdasan visual mereka. Namun, dalam upaya meningkatkan pemahaman tersebut, masih diperlukan dukungan dan motivasi

lebih lanjut, baik dari pihak pemerintah maupun sekolah, guna menyelenggarakan pelatihan yang lebih mendalam.

b. Tercapainya Sasaran

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yang menjadi sasaran adalah para siswa yang berada di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari. Pada acara puncak Sabtu, 26 April 2025, yang dihadiri oleh seluruh siswa dan guru serta yayasan PAUDQU Baitus Syuhada.

c. Tercapainya Target

Target kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Anak Usia 4-6 Tahun di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru telah berhasil dicapai. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dan guru dalam mengajukan pertanyaan serta antusiasme mereka dalam menjalankan atau mengoperasikan media Paint sebagai upaya meningkatkan kecerdasan visual di kelas masing-masing.

d. Tercapainya Manfaat

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Anak Usia 4-6 Tahun di PAUDQU Baitus Syuhada Bojongsari Baru dapat memberikan manfaat bagi siswa PAUDQU Baitus Syuhada.

SIMPULAN

Pada hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa: Microsoft Paint merupakan program yang sederhana dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran. Program ini menyediakan fitur-fitur yang cukup lengkap untuk menstimulasi kemampuan menggambar dan mewarnai anak melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Paint. Pembelajaran berbantuan komputer menggunakan aplikasi Paint telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa PAUDQU Baitus Syuhada terkait penggunaan aplikasi tersebut, sehingga kemampuan mereka dalam memanfaatkan Paint menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Azwanti, Nurul, Alfannisa Annurullah Fajrin, A. Y. M. (2019). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Paint Dan Pembuatan Blog Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pendidik Pada Himpaudi Batam Center." *Riau Journal Of Empowerment* 2, 2(1), 9–13.
- 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 (JSECE)*, 1 (1), 13–21.
- 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.
- Islami, H. Al, Dwi, S., Kusuma, Y., & Fansyuri, M. *Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pengenalan Dasar Pemrograman Untuk Siswa Smp Ypui Parung*. 138–145.
- Lina Amelia dan Nasrida. (2018). Peningkatan Kemampuan Visual Spasial melalui Program Paint di Kelompok B- TK-YKA Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, Vol. 5, No, 21–37.
- Risatianti Kolopaking, Netti Herawati, D., & Pramesthi., I. L. (2019). *Memahami Tumbuh Kembang Anak Usia Dini (0-6 Tahun)*. SEAMEO RECFON.
- Selviyani, Wijaya, dkk. (2022). Menggambar dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol.3 No.2, 1–6.
- Suryadi. (2014). *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Edsa Mahkota.
- Tati Hayati, Mimik Kurniawati, R. W. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint di RA Al Muhajirin Kota Cimahi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2 No 1, 111 – 117.
- Yulaelawati, E. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Pakar Raya.