

TRANSFORMASI TEKNOLOGI UNTUK MEMPERKUAT KREATIVITAS DAN SENI ANAK DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN TIK DI SEKOLAH

Siti Amaliati*¹, Arifatul Maani², Fauziah³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Santri Gresik, Gresik-Indonesia

²STIT Muhammadiyah Lumajang, Lumajang-Indonesia

³STIT Ibnu Sina, Malang-Indonesia

*Email Korespondensi: amaliafillah@gmail.com

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity aims to develop children's creativity and art skills through the introduction of information and communication technology (ICT), especially the use of Microsoft Paint applications. This activity was carried out at Teras Literasi Gresik by involving elementary school children as the main subjects. The program is designed to integrate technology learning with art experiences, so that children not only understand the theory, but also practice directly the features of Paint such as drawing, coloring, and editing images. A practice-based approach is applied to improve children's digital skills early on, while familiarizing them with using computer software in a fun and applicable way. The implementation results showed that participants were active and enthusiastic in participating in the activities, although some still needed assistance to operate the device. question and answer session at the end of the activity showed the participants' increased understanding of the material taught. Limited facilities, such as the number of devices available, became a major challenge in this activity, but did not reduce the overall effectiveness of the program. This activity succeeded in creating an interactive learning atmosphere, improving digital literacy, and preparing children to adapt to more complex technologies in the future. This program makes a real contribution to the development of children's digital and artistic skills in the context of basic education

Keywords: Creativity, Art, Learning ICT, Primary School, Transformation, Technology

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan seni anak-anak melalui pengenalan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya penggunaan aplikasi Microsoft Paint. Kegiatan ini dilaksanakan di Teras Literasi Gresik dengan melibatkan anak-anak Sekolah Dasar sebagai subjek utama. Program ini dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran teknologi dengan pengalaman seni, sehingga anak-anak tidak hanya memahami teori, tetapi juga mempraktikkan langsung fitur-fitur Paint seperti menggambar, mewarnai, dan mengedit gambar. Pendekatan berbasis praktik diterapkan untuk meningkatkan keterampilan digital anak sejak dini, sekaligus membiasakan mereka menggunakan perangkat lunak komputer dengan cara yang menyenangkan dan aplikatif. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa

peserta aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan, meskipun beberapa masih memerlukan pendampingan untuk mengoperasikan perangkat. Sesi tanya jawab di akhir kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diajarkan. Keterbatasan fasilitas, seperti jumlah perangkat yang tersedia, menjadi tantangan utama dalam kegiatan ini, namun tidak mengurangi efektivitas program secara keseluruhan. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan literasi digital, dan mempersiapkan anak-anak untuk beradaptasi dengan teknologi yang lebih kompleks di masa depan. Program ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan digital dan seni anak-anak dalam konteks pendidikan dasar.

Kata kunci: Kreativitas, Seni, Pembelajaran, TIK, Sekolah Dasar, Transformasi, Teknologi

PENDAHULUAN

Teknologi bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi aktivitas manusia setiap harinya (Maritsa et al. 2021., Rupilele 2018). Pendidikan harus adaptif terhadap perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mengapa? karena cara-cara pembelajaran konvensional sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan peserta didik di era modern ini (Lasut, Supit, and Lotulung, 2023). Sehingga pembelajaran TIK di sekolah menjadi suatu keharusan yang harus disampaikan kepada peserta didik sejak dini dan di seluruh jenjang pendidikan dengan tujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan digital yang esensial, yang akan mendukung siswa membangun kemandirian dalam menghadapi tantangan di era globalisasi dan transformasi teknologi (Jamun, Ntelok, and Ngalu 2023).

Teknologi informasi mencakup berbagai aspek, mulai dari perangkat keras seperti komputer dan server, hingga perangkat lunak seperti aplikasi dan sistem operasi. Sementara itu, teknologi komunikasi mencakup semua metode yang digunakan untuk mengirim, menerima, dan bertukar informasi, baik melalui jaringan kabel maupun nirkabel (Puji Alfiansyah, 2023). Sedangkan Kukuh Andri Aka menyatakan bahwa kata teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara istilah mencakup dua makna yang meliputi teknologi informasi dan teknologi komunikasi (Aka, 2017). Perkembangan teknologi dan pengetahuan harus dikuasai oleh peserta didik dengan cara yang akurat dan cepat. Sekolah perlu merespons kebutuhan ini dengan menyediakan fasilitas yang mendukung peserta didik dalam mengikuti kemajuan teknologi serta memanfaatkan TIK untuk mengakses berbagai sumber belajar (Aziz Hussin, 2018., Wolters and Brady 2021).

Namun saat ini masih banyak hambatan dan resistensi dalam penggunaan teknologi diantaranya (1) keterbatasan sarana (2) terbatasnya waktu yang tersedia untuk pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran (3) Minimnya dukungan teknis dalam penggunaan TIK (Siahaan, 2015). Berdasarkan pengamatan di lapangan, di Desa Manyar Sidorukun, anak-anak usia Sekolah Dasar masih menerima pembelajaran TIK melalui pendekatan konvensional, seperti menghafal ikon-ikon, menu, fungsi tombol, dan pengoperasian perangkat keras laptop atau komputer. Selain itu, anak-anak juga diminta menyelesaikan tugas-tugas melalui Lembar Kerja

Siswa (LKS) dan ditambah lagi dengan mengerjakan soal-soal esai dan pilhan ganda saat pelaksanaan ulangan maupun semesteran, hampir tidak ada waktu untuk mempraktekkan dalam mengasah skill mengoperasikan komputer. Pendekatan ini dinilai kurang efektif dan efisien, mengingat pembelajaran TIK seharusnya lebih menekankan pada praktik langsung daripada sekadar penyampaian teori. Sebagaimana penelitian Cepi Riyana yang menjelaskan bahwa idealnya pembelajaran TIK kegiatan lebih ditekankan pada praktek (80%) dan teoritis (20%) dengan menggunakan sumber belajar yang tidak hanya ada disekolah yang pada umumnya terbatas, tetapi juga dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada di luar sekolah dengan sistem pembelajaran individual (Riyana, 2017).

Salah satu materi pembelajaran TIK pada tingkat Sekolah Dasar yaitu penguasaan terhadap Program Paint, aplikasi ini dirancang untuk membuat dan mengedit gambar. Program ini sangat mudah dipelajari dan digunakan, beberapa keunggulan Microsoft Paint adalah: 1) mudah dipahami sehingga praktis untuk digunakan 2) sudah terintegrasi dalam sistem operasi Windows 3) memerlukan ruang penyimpanan yang minimal dan 4) mampu membuat wallpaper atau latar belakang desktop secara otomatis. Selain itu, Paint merupakan aplikasi komputer yang berguna untuk aktivitas menggambar dan mengasah seni anak dalam bidang menggambar. Aplikasi ini mudah dioperasikan, cepat dikuasai, dan memungkinkan hasil gambar dicetak dengan mudah (Faizah and Mangiri 2018).

Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami dasar-dasar pengolahan gambar dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami (Hartati Sri dkk, 2020). Sebagai program bawaan dari sistem operasi Windows, Microsoft Paint menjadi salah satu media yang praktis dan efisien untuk memperkenalkan teknologi sekaligus seni kepada anak-anak sejak dini. Dengan karakteristiknya yang mudah digunakan, Paint memungkinkan siswa mempelajari keterampilan dasar seperti menggambar, mewarnai, mengedit gambar, dan memahami fitur-fitur perangkat lunak grafis secara sederhana (Destiyanti and Prasetyo, 2019).

Pemanfaatan Microsoft Paint dalam pembelajaran TIK memiliki dampak positif yang signifikan bagi siswa. Sebagaimana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh Ghalby Muhammad Tsani, yang menjelaskan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa MI Al Furqon dalam mengoperasikan Microsoft Word dan Microsoft Paint. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang bisa menerapkan teori yang diajarkan di kelas secara langsung menggunakan aplikasi Word dan Paint setelah delapan kali pertemuan (Tsani, Ramansyah, and Aslamiyah, 2024). Selanjutnya penelitian dari Sri Hartati menjelaskan bahwa menggunakan Microsoft Paint, peserta didik dapat menggali ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan mengimplementasikan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Ketika pembelajaran TIK diintegrasikan dengan nilai-nilai relevan, siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan bernilai (Sri Hartati, 2020).

Secara keseluruhan, penelitian pertama fokus pada penerapan teori pembelajaran di dunia nyata melalui pengoperasian Microsoft Word dan Paint, sedangkan penelitian kedua lebih menekankan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir menggunakan Microsoft Paint, serta bagaimana integrasi nilai-nilai dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih bernilai bagi siswa. PkM kali ini lebih fokus pada penggunaan Microsoft Paint dalam mengembangkan

dan memperkuat kreativitas dan seni anak. Dengan tujuan supaya 1) Meningkatkan keterampilan digital dasar dan seni anak dalam konteks menggambar dan desain sesuai perkembangan potensi anak secara individual 2) untuk membiasakan anak-anak dengan perangkat lunak komputer sejak dini dan membantu memahami dasar-dasar teknologi, yang menjadi keterampilan penting di era digital. Dengan demikian anak-anak dapat belajar cara menggunakan alat digital secara mandiri, sehingga anak-anak dapat lebih mudah beradaptasi dengan teknologi yang lebih kompleks di masa depan.

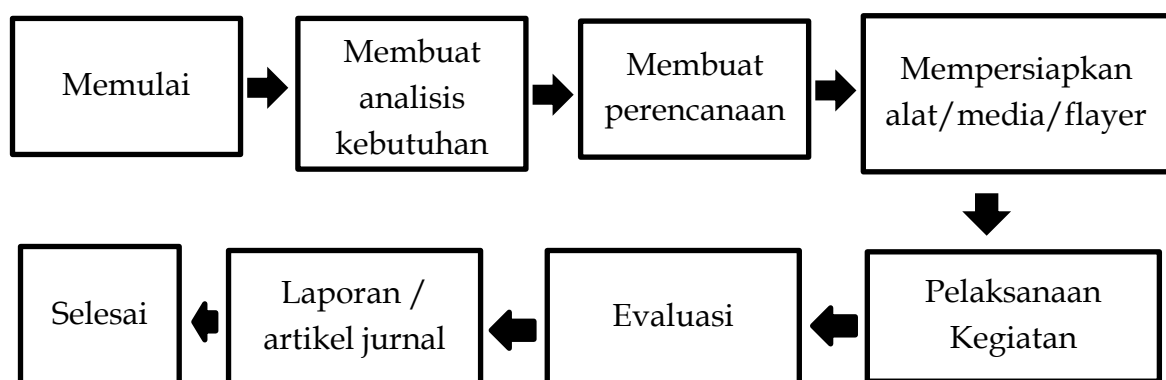
METODE

Kegiatan PkM kali ini dilaksanakan di desa Manyar Sidorukun tepatnya di Teras Literasi. Supaya kegiatan ini direspon baik oleh masyarakat untuk anak-anaknya maka media sosial digunakan untuk menyebarluaskan informasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Jumat pukul 09.00-10.00 WIB dengan tema yang berbeda-beda.

Subjek utama PkM kali ini adalah anak-anak jenjang Sekolah Dasar baik laki-laki maupun perempuan dan diutamakan yang berdomisili di Desa Manyar Sidorukun, sesuai lokasi PkM ini dilaksanakan. Namun, meskipun peserta utama diutamakan berasal dari Desa Manyar Sidorukun, anak-anak dari luar desa tetap diperbolehkan untuk mengikuti kegiatan ini. Anak-anak usia ini sangat pesat tumbuh kembangnya sehingga perlu perhatian yang positif dan tentunya mata pelajaran TIK diajarkan disekolah untuk jenjang ini. Materi utama yang selaras dengan kebutuhan sekolah mengenai penggunaan Microsoft Paint.

Pelaksana PkM ini adalah tim dosen dari STIT Raden Santri Gresik, STIT Muhammadiyah Lumajang dan STIT Ibnu Sina Malang dan menjadi Tim Mitra adalah CV. Mandiri Eloktronika Sidayu.

Supaya PkM ini tersusun sesuai target dan tujuan yang telah ditentukan maka diperlukan alur atau prosedur sebagaimana berikut ini:



Gambar 1: Diagram Alur Penyelenggaraan Kegiatan Pkm

Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, pelaksanaan program diawali dengan tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis dan bentuk kegiatan yang sesuai sebagai solusi atas permasalahan tentang kebutuhan praktek langsung microsoft paint sebagai penunjang pembelajaran disekolah. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan kegiatan yang dirancang mampu mengatasi

permasalahan secara efektif dan solutif. Tahap berikutnya adalah perancangan kegiatan, yang melibatkan penyusunan konsep dan pendampingan yang tepat serta mencari mitra yang tepat secara rinci. Selain itu, pada tahap ini tim merencanakan langkah-langkah pelaksanaan serta menyusun daftar kebutuhan yang diperlukan seperti pembuatan flayer kegiatan, menentukan media, pembagian tugas menyampaikan materi, mencari materi, dan seterusnya. Selain itu, pembagian tugas kepada setiap anggota tim dilakukan untuk memastikan efisiensi dan kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Setelah perancangan selesai, tim masuk ke tahap persiapan. Tahap ini mencakup pengadaan kebutuhan seperti menyebarkan flayer ke sosial media, menyediakan laptop sejumlah tiga unit, pengaturan tata ruang, memasang alat perlistrikan yang aman. Selanjutnya, tim melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelaksanaan dilakukan secara terstruktur agar tujuan kegiatan tercapai secara optimal. Setelah kegiatan selesai, tim melakukan evaluasi bersama untuk menilai keberhasilan program serta mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Sebagai penutup, hasil dari pelaksanaan kegiatan ini didokumentasikan dalam bentuk artikel jurnal ilmiah untuk dipublikasikan. Langkah ini dilakukan untuk menyebarluaskan pengalaman dan temuan dari program PkM, sehingga dapat memberikan manfaat lebih luas bagi masyarakat akademik dan praktisi.

Metode yang digunakan adalah pelatihan. Metode pelatihan sangat selaras dengan bentuk kegiatan ini untuk pengoperasian Program Paint. Pelatihan merupakan komponen krusial dalam aktivitas pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan serta memperluas wawasan individu (Arif Zunaidi, 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Teras Literasi Gresik, yaitu sebuah rumah belajar yang didedikasikan untuk kemasyarakatan dalam bidang literasi, khususnya anak-anak. Teras Literasi menyediakan berbagai program, seperti pengenalan teknologi informasi (IT) dasar, storytelling, English Corner, sains dasar, dan pengenalan bahasa Inggris serta permainan edukatif. Semua program tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan minat literasi anak-anak serta mendukung proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Kegiatan di Teras Literasi Gresik dilaksanakan setiap hari Jum'at dengan tagline "Jum'at Gembira" hal ini dikarenakan menyesuaikan dengan libur sekolah anak-anak yang rata-rata libur pada hari tersebut dan supaya banyak peserta yang dapat mengikuti kegiatan ini.

Sasaran utama kegiatan ini adalah anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar (SD), yang berada pada fase pertumbuhan fisik dan motorik yang sangat pesat. Pada usia ini, perkembangan motorik halus dan kasar mereka sedang mengalami optimalisasi, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan tersebut. Ruang edukasi yang dirancang secara khusus dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dan merangsang perkembangan anak secara menyeluruh.



Gambar 2: Flayer Kegiatan setiap Jumat

Informasi mengenai kegiatan ini disebarluaskan kepada masyarakat umum melalui platform media sosial, khususnya WhatsApp. Media ini dipilih karena memiliki jangkauan yang luas, kemudahan akses, serta tingkat penggunaan yang tinggi di berbagai lapisan masyarakat. Informasi disampaikan melalui desain Flayer yang menarik dirancang oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan juga dibagikan kembali oleh masyarakat untuk memperluas jangkauannya bagi penerima informasi kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pelatihan praktek menggunakan program Paint sebagai sarana untuk kegiatan seperti menggambar, mewarnai, mengedit gambar, memahami fitur-fitur perangkat lunaknya. Tim PkM menyediakan laptop dan notebook sebagai sarana utama untuk mendukung pelaksanaan praktik secara optimal. Sebanyak tiga unit perangkat telah disiapkan dan dapat dimanfaatkan oleh peserta selama kegiatan berlangsung. Penyediaan alat ini bertujuan untuk memastikan setiap peserta memiliki kesempatan dan bergiliran untuk mempraktikkan materi secara langsung, sehingga pemahaman terhadap pengenalan IT dasar, khususnya aplikasi Paint, dapat tercapai secara efektif.

Kegiatan ini diawali dengan doa bersama yang dipimpin oleh dosen dari STIT Muhammadiyah Lumajang, sebagai wujud rasa syukur dan supaya kegiatan dapat terlaksana dengan lancar. Mereka melantunkan doa-doa yang menjadi kebiasaan disekolah-sekolah sehingga lebih memudahkan mereka dalam melafalkannya. Setelah itu, dilakukan sesi perkenalan untuk membangun interaksi antar peserta, meskipun sebagian anak-anak telah saling mengenal sebelumnya. Hal ini bertujuan menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar mereka sudah saling mengenal namun mereka malu-malu menyapa dan memperkenalkan diri.

Selanjutnya berupa materi pengenalan ikon-ikon program Paint beserta fungsinya, yang disampaikan oleh dosen dari STIT Raden Santri Gresik. Materi pengenalan ini disampaikan sebagai penguatan dan pendalaman dari apa yang telah dipelajari oleh anak-anak di sekolah. Melalui kegiatan PkM yang dilaksanakan di Teras Literasi, materi tersebut dijelaskan secara lebih aplikatif untuk meningkatkan

pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Paint.

Penyampaian materi ini dirancang singkat, yaitu hanya lima menit, termasuk penjelasan mengenai fungsi dan cara mengoperasikan tombol on dan off pada laptop. Durasi yang pendek dalam sesi ini sengaja diterapkan untuk memaksimalkan waktu praktik dan memberikan kesempatan lebih luas bagi anak-anak dalam mengeksplorasi membuat desain gambar serta penggunaan warna melalui program Paint. Beberapa materi ikon paint yang diperkenalkan sebagaimana pada gambar 3. Sebelum mengakhiri materi, pemateri mengajukan dua pertanyaan seputar fungsi ikon paint seperti fungsi brush dan air brush dan mereka dapat menjawab dengan baik dan benar, meskipun ada tiga anak yang belum ikut menjawab.

Alat dan fungsi Ikon-ikon pada ToolBox

Alat	Fungsi
 free form select	memilih bagian gambar secara bebas
 select	memilih bidang / bagian gambar dalam bentuk segi empat
 eraser	menghapus gambar
 fill With Color	mewarnai suatu bidang (bidang tertutup/secara keseluruhan)
 magnifier	memperbesar atau memperkecil tampilan gambar
 pencil	membuat gambar bebas
 brush	untuk menggambar bebas sesuai ujung kuas
 airbrush	mewarnai obyek dengan seperti cat semprot
 text	untuk menulis teks (tulisan)
 line	untuk membuat garis
 curve	membentuk garis lengkung
 rectangle	membuat kotak / segiempat
 polygon	membuat gambar dengan bidang tertutup dan saling berhubungan
 ellipse	membentuk bulatan atau lingkaran
 rounded rectangle	membuat kotak dengan sudut lengkung (tidak siku-siku)

Gambar 3:

Materi Pengenalan Ikon Paint, sumber <https://www.google.co.id/imgres>

Setelah penyampaian materi teoritis, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik mengoperasionalkan program Paint untuk melatih keterampilan peserta dalam mengenal dan menggunakan menu-menu menggambar bentuk-bentuk geometri, serta memanfaatkan fitur pewarnaan seperti *brush*, *pencil*, dan *airbrush*. Pada sesi ini, peserta diminta menggambar matahari sebagai pilihan kesepakatan bersama, dengan bimbingan tim PkM mitra.

Kegiatan praktik dilaksanakan secara individual dengan durasi total 45 menit. Setiap anak secara individu mempraktikkan secara bergantian. Sesi praktik ini berlangsung selama kurang lebih 45 menit, sehingga seluruh peserta bisa mendapatkan kesempatan yang sama untuk terlibat secara aktif. Sebagian peserta menunjukkan antusiasme untuk mengeksplorasi lebih jauh dengan menambahkan bentuk segitiga sebagai kerangka awal untuk membuat gambar rumah. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan, khususnya dalam

mengklik ikon-ikon di aplikasi Paint dan menggerakannya kursor. Sehingga memerlukan bimbingan dan latihan lebih lanjut. Namun meskipun demikian antusiasme mereka untuk mencoba dan mempraktikkan keterampilan baru tetap terlihat tinggi.



Gambar 4:
Praktek Pengoperasian Paint
Jenjang Sekolah Dasar



Gambar 5:
Berdoa sebelum melakukan kegiatan

Setelah sesi praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang dirancang sebagai penutup. Pada sesi ini, pemateri mengulas kembali materi yang telah dipraktikkan dan mengajukan pertanyaan kepada peserta untuk menilai pemahaman mereka. Menariknya, pada sesi tanya jawab, peserta mulai menunjukkan keberanian dalam memberikan jawaban dan tidak lagi merasa malu. Mereka bahkan saling melengkapi jawaban satu sama lain dan berani mengajukan argumen dalam suasana diskusi. Sebagai penutup, pemateri menyampaikan agenda dan kegiatan yang akan dilaksanakan pada minggu berikutnya yaitu pengenalan sains sederhana.

Selama kegiatan praktik, tim PkM juga melakukan observasi terhadap kemampuan masing-masing anak. Melalui pengamatan ini, tim dapat memberikan pendampingan secara personal kepada setiap anak-anak berdasarkan tingkat kompetensi yang dimilikinya, sehingga pendekatan yang diberikan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. sisa waktu 5 menit digunakan untuk refleksi selama kegiatan berlangsung. Refleksi ini berisikan tentang pertanyaan apakah kegiatan ini menyenangkan atau tidak? Kegiatan ini apakah memudahkan atau menyulitkan anak-anak? apakah bahasa yang di gunakan oleh tim mudah dipahami?

Beberapa catatan penting yang diidentifikasi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menjadi bahan evaluasi ke depan. Salah satunya adalah tingginya antusiasme masyarakat yang belum sepenuhnya diimbangi dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti jumlah laptop atau notebook yang terbatas. Kondisi ini mengharuskan adanya pembatasan jumlah peserta yang dapat mengikuti kegiatan, sehingga pengelolaan kegiatan dapat berjalan secara optimal dan efektif.

Pembahasan

Setiap program dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif

anak tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas (Zahro, 2015). Sebagai contoh, pengenalan teknologi informasi membantu anak-anak memahami keterampilan dasar komputer yang relevan di era digital.

Kegiatan di Teras Literasi Gresik dilaksanakan secara rutin setiap hari Jumat, dengan mengusung tagline "Jumat Gembira." Pemilihan hari Jumat disesuaikan dengan jadwal libur sekolah anak-anak di desa Manyar Sidorukun, sehingga memungkinkan partisipasi yang lebih luas. Strategi ini menunjukkan perhatian terhadap konteks lokal dan kebutuhan peserta, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan program berbasis masyarakat (Asriati, 2012). Teras Literasi tidak hanya berperan sebagai pusat belajar, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi yang mendorong pembentukan komunitas belajar yang aktif dan berkelanjutan. Inisiatif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literasi masyarakat, khususnya pada generasi muda.

Ruang edukasi yang dirancang secara khusus dapat memberikan lingkungan yang mendukung eksplorasi anak dan membantu mengoptimalkan keterampilan anak (Gusniati et al. 2024). Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis praktik, anak-anak tidak hanya mampu mengasah keterampilan fisik, tetapi juga meningkatkan kemampuan *problem-solving*, kreativitas, serta rasa percaya diri (Mesra 2023). Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk mendukung potensi perkembangan anak secara menyeluruh, sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang berorientasi pada pembentukan individu yang mandiri, adaptif, dan kreatif (Afghani et al. 2022).

Penggunaan WhatsApp sebagai media komunikasi dalam menyebarluaskan informasi mencerminkan pentingnya pemanfaatan teknologi komunikasi dalam mendukung kegiatan berbasis komunitas (Purwadi, Hidayat, and S.W. Sumah 2022). Media sosial seperti WhatsApp tidak hanya efektif untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun keterlibatan dan partisipasi masyarakat dalam program-program edukatif. Dengan demikian, pemanfaatan WhatsApp oleh Tim PkM tidak hanya meningkatkan efektivitas penyebaran informasi, tetapi juga mendorong kolaborasi antara penyelenggara kegiatan dan masyarakat yang menjadi target sasaran (Adawiyah, Reffiansyah, and Anbiya 2024).

Pentingnya penyediaan perangkat dalam pelatihan ini selaras dengan pendekatan pendidikan berbasis teknologi yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (Arifah et al. 2023). Dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan materi secara langsung, pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta tentang dasar-dasar penggunaan aplikasi Paint dan teknologi komputer secara umum dan menstimulasi keterampilan seni mereka dalam menggambar dan mengaplikasikan warna. Hal ini juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan literasi digital dan seni anak.

Kegiatan yang diawali dengan doa dan perkenalan tidak hanya berfungsi sebagai penguatan spiritual, tetapi juga sebagai cara untuk menciptakan suasana kegiatan yang lebih kondusif dan penuh makna dan untuk mengurangi hambatan sosial, mempererat hubungan antar peserta, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif (Saputra, 2021).

Memperkenalkan berbagai ikon dan fitur yang terdapat dalam aplikasi Paint, peserta diajak untuk memahami fungsi-fungsi spesifik yang menjadi dasar dalam

mengoperasikan perangkat lunak tersebut. Materi ini disampaikan dengan pendekatan yang lebih aplikatif. Metode penyampaian dirancang agar peserta tidak hanya mengenal teori tetapi juga dapat langsung mempraktikkan penggunaan fitur-fitur tersebut secara mandiri. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai aplikasi Paint sekaligus mengembangkan keterampilan digital dasar.

Proses pengajaran difokuskan pada pembelajaran yang interaktif dan berbasis praktik, di mana setiap ikon dijelaskan secara rinci melalui demonstrasi langsung oleh pemateri. Peserta juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mencoba fitur yang diperkenalkan dalam sesi tersebut. Dengan cara ini, pengenalan aplikasi Paint tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kepercayaan diri anak-anak dalam menggunakan teknologi secara produktif. Pendekatan yang lebih aplikatif ini selaras dengan tujuan utama kegiatan PkM, yaitu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta. Serta kegiatan ini diharapkan dapat menjadi bagian pengenalan dan edukasi tentang pemanfaatan digital (Mu'ah et al. 2020).

Pendeknya durasi penyampaian materi teoritis, bertujuan untuk memberikan lebih banyak waktu bagi peserta dalam sesi praktik, sehingga mereka dapat lebih aktif mengeksplorasi pembuatan desain gambar dan penggunaan warna melalui aplikasi Paint. Setiap ikon dijelaskan secara jelas dan sederhana, sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami fungsi dan cara penggunaannya. Fokus utama dari sesi ini adalah memberikan pemahaman mendasar yang aplikatif, agar peserta mampu langsung mengimplementasikan materi tersebut dalam praktik menggambar dan mewarnai. Pemateri mengajukan dua pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman, Sebagian besar peserta mampu menjawab dengan baik dan benar, menunjukkan bahwa materi yang disampaikan berhasil diterima dengan baik. Namun, terdapat tiga anak yang belum memberikan respon, kemungkinan karena merasa malu atau belum sepenuhnya percaya diri dalam menjawab di depan teman-teman.

Proses pembelajaran yang demikian di mana fokusnya bergeser dari yang sebelumnya berpusat pada pengajar menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Pengajar tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan hanya salah satu referensi yang dapat diakses oleh peserta didik. Demikian pula, peran peserta didik turut berkembang seiring dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta didik tidak lagi bersifat pasif, tetapi justru diharapkan untuk aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung, sehingga tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Andriani, 2015).

Sesi praktek dirancang untuk melatih keterampilan peserta dalam mengenal dan menggunakan berbagai menu yang terdapat dalam aplikasi, khususnya menu untuk menggambar bentuk-bentuk geometri dasar dan memanfaatkan fitur pewarnaan. Sesi praktik ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi informasi secara praktis, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dan seni anak-anak melalui eksplorasi visual dan desain. Melalui latihan ini, peserta diharapkan dapat mengintegrasikan pemahaman teoritis yang telah diberikan sebelumnya dengan pengalaman praktis, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara menggunakan aplikasi Paint.

Pembelajaran secara praktis di usia sekolah dasar sangat membantu perkembangan diusianya karena masa usia sekolah dasar dimana anak-anak belajar dengan mengenali pengetahuan secara konkrit dan melalui pengalaman langsung (Piaget, 1929).

Durasi waktu ini dirancang agar setiap anak memiliki pengalaman belajar yang cukup untuk memahami dan mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan. Inisiatif dari peserta menambahkan objek lain dari gambarnya mencerminkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan fitur aplikasi Paint di luar instruksi dasar yang diberikan. Namun di sisi lain mereka memerlukan bimbingan lebih intensif serta latihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan terkait dengan penggunaan perangkat teknologi.

Meskipun terdapat kendala teknis, antusiasme peserta tetap tinggi selama sesi berlangsung. Semangat mereka dalam mencoba dan mempraktikkan keterampilan baru menjadi indikasi bahwa kegiatan ini tidak hanya menarik minat mereka, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dasar. Pendampingan yang intensif dan pendekatan yang interaktif menjadi kunci keberhasilan sesi ini.

Sesi penutup yang di bangun secara interaktif dan informatif sebagai penanda mencerminkan keberhasilan metode pengajaran yang tidak hanya menargetkan penguasaan materi, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan motivasi peserta untuk terus belajar.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Teras Literasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Paint, sangat relevan dalam mendukung pengembangan keterampilan digital anak-anak dan mendorong anak untuk belajar secara interaktif, meningkatkan kreativitas seninya.

Pembelajaran yang didominasi oleh praktik langsung, seperti menggambar dan mewarnai menggunakan Paint, terbukti efektif dalam mengoptimalkan pemahaman peserta. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk mengaplikasikan teori yang telah diajarkan secara mandiri, memperkuat pembelajaran melalui pengalaman langsung. Keterlibatan peserta secara aktif, menunjukkan kreativitas, seni serta berani berinteraksi dalam diskusi, menciptakan suasana belajar yang dinamis. Sehingga program ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literasi digital anak-anak.

Salah satu hambatan yang ditemukan adalah keterbatasan fasilitas, seperti jumlah perangkat yang tersedia. Evaluasi terhadap pelaksanaan program menyoroti pentingnya penyediaan sarana yang memadai untuk mengakomodasi jumlah peserta yang lebih besar.

REFERENSI

Adawiyah, Vina Robi'atul, Nadya Afrida Reffiansyah, and Bakti Fatwa Anbiya. 2024. "Teknologi Pembelajaran: Peran WhatsApp dalam Interaksi Pendidik dan Peserta Didik." *Jurnal Edukasi* 2 (2): 84-98. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i2.271>.

- Afghani, Dzulfiqar Restu, Harun Joko Prayitno, Estria Dwi Jayanti, Clarisa Ayu Zsa-ZsaDilla, Tara Aldita Salsabilla, Erlin Dian Saputri, Nisa Dwi Septiyanti, and Hery Siswanto. 2022. "Budaya Literasi Membaca di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kompetensi Holistik bagi Siswa Sekolah Dasar" 4 (2).
- Aka, Kukuh Andri. n.d. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar."
- Andriani, Tuti. 2015. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi."
- Arifah, Fatimah Nur, Sabil Mokodenseho, Nazaruddin Ahmad, Ira Wulan Sari, Fatma Panu, Sarah Pobela, and Fahmi Hafiz Munandar Maku. 2023. "Meningkatkan Akses Pendidikan Berkualitas Melalui Program Pengabdian Masyarakat di Provinsi Jawa Tengah: Pendekatan Inklusif dan Berbasis Teknologi." *Jurnal Pengabdian West Science* 2 (6): 442-50. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i6.450>.
- Asriati, Nuraini. 2012. "Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal melalui Pembelajaran di Sekolah."
- Aziz Hussin, Anealka. 2018. "Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching." *International Journal of Education and Literacy Studies* 6 (3): 92. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>.
- Destiyanti, Afifah Zulfa, and Heru Prasetyo. 2019. "Pembelajaran Integratif Microsoft Paint dalam Mata Pelajaran TIK di MI Al-Huda Karangnongko Yogyakarta" 3 (3).
- 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. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.582>.
- Gusniati, Juita, Jesfira Jahera, Aklilla Zulkifli, and Rizki Ananda. 2024. "Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Elementary School*.
- Jamun, Yohannes Marryono, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok, and Rudolof Ngalu. 2023. "Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (2): 2149-58. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.559>.
- Lasut, Elizabeth Meiske Maythy, Deisye Supit, and Mareike S. D. Lotulung. 2023. "Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9 (3): 1401-8. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5426>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18 (2): 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Mesra, Romi. 2023. "Strategi Pembelajaran Abad 21." <https://doi.org/10.31219/osf.io/ec6du>.
- Mu'ah, Mu'ah, Umar Yeni Suyanto, Desi Romadhona, Nur Hidayati, and Bayu Malikul Askhar. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage* 1 (2): 122-28. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>.

- "Pengamplikian Microsoft Paint dalam Menunjang Minat Belajar Siswa." 2020. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, February. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.14>.
- Puji Alfiansyah, Rahady. 2023. "Manfaat Dari Dunia Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Jurnal Sosial Teknologi* 3 (6): 469-73. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v3i6.741>.
- Purwadi, Joko, Saleh Hidayat, and Astrid S.W. Sumah. 2022. "Pendekatan Scaffolding pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur: (Scaffolding Approach to Biology Learning Digestive System Materials to Increase HOTS for Class XI High School Student in Ogan Komering Ulu Timur Regency)." *BIODIK* 8 (2): 13-21. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17266>.
- Riyana, Cepi. 2017. "Implementasi Pembelajaran." https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=KBeIRoIAAAAJ&ccstart=20&pagesize=80&citation_for_view=KBeIRoIAAAAJ:_FxGoFyzp5QC
- Rupilele, Frits Gerit John. 2018. "Pemanfaatan Sistem Monitoring Kegiatan Tri Dharma PT oleh Lembaga Penjaminan Mutu Internal Universitas Victory Sorong." *Journal of Dedication to Papua Community* 1 (1): 55-65. <https://doi.org/10.34124/269164>.
- Saputra, Tommy. 2021. "Universitas Islam Malang Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam."
- Siahaan, Sudirman. 2015. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan, dan Harapan." *Jurnal Teknodik*, November, 321-32. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i3.173>.
- Piaget J "The Child's Conception of the World." 1929.
- Tsani, Ghalby Muhammad, Teguh Ramansyah, and Suaibatul Aslamiyah. 2024. "Pelatihan Dasar Microsoft Word dan Paint Pada Murid MI al-Furqon Desa Srowo, Kecamatan Sidayu."
- Wolters, Christopher A., and Anna C. Brady. 2021. "College Students' Time Management: A Self-Regulated Learning Perspective." *Educational Psychology Review* 33 (4): 1319-51. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09519-z>.
- Zahro, Ifat Fatimah. 2015 "Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Zunaidi, 2024- Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis Untuk Memberdayakan Komunitas Pdf." Yayasan Putra Adi Dharma. 42