

PENDAMPINGAN GURU DALAM MEMBUAT GAMBAR DIGITAL BERBASIS ANDROID DENGAN APLIKASI PAINT NG-LABS

Cahyo Hasanudin^{*1}, Fathia Rosyida², Ali Noeruddin³, Riski Andrean Ardiansyah⁴

^{1,2,3,4} IKIP PGRI Bojonegoro; Jalang Panglima Polim no. 46 Bojonegoro, (0353) 881046

***cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id**

ABSTRAK

TK ABA Geger terletak di Dusun Templek RT 06 RW 07 Desa Geger Kecamatan Kedungadem Bojonegoro. TK ABA Geger merupakan Taman Kanak-Kanak yang didirikan oleh Pimpinan Ranting Aisyiyah Desa Geger sejak tahun 1990-an dengan no izin operasional 188/281/KEP/421.42/2007. Kepala TK ABA Geger adalah Ibu Anis Siati, S.Pd. NPSN TK ABA Geger adalah 69800612. TK ABA Geger sudah meluluskan banyak alumni yang sekarang sudah menjadi guru maupun bidang lain. Pelatihan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Pelatihan dimulai dari pukul 09.00 s.d. pukul 12.00 mulai dari tanggal 18 Januari 2021 s.d. tanggal 21 Januari 2021. Selain jam tersebut guru TK ABA Geger diberikan waktu untuk mengerjakan mandiri. Berdasarkan hasil pengabdian maka dapat disimpulkan bahwa 1) guru TK ABA Geger Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dapat mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs, 2) guru TK ABA Geger Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dapat menggambar digital dengan menggunakan aplikasi Paint Ng-Labs.

Kata Kunci : Aplikasi Paint Ng-Labs, gambar digital, Guru TK ABA Geger.

PENDAHULUAN

TK ABA Geger terletak di Dusun Templek RT 06 RW 07 Desa Geger Kecamatan Kedungadem Bojonegoro. TK ABA Geger merupakan Taman Kanak-Kanak yang didirikan oleh Pimpinan Ranting Aisyiyah Desa Geger sejak tahun 1990-an dengan nomor izin operasional 188/281/KEP/421.42/2007. Kepala TK ABA Geger adalah Ibu Anis Siati, S.Pd. NPSN TK ABA Geger adalah 69800612. TK ABA Geger sudah meluluskan banyak alumni yang sekarang sudah menjadi guru maupun bidang lain.



Gambar 1. Halaman TK ABA Geger

Pembelajaran di TK ABA Geger sama seperti dengan TK pada umumnya. Ada pelajaran menyanyi, bercerita, dan menggambar. Pada pembelajaran menggambar baik siswa maupun guru masih menggunakan buku gambar dan pewarna.



Gambar 2. Pembelajaran menggambar di TK ABA Geger

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di TK ABA Geger, ibu Endriana Musyarofah, S.Pd. belum pernah ada pelatihan menggambar digital dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Hal ini juga didukung hasil wawancara dengan ketua yayasan, jika guru diberikan pelatihan menggambar digital, sudah tentu ini adalah hal baru dan dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam menggambar.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka tim pengabdian memberikan solusi kepada guru TK ABA geger untuk mengikuti pelatihan menggambar digital dengan menggunakan media aplikasi. Media menurut Hasanudin (2017) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Hasil pengabdian Hasanudin, dkk.

(2020) menyebutkan bahwa aplikasi *infinite design* dapat digunakan sebagai media membuat gambar digital. Hasanudin, dkk. (2021) menyebutkan bahwa aplikasi ibisPaint X dapat dijadikan aplikasi dasar dalam membuat gambar 3D. Aplikasi momentcam untuk menghasilkan karakter tokoh (Hasanudin, dkk., 2018).

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengabdian terdahulu, maka tim pengabdian memilih aplikasi serupa untuk menggambar digital. Aplikasi yang dipilih adalah aplikasi Paint Ng-Labs. Paint Ng-Labs merupakan aplikasi untuk para profesional kreatif dan siapa saja yang suka menungakan ide dan pemikiran kreatif menjadi gambar yang indah (Google Play, 2021). Tampilan awal aplikasi Paint Ng-Labs adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi Paint Ng-Labs

Fitur utama aplikasi Paint Ng-Labs adalah 1) adanya berbagai alat melukis, 2) kehalusan dalam menggambar, 3) didukung dengan adanya beberapa kuas, pena, dan pensil, 4) dapat menggambar dengan jari atau stylus, 5) adanya penghapus, 6) isi untuk latar belakang, 7) dapat mengirim gambar dan foto, 8) terdapat pilihan warna pada latar belakang, 9) latar belakang dapat digambar dengan pensil dan ember cat, 10) dapat membagikan gambar yang sudah jadi, 11) membatalkan perintah (download.cnet, 2021). Aplikasi Paint Ng-Labs bisa diunduh melalui aplikasi playstore atau dapat melalui wab dengan laman https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ng_labs.paint&hl=in&gl=US

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah 1) Guru TK ABA Geger dapat mengoprasionalkan aplikasi Paint Ng-Labs dengan lancar dan bagus, 2) Guru TK ABA Geger dapat menggambar digital dengan menggunakan aplikasi Paint Ng-Labs. Sehingga Program pengabdian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan keterampilan guru TK ABA Geger dalam menggambar digital dengan menggunakan aplikasi Paint Ng-Labs. Selain itu, terjalinnya hubungan kerja-sama institusional antara masyarakat, stakeholder TK ABA Geger dengan IKIP PGRI Bojonegoro. Selanjutnya, program ini juga sebagai

media yang dapat dijadikan bagi penyuluh untuk menambah pengalaman dan transfer ilmu yang telah di dapatkan dari perguruan tinggi.

METODE

Pelatihan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Pelatihan dimulai dari pukul 09.00 s.d. pukul 12.00 mulai dari tanggal 18 Januari 2021 s.d. tanggal 21 Januari 2021. Selain jam tersebut guru TK ABA Geger diberikan waktu untuk mengerjakan mandiri. Sasaran pelatihan adalah seluruh Guru TK ABA Geger.

Cara yang ditawarkan oleh tim Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) kepada guru TK ABA Geger adalah dengan bentuk kegiatan berikut ini.

1. Melakukan sosialisasi tentang aplikasi Paint Ng-Labs.
2. Melakukan pembimbingan kepada guru TK ABA Geger terkait cara mengunduh dan mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs.
3. Melakukan pendampingan dalam menggambar digital melalui aplikasi Paint Ng-Labs.
4. Tim PKM mengadakan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan pada langkah sebelumnya termasuk memberikan reward kepada guru yang membuat gambar digital dengan baik

Tahapan atau langkah-langkah ini secara garis besar merupakan solusi dari permasalahan yang ada. Solusi ini diharapkan dapat memberdayakan guru TK ABA Geger, Kedungadem, Bojonegoro. Solusi yang ditawarkan ini untuk membantu guru TK ABA Geger memiliki pengetahuan yang komprehensif dalam hal menggambar digital dan memiliki kreativitas yang tinggi dalam membuat gambar digital melalui aplikasi Paint Ng-Labs.

Setelah mengetahui metode pendekatan yang dilakukan oleh tim Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) kepada guru TK ABA Geger, maka tim pun memiliki rencana kegiatan dan prosedur kegiatan seperti berikut.

1. Penginstalan aplikasi Paint Ng-Labs.
2. Pembuatan gambar digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

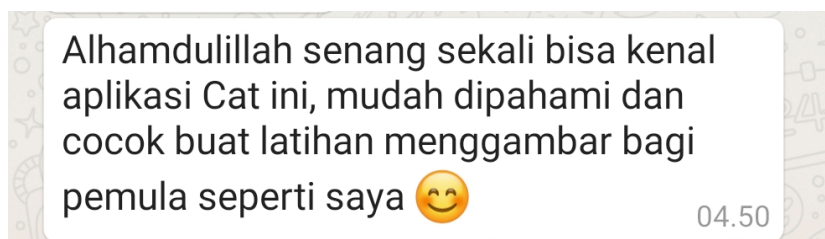
Guru TK ABA Geger mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs

Pada hari pertama pelatihan, Senin, 18 Januari 2021 tim pengabdian memperkenalkan diri melalui aplikasi zoom. Setelah berkenalan dan menyampaikan tujuan dari kegiatan PKM ini, tim pengabdian memulai memandu guru-guru untuk melakukan instalasi aplikasi Paint Ng-Labs seperti gambar berikut.



Gambar 4. Mitra mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs

Tim pengabdian selanjutnya menjelaskan masing-masing fungsi dari tool-tool yang ada pada aplikasi Paint Ng-Labs. Pada hari pertama pelatihan guru-guru sudah nampak mampu mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara via whatsapp, guru TK ABA Geger merasa sangat senang dengan adanya pelatihan ini. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 5. Hasil wawancara dengan guru TK ABA Geger via whatsapp

Guru TK ABA Geger menggambar digital dengan menggunakan aplikasi Paint Ng-Labs

Hari kedua hingga ketiga dari pelatihan, yaitu pada hari Selasa dan Rabu, tanggal 18 dan 19 Januari 2021 tim pengabdian memantau hasil gambaran guru-guru. Berikut hasil yang telah berhasil digambar oleh guru-guru TK ABA Geger.

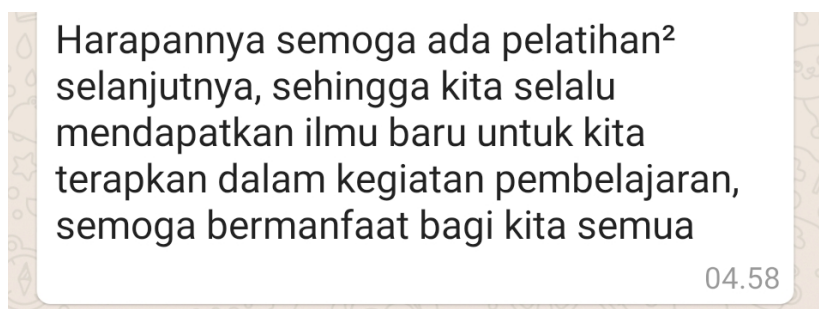


Gambar 6. hasil gambar digital mitra 1



Gambar 7. hasil gambar digital mitra 2

Pada pertemuan terakhir, hari Kamis 20 Januari 2021 tim pengabdi bersama guru merefleksikan kekurangan dan kendala yang dihadapi oleh guru selama proses pengabdian. Di sini tim pengabdi memberikan reward kepada guru-guru TK ABA Geger yang telah berhasil membuat gambar digital dengan memanfaatkan aplikasi Paint Ng-Labs. Guru TK ABA Geger berharap semoga pelatihan ini sebagai langkah awal untuk memotivasi guru-guru TK ABA Geger untuk selalu belajar. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Harapan Guru TK ABA Geger

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian maka dapat disimpulkan bahwa 1) guru TK ABA Geger Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dapat mengoperasikan aplikasi Paint Ng-Labs, 2) guru TK ABA Geger Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dapat menggambar digital dengan menggunakan aplikasi Paint Ng-Labs.

DAFTAR PUSTAKA

- Download.cnet. (2021). Paint for android. Retrieved from https://download.cnet.com/Paint/3000-20413_4-77997647.html.
- Google Play. (2021). Paint Ng-Labs. Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ng_labs.paint&hl=in&gl=US.

- Hasanudin, C. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish Publisher.
- Hasanudin, C., dkk. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran 3d dengan memanfaatkan media pop-up up dan aplikasi "momentcam kartun & stiker" bagi guru MTs. Bahrul ulum bulu balen. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 135-146. Doi <http://dx.doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.305>.
- Hasanudin, C., dkk. (2020). Kolaborasi Aplikasi, Pop-Up, dan Movable Book untuk Membuat Media Pembelajaran 3D bagi Guru-Guru di Desa Geger. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), 203-217. Doi <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.6718>.
- Hasanudin, C., dkk. (2021). IbisPaint X Apps in Creating Collaborative 3D Learning media of Pop-Up and Movable Books. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series, vol. 1764, no. 1, pp.1-8. Doi <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012131>.