

Inovasi Menggambar Kolaboratif Menggunakan Drawpile Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di RA Hidayatullah Kota Blitar

Diterima:

8 Agustus 2022

Revisi:

10 September 2022

Terbit:

6 Oktober 2022

^{1*}Kurnia Paranita Kartika Riyanti, ²Dimas Fanny Hebrasianto
Permadi

^{1,2}Universitas Islam Balitar

Abstrak— Taman Pendidikan Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki peranan penting bagi masyarakat dalam peningkatan kemampuan kognitif dan psikomotorik. Salah satu pendidikan yang diberikan dalam tingkat usia dini adalah pengenalan penggunaan perangkat teknologi dalam pembelajaran di dalam kelas seperti dalam menggambar kolaboratif. Pada proses pembelajaran menggambar kolaboratif sangat penting merencanakan penggunaan media yang tepat dan dapat diaplikasikan untuk anak usia dini. Berdasarkan permasalahan tersebut tim pengabdian masyarakat memberikan solusi berupa inovasi media menggambar kolaboratif dengan menggunakan software drawpile. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini diselenggarakan di RA Hidayatullah Kota Blitar dengan jumlah peserta sebanyak 35 siswa dari kelas A dan kelas B. Dari hasil pengabdian masyarakat ini diperoleh data bahwa 87% siswa merasa puas dengan adanya program menggambar kolaboratif dengan menggunakan software drawpile.

Kata Kunci—Menggambar Kolaboratif; Drawpile; Pembelajaran Interaktif

Abstract— Kindergarten is a formal educational institution that has an important role for society in improving cognitive and psychomotor abilities. One of the education provided at an early age level is the introduction of the use of technological devices in learning in the classroom as in collaborative drawing. In the collaborative drawing learning process, it is very important to plan the use of appropriate media and can be applied to early childhood. Based on these problems, the community service team provides solutions in the form of collaborative drawing media innovations using drawpile software. This Community Service Program was held at RA Hidayatullah, Blitar City with a total of 35 participants from class A and class B. From the results of this community service, data was obtained that 87% of students were satisfied with the existence of a collaborative drawing program using drawpile software.

Keywords—Collaborative Drawing; Drawpile; Interactive Learning

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Kurnia Paranita Kartika Riyanti,
Teknik Informatika,
Universitas Islam Balitar,
Email: kurnia.paranitha@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan pendidikan agama yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak merupakan suatu pilihan bagi orang tua. RA Plus Hidayatullah Kota Blitar merupakan salah satu lembaga yang menangani pendidikan untuk anak usia dini. Sejarah berdirinya berawal dari rasa peduli terhadap tumbuh kembang anak dan keinginan untuk berpartisipasi dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, keprihatinan terhadap para pegawai yang harus sering membolos untuk menjemput anaknya yang sekolah di TK reguler maka dibentuklah sebuah taman kanak-kanak islami dengan sistem *full day school*.

Diawali pada tahun 1993 dengan jumlah 6 peserta didik yang dipimpin oleh Bapak Amin Tampa (alm), Bapak Basuki Rachmad sebagai direktur dan 3 orang guru. Seiring berjalannya waktu respon positif masyarakat terlihat dengan jumlah peserta didik yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Dari 6 peserta didik menjadi 213 peserta didik selama 23 tahun. Semula bermain dan belajar di teras masjid hingga akhirnya menempati ruang kelas yang nyaman dan presentatif. Pada bulan September tahun 2018 pindah ke gedung baru di Jl. Kalimantan 65 kota Blitar dari yang semula beralamat di Jl. Kalimantan 41 kota Blitar. Sejak awal berdirinya memakai nama RA Plus Hidayatullah dan berada di bawah naungan Kantor Kementerian Agama Kota Blitar (RA Hidayatullah, 2015).

Kegiatan utama yang dilakukan di RA Hidayatullah terbagi dalam beberapa kelompok kegiatan dan Sentra. Di RA Hidayatullah terdapat Kelompok Kegiatan Tahfidz, Math Kids, Fonik, dan Ayo Dolanan. Selain itu, terdapat berbagai sentra yang meliputi sentra persiapan, sentra bermain peran, sentra seni, sentra konstruksi, sentra eksplorasi, sentra literasi dan sentra komputer. Sejauh ini semua kegiatan dapat berjalan dengan baik ketika mode pembelajaran dilakukan dengan tatap muka di sekolah seperti pada gambar 1 (RA Hidayatullah, 2015).

Sejak awal pandemi Covid-19 terdapat beberapa kesulitan dalam pembelajaran, terutama ketika pengajaran dialihkan sepenuhnya menjadi daring dan secara tidak langsung diwajibkan menggunakan pembelajaran digital (Fuadah, 2021; Srihartini & Lestari, 2020; Wulandari, 2020). Interaksi langsung yang biasa dilakukan harus diubah menjadi online dengan segala keterbatasannya sehingga membuat pencapaian hasil belajar tidak maksimal (Ningsih, Isa, Qosim, & Kuswanto, 2021; Setiawan, Arifin, & Ardianto, 2018). Hal ini terjadi hampir di semua sentra kegiatan termasuk dalam sentra komputer (Fitriasari, Apriansyah, & Antika, 2020). Dalam sentra komputer, siswa diajarkan menggunakan perangkat komputer untuk berbagai aktivitas dasar seperti menggambar, menyaksikan video, serta membuat tulisan-tulisan sederhana (Mutia & Ismet, 2019). Selama masa pandemi, kegiatan-kegiatan praktik komputer tidak bisa dilakukan di sekolah.

Kegiatan hanya bersifat panduan secara online lalu anak mempraktekkan sendiri dirumah jika memiliki perangkat komputer (Apriono, 2013; Fuadah, 2021; Mutia & Ismet, 2019; Sarlina, 2019).



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran di Sentra Komputer Sumber: (RA Hidayatullah, 2015)

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, solusi yang ditawarkan adalah memperkenalkan suatu metode menggambar kolaboratif untuk guru dan siswa RA. Teknik menggambar kolaboratif ini memungkinkan siswa dan guru menggambar bersama-sama meskipun dari jarak jauh ketika pembelajaran daring atau dapat juga dilakukan ketika pembelajaran tatap muka di kelas (Kusumastuti, Prihandono, & Supriadi, 2012). Software yang digunakan adalah Drawpile yang ringan dan mudah diinstall. Dengan demikian, dapat memungkinkan terjadi interaksi antara guru dan banyak siswa dalam kegiatan menggambar kolaboratif ini, termasuk ketika kegiatan luring. Dengan pemberian workshop ini, diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komputer lebih optimal (Laakkonen, 2020).

Kondisi demikian minat siswa siswi RA dalam belajar menjadi meningkat, dengan suasana yang menyenangkan akan sangat mendukung target pembelajaran dalam sentra komputer dengan mengikuti era digital saat ini (Pramono & Setiawan, 2019; Setyaputri, Ariyanto, Hanggara, Sancaya, & Ayuningtyas, 2022). Pembelajaran berbasis komputer pada usia dini dapat memotivasi dan membantu pemahaman anak untuk memahami materi yang diajarkan (Mutia & Ismet, 2019).

II. METODE

Pada pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini diselenggarakan di RA Hidayatullah Kota Blitar dan diikuti oleh 35 peserta siswa kelas A dan B. Adapun tahapan kegiatan adalah pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penyelesaian Masalah Mitra

No.	Metode Pelaksanaan	
	Tahapan Penyelesaian Masalah	Teknik Penyelesaian Masalah
1	<i>Sharing</i> dan diskusi jenis pembelajaran menulis dan menggambar dengan guru yang terlibat	Diskusi dan wawancara tentang materi dan teknis pembelajaran yang sudah dilakukan
2	Memberikan pelatihan tentang media pembelajaran digital menulis dan menggambar secara kolaboratif	a. Membuat materi tentang media pembelajaran digital menulis dan menggambar secara kolaboratif b. Mengumpulkan semua tenaga kerja pendidik dan orang tua untuk pelatihan tentang media pembelajaran digital menulis dan menggambar secara kolaboratif c. Selanjutnya tim pelaksana program akan mengevaluasi hasil pengetahuannya setelah mendapatkan penyuluhan tentang media pembelajaran digital menulis dan menggambar secara kolaboratif

Berikut skema untuk model pelatihan pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif yang dilihat pada Gambar 2.

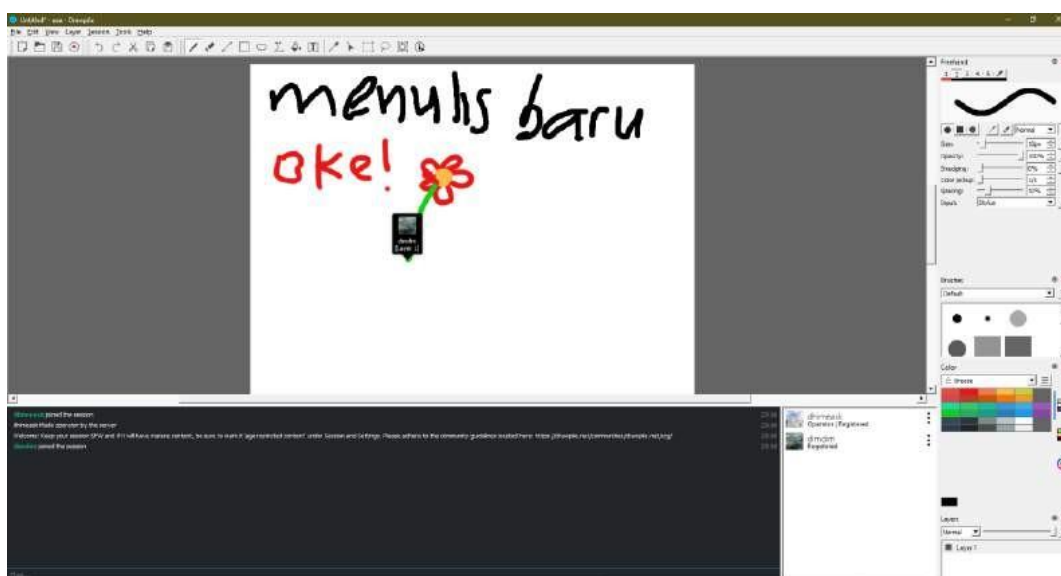


Gambar 2. Proses pembelajaran digital secara kolaboratif

Detail deskripsi proses pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif pada Gambar 3 sebagai berikut:

1. Tim pelaksana mengenalkan aplikasi media pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif kepada tenaga pendidik
2. Tim pelaksana menjelaskan device apa saja yang akan dibutuhkan dan digunakan untuk media media pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif. Sebagai contoh: Komputer, Internet, dan Pen tablet atau stylus atau mouse.
3. Tim pelaksana mengenalkan fitur-fitur apa saja yang dapat digunakan untuk media pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif
4. Tenaga pendidik menjelaskan materi yang cocok untuk kebutuhan pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif kepada tim pelaksana
5. Tim pelaksana memberikan panduan kepada tenaga pendidik dan wali murid untuk melakukan koneksi internet untuk media pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif
6. Tenaga pendidik mengajarkan penggunaan aplikasi dan device untuk pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif kepada murid dan wali murid
7. Siswa dapat mengikuti pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif
8. Tim pelaksana melakukan evaluasi kinerja dan hasil penyuluhan terhadap pembelajaran digital tentang menulis dan menggambar secara kolaboratif

Berikut pada Gambar 3 adalah contoh hasil menggambar digital secara kolaboratif.



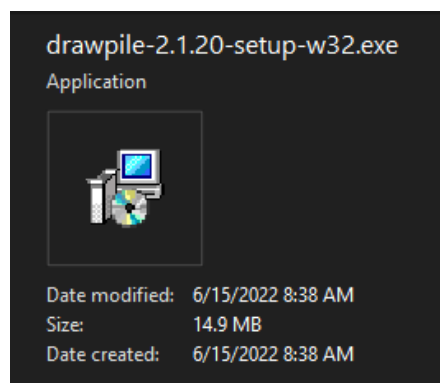
Gambar 3. Contoh Menggambar dengan Drawpile

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sosialisasi Aplikasi Menggambar Digital dan Instalasi *Software Drawpile*

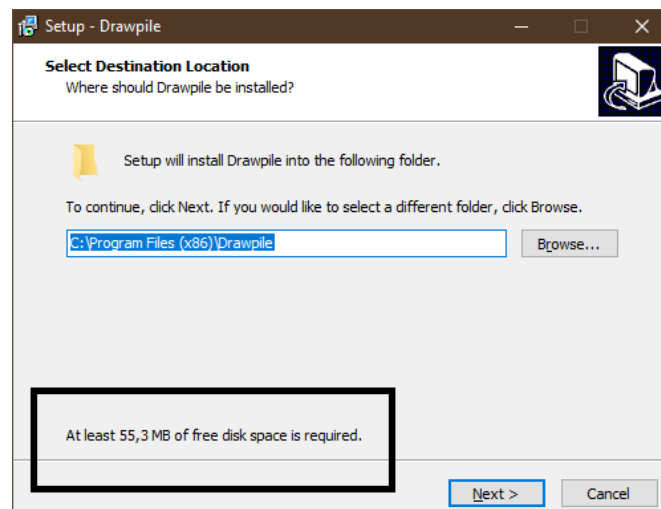
Tim pengabdian melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi Drawpile kepada tenaga pendidik yang berada di RA Hidayatullah. Aplikasi ini berguna untuk belajar menggambar secara digital dengan fitur yang lebih kaya daripada aplikasi bawaan yang ada pada di Microsoft yaitu Paint. Aplikasi ini adalah aplikasi yang tidak berbayar, namun memiliki banyak fitur yang tidak ada pada aplikasi Paint. Aplikasi ini bisa menggunakan brush yang bisa transparan, menggabungkan warna, gradien warna, dll. Selain itu, aplikasi ini juga bisa digunakan untuk kolaborasi dengan sesama tim dalam satu jaringan yang sama. Sehingga, tiap pengguna bisa menggambar secara bersamaan secara *real time*.

Setelah melakukan sosialisasi aplikasi ini, tim pengabdian melakukan instalasi ke PC yang ada di laboratorium komputer yang ada di RA Hidayatullah sebanyak 20 PC. Proses instalasi yang dilakukan cukup mudah dan tidak ada kendala yang berarti meskipun PC yang ada pada laboratorium tersebut mempunyai spesifikasi rendah seperti keluaran antara tahun 2005-2010. Selain itu, *Operating System* yang digunakan juga menggunakan versi lama yang cukup variatif, yaitu Windows XP dan Windows 7 32 bit. Sehingga, tim pengabdian mengambil keputusan untuk instalasi aplikasi Drawpile menggunakan versi yang 32 bit juga (Laakkonen, 2020).



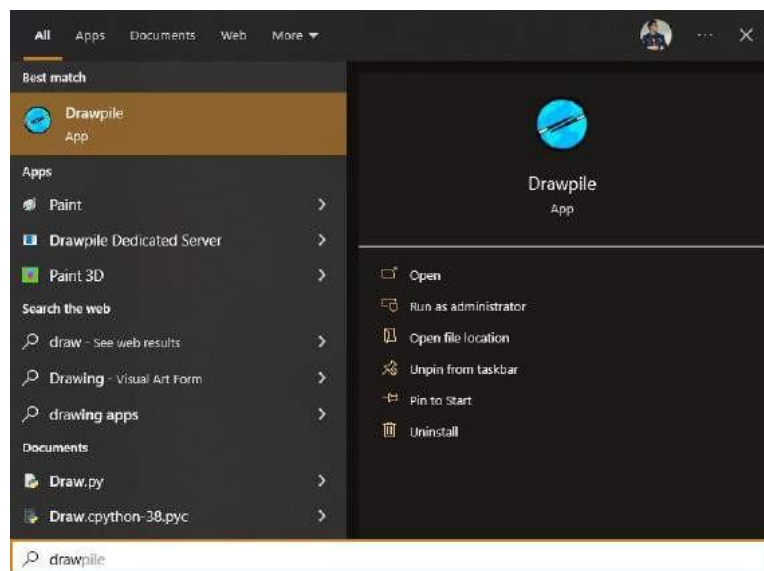
Gambar 4. *Installer* aplikasi Drawpile 32 bit

Aplikasi pada Gambar 4 mempunyai ukuran yang cukup ringan, yaitu sekitar 14.9 MB. Setelah diinstal akan membutuhkan ruang penyimpanan sekitar 55.3 MB. Ukuran ini dapat dilihat pada proses awal instalasi aplikasi ini yang dapat dilihat pada Gambar 5. Dengan ukuran yang kecil ini, PC yang keluaran lama masih dapat menampung hasil instalasi aplikasi ini.

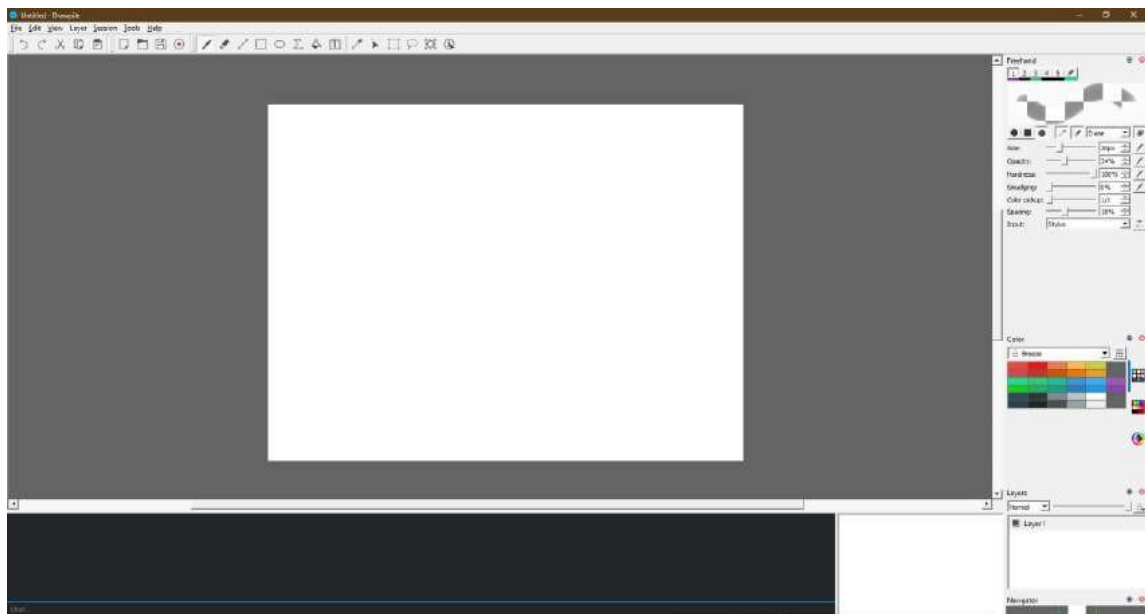


Gambar 5. Ukuran penyimpanan yang dibutuhkan Drawpile 32 bit

Jika sudah selesai melakukan instalasi, maka hasil aplikasinya dapat dicari di menu start dan tampil seperti pada Gambar 6. Untuk hasil tampilan awal pada aplikasi seperti pada Gambar 7 yang menampilkan berupa lembar putih kosong. Lembar putih kosong tersebut disebut sebagai kanvas yang merupakan tempat untuk menggambar bebas. Sedangkan sisi kanan dan atas kanvas adalah bagian tools yang akan digunakan untuk menggambar.

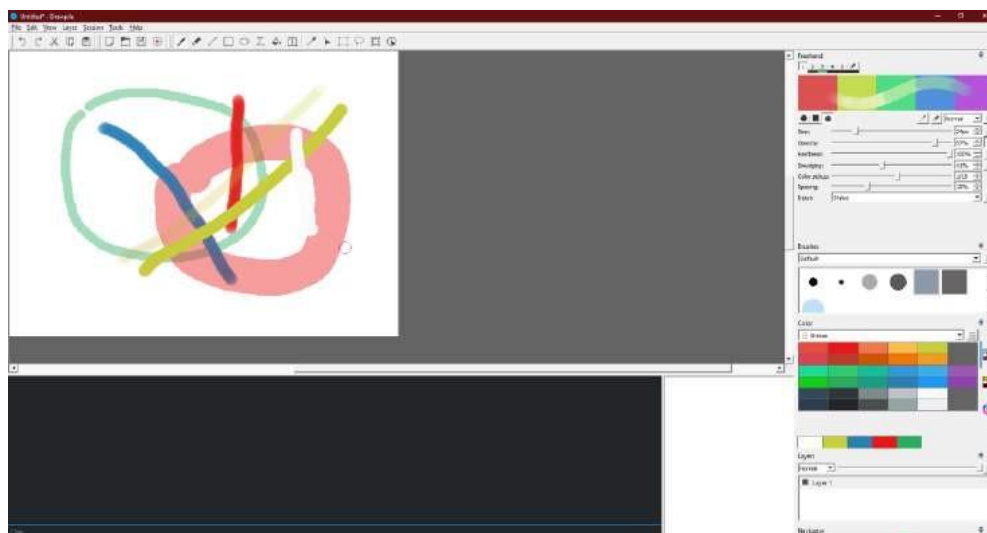


Gambar 6. Hasil aplikasi setelah diinstal dalam PC



Gambar 7. Tampilan awal Drawpile 32 bit

Pada kanvas tersebut, mereka bisa menggambar secara bebas seperti yang ditampilkan pada Gambar 8. Pada Gambar 8 merupakan hasil coretan sederhana yang menggunakan *tools* yang sudah disediakan oleh aplikasi Drawpile. *Tools* yang digunakan pada Gambar 8 adalah *brush* yang mana bisa menggambar secara bebas dan bisa mengubah warna yang diinginkan.



Gambar 8. Hasil coretan sederhana pada aplikasi Drawpile 32 bit

B. Pendampingan penggunaan Drawpile

Dalam proses pendampingan penggunaan aplikasi ini, tim juga mengajarkan cara menggambar digital kepada anak-anak dan guru yang sedang mengajar di laboratorium tersebut. Sebelum melakukan pendampingan secara langsung, tim pengabdian melakukan tanya jawab dan konsultasi materi apa saja yang dapat diajarkan pada anak-anak dengan usia antara 5-7 tahun.

Tim pengabdian diberi saran untuk memberi materi tentang bagaimana cara menggambar bentuk sederhana seperti bentuk kotak, lingkaran, oval, dsb seperti tertera pada Gambar 9. Selanjutnya yaitu menggambar huruf dan angka seperti menulis di kertas biasa. Setelah mereka bisa terbiasa dengan menggunakan *mouse*, mereka melanjutkan proses kegiatan belajar dengan menggambar apa yang diarahkan oleh tim pengabdian dan guru yang sedang mengajar. Pada sesi terakhir, tim pengabdian memberi kebebasan kepada murid-murid RA. Hidayatullah untuk menggambar bebas sesuai kreatifitas dan keinginan mereka.



Gambar 9. Contoh menggambar bentuk sederhana ketika pelaksanaan pengabdian

Ketika pembelajaran dimulai, tim pengabdian menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi Drawpile, termasuk cara menggunakan *tools brush*, memilih warna, *floodfill*, *eraser*, dll. Selain itu, tim pengabdian juga membiasakan murid-murid RA. Hidayatullah menggunakan *mouse* untuk menggambar dengan benar. Hal ini, dilakukan supaya mereka lebih luwes menggunakan *mouse* untuk ke depannya dan juga membantu meningkatkan saraf motorik mereka (Hasanah, 2016; Hayati & Tawati, 2021).

Hasil pengabdian berupa foto kegiatan yang ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10. (a) Hasil pendampingan secara langsung oleh tim pengabdian. (b) Membantu menggunakan aplikasi Drawpile secara langsung

C. Tingkat kepuasan siswa RA Hidayatullah menggunakan aplikasi *Drawpile*

Setelah melakukan kegiatan menggambar digital dengan menggunakan aplikasi *Drawpile*, tim pengabdian juga melakukan survey tingkat kepuasan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan (Karaman, Setyanto, & Sofyan, 2018; Susetyo, 2019). Tim pengabdian membuat beberapa pertanyaan sederhana yang mudah dipahami oleh anak berumur 5-7 tahun. Hasil survey ini dibantu oleh guru-guru RA. Hidayatullah dengan membacakan pertanyaan yang diajukan. Lalu, murid-murid RA. Hidayatullah menulis nama mereka dan mengisi survey tersebut dengan melakukan centang yang sesuai dengan hasil kegiatan yang mereka lakukan.

LEMBAR EVALUASI KEGIATAN

Nama : RAYYAN
Kelas :

1. Bagaimana pendapat adik-adik mengenai pelatihan menggambar ini?
 a. Menarik
b. Biasa Saja
c. Kurang Menarik
2. Apakah materi yang disampaikan pada pelatihan ini menyenangkan?
 a. Menyenangkan
b. Biasa Saja
c. Kurang Menyenangkan
3. Apakah penyampaian materi dari narasumber dapat dipahami dengan baik?
 a. Dapat Dipahami
b. Cukup Dipahami
c. Kurang Dipahami
4. Apakah acara ini memberikan manfaat bagi adik-adik?
 a. Bermanfaat
b. Biasa Saja
c. Kurang Bermanfaat
5. Bagaimana pendapat Anda terhadap keseluruhan acara pelatihan ini?
 a. Bagus
b. Biasa Saja
c. Kurang Bagus
6. Apakah adik-adik bersedia mengikuti acara sejenis ini dilain waktu dengan topik yang berbeda?
 a. Bersedia
b. Tidak Bersedia

Gambar 11. Contoh Hasil Pengisian Kuisisioner Kepuasan Siswa

Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner seperti pada gambar 11 untuk survey kepuasan siswa RA maka diperoleh hasil bahwa siswa siswi RA. Hidayatullah merasa puas dan dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Dari 30 siswa RA yang mengikuti kegiatan ini, terdapat 26 siswa yang mengisi kuisisioner dengan rata-rata penilaian baik dan puas mengikuti workshop ini. Dari hasil penilaian ini dapat dikatakan kegiatan pengabdian ini dapat dinyatakan berhasil dengan tingkat kepuasan 87%.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media menggambar kolaboratif pada siswa Raudhatul Athfal (RA) diperlukan untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak dalam pembelajaran menggambar dengan media komputer sekaligus membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Selain itu, diperlukan persiapan awal yang terencana oleh pendidik sebagai usaha untuk meningkatkan kompetensi pendidik agar lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk mendukung kualitas pembelajaran di RA Hidayatullah Kota Blitar sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Balitar yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriono, D. (2013). Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama. *Diklus*, XVII(1), 292–304.
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/10.35585/inspir.v10i1.2564>
- Fuadah, Y. T. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DARING ANAK USIA DINI PADA MASA PANDEMIC COVID-19.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, T., & Tawati, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Kertas Kokoru. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4, 30–48.
- Karaman, J., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 98–106. <https://doi.org/10.29407/INTENSIF.V2I2.11878>
- Kusumastuti, E. C., Prihandono, T., & Supriadi, B. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Dengan Media Sederhana Pada Pembelajaran Fisika Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(2), 200–205.
- Laakkonen, C. (2020). No Title. Retrieved from <https://drawpile.net/news/release-2.1.20/>
- Mutia, P. A., & Ismet, S. (2019). Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. *Generasi Emas*, 2(1), 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3294](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3294)
- Ningsih, S., Isa, Y., Qosim, A., & Kuswanto, J. (2021). Pelatihan Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 102–111.

<https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V1I2.25>

- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54–68. <https://doi.org/10.29407/INTENSIF.V3I1.12573>
- RA Hidayatullah. (2015). RA Hidayatullah Blitar. Retrieved from <https://raplushidayatullah.sch.id/>
- Sarlina. (2019). Teknologi Komputer dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 108–115.
- Setiawan, D., Arifin, I., & Ardianto, R. (2018). Implementasi Pengembangan Sistem Media Pembelajaran Pengenalan Komputer: *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 127–135. <https://doi.org/10.29407/INTENSIF.V2I2.12099>
- Setyaputri, N. Y., Ariyanto, R. D., Hanggara, G. S., Sancaya, S. A., & Ayuningtyas, P. (2022). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru BK melalui Pelatihan Konten Layanan Digital Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 94–101. <https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V2I2.86>
- Srihartini, Y., & Lestari, M. P. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 135–154. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v1i1.219>
- Susetyo. (2019). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Revolusi Industri 4. *Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY 2019*, 1–9.
- Wulandari, N. dan A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Di Tk. *Jurnal Paud*, 2(2), 1–15.