

SOSIALISASI MENGGAMBAR 2D MENGGUNAKAN MICROSOFT PAINT DI SDN 100 BENGKULU UTARA

Feriyani Thabrani¹, Reni Kusmiati², Eli Rustinar³, Man Hakim⁴
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

email: feriyanthabarani@gmail.com, renikusmiati@umb.ac.id,
elirustinar@umb.ac.id, manhakim@umb.ac.id

Abstract

This study aims to introduce Microsoft Paint as a learning tool for two-dimensional drawing art and foster creativity in grade 6 students of SD N 100 Bengkulu Utara, using a method that involves socializing the introduction of Microsoft Paint and using tools as a drawing aid through PowerPoint presentations followed by gradual practice on 14, 21, 28, 04 in August and September 2024. Through direct observation in the field, there are students who tend not to have knowledge of using Microsoft Paint, with a focus on implementing Microsoft Paint as a student learning tool, this socialization activity found an increase in knowledge and creativity in drawing for grade 6 students of SD N 100 Bengkulu Utara.

Keywords: Drawing, Microsoft Paint, students, socialization.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan Microsoft Paint sebagai alat bantu belajar seni menggambar dua dimensi dan menumbuhkan kreatifitas siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara, dengan menggunakan metode yang melibatkan sosialisasi pengenalan Microsoft Paint dan menggunakan tools sebagai alat bantu menggambar melalui persentasi PowerPoint yang dilanjutkan dengan praktek secara bertahap pada Tanggal 14, 21, 28, 04 pada bulan Agustus dan September tahun 2024. Melalui obseravasi secara langsung di lapangan terdapat siswa yang cenderung belum mendapatkan pengetahuan menggunakan Microsoft Paint, dengan fokus penerapan Microsoft Paint sebagai alat pembelajaran siswa, kegiatan sosialisasi ini di dapati peningkatan pengetahuan dan kreatifitas menggambar siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara.

Kata kunci : Menggambar, Microsoft Paint, siswa, sosialisasi

A. Pendahuluan

Belajar seni di lingkupan sekolah dasar dapat mendorong siswa menjadi kreatif dan produktif karena anak senang bermain. Pendidikan seni di tingkat dasar mendorong anak untuk bermain sambil belajar, salah satunya menggambar, membuat pola, dan mewarnai. Menggambar merupakan suatu kegiatan berimajinasi seseorang untuk mengungkapkan pikiran dan gagasan pada kertas gambar, yang menjadi bentuk ekspresi diri tanpa ada paksaan. Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan karena mengajak anak

bermain. Lebih bermanfaat bagi perkembangan otak anak karena tidak memerlukan pemikiran yang terfokus (Sandi, 2020). Seni adalah suatu istilah atau konsep yang mempunyai arti yang sama dengan kata “*art*”. dalam bahasa Inggris. Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap keindahan. Seni gambar mempunyai makna sebagai upaya untuk mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide, perasaan dan imajinasi dalam bentuk dua dimensi yang mempunyai nilai seni dengan menggunakan garis dan warna (Rahmawati and Syafii, 2022). Seni menggambar adalah bentuk seni termudah dan tercepat dihasilkan oleh goresan yang meninggalkan bekas pada suatu permukaan misalnya pensil untuk kertas atau benda tajam untuk dinding gua masa lalu. Seni menggambar umumnya memiliki tiga kegunaan. Di tingkat Pertama, gambar merupakan suatu *notasi* (catatan) mengenai suatu benda atau keadaan pada waktu *Sketsa* gambar umum berisi garis-garis sekaligus gambaran singkat dan dilakukan dengan cepat, seringkali lebih jauh tahap berikutnya. Kedua, gambar itu hadir dan terbukti sebagai sebuah karya seni yang lengkap dan mandiri. Fungsi ini menampilkan gambar kelengkapan pernyataan artis, relatif tidak diperlukan untuk tahapan selanjutnya. Perlakuan namun, gambar dalam fungsi ini seringkali digabungkan dengan inovasi teknis lainnya (Ghalby Muhammad Tsani, Teguh Ramansyah, 2017).

Seni 2 dimensi merupakan karya seni yang hanya mempunyai dua dimensi atau sisi. sederhananya, dalam karya ini hanya ada panjang dan lebar, tanpa dimensi ketiga yaitu ruang. misalnya gambar, grafik, ilustrasi dan karya seni lainnya yang digambar pada permukaan datar. istilah tersebut muncul ketika seni rupa dibedakan berdasarkan dimensinya, yaitu karya seni dua dimensi dan karya seni tiga dimensi. Pengklasifikasian ini dilakukan agar kita dapat memahami sejauh mana bidang-bidang seni dapat dibedakan (Hazwan, 2024). Selain itu, kategorisasi ini juga dapat membantu kita memahami perbedaan-perbedaan yang berbeda sehingga kita dapat mengevaluasi dengan baik setiap jenis pekerjaan, baik itu 2D maupun 3D. Seni rupa juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, yaitu seni rupa terapan yang tercipta melalui proses desain dan seni rupa murni yang karyanya diciptakan dengan tujuan menikmati keindahan dan keunikannya tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya. Tentu saja jika kita menilai suatu desain sebagai sebuah karya seni, maka penilaian kita tidak akan valid. Sekalipun kita menilai suatu karya

seni tidak mempunyai fungsi sebagai karya seni, namun karya tersebut tidak dihargai sebagaimana mestinya.

Seiring perkembangan teknologi saat ini juga memberikan dampak positif terhadap karya seni. Salah satu karya seni gambar yang menjadi contoh perkembangannya seiring dengan perkembangan teknologi, penerapan teknologi dalam menggambar juga dapat diterapkan pada tingkat sekolah dasar, hal ini memungkinkan anak dapat mengembangkan kreatifitas dan wawasannya terhadap perkembangan zaman. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat anak dalam menggambar yang terdapat pada komputer atau laptop adalah *Microsoft Paint*. *Microsoft Paint* merupakan aplikasi atau *software* yang sering kita temui dan mudah digunakan dalam impelmenasi menggambar.

Microsoft Paint adalah perangkat lunak pengedit gambar atau menggambar sederhana yang memungkinkan pengguna membuat dan memanipulasi gambar dengan cepat dan mudah. Meskipun sederhana, Paint adalah alat yang berguna untuk memperkenalkan konsep dasar desain grafis dan kreativitas visual. Dalam konteks pembelajaran TIK, penggunaan Paint dapat mengenalkan siswa pada konsep dasar seperti manipulasi gambar, penggunaan warna dan komposisi gambar. Program ini dapat membuka dan menyimpan gambar dalam berbagai format yaitu *BMP, JPEG, GIF, PNG dan TIFF*(Zulfa Afifah D, 2019).

Adapun pemaparan materi meliputi pengertian Microsoft Paint dan penjelasan tools yakni:

1. *Pencil* (Pensil) : Digunakan untuk menggambar garis tipis bebas, seperti menggunakan pensil di atas kertas.
2. *Brush* (Kuas) : Digunakan untuk menggambar dengan garis yang lebih tebal dan halus, tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran kuas.
3. *Fill with Color* (Isi Warna) : Digunakan untuk mengisi area tertutup dengan warna tertentu. Alat ini sering disebut juga sebagai "ember cat" (*bucket*).
4. *Text* (Teks) : Digunakan untuk menambahkan teks ke gambar. Anda dapat memilih jenis huruf, ukuran, dan warna teks.
5. *Eraser* (Penghapus) : Digunakan untuk menghapus bagian dari gambar. Ukuran penghapus dapat diubah sesuai kebutuhan.
6. *Color Picker* (Pemilih Warna): Digunakan untuk memilih warna dari bagian gambar yang sudah ada. Alat ini membantu memastikan warna yang konsisten di seluruh gambar.

7. *Magnifier* (Pembesar) : Digunakan untuk memperbesar (zoom in) atau memperkecil (zoom out) tampilan gambar untuk melihat detail lebih jelas.
8. *Shapes* (Bentuk) : Digunakan untuk menggambar berbagai bentuk geometris seperti garis, kotak, lingkaran, poligon, dan lainnya.
9. *Airbrush* (Semprotan Cat) : Digunakan untuk menyemprotkan warna pada gambar, mirip dengan teknik airbrush dalam seni.
10. *Line* (Garis) : Digunakan untuk menggambar garis lurus. Ketebalan garis dapat diatur sesuai kebutuhan.
11. *Curve* (Lengkung) : Digunakan untuk menggambar garis lengkung. Anda dapat menentukan titik lengkungan untuk mengatur bentuk garis.
12. *Rectangle* (Persegi Panjang): Digunakan untuk menggambar persegi panjang dan kotak. Anda dapat mengatur ukuran dan proporsi bentuk.
13. *Ellipse* (Elips) : Digunakan untuk menggambar elips dan lingkaran. Ukuran dan proporsi dapat diubah sesuai kebutuhan.
14. *Polygon* (Poligon) : Digunakan untuk menggambar bentuk dengan banyak sisi. Anda dapat menentukan jumlah dan panjang sisi.
15. *Rounded Rectangle* (Persegi Panjang dengan Sudut Membulat) : Digunakan untuk menggambar persegi panjang dengan sudut membulat. Bentuk ini memberikan tampilan yang lebih halus.

Melalui observasi di lapangan di dapatkan bahwa SD N 100 Bengkulu Utara belum sepenuhnya menerapkan teknologi dalam pengembangan pembelajaran seni atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) termasuk menggunakan *Microsoft Paint*. Tentu saja ada beberapa faktor yang menghambat pemerataan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. salah satunya adalah kurangnya tenaga pengajar dan kurangnya alat praktek untuk mendukung pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui program pengabdian masyarakat lewat kuliah kerja nyata (KKN), mahasiswa program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu berinisiatif memberikan pelatihan dasar *Microsoft Paint* melalui teori dan praktek langsung pengajaran di kelas. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara, Desa Marga Jaya, Kecamatan Padang Jaya, Kabupaten Bengkulu Utara. Tujuannya berkolaborasi sambil

belajar memanfaatkan teknologi yaitu menggambar dengan *Microsoft Paint* untuk mengembangkan kreativitas.

B. Metodologi

Adapun Metode pendekatan yang digunakan melibatkan observasi secara langsung di SD N 100 Bengkulu Utara, yang di lanjutkan memberikan pengenalan awal melalui presentasi menggunakan media *PowerPoint*, yang membahas kegunaan tools yang terdapat di *Microsoft Paint*. Selanjutnya, simulasi menggambar 2D melalui Praktek secara langsung di kelas pada Tanggal 14, 21, 28, 04, bulan Agustus dan September 2024.

C. Pelaksanaan Kegiatan

Program pengabdian masyarakat lewat kuliah kerja nyata (KKN), mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu, melakukan kegiatan di SD N 100 Bengkulu Utara, desa Marga Jaya, Kecamatan Padang Jaya berfokus pada pengenalan *Microsoft Paint* sebagai alat bantu pembelajaran menggambar 2D untuk membatu menumbuhkan kreatifitas siswa. Adapaun tahap-tahap dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi menggambar 2D menggunakan *Microsoft Paint* yaitu :

1. Pengenalan Materi



Gambar 1. *Pengenalan Materi Microsoft Paint*

Pada tahap pengenalan materi *Microsoft Paint* sebagai alat bantu belajar menggambar 2D yang dibawakan pemateri melalui kegiatan pengabdian pada 14 Agustus 2024 berfokus pada pengenalan *Microsoft Paint* dan fungsi-fungsi ikon atau *tools* pada *Microsoft Paint* melalui sosialisai persentai menggunakan *PowerPoint*.

2. Praktek Menggambar



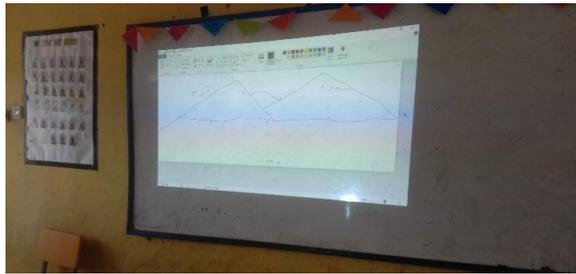
Gambar 2. *praktek Menggambar Menggunakan Microsoft Paint*

Pada tahap praktek menggambar 2D menggunakan Microsoft Paint yang bisa dilihat pada gambar 2, dilakukan secara pertahap pada Tanggal 21, 28 Agustus 2024 dan 04 September 2024. Dengan dilakukan pelaksanaan secara berkala bertujuan adalah untuk menerapkan materi yang sudah di berikan. Latihan menggambar 2D dilakukan oleh siswa kelas 6 secara bergantian yang mana untuk memberikan percobaan kepada siswa dalam menggunakan *Microdoft Paint* sebagai alat bantu untuk menggambar dan menyalurkan kreatifitas siswa.

D. Hasil dan Pembahasan

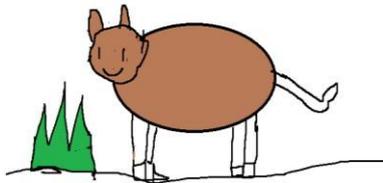
Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat, aspek seni gambar pun tidak luput dari perkembangan teknologi, tentunya hal ini merupakan perkembangan yang sangat baik, namun perkembangan tersebut belum bisa sepenuhnya dicapai oleh siswa SD N 100 Bengkulu Utara. Hal ini disebabkan oleh beberapa aspek yaitu karena belum adanya guru yang fokus pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, sehingga wawasan siswa terhadap teknologi informasi dan komunikasi belum terpenuhi yang berarti siswa masih belum mendapatkan pengenalan tentang *Microsoft. Paint*.

Pengenalan *Microsoft Paint* kepada siswa menjadi salah satu perhatian untuk mengembangkan kreativitas menggambar, karena Microsoft Paint menjadi alat pengajaran dan menyalurkan kreativitas siswa(Huda, 2020). Kurangnya pengetahuan siswa kelas 6 tentang *Microsoft Paint* dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.



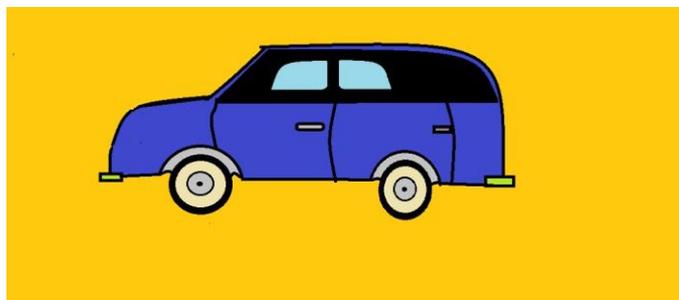
Gambar 3. Hasil Gambar di pertemuan ke-2

Pada gambar 3 di atas, siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara yang mengikuti pertemuan kedua pada tanggal 21 Agustus 2024. siswa masih belum paham bagaimana cara memberi warna pada gambar yang dibuat dengan aplikasi *Microsoft Paint*. Siswa juga ditemukan belum memahami cara menyimpan gambar hasil yang dibuat di *Microsoft Paint*.



Gambar 4. Hasil Gambar Pertemuan ke-3

Pada pertemuan tanggal 28 Agustus 2024, perkembangan siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Terlihat dari Gambar 4 siswa tidak hanya menyimpan gambar yang dibuatnya di *Microsoft Paint* saja. Siswa juga dapat menambahkan warna pada gambar dan menyalurkan kreativitasnya ke dalam seni menggambar.



Gambar 5. Hasil Gambar hari Ke -4

Program pengabdian masyarakat lewat kuliah kerja nyata (KKN), mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu, melakukan kegiatan di SD N 100 Bengkulu Utara dengan kegiatan sosialisasi menggambar 2D dengan *Microsoft Paint* pada tanggal 4 September 2024 terlihat siswa kelas 6 mampu mengikuti kegiatan sosialisasi dengan baik dan mampu menerapkan materi yang telah diberikan. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 diatas, siswa kelas 6 SD N 100 Bengkulu Utara dapat menyalurkan kreatifitasnya dalam seni menggambar dengan *Microsoft Paint* dengan baik. Hasil ini tentu sejalan dengan harapan pematerei guna menyalurkan kreatifitas dan pemahaman *Microsoft Paint*.

E. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu bentuk keperdulian mahasiswa agar siswa SD N 100 Bengkulu Utara dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan belajar mengimplementasikan *Microsoft Paint*. Dengan sosialisasi ini diharapkan siswa memahami dasar-dasar *Microsoft Paint*. Dengan mempelajari dasar-dasar *Microsoft Paint* sejak usia dini dan menyalurkan kreatifitas, siswa dapat lebih siap menghadapi komputerisasi yang lebih luas di masa depan. Edukasi merupakan kunci untuk menciptakan generasi yang lebih kreatif dan berdaya.

Saran

1. Memberi Praktek rutin agar siswa-siswi mampu memahami atau mengingat materi secara menyeluruh
2. Memberikan tutorial pemnggunaan *Microsft Paint* secara sederhana melalui vidio peraga yang dapat di akses oleh siswa-siswi melalui youtube
3. Memberikan rigkasan materi untuk menunjang pembelajaran siswa

Daftar Pustaka

Ghalby Muhammad Tsani, Teguh Ramansyah, R.E. (2017) 'BASIC LEARNING IN MICROSOFT WORD AND PAINT FOR MI AL-', pp. 357–365.

Hazwan, M. (2024) 'Perencanaan Amphiteater Outdoor Pada Kegiatan Mastplan Menggunakan Aplikasi Autocad 2 D Dan Sketchup 3 D Outdoor Amphiteater Planning

- in Mastplan Activities Using Autocad 2 D and Sketchup 3 D Applications’, *Retensi Jurnal Rekayasa Teknik Sipil*, 4(2), pp. 47–52.
- Huda, I.A. (2020) ‘Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), pp. 121–125. Available at: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Rahmawati, D. and Syafii (2022) ‘Ilustrasi Bahan Ajar Seni Rupa Pada Buku Seni Budaya Kurikulum 2013 Kelas IX Terbitan Kemendikbud Tahun 2015 (Studi di SMP Negeri 1 Kaliori Rembang)’, *Eduarts : Journal of Arts Education*, 11(3), pp. 1–10. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>.
- Sandi, N.V. (2020) ‘Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar’, *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), pp. 79–87.
- Zulfa Afifah D, P.H. (2019) ‘Pembelajaran Integratif Microsoft Paint dalam Mata’, *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 3(3), pp. 200–208. Available at: http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/123/167.