

PELATIHAN PENGGUNAAN PAINT UNTUK MELATIH MOTORIK SISWA ANAK SEKOLAH DASAR

Tukino Paryono¹, Elfina Novalia², Bayu Yoga Astario³, Agustia Hananto⁴

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan

¹tukino@ubpkarawang.ac.id

Diterima: 16 Januari 2025

Disetujui: 21 Januari 2025

Dipublikasikan: 23 Januari 2025

Abstrak

Pelatihan ini dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka melalui penggunaan perangkat lunak Paint. Keterampilan motorik halus, yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil seperti tangan dan jari, sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dalam kegiatan ini, Paint dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan motorik siswa. Mereka diajak untuk menggambar, mewarnai, dan menciptakan pola, yang memperkuat koordinasi tangan dan mata serta membangun dasar-dasar keterampilan seni. Hasil pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan yang berarti dalam keterampilan motorik halus siswa dan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan kreatif.

Keywords : Perangkat lunak Paint, Kreativitas, Keterampilan seni, Teknologi.

Abstract

This training program aims to assist elementary school students in developing their fine motor skills by utilizing Paint software. Fine motor skills, which involve coordinating small muscles like the hands and fingers, are essential for children's growth and development. In this activity, Paint is used as a tool to enhance both students' creativity and their motor abilities. Students engage in activities such as drawing, coloring, and pattern-making, which improve hand-eye coordination and establish fundamental artistic skills. The outcomes of this training reveal significant improvements in students' fine motor skills as well as their proficiency in using technology for creative purposes.

Keywords : Paint software, Creativity, Artistic skills, Technology.

PENDAHULUAN

Keterampilan motorik halus adalah salah satu aspek krusial dalam perkembangan anak, khususnya pada usia sekolah dasar. Kemampuan ini melibatkan penguasaan otot-otot kecil

seperti tangan dan jari, yang penting untuk kegiatan sehari-hari seperti menulis, memegang benda, dan memotong, serta berbagai aktivitas lain yang memerlukan ketepatan. Pengembangan motorik halus juga memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, sehingga menjadi bagian penting dari pembelajaran di sekolah.

Di era digital saat ini, pengenalan teknologi dalam proses pendidikan menjadi semakin relevan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah perangkat lunak Paint. Dengan kemudahan akses dan penggunaan, Paint dapat menjadi alat efektif untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Melalui kegiatan seperti menggambar, mewarnai, dan membuat pola, anak-anak tidak hanya dilatih untuk mengasah keterampilan fisik mereka, tetapi juga diberi ruang untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan artistik. (Hadi & Suaibah, 2021).

Pelatihan ini dirancang untuk memadukan teknologi dengan pengembangan motorik halus siswa sekolah dasar. Diharapkan, kegiatan ini mampu merangsang koordinasi tangan dan mata mereka, sekaligus membangun dasar keterampilan seni yang penting bagi perkembangan. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan teknologi sebagai alat ekspresi kreatif yang bisa digunakan oleh anak-anak.

Pada intinya, pelatihan ini tidak hanya mengajarkan penggunaan Paint secara teknis, tetapi juga memperlihatkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam hal keterampilan motorik halus yang sangat diperlukan dalam belajar dan kehidupan sehari-hari. (Selviyani et al., 2022)

METODE

1. Persiapan

- **Pengumpulan Alat dan Bahan:** Siapkan komputer atau tablet yang memiliki perangkat lunak Paint terpasang. Pastikan semua peserta dapat mengakses perangkat tersebut.
- **Ruang Pelatihan:** Atur ruang pelatihan agar nyaman dan mendukung interaksi antar peserta. Pastikan setiap siswa memiliki ruang yang memadai untuk bergerak dan bekerja.

2. Pengenalan Teori

- **Penyampaian Materi:** Mulai dengan menjelaskan pentingnya keterampilan motorik halus dan bagaimana teknologi seperti Paint dapat berkontribusi dalam pengembangannya.
- **Demonstrasi:** Tampilkan cara menggunakan Paint dengan mendemonstrasikan fitur-fitur dasar, seperti menggambar, mewarnai, dan menciptakan pola.

3. Aktivitas Praktis

- **Kegiatan Menggambar:** Ajak siswa untuk menggambar objek sederhana, seperti bentuk geometris, menggunakan alat yang ada di Paint. Kegiatan ini akan membantu mereka melatih ketepatan gerakan tangan dan jari.
- **Kegiatan Mewarnai:** Sediakan gambar yang sudah tersedia untuk diwarnai. Arahkan siswa untuk memilih warna dan mewarnai gambar tersebut dengan teliti.
- **Membuat Pola:** Berikan tugas kepada siswa untuk menciptakan pola tertentu

dengan menggabungkan berbagai bentuk dan warna. Aktivitas ini akan merangsang kreativitas dan kemampuan perencanaan mereka.

4. Evaluasi dan Refleksi

- **Tanya Jawab:** Setelah setiap sesi aktivitas, lakukan sesi tanya jawab untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.
- **Umpan Balik:** Berikan umpan balik kepada siswa mengenai hasil karya mereka, menyoroti aspek keterampilan motorik halus yang telah dilatih.
- **Refleksi Diri:** Ajak siswa untuk merenungkan pengalaman mereka selama pelatihan, termasuk apa yang mereka pelajari dan tantangan yang dihadapi.

5. Integrasi dengan Kegiatan Lain

- **Kolaborasi:** Dorong siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek bersama menggunakan Paint. Ini akan meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama mereka.
- **Pameran Karya:** Selenggarakan pameran kecil di mana siswa dapat mempresentasikan hasil karya mereka kepada teman-teman dan orang tua. Hal ini memberikan rasa pencapaian dan pengakuan atas usaha mereka. (Hasanudin et al., n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelatihan

Setelah menjalani serangkaian aktivitas pelatihan dengan perangkat lunak Paint, siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus mereka. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

- **Kemampuan Menggambar:** Sebagian besar siswa berhasil menggambar bentuk geometris sederhana dengan lebih baik, yang menunjukkan peningkatan dalam koordinasi antara tangan dan mata. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menggambar kini mampu menciptakan gambar yang lebih proporsional dan detail.
- **Keterampilan Mewarnai:** Kegiatan mewarnai juga menunjukkan hasil yang positif. Siswa dapat memilih warna dengan lebih tepat dan mewarnai gambar secara lebih rapi. Mereka menunjukkan peningkatan dalam kontrol alat gambar untuk menghasilkan hasil akhir yang lebih memuaskan.
- **Kreativitas dalam Membuat Pola:** Ketika diberikan tugas untuk menciptakan pola, siswa menunjukkan kreativitas yang lebih besar. Mereka mampu menggabungkan berbagai bentuk dan warna dengan baik, menghasilkan pola yang menarik dan unik.
- **Keterlibatan dan Motivasi:** Selama sesi pelatihan, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih saat menggunakan Paint sebagai alat. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif. (Varahdilah Sandi et al., 2018).

2. Pembahasan

- **Pengembangan Keterampilan Motorik Halus:** Pelatihan ini efektif dalam

meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. Dengan memanfaatkan Paint, siswa dapat berlatih dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Melalui aktivitas menggambar, mewarnai, dan menciptakan pola, mereka melatih otot-otot kecil di tangan dan jari, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan motorik halus.

- **Integrasi Teknologi dalam Pendidikan:** Penggunaan alat digital seperti Paint dalam pelatihan ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan keterampilan fisik, penggunaan perangkat lunak ini juga mengajarkan siswa untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Ini merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.
- **Dampak terhadap Kreativitas dan Ekspresi Diri:** Aktivitas yang dilakukan tidak hanya terfokus pada aspek teknis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Dengan menciptakan karya seni mereka sendiri, siswa merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka. Kreativitas yang muncul selama sesi pelatihan ini dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif dan emosional mereka.
- **Keterampilan Sosial dan Kerjasama:** Melalui kerja sama dalam kelompok kecil, siswa belajar untuk berkolaborasi dan menghargai pendapat orang lain. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik mereka, tetapi juga memperkuat kemampuan sosial yang penting dalam interaksi sehari-hari.



Gambar 1. Peserta dan dosen pemateri

PENUTUP

Pelatihan penggunaan perangkat lunak Paint untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada siswa sekolah dasar terbukti berhasil dalam berbagai aspek perkembangan anak. Aktivitas menggambar, mewarnai, dan menciptakan pola membantu siswa melatih koordinasi tangan dan mata, sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan perencanaan mereka. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menggambar dan mewarnai dengan lebih presisi. (Ramdani et al., 2024)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan menjadi model kolaborasi antara akademisi dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, W. P., & Suaibah, L. (2021). IMPROVEMENT OF PRODUCTIVITY ON EDUCATIONAL TOYS CRAFTSMEN THROUGH TRAINING OF PRODUCTION AND DIGITAL MARKETING. *Journal of Character Education Society*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.3191>
- Hasanudin, C., Mayasari, N., Saddhono, K., & Novitasari, D. (n.d.). Penerapan Microsoft Paint dalam Membuat Media 3D Kolaborasi Pop-Up dan Movable Book. <https://ms-paint.en.softonic.com/>.
- Ramdani, C., Husni, J., Ainun, S., Al Badar, S., & Purwakarta, C. (2024). PELATIHAN RAGAM AKTIVITAS MELUKIS YANG MENYENANGKAN BERSAMA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN NURUL HIDAYAH. In *Jurnal Pusat Penelitian & Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 1). <https://journal.albadar.ac.id/index.php/burangrang>
- Selviyani,), Oktafia, H., Wijaya, L., Elmayati,), Wisdalia,), Sari, M., Karman, J., Rani,), & Aprisusanti, P. (2022). Menggambar dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak (Vol. 3, Issue 2).
- Varahdilah Sandi, N., Setyorini, R., Guru Sekolah Dasar, P., & Bahasa Indonesia, P. (2018). ANALISIS KEGIATAN BIMBINGAN BELAJAR PADA ANAK USIA DINI DALAM KREATIVITAS PEMBELAJARAN FINGER PAINTING (Melukis Terhadap Peningkatan Motorik Halus). In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 2).