

ABSTRAK

Najmi Ghina Hasanah. NIM. 210101080388. *Upaya Guru Dalam Implementasi Aplikasi Paint Pada Penggunaan Komputer Anak Kelompok B Di PAUD Miriam Banjarmasin*, Dosen Pembimbing Skripsi Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M. Pd, pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: Aplikasi *Paint*, Komputer, Anak Usia Dini

Media komputer memiliki peran yang sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak usia dini, karena menjadi salah satu keterampilan yang diperlukan di zaman sekarang. Melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), anak-anak dapat termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir mereka hingga mencapai tingkat yang lebih tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambat dalam upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Subjek penelitian ini yaitu 1 orang guru komputer dan anak kelompok B1, B2, dan B3. Objek penelitiannya yaitu mengenai upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model dari Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Serta keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, teknik dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin, pada perencanaannya terdapat mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai kebutuhan anak-anak. Adapun dalam tahap pelaksanaannya terdapat menggunakan aplikasi *paint* untuk pembelajaran mewarnai dengan memperkenalkan fitur-fitur mewarnai di aplikasi *paint* dan mengajarkan teknik mewarnai gradasi, serta mengadakan lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint* dengan mengusung tema “mari menjaga lingkungan” yang bertujuan untuk mengajak anak-anak berpikir tentang pentingnya melestarikan alam melalui media seni digital yang diselenggarakan oleh Diginusa. Adapun faktor pendukung didapat dari Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia yang memfasilitasi penggunaan komputer, Diginusa yang menyelenggarakan lomba *digital painting*, kompetensi dan semangat guru, serta fasilitas ruangan yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Sedangkan faktor penghambat dapat dari sarana komputer yang terbatas, durasi pembelajaran yang sebentar yaitu hanya 30 menit, dan modul ajar yang disediakan oleh Diginusa yang bersifat acak.

ABSTRACT

Najmi Ghina Hasanah. NIM. 210101080388. *Teacher's Efforts in Implementing the Paint Application in the Use of Computers for Children in Group B at PAUD Miriam Banjarmasin, Thesis Supervisor Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M.Pd, in the Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Antasari Banjarmasin. 2025.*

Keyword: *Paint Application, Computer, Early Childhood*

Computer media plays a very important role in being introduced to young children, as it has become one of the essential skills needed in today's world. Through the use of Information and Communication Technology (ICT), children can be motivated to develop their thinking skills and reach higher levels of cognitive development. The purpose of this study is to describe the planning, implementation, and evaluation, as well as the supporting and inhibiting factors in the teacher's efforts to implement the Paint application in computer usage for children in group B.

The research method used is a qualitative descriptive approach with a field study design. The subjects of this study are one computer teacher and children from groups B1, B2, and B3. The object of the research is the teacher's efforts in implementing the Paint application in computer usage for children in group B at PAUD Miriam Banjarmasin. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis followed the model of Miles and Huberman, consisting of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. Data validity was ensured through source triangulation, technique triangulation, and time triangulation.

The results of the study show that the teacher's efforts in implementing the Paint application in computer usage for children in group B at PAUD Miriam Banjarmasin involved preparing the Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) according to the children's needs. During the implementation phase, the teacher used the Paint application for coloring lessons, introducing the coloring features of the application and teaching the technique of gradient coloring. Additionally, a digital painting competition using the Paint application was held with the theme "Let's Protect the Environment," aimed at encouraging children to think about the importance of preserving nature through digital art. This competition was organized by Diginusa. Supporting factors included the facilitation of computer usage by Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia, the digital painting competition organized by Diginusa, the competence and enthusiasm of the teacher, and the classroom facilities that were adapted to the children's needs. On the other hand, inhibiting factors included the limited availability of computers, the short duration of lessons (only 30 minutes), and the random nature of the teaching modules provided by Diginusa.