

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Singkat Hasil Penelitian

Sebelum peneliti menyajikan data tentang upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin, peneliti akan memberikan gambaran lokasi penelitian yang peneliti sajikan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Gedung PAUD Miriam Banjarmasin (CDFSDP.6.1)<sup>66</sup>

#### 1. Letak dan Keadaan Geografis PAUD Miriam Banjarmasin

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di PAUD Miriam Banjarmasin yang berlokasi Jl. Veteran No. 156 Kelurahan Kampung Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin pada tahun 2024/2025. Luas area sekolah sekitar 1.455 m<sup>2</sup>, saat ini status sekolah adalah Swasta dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 002156005042 yang telah terakreditasi A dengan nomor SK Akreditasi 011/K.1/SK/AKR/2015 pada tanggal 8 Desember 2015. Bangunan dan lokasi PAUD Miriam dalam kondisi baik dan berada di pusat kota Banjarmasin yang dikelilingi oleh pusat pertokoan, ruko, rumah makan, rumah sakit, mall, salah satu perguruan tinggi di Banjarmasin, kost, hotel, pasar, pemukiman penduduk, aliran sungai dan dekat dengan pusat pemerintahan.

---

<sup>66</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana 6.1

## 2. Profil Singkat PAUD Miriam Banjarmasin

PAUD Miriam Banjarmasin berdiri sejak 5 September 1987, hadir untuk memberikan pelayanan pendidikan kepada anak usia dini dengan ciri khas katolik. Sekolah ini dikelola oleh Yayasan Penyelenggaraan Ilahi dan berstatus swasta. Terletak di wilayah kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. (CDFDS.7.4)<sup>67</sup> PAUD Miriam Banjarmasin adalah salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan komputer dalam pembelajaran dengan menerapkan keterampilan abad 21 yang berisikan 4C yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama) sejak tahun 2017. (CWKS.1.1 dan CDFDS.7.1) Bahkan yayasan yang mengelola PAUD Miriam Banjarmasin yaitu Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia (YPII) turut berperan aktif dalam mengembangkan sistem pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti memberikan pelatihan kepada guru komputer, menjalin kerja sama dengan perusahaan penyedia layanan kurikulum pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu Diginusa (instagram: @diginusa) pada tahun 2017, dan yayasan sudah menggunakan komputer kedalam proses pembelajaran sejak tahun 2006. (CWKS.1.1)<sup>68</sup>

## 3. Data Lembaga

Nama	: PAUD Miriam Banjarmasin
Alamat	: Jl. Veteran No. 156
Kelurahan	: Kampung Melayu
Kecamatan	: Banjarmasin Tengah
Kota	: Banjarmasin
Provinsi	: Kalimantan Selatan
Didirikan Sejak	: 5 September 1987
Status Tanah	: Milik Sendiri
Luas Tanah	: 1.462 m <sup>2</sup>

---

<sup>67</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Dokumen Sekolah 7.4

<sup>68</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.1

Luas Bangunan Sekolah	: 1.455 m <sup>2</sup>
Gugus	: Teratai
NSS/NSPN	: 002156005042/30313670
Ijin Operasional	: 003/YPII.CAB-K/I/2019
Status Akreditasi	: A
Tanggal Akreditasi	: 8 Desember 2015
Nomor SK Akreditasi	: 011/K.1/SK/AKR/2015
Telpon	: 0511 - 3268825
Status Sekolah	: Swasta/Yayasan YPII
Hari Efektif	: Senin – Kamis (08.00 s/d 11.30 WITA) Jum'at (08.00 s/d 11.00 WITA)

#### **4. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Miriam Banjarmasin**

PAUD Miriam Banjarmasin memiliki visi, misi dan tujuan untuk meningkatkan pendidikan yang unggul dalam menyediakan layanan pendidikan berkualitas. Adapun isi dari visi, misi dan tujuan PAUD Miriam Banjarmasin adalah sebagai berikut.

##### a. Visi:

Lembaga Pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik berlandaskan ciri khas PI sehingga peserta didik mampu menghadapi tantangan hidup dan menjadi pelaku perubahan sosial.

##### b. Misi:

- 1) Mengembangkan profesionalitas para pelaku Pendidikan yang dilandasi ciri khas PI.
- 2) Mengembangkan sistem Pendidikan yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- 3) Mendampingi siswa secara holistik sehingga berkembang menjadi pribadi berciri khas PI dan berwawasan internasional.(CDFDS.7.1)<sup>69</sup>

##### c. Tujuan:

- 1) Terlibat dalam karya pendidikan untuk mencerdaskan bangsa.

---

<sup>69</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Dokumen Sekolah 7.1

- 2) Peserta didik siap melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya.
- 3) Peserta didik mengalami perkembangan secara holistik sesuai tingkat usianya.
- 4) Peserta didik mempunyai karakter COIS.
- 5) Peserta didik mampu memberikan dampak baik bagi lingkungannya secara sederhana.(CDFDS.7.2)<sup>70</sup>

### 5. Data Anak Kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin

Berikut penyajian data anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin yang berjumlah 45 anak dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.2, dan 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.1 Data Anak Kelompok B1 di PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama	JK	Agama
1	Aileen	P	Kristen
2	Britney	P	Katolik
3	Crenv	P	Kristen
4	Darissa	P	Kristen
5	Ernest	L	Katolik
6	Gilbert	L	Katolik
7	Gracio	L	Katolik
8	Josse	L	Islam
9	Metthew	L	Katolik
10	Michelle	P	Kristen
11	Nicho	L	Kristen
12	Phanie	P	Katolik
13	Samuel	L	Kristen
14	Sergius	L	Katolik
15	Varel	L	Katolik

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

Tabel 4.2 Data Anak Kelompok B2 di PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama	JK	Agama
1	Adriel	L	Kristen
2	Andra	L	Katolik
3	Axell	L	Katolik
4	Cheilne	P	Katolik
5	Cleona	P	Katolik
6	Dear	L	Kristen

<sup>70</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Dokumen Sekolah 7.2

No	Nama	JK	Agama
7	Elora	P	Kristen
8	Griffin	L	Kristen
9	Jasper	L	Katolik
10	Jesslyn	P	Kristen
11	Jojo	L	Kristen
12	Jona	L	Kristen
13	Renata	P	Kristen
14	Vioneta	P	Katolik
15	Yaya	P	Kristen

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

Tabel 4.3 Data Anak Kelompok B3 di PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama	JK	Agama
1	Aneta	P	Katolik
2	Dareen	L	Kristen
3	Greg	L	Katolik
4	Ivande	L	Kristen
5	Jean	P	Katolik
6	Jesslyn	P	Kristen
7	Vero	L	Kristen
8	Leticia	P	Kristen
9	Louis	L	Kristen
10	Margareth	P	Kristen
11	Nicho	L	Katolik
12	Stecia	P	Kristen
13	Steven	L	Katolik
14	Wiliam	L	Katolik
15	Yusuf	L	Katolik

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

## 6. Struktur Organisasi

PAUD Miriam Banjarmasin memiliki tenaga pendidik sebanyak 11 orang yang cukup kompeten dalam pembelajaran PAUD dan 3 orang karyawan penunjang, untuk lebih jelas bisa dilihat di tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Struktur Organisasi PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama	Jabatan
1	Sr. Veronika S, SDP, S.Pd.MM	Kepala Sekolah
2	Anastasia Setyaningsih, S, Pd	Wakil kep Sekolah, Wali kelas TK A1
3	Cicillia Suwarsi, S.Pd	Wali kelas TK A2
4	Christina Eni Susilowati, S.Pd	Wali kelas TK B2
5	Yohana Letsoin, S,Pd	Wali kelas TK B3
6	Maria, S.Pd	Wali kelas TK B1
7	Fransisca Arie Tristiani, S.Pd	Wali kelas KB, Guru Bahasa Inggris

No	Nama	Jabatan
8	Alvionisa, S.Kom	Guru Komputer
9	Maria Margaretha Siregar, S. Pd	Guru Bahasa Inggris
10	Devi Kristiani, S.Pd	Asisten Guru KB
11	Melda Taebenu	Tenaga Pendidik, Asisten Guru KB
12	Rama Aprianto	Karyawan
13	Antonius Wagiman	Karyawan
14	Rina	Karyawan

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

## 7. Sarana dan Prasarana PAUD Miriam Banjarmasin

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh data tentang sarana dan prasarana yang dimiliki PAUD Miriam Banjarmasin. Berikut ini penyajian data sarana dan prasarana PAUD Miriam Banjarmasin yang dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.5 Prasarana PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama Ruang	Ukuran	Jumlah	Kondisi
1	Kepala Sekolah	2,5 m × 5 m	1 Ruang	Baik
2	Ruang Guru	2,5 m × 4,5 m	1 Ruang	Baik
3	Ruang Kelas	6 m × 10 m	6 Ruang	Baik
4	Toilet Anak	1,5 m × 8 m	7 Ruang	Baik
5	Toilet Umum	1,5 m × 8 m	1 Ruang	Baik
6	Toilet Guru	1 m × 2 m	2 Ruang	Baik
7	Toilet Kepala Sekolah	1 m × 2 m	1 Ruang	Baik
8	UKS	3 m × 3 m	1 Ruang	Baik
9	Perpustakaan	5 m × 7 m	1 Ruang	Baik
10	Ruang Tata Usaha	2,5 m × 4,5 m	1 Ruang	Baik
11	Dapur	3 m × 6 m	1 Ruang	Baik
12	Gudang	5 m × 7 m	4 Ruang	Baik
		2,5 m × 3 m		
13	Aula Terbuka	7 m × 15 m	2 Ruang	Baik
14	Tempat Cuci Tangan	-	9 Buah	Baik
15	Ruang Ibadah (Kapel)	6 m × 10 m	1 Ruang	Baik
16	Pos Satpam	1 m × 1,5 m	1 Ruang	Baik
17	Kantin	2,5 m × 4,5 m	1 Ruang	Baik
18	Ruang Tunggu	2,5 m × 5 m	1 Ruang	Baik
19	Garasi	6 m × 10 m	1 Ruang	Baik
20	Ruang Yayasan	3 m × 5 m	1 Ruang	Baik
21	Ruang Komputer	5 m × 7 m	1 Ruang	Baik
22	Ruang Bahasa Inggris	6 m × 10 m	1 Ruang	Baik

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

Ada berbagai macam sarana pembelajaran komputer di PAUD Miriam Banjarmasin dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Sarana PAUD Miriam Banjarmasin

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi Barang		Ket.
			Baik	Rusak	
1	AC	1	√		
2	Remote AC	1	√		
3	Printer Epson L 365	1	√		
4	Meja Plastik	6	√		
5	Kursi Plastik	12	√		
6	Kabel	3	√		1(L.2), 2 (L.4)
7	Stavolt	2	√		
8	Meja Kayu	1	√		
9	Kursi Kayu	1	√		
10	Papan Tulis	1	√		Uk. Kecil
11	Taplak Meja	13	√		
12	Papan Pembatas Kayu	1	√		Uk. Kecil
13	Penggaris Kayu	1	√		
14	Komputer Lama	10	√		
15	Komputer Baru	3	√		
16	Mouse	13	√		
17	Alas Mouse	10	√		
18	Keyboard Dulu	10	√		
19	Keyboard Lama	3	√		

Sumber: Data Administrasi PAUD Miriam Banjarmasin

## B. Penyajian Data

Penyajian data ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada kepala sekolah, guru komputer, dan anak kelompok B PAUD Miriam Banjarmasin. Setelah data-data yang diperlukan telah terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah menyajikan data tentang upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B, dan menggali faktor yang dialami implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin.

## 1. Upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin

Guru komputer yaitu miss N mengatakan bahwa tujuan dari penggunaan komputer sebagai media pembelajaran untuk mengasah perkembangan motorik halus anak, meningkatkan fokus anak, membangkitkan semangat belajar anak, dan mengenal bagaimana cara penggunaan komputer yang baik dan buruk. Kepala sekolah juga mengatakan bahwa tujuan pembelajaran berbasis teknologi untuk mempersiapkan anak melanjutkan pembelajaran teknologi ke jenjang SD. (CWKS 1.1, CWKS.1.11, dan CWGK.3.1)<sup>71</sup>

Penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin dibagi menjadi beberapa kegiatan yang menarik, seperti mewarnai di aplikasi *paint* dan melaksanakan lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint* yang diselenggarakan oleh Diginusa. (CLP.1.3)<sup>72</sup> Lomba *digital painting* juga di ikuti oleh sekolah-sekolah PAUD/TK di bawah naungan YPII (Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia) yang tersebar diseluruh indonesia. YPII adalah yayasan yang mengelola PAUD Miriam Banjarmasin. (CLP.6.1 dan CLP.6.7)<sup>73</sup> Adapun peran guru dalam implementasi pembelajaran berbasis komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin terdiri dari tiga hal yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah uraian lebih lanjut mengenai masing-masing tiga hal tersebut:

### a. Perencanaan

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Miss N selaku guru komputer PAUD Miriam Banjarmasin, mengungkapkan bahwa dalam perencanaan pembelajaran berbasis komputer biasanya Miss N akan membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) seminggu sebelum memulai

---

<sup>71</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.1, Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.11, dan Catatan Wawancara Guru Komputer 3.1

<sup>72</sup> Catatan Lapangan 1.3

<sup>73</sup> Catatan Lapangan 6.1 dan 6.7

pembelajaran komputer dengan mengambil poin-poin penting modul ajar dari Diginusa dan mencari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. RPPH yang dibuat juga menyesuaikan tema dan sub tema di kelas. (CWGK.3.7)<sup>74</sup> Setelah selesai membuat RPPH, Miss N akan mengonsultasikan RPPH tersebut kepada kepala sekolah. Jika RPPH sudah diterima, maka RPPH siap untuk digunakan dalam pembelajaran. (CWKS.1.12)<sup>75</sup> Semua dokumen RPPH sudah dicantumkan pada lampiran 4 hingga lampiran 6.

Alasan Miss N hanya mengambil poin-poin penting dan tidak menggunakan seluruh isi modul ajar dari Diginusa saat membuat RPPH karena di dalam modul ajar tersebut setiap pertemuan menggunakan tema dan aplikasi yang berbeda-beda. Menurut Miss N, hal ini tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak, karena mereka membutuhkan minimal dua kali pertemuan untuk mempelajari satu aplikasi dengan baik. (CWGK.3.2)<sup>76</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seminggu sebelum pembelajaran berbasis komputer dimulai Miss N akan membuat RPPH dengan mengambil poin-poin penting dari modul ajar Diginusa, menyesuaikan dengan tema dan sub tema di kelas, serta mencari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Setelah semua itu selesai Miss N akan berkonsultasi dengan kepala sekolah sebelum RPPH tersebut digunakan.

b. Pelaksanaan

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara selama 6 kali, pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer untuk anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu B1, B2, dan B3. Kelompok B1 terdiri dari 15 anak, B2 terdiri dari 15 anak, dan B3 terdiri dari 15 anak. Setiap

---

<sup>74</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.7

<sup>75</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.12

<sup>76</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.2

satu kelompok akan dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 diikuti oleh 7 anak, sementara sesi 2 diikuti oleh 8 anak. Durasi pembelajaran komputer adalah 30 menit persesinya dengan sistem *rolling*, yang di mana sesi 1 yang diikuti oleh 7 orang anak akan terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran komputer di ruang komputer, sementara sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris di ruang Bahasa Inggris. Setelah 30 menit berlalu maka sesi 1 yang diikuti oleh 7 anak akan berpindah dari pembelajaran komputer ke pembelajaran Bahasa Inggris, sedangkan sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan berpindah dari pembelajaran Bahasa Inggris ke pembelajaran komputer (CWKS.1.15 dan CWGK.1.1)<sup>77</sup>

Pada tanggal 10, 11, 17, 18, 24 September 2024 peneliti mengamati bagaimana guru dan anak kelompok B melakukan pembelajaran mewarnai menggunakan aplikasi *paint* dari awal hingga akhir. Pelaksanaan pembelajaran komputer biasanya dilaksanakan dari pukul 08.30-11.30 WITA. (CWKS. 1.15)<sup>78</sup> Pada tanggal 25 September 2024 peneliti mengamati bagaimana kegiatan lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint*. Pelaksanaan penggunaan pembelajaran berbasis komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>77</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.15 dan Catatan Wawancara Guru Komputer 1.1

<sup>78</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.15



Gambar 4.2 Guru Komputer Menyiapkan Ruang Komputer  
(CDFAP.1.3)<sup>79</sup>

Pada gambar 4.2, Miss N menyiapkan ruangan 15 menit sebelum pembelajaran komputer dimulai dengan menyalakan lampu, menghidupkan AC, membuka gordan dan kain yang menutupi komputer, serta mengecek aplikasi *paint* untuk memastikan semua siap digunakan. Setelah selesai, komputer akan dibarikan hidup untuk mempersingkat waktu agar anak-anak bisa fokus menggunakan aplikasi tanpa harus menghidupkan komputer. (CLP.1.1, CLP.2.1, CLP.3.1, CLP.4.1, dan CLP.5.1)<sup>80</sup>



Gambar 4.3 Guru Komputer Menjemput Anak-Anak  
(CDFAP.1.4)<sup>81</sup>

<sup>79</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.3

<sup>80</sup> Catatan Lapangan 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, dan 5.1

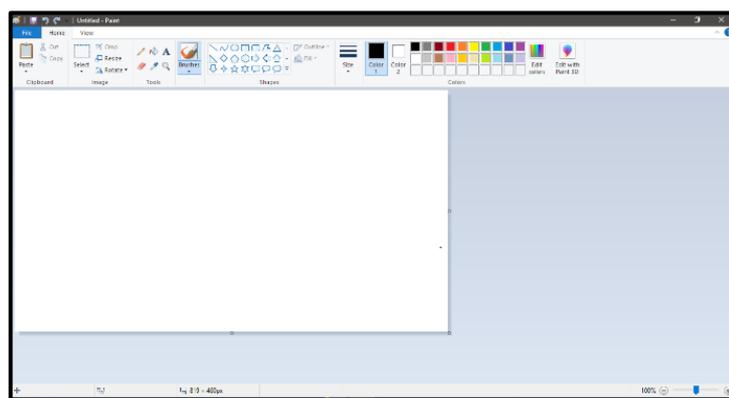
<sup>81</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.4

Saat pembelajaran komputer dimulai, Miss N segera menuju kelas kelompok B yang pada waktu tersebut giliran sesinya. Seperti terlihat pada gambar 4.3, Miss N menjemput dan mengarahkan anak-anak menuju ruang komputer, memastikan mereka berbaris rapi, menjaga jarak, dan berbicara dengan tenang. Setibanya di ruang komputer, Miss N meminta anak-anak duduk bersila menghadap ke arahnya dan mengatur posisi duduk agar bisa melihat layar komputer dengan jelas. Setelah itu, Miss N juga meminta salah satu anak untuk menutup pintu ruang komputer. Proses ini selalu dilakukan Miss N di setiap pertemuan pembelajaran komputer. (CLP.1.2, CLP.2.2, CLP.3.1, CLP. 4.2, dan CLP.5.2)<sup>82</sup>

1) Pembelajaran komputer menggunakan aplikasi *paint*



Gambar 4.4 Aplikasi *Paint* (CDFAP.1.1)<sup>83</sup>



Gambar 4.5 Tampilan Aplikasi *Paint* (CDFAP.1.2)<sup>84</sup>

<sup>82</sup> Catatan Lapangan 1.2, 2.2, 3.1, 4.2, dan 5.2

<sup>83</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.1

<sup>84</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.2

Pada gambar 4.4 terlihat tampilan luar aplikasi *paint* dan pada gambar 4.5 adalah tampilan dalam dari aplikasi *paint* yang merupakan salah satu aplikasi dari Diginusa yang digunakan oleh Miss N untuk mendukung kegiatan pembelajaran mewarnai pada anak-anak dan kegiatan lomba *digital painting*.

Pada hari selasa, tanggal 10 September 2024, pembelajaran komputer dimulai pada pukul 10.30-11.00 WITA. Sehingga B3 sesi 1 dari pukul 10.30-11.00 WITA dan B3 sesi 2 dari 11.00-11.30 WITA. Pada gambar 4.6, Miss N terlebih dahulu memperkenalkan perangkat komputer, *mouse*, dan *keyboard*. Miss N mengajarkan anak-anak cara memegang dan menggunakan *mouse* dengan cara yang baik dan benar yaitu dengan menunjukkan bagaimana cara mengklik kiri dan kanan untuk menggunakan jari telunjuk dan jari tengah. Miss N juga meminta mereka berpose seperti sedang mengatakan "*cheese*" dengan tangan. Serta menjelaskan pergerakan kursor di monitor (CLP.1.2 dan CLP.1.7)<sup>85</sup>



Gambar 4.6 Guru Komputer Mencontohkan Cara Menggunakan *Mouse* (CDFAP.1.5)<sup>86</sup>

<sup>85</sup> Catatan Lapangan 1.2 dan 1.7

<sup>86</sup> Catatan Dokumentasi (Foo]to) Aplikasi Paint 1.5

Miss N kemudian bertanya kepada anak-anak, “Di kelas kita biasanya mewarnai pakai apa, ya?” Dengan antusias, beberapa anak langsung mengangkat tangan dan menjawab, “Pakai pensil warna!”, “Pakai krayon!” dan “Pakai cat air!” Mendengar berbagai jawaban tersebut, Miss N menjelaskan bahwa di komputer mereka mewarnai menggunakan aplikasi *paint*. (CLP.1.3 dan CLP.1.7)<sup>87</sup>

Berikut langkah-langkah mewarnai menggunakan aplikasi *paint* yang dijelaskan oleh Miss N kepada anak kelompok B3 di sesi 1 dan 2:

- a) Membuka aplikasi dengan mengklik aplikasi sebanyak 2 kali menggunakan *mouse*.
- b) Memilih gambar dengan menekan "*file*" di pojok kiri atas atau tulisan yang warna biru, lalu tekan "*open*" atau tulisan yang nomor 2,
- c) Gunakan roda gulir atau *scroll* pada *mouse* untuk memilih gambar
- d) Klik gambarnya sebanyak 2 kali maka gambar tersebut sudah muncul di layar
- e) Jika gambar terlalu besar maka pencet tombol “-“ untuk memperkecil gambar letaknya di pojok kanan bawah
- f) Jika gambar sudah di perkecil maka gambar tersebut siap untuk diberi warna dengan menekan "*fill with color*" atau menekan tanda ember di samping tanda *brushes*
- g) Pilih warna
- h) Setelah menemukan warna yang di inginkan tekan bagian yang ingin di warnai pada gambar yang sudah dipilih tadi. (CLP.1.3)<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Catatan Lapangan 1.3 dan 1.7

<sup>88</sup> Catatan lapangan 1.3

Miss N akan memastikan terlebih dahulu apakah anak sudah paham dengan penjelasan langkah-langkah mewarnai menggunakan aplikasi *paint* dengan menanyakan kembali kepada anak, jika sudah paham anak laki-laki akan dipersilahkan terlebih dahulu menempati tempat duduk dikursi, disusul dengan anak perempuan. Pada pertemuan kali ini, Miss N memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih warna dan gambar yang ingin di warnai. (CLP.1.4)<sup>89</sup> Karena tujuan awal pembelajaran hari ini adalah anak mampu membuka gambar dengan menekan tombol *file, open*, dan mewarnai gambar menggunakan *tool fill with color* sesuai dengan RPPH yang ada di lampiran 4.

Setelah 30 menit berlalu, Miss akan meminta anak untuk tidak mengeluarkan aplikasi atau menekan tombol *off* pada komputer. Kemudian qnqk-anak diminta untuk merapikan *keyboard, mouse*, dan kursi. Untuk sesi ke 2 pada kelompok terakhir, Miss N meminta anak untuk mengeluarkan aplikasi *paint*, mematikan komputer dan menutupnya dengan kain. Jika sudah, anak-anak akan berbaris didepan pintu untuk melakukan *recalling* sesuai dengan kecepatan mewarnai. (CLP.1.5 dan CLP.1.9)<sup>90</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelompok B1 dan B3 pada hari Rabu, tanggal 11 September 2024. Pembelajaran dimulai pukul 08.50-11.20 WITA karena menunggu anak-anak kelompok B selesai istirahat setelah melaksanakan kegiatan olahraga. Meskipun ada sedikit keterlambatan, Miss N memastikan bahwa anak-anak tetap siap dan fokus saat memulai sesi pembelajaran komputer. Jadwal pembelajara berbasis komputer untuk kelompok B1 sesi 1

---

<sup>89</sup> Catatan Lapangan 1.4

<sup>90</sup> Catatan Lapangan 1.5 dan 1.9

dilaksanakan pukul 08.50-09.20 WITA, B1 sesi 2 dilaksanakan pukul 09.20-09.35 WITA, B3 sesi 1 dilaksanakan pukul 09.35-10.47 WITA, dan B3 sesi 2 dilaksanakan pukul 10.47-11.20 WITA. (CLP.2.2, CLP.2.8, CLP.2.10, dan CLP.2.11)<sup>91</sup>

Pada pertemuan anak kelompok B1, Miss N menjelaskan kepada anak bahwa hari ini mereka akan belajar mewarnai menggunakan aplikasi *paint*. Sebelum menjelaskan aplikasi, Miss N bertanya lebih dahulu kepada anak, “kalau di kelas, mewarnai pakai apa saja?” Anak-anak menjawab pensil warna, krayon, spidol, dan cat air. Miss N bertanya kembali, "Sudah pernah mewarnai di komputer?" Anak-anak serentak menjawab, “Sudah!”, dan Miss N menjelaskan bahwa hari ini akan menggunakan aplikasi *paint*, yang berbeda dengan yang biasa digunakan. (CLP.2.2)<sup>92</sup> Setelah menjelaskan kepada anak, Miss N akan memberitahu kepada anak langkah-langkah menggunakan aplikasi *paint*. Berikut langkahnya:

- a) Klik aplikasi *paint* sebanyak dua kali di *mouse*
- b) Jika tampilannya kecil maka klik tanda kotak di samping tanda “×” untuk memperbesar tampilan aplikasinya
- c) Tekan “*file*” atau warna biru dipojok kiri atas untuk memasukkan gambar
- d) Tekan “*open*” atau yang warna kuning atau tulisan nomor dua, Miss N menjelaskan kepada anak bahwa “*open*” artinya membuka
- e) Miss N menunjukkan kepada anak bagaimana menggunakan roda gulir pada *mouse* yaitu dengan menggunakan jari telunjuk ke atas dan ke bawah untuk mencari gambar
- f) Setelah memilih gambar, klik dua kali pada *mouse*

---

<sup>91</sup> Catatan Lapangan 2.2, 2.8, 2.10, dan 2.11

<sup>92</sup> Catatan Lapangan 2.2

- g) Klik “*don't save*” yang artinya “tidak di simpan”
- h) Jika gambar yang muncul di monitor terlalu besar maka akan sulit untuk diberi warna sehingga gambar harus diperkecil yaitu dengan menekan tanda “-“ dan jika terlalu kecil tekan “+” untuk memperbesar,
- i) Tekan ember terlebih dahulu
- j) pilih warna yang di inginkan
- k) Klik bagian gambar yang ingin diwarnai. (CLP.2.3)<sup>93</sup>

Setelah selesai menjelaskan Miss N mengulangi kembali untuk memastikan anak-anak memahaminya. Setelah anak-anak memahami, Miss N memberikan intruksi anak laki-laki dan perempuan untuk berdiri menuju kursi. (CLP.2.4)<sup>94</sup>



Gambar 4.7 Guru Komputer Membantu Anak Yang Kesulitan (CDFAP.1.6 dan CDFAP.1.7)<sup>95</sup>

Terlihat pada gambar 4.7 Miss N dengan sabar membantu seorang anak kelompok B yang tampak kesulitan menggunakan aplikasi *paint*. Anak tersebut terlihat kebingungan saat mencoba memilih warna yang tepat dan menggerakkan *mouse* dengan benar. Miss N dengan penuh perhatian mendekat, menatap layar komputer anak tersebut, dan dengan lembut memberikan arahan. Miss N selalu

<sup>93</sup> Catatan Lapangan 2.3

<sup>94</sup> Catatan Lapangan 2.4

<sup>95</sup> Catatan Lapangan 1.6 dan 1.7

membantu anak-anak dengan mendekati mereka satu per satu, memberikan perhatian khusus kepada setiap individu sesuai dengan kebutuhan mereka.

Setelah waktu pembelajaran habis, anak-anak di intruksikan oleh Miss N untuk keluar dari aplikasi dengan menekan tanda '×' di pojok kanan atas, merapikan *keyboard*, merapikan *mouse*, kursi, serta mengingatkan anak-anak untuk tidak menekan tombol power pada komputer. (CLP.2.6)<sup>96</sup>

Pada anak kelompok B3 kali ini materi yang diberikan berbeda dengan B1 karena pada hari tersebut adalah pertemuan kedua B3 pada pembelajaran komputer. Materi yang diberikan yaitu mewarnai gambar "baju adat Betawi" dengan level kesulitan tinggi karena banyak bagian kecil yang harus diwarnai. Miss N mengajarkan cara memperbesar gambar dan menggeser tampilan menggunakan roda gulir untuk mempermudah mewarnai bagian kecil tersebut. (CLP.2.10)<sup>97</sup> Miss N juga menjelaskan jika melakukan kesalahan saat mewarnai seperti terjadi kebocoran mewarnai maka untuk mengembalikannya dengan menekan ctrl+Z, serta cara keluar dari aplikasi Paint dengan menekan "×" dan memilih "*don't save*" yang artinya tidak disimpan (CLP.2.11)<sup>98</sup> Setelah pembelajaran selesai, Miss N menginstruksikan untuk mengeluarkan aplikasi *paint*, mematikan komputer, merapikan *keyboard*, merapikan kursi dan terlihat pada gambar 4.8 yang dimana sesi 2 pada kelompok terakhir yaitu kelompok B3 menutup komputer menggunakan kain. (CLP.2.12)<sup>99</sup>

---

<sup>96</sup> Catatan Lapangan 2.6

<sup>97</sup> Catatan Lapangan 2.10

<sup>98</sup> Catatan Lapangan 2.11

<sup>99</sup> Catatan Lapangan 2.12



Gambar 4.8 Anak Menutup komputer Dengan Kain Setelah Pembelajaran Berakhir (CDFAP.1.15)<sup>100</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelompok B pada hari rabu, tanggal 17 September 2024, pembelajaran komputer dimulai pada pukul 08.30-11.30 WITA. Dengan jadwal B1 sesi 1 dari pukul 08.30-09.07 WITA, B1 sesi 2 dari pukul 09.07-09.30 WITA, B2 sesi 1 dari pukul 09.30-10.00 WITA, B2 sesi 2 dari pukul 10.00-10.30 WITA, B3 sesi 1 dari pukul 10.30-11.00 WITA, dan terakhir yaitu B3 sesi 2 dari pukul 11.00-11.30 WITA.



Gambar 4.9 Anak B1 sesi 1 Menggunakan Edit Colors (CDFAP.1.8)<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.15

<sup>101</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.9

Terlihat pada gambar 4.9, pada pertemuan kali ini anak-anak diajarkan menggunakan edit *colors* untuk mendapatkan warna yang lebih banyak, menggunakan ctrl+Z, dan gambar yang lebih susah di bandingkan pertemuan sebelumnya (CLP.3.1)<sup>102</sup> Miss N menjelaskan sekaligus bertanya pada anak langkah-langkahnya agar anak mengingat pembelajaran pertemuan sebelumnya:

- a) Karna komputer dalam kondisi layar mati tapi *mousenya* menyala, maka tekan “*enter*” 2 kali untuk menghidupkan layar
- b) Klik aplikasi sebanyak 2 kali
- c) Klik “*file*” atau warna biru
- d) Klik “*open*” atau warna kuning atau tulisan nomor 2
- e) Kilik gambar yang berjudul “bermain di lingkungan alam”,
- f) Klik gambarnya sebanyak 2 kali
- g) Tekan “-“ untuk memperkecil gambar
- h) Tekan ikon ember
- i) Pilih warna dasar, Miss N menjelaskan jika warna dasar yang tersedia sedikit sekali
- j) Jika ingin warna yang banyak maka klik “*edit color*”
- k) Pilih warna yang di inginkan bisa dengan cara di geser ke atas ke bawah atau di pencet
- l) Tekan ok
- m) Pilih bagian yang mau diwarnain
- n) Jika terjadi bocor atau salah memberi warna tekan ctrl+Z.  
(CLP.3.2)<sup>103</sup>

Sebelum anak-anak kelompok B mulai mewarnai, Miss N memberikan arahan mengenai warna yang harus digunakan, seperti hitam untuk rambut, krem untuk kulit, dan biru untuk

---

<sup>102</sup> Catatan Lapangan 3.1

<sup>103</sup> Catatan Lapangan 3.2

langit. Miss N juga mengingatkan anak untuk mewarnai semua bagian gambar tanpa ada yang kosong. Tujuan kegiatan ini adalah melatih keterampilan mewarnai dengan teliti dan cermat, serta mempersiapkan mereka untuk lomba *digital painting* yang akan datang. (CLP.3.3)<sup>104</sup>

Setelah memastikan bahwa anak-anak kelompok B memahami dengan baik arahan yang telah diberikan, Miss N mempersilakan mereka untuk duduk di kursi masing-masing. (CLP.3.9)<sup>105</sup> Sementara itu, Miss N terus memantau dengan cermat setiap anak yang sedang mengerjakan tugas mewarnai di layar komputer. Ia tidak hanya mengawasi, tetapi juga aktif memberikan semangat dan motivasi kepada setiap anak. Miss N selalu siap untuk membantu apabila ada anak yang mengalami kesulitan (CLP.3.4)<sup>106</sup>

Setelah waktu berjalan selama 30 menit, Miss N memberikan intruksi bahwa sesi mewarnai sudah selesai dengan meminta anak-anak untuk keluar dari aplikasi dengan menekan “×”, menekan “*don't save*” yang artinya “tidak di simpan”, tidak menekan tombol *power* pada komputer, merapikan *keyboard*, dan kursi, setelah itu berbaris sesuai kecepatan mewarna untuk melakukan *recalling*. (CLP.3.4)<sup>107</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelompok B pada hari Kamis, tanggal 18 September 2024. Pembelajaran komputer dimulai pada pukul 08.50-11.30 WITA. Dengan jadwal B1 sesi 1 dari pukul 08.50-09.27 WITA, B1 sesi 2 dari pukul 09.27-09.50 WITA, B2 sesi 1 dari pukul 09.50-10.20 WITA, B2 sesi 2 dari pukul 10.20-10.40 WITA, B3 sesi 1 dari pukul 10.40-11.17 WITA, dan terakhir yaitu B3 sesi 2 dari

---

<sup>104</sup> Catatan Lapangan 3.3

<sup>105</sup> Catatan Lapangan 3.9

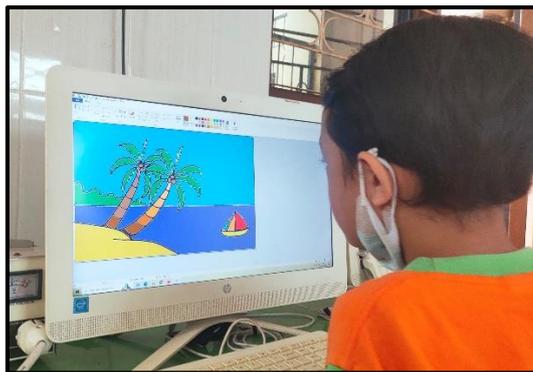
<sup>106</sup> Catatan Lapangan 3.4

<sup>107</sup> Catatan Lapangan 3.4

pukul 11.17-11.30 WITA. Pembelajaran dimulai terlambat karena menunggu anak kelompok B selesai istirahat setelah melaksanakan kegiatan olahraga. (CLP.4.2, CLP.4.4, CLP. 4.5, CLP.4.6, CLP.4.7, CLP.4.9, dan CLP.4.10)<sup>108</sup>

Miss N menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan mewarnai gambar "pantai" dengan teknik gradasi, yaitu mewarnai dari warna tua ke muda. Miss N terlebih dahulu memberikan contoh dengan mewarnai dua pohon kelapa, satu dengan gradasi dan satu tidak menggunakan gradasi, lalu meminta anak memilih mana yang lebih bagus. Miss N juga menjelaskan langkah-langkah untuk mewarnai secara gradasi di aplikasi *paint*:

- a) Klik edit *color*
- b) Pilih warna
- c) Tarik panah hitam ke bawah untuk warna gelap
- d) Klik ok
- e) Klik edit *color* lagi
- f) Tarik panah ke atas untuk warna lebih terang
- g) Ulangi hingga selesai (CLP.4.2)<sup>109</sup>



Gambar 4.10. Anak B3 sesi 1 Mewarnai Dengan Gradasi  
(CDFAP.1.9)<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> Catatan Lapangan 4.2, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.9, dan 4.10

<sup>109</sup> Catatan Lapangan 4.2

<sup>110</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.9

Miss N mengintruksikan untuk mewarnai daun dan batang pohon untuk dengan warna gradasi. (CLP.4.2)<sup>111</sup> Setelah penjelasan, Miss N memastikan terlebih dahulu apakah anak kelompok B sudah paham, jika sudah maka dipersilahkan duduk dikursi dan pada gambar 4.10 anak mulai mewarnai dengan teknik gradasi di aplikasi *paint*. (CLP.4.3)<sup>112</sup> Setelah selesai sesi pembelajaran komputer, Miss N akan mengingatkan anak-anak untuk segera merapikan *keyboard*, kursi, dan tidak menekan “×” pada aplikasi *paint*. Setelah itu, anak-anak langsung berbaris untuk melaksanakan kegiatan *recalling*. (CLP.4.10)<sup>113</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelompok B pada hari kamis, tanggal 24 September 2024. Pembelajaran komputer dimulai pada pukul 08.30-11.30 WITA. Dengan jadwal B1 sesi 1 dari pukul 08.30-09.07 WITA, B1 sesi 2 dari pukul 09.07-09.30 WITA, B2 sesi 1 dari pukul 09.30-10.00 WITA, B2 sesi 2 dari pukul 10.00-10.30 WITA, B3 sesi 1 dari pukul 10.30-11.00 WITA, dan terakhir yaitu B3 sesi 2 dari pukul 11.00-11.30 WITA. Tujuan utama pembelajaran kali ini adalah agar anak kelompok B fokus mewarnai gambar secara lengkap, berkreasi dengan komposisi warna yang sesuai dan tidak sembarangan (CLP.5.1). Hasil pengamatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terlampir di lampiran 6.

---

<sup>111</sup> Catatan Lapangan 4.2

<sup>112</sup> Catatan Lapangan 4.3

<sup>113</sup> Catatan Lapangan 4.10



Gambar 4.11. Guru Komputer Memberikan Contoh Mewarnai (CDFAP.1.10)<sup>114</sup>

Terlihat pada gambar 4.11 Miss N memberikan contoh mewarnai dengan komposisi warna yang baik, seperti mewarnai rambut hitam, kulit krem, dan lipatan pakaian yang ada di lemari diwarnai dengan teknik gradasi. Miss N juga mengingatkan jika terjadi kesalahan, anak bisa menekan Ctrl+Z untuk membatalkannya. Setelah selesai mewarnai, Miss N akan bertanya kepada anak “bagian mana lagi yang belum diwarnai?”. Dengan cara ini, Miss N tidak hanya mengajarkan teknik mewarnai, tetapi juga keterampilan memeriksa dan belajar lebih fokus untuk memastikan bahwa mereka tidak melewatkan bagian penting dalam gambar. (CLP.5.2)<sup>115</sup> Setelah anak-anak memahami, mereka dipersilakan duduk dan mulai fokus mewarnai seperti pada gambar 4.12. (CLP.5.3)<sup>116</sup>

---

<sup>114</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.9

<sup>115</sup> Catatan Lapangan 5.2

<sup>116</sup> Catatan Lapangan 5.3



Gambar 4.12 B1 sesi 2 Belajar Aplikasi *Paint*  
(CDFAP.1.11)<sup>117</sup>



Gambar 4.13 Guru Komputer Membantu Anak Yang  
Kesulitan (CDFAP.1.12)<sup>118</sup>

Pada gambar 4.13, terlihat Miss N sedang dengan sabar membantu salah satu anak yang mengalami kesulitan dalam mewarnai di aplikasi *paint*. Miss N mendekat dengan penuh perhatian dan memberikan petunjuk langkah demi langkah agar anak tersebut dapat menyelesaikan tugas mewarnai dengan benar. Miss N tidak hanya memberikan instruksi verbal, tetapi juga menunjukkan secara langsung dengan menggunakan tangan untuk menuntun.

Setelah pembelajaran komputer selesai, anak-anak diminta merapikan *keyboard*, kursi, dan aplikasi yang tidak

<sup>117</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.11

<sup>118</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.12

dikeluarkan, lalu berbaris di depan pintu untuk melakukan *recalling*. Pada sesi terakhir, anak-anak biasanya diminta menutup aplikasi, mematikan komputer, dan menutupnya dengan kain. Namun, kali ini hanya *keyboard* dan kursi yang dirapikan. Hal tersebut disebabkan kurangnya waktu untuk mematikan dan menutup kain sedangkan waktu menunjukkan pembelajaran komputer sudah selesai. (CLP.5.12)<sup>119</sup>



Gambar 4.14 *Recalling* (CDFAP.1.13)<sup>120</sup>

Terlihat pada gambar 4.14, Setelah selesai melaksanakan pembelajaran berbasis komputer, Miss N selalu mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan *recalling* guna *mereview* dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari selama sesi tersebut. Kegiatan *recalling* ini dimulai dengan meminta anak-anak untuk berbaris di depan pintu kemudian menanyakan tentang apa yang mereka pelajari dan menanyakan perasaan anak selama pembelajaran. Miss N juga memberikan pesan kepada anak untuk terus belajar lagi di rumah.

Sebelum lomba *digital painting*, tepatnya di tanggal 17, 18, dan tanggal 24 September 2024 saat sesi *recalling*. Miss N selalu mengingatkan anak-anak untuk berlatih mewarnai menggunakan aplikasi Paint di rumah agar siap mengikuti

<sup>119</sup> Catatan Lapangan 5.12

<sup>120</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.13

lomba. Jika hasilnya bagus, mereka berkesempatan mendapatkan piala. Setelah mendengar pesan tersebut, anak-anak mengucapkan terimakasih lalu keluar dari ruang komputer untuk kembali ke kelas. (CLP.3.7, CLP.4.3, dan CLP.5.5)



Gambar 4.15 Guru Komputer Mengantar Anak-Anak Kembali Ke Kelas (CDFAP.1.14)<sup>121</sup>

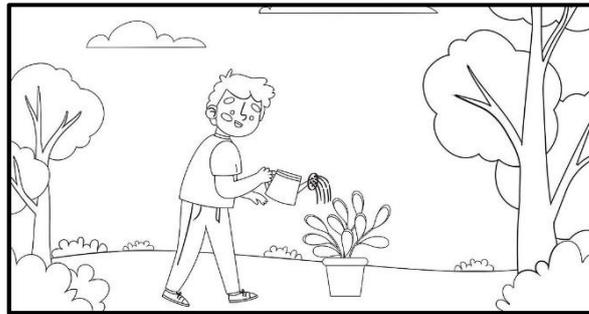
Pada gambar 4.15 terlihat Miss N Mengantar anak-anak kembali ke kelasnya setelah selesai kegiatan *recalling*. Miss N mengatur anak-anak untuk kembali ke kelas dengan tertib. Setelah mengantar, Miss N langsung menjemput anak-anak sesi selanjutnya untuk melaksanakan pembelajaran komputer. Dengan menuju ke kelas kelompok B selanjutnya dan memastikan bahwa anak-anak sudah siap dan dalam keadaan tertib untuk mengikuti giliran pembelajaran komputer. Proses ini juga selalu dilakukan Miss N di setiap pertemuan pembelajaran komputer.

## 2) Lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint*

Pada Rabu, 25 September 2024, anak-anak kelompok B mengikuti lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint* yang diselenggarakan oleh Diginusa. Dalam lomba ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka melalui aplikasi *paint*. Terlihat pada gambar 4.16, lomba

<sup>121</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Aplikasi *Paint* 1.14

mewarnai ini mengusung tema “Mari Menjaga Lingkungan,” yang bertujuan untuk mengajak anak-anak berpikir tentang pentingnya melestarikan alam melalui media seni digital. (CLP.6.1)<sup>122</sup>



Gambar 4.16 Gambar Tema “Mari Menjaga Lingkungan”  
(CDFLDP 2.1)<sup>123</sup>

Lomba tersebut tidak hanya di ikuti oleh PAUD Miriam Banjarmasin saja, tetapi juga di ikuti oleh sekolah-sekolah PAUD/TK di bawah naungan YPII (Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia) yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia. YPII merupakan yayasan yang juga menaungi PAUD Miriam Banjarmasin. (CLP.6.1 dan CLP.6.7)<sup>124</sup>

Pelaksanaan lomba *digital painting* untuk anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu B1, B2, dan B3. Kelompok B1 terdiri dari 15 anak, B2 terdiri dari 15 anak, dan B3 terdiri dari 15 anak. Setiap satu kelompok akan dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi 1 diikuti oleh 7 anak, sementara sesi 2 diikuti oleh 8 anak. Durasi pelaksanaan lomba *digital painting* adalah 20 menit persesinya dengan sistem *rolling*, yang di mana sesi 1 yang diikuti oleh 7 orang anak akan terlebih dahulu melaksanakan lomba *digital*

<sup>122</sup> Catatan Lapangan 6.1

<sup>123</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.1

<sup>124</sup> Catatan Lapangan 6.1

*painting* di ruang komputer, sementara sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan menunggu di ruang kelas. Setelah 20 menit berlalu maka sesi 1 yang diikuti oleh 7 anak akan kembali ke ruang kelas, sedangkan sesi 2 yang diikuti oleh 8 anak akan melaksanakan lomba *digital painting* di ruang komputer.

Waktu pelaksanaan dimulai dari jam 09.00-11.25 WITA dengan diberi waktu 5 menit persesi untuk anak-anak istirahat dan Miss N mempersiapkan ruangan untuk sesi selanjutnya. Dengan jadwal B1 sesi 1 pada pukul 09.00-09.20 WITA, B1 sesi 2 pada pukul 09.25-09.45 WITA, B2 sesi 1 pada pukul 09.50-10.10 WITA, B2 sesi 2 pada pukul 10.15-10.35 WITA, pada B3 sesi 1 pada pukul 10.40-11.00 WITA, dan sesi terakhir yaitu B3 sesi 2 pada pukul 11.05-11.25 WITA. (CLP.6.2, CLP.6.3, CLP.6.4, CLP.6.5, CLP.6.7, dan CLP.6.8)<sup>125</sup>



Gambar 4.17 Guru Komputer memberikan Pesan Kepada Anak-Anak (Lomba *Digital Paint*) (CDFLDP.2.2)<sup>126</sup>

Pada gambar 4.17, Setelah anak-anak memasuki ruangan komputer, mereka diminta duduk bersila di lantai menghadap Miss N. Miss N menjelaskan bahwa hari ini mereka akan mengikuti lomba mewarnai di komputer dan juga mengingatkan anak-anak untuk tetap fokus selama kegiatan

<sup>125</sup> Catatan Lapangan 6.2,6.3, 6.4, 6.5, 6.7, dan 6.8

<sup>126</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.2

berlangsung agar hasilnya bagus sehingga dapat memperoleh piala. (CLP.6.2)<sup>127</sup> Setelah penjelasan, Miss N menginstruksikan anak-anak untuk duduk di kursi masing-masing. Setelah semua anak sudah duduk di kursi masing-masing Miss N akan bertanya kepada anak, “*are you ready?*” yang artinya “apakah kamu siap?”. Jika sudah siap, Miss N akan menghitung mundur “tiga...dua...satu”. Begitu hitungan selesai, anak-anak langsung fokus pada layar komputer dan mulai mewarnai gambar dengan penuh perhatian dan kreativitas seperti yang terlihat pada gambar 4.18. (CLP.6.3)<sup>128</sup>



Gambar 4.18 Anak B2 sesi 1 Mewarnai Gambar  
(Lomba *Digital Paint*) (CDFLDP.2.3)<sup>129</sup>

Penjelasan Indikator Penilaian:

No	Indikator Penilaian	Penjelasan
1	Kreativitas	Peserta mampu menghadirkan ide-ide kreatif dan orisinal dalam karyanya. Penilaian juga dapat mencakup seberapa unik dan inovatif karya digital painting yang dihasilkan.
2	Komposisi Warna	Bagaimana peserta menggunakan warna dalam karyanya, termasuk pemilihan warna, kontras, harmoni warna, dan penggunaan warna untuk menciptakan suasana atau mood tertentu.

Catatan: Form ini dapat didownload & digunakan oleh bapak ibu guru

Gambar 4.19 Lembar Indikator Penilaian Lomba  
(CDFBPDE.4.1)<sup>130</sup>

<sup>127</sup> Catatan Lapangan 6.2

<sup>128</sup> Catatan Lapangan 6.3

<sup>129</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.3

<sup>130</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Penilaian Dan Evaluasi 4.1

Penilaian Lomba Digital Painting					
Jombang TK					
Tema: Mari Menjaga Lingkungan					
No	Nama	Kelas	Indikator Penilaian		Total Nilai
			Kreativitas (0-50)	Komposisi Warna (0-50)	
1	Agnesia Brenay Prasasta	B1	35	30	
2	Ashwin Agnesia Tijana	B1	35	30	
3	Adhiansyah Levarel Topen S	B1	40	30	
4	Dewi Tanggani	B1	40	30	
5	Dharissa Ariswari Rumapea	B1	35	35	
6	Efrest Fadel Gideon Manafa	B1	35	35	
7	Robert Aglio Suryalana	B1	35	35	
8	Matthew Rashed Gusawan	B1	35	35	
9	Maximus Gracia Yudotera	B1	35	35	
10	Michela Gusadi	B1	35	35	
11	Nicholas Christen Sidiaruk	B1	35	35	
12	Pratomo Alenco	B1	35	35	
13	Ronald Jense Wijaya	B1	35	35	
14	Santuel Alben Lewoia	B1	35	35	
15	Sergian Rafid Ayun	B1	35	35	
16	Stephane Felicia Yulianto	B1	35	35	
17	Yusuf Nurwidyanto	B2	35	35	
18	Andrea Manuella Lelani	B2	35	35	
19	Cristiano Rikardo Parha	B2	35	35	
20	Elena Jaanira B Sembiring	B2	35	35	
21	Gabriella Cleona Wijaya	B2	40	40	
22	Isabella Marniche Gao	B2	40	40	
23	Griffin Rodriguez Hartanto	B2	35	35	
24	Imanatha V Pakahu Hartono	B2	35	35	
25	Jessiah Gabriel Subianto	B2	35	35	
26	Jessiah Paskapetan Harjana	B2	35	35	
27	Michela Jendry Angeline	B2	35	35	
28	Nicholas Axel Reynanda	B2	35	35	
29	Renata Octavia Lombong	B2	35	35	
30	Theodore Jasper Salim	B2	35	35	
31	Yeremia Devindra Nathaya Bag	B2	35	35	
32	Areza Mikhayla	B3	40	40	
33	Daren Fidel T. Simatupang	B3	35	40	
34	Gregorius Sanjaya	B3	35	40	
35	Ivande Gabe Silam	B3			
36	Jean Aileen Felicia Lodan	B3			
37	Jesslyn Olivia Indra	B3	35	35	
38	Kensavero Zic	B3	40	40	
39	Leticia Sharon Prayuda	B3			
40	Louis Valentino Hutagalung	B3	30	35	
41	Margareth Gumudh	B3	35	35	
42	Nicholas Ferdinand The	B3	35	40	
43	Nicolas Jaden Remyan	B3	35	40	
44	Stecia Elca Jocceline	B3	35	40	
45	Steven Yenata	B3			
46	William Kose	B3	35	40	
47	Yusuf Dwi Nurwidyanto	B3			

Gambar 4.20 Lembar Penilaian Lomba (CDFBPDE.4.2)<sup>131</sup> dan (CDFBPDE.4.3)<sup>132</sup>

Lomba *digital painting* dinilai oleh empat juri yaitu kepala sekolah, guru ekstrakurikuler mewarnai, guru komputer, dan peneliti. Terlihat pada gambar 4.19 yang dimana penilaian lomba *digital painting* didasarkan pada dua indikator utama yaitu kreativitas dalam mewarnai dan komposisi warna yang digunakan, dengan setiap juri memberikan skor antara 0-50 seperti pada gambar 4.20. Kepala sekolah menilai berdasarkan dua indikator utama, yaitu kreativitas dalam pemilihan warna dan cara anak-anak mengombinasikan warna yang ada. Guru ekstrakurikuler mewarnai menilai apakah anak-anak mampu mengaplikasikan teknik mewarnai dengan baik, sementara guru komputer mengevaluasi seberapa maksimal peserta menggunakan alat-alat yang tersedia di aplikasi paint. Peneliti bertugas untuk memastikan bahwa penilaian dilakukan dengan objektif dan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. (CLP.6.1)<sup>133</sup>

<sup>131</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Penilaian Dan Evaluasi 4.2

<sup>132</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Penilaian Dan Evaluasi 4.3

<sup>133</sup> Catatan Lapangan 6.1



Gambar 4.21 Juri Mengamati Anak Mewarnai  
(CDFLDP.2.4)<sup>134</sup>



Gambar 4.22 Guru Eksul Mengamati Anak Mewarnai  
(CDFLDP.2.5)<sup>135</sup>

Pada gambar 4.21 terlihat Miss N dan Sus V, yang juga merupakan kepala sekolah, berkeliling di sekitar ruang komputer untuk memantau jalannya kegiatan. Mereka berjalan dengan penuh perhatian. Sementara itu, Sus V juga terlihat berkeliling, mengamati setiap anak dengan penuh perhatian. Sebagai kepala sekolah, ia ingin memastikan bahwa semua aspek kegiatan berjalan lancar dan bahwa anak-anak merasa nyaman dan percaya diri dalam mengikuti lomba ini. Pada

<sup>134</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.4

<sup>135</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.5

gambar 4.22 terlihat guru ekstrakurikuler mewarnai turut berkeliling dan memperhatikan anak-anak, apakah mereka mewarnai menggunakan komposisi warna yang tepat.

Setelah anak selesai mewarnai, Miss N akan meingatkan anak untuk tidak menekan tombol “×” pada aplikasi *paint*. Karena hasil mewarnai akan dinilai oleh ke empat juri dan disimpan di komputer untuk diserahkan kepada Diginusa dan YPII (Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia). (CLP.6.2)<sup>136</sup> Terlihat pada gambar 4.23 yang dimana setelah selesai mewarnai, anak-anak diminta untuk berbaris rapi dan mengucapkan terimakasih kepada para juri, sekaligus Suster V mengantar anak-anak kembali ke kelas. (CLP.6.3)<sup>137</sup>



Gambar 4.23 Berbaris Setelah Selesai Mewarnai  
(CDFLDP.2.6)<sup>138</sup>

Pemenang lomba akan diumumkan pada 4 Oktober 2024, dengan kategori juara 1, 2, 3 serta juara harapan 1, 2, dan 3. Anak-anak yang menang akan kembali berkompetisi lagi dengan anak-anak yang menang juga di sekolah-sekolah PAUD/TK di bawah naungan YPII (Yayasan Penyelenggaraan

<sup>136</sup> Catatan Lapangan 6.2

<sup>137</sup> Catatan Lapangan 6.3

<sup>138</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Lomba *Digital Painting* 2.6

Ilahi Indonesia) yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia.  
(CLP.6.9)<sup>139</sup>

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 Mei dan 6 Desember 2024. penilaian setiap pertemuan pembelajaran komputer dilakukan dengan teknik observasi. Biasanya, Miss N akan mencatat anak-anak yang pada hari tersebut kurang maksimal dalam menggunakan komputer. Menurut Miss N dengan mengobservasi anak-anak yang kurang maksimal akan lebih terlihat jelas dan mudah untuk di ingat karena hanya sedikit anak yang kurang maksimal. (CWGK.3.15)<sup>140</sup> Penilaian observasi pada setiap pertemuan pembelajaran komputer tidak memiliki format khusus dan dinilai secara bebas. Adapun penilaian pembelajaran komputer yang lain yaitu penilaian dengan fokus pada tiga kriteria utama yang dilakukan setiap satu bulan sekali. (CWGK.3.16)<sup>141</sup>

PENILAIAN KOMPUTER KELAS B3 (2024/2025) SEPTEMBER Pakaian/Pengenalan APK Paint Keluarga/Pengenalan Edit Colors Keluarga/Mewarnai Detail			
NAMA ANAK	Kriteria Penilaian		
	<i>Operating Environment</i>	<i>Graphic</i>	<i>Word Processing</i>
<u>Aneta Mikhayla</u>	B	B	B
<u>Dareen Fidel T. Simatupang</u>	B	B	B
<u>Gregorius Sujaya</u>	B	B	B
<u>Ivande Gabe Silaen</u>	B	B	B
<u>Jean Aileen Felicia Lodan</u>	C	C	C
Jesslyn Olivia Indra	B	B	B
Kensavero Zie	B	B	B
<u>Leticia Sharon Prayuda</u>	C	B	B
<u>Louis Valentino Hutagalung</u>	B	B	B
<u>Margarethi Gunadhi</u>	B	B	B

Gambar 4.24 Lembar Penilaian Komputer  
(CDFBPDE.4.4)<sup>142</sup>

<sup>139</sup> Catatan Lapangan 6.9

<sup>140</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.15

<sup>141</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.16

<sup>142</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Pelaporan dan Evaluasi 4.4

1				
2	<u>Dareen Fidel T. Simatupang</u>	B	B	B
3	<u>Gregorius Sanjaya</u>	B	B	B
4	<u>Ivande Gabe Silaen</u>	B	B	B
5	<u>Jean Aileen Felicia Lodan</u>	C	C	C
6	Jesslyn Olivia Indra	B	B	B
7	Kensavero Zie	B	B	B
8	<u>Leticia Sharon Prayuda</u>	C	B	B
9	<u>Louis Valentino Hutagalung</u>	B	B	B
10	<u>Margareth Gunadhi</u>	B	B	B
11	Nicholas Ferdinand The	C	B	B
12	<u>Stecia Elena Joeceline</u>	B	B	B
13	<u>Steven Yenia</u>	C	B	B
14	<u>William Kose</u>	B	B	B
15	<u>Yusuf Dwi Nurwidyanto</u>	B	B	B
16				

Banjarmasin, 1 Oktober 2024  
Guru Komputer

Gambar 4.25 Lembar Penilaian Komputer  
(CDFBPDE.4.5)<sup>143</sup>

Pada gambar 4.24 dan 4.25 terlihat lembaran penilaian komputer yang digunakan untuk menilai perkembangan anak-anak dalam pembelajaran komputer. Penilaian tersebut dilaksanakan setiap satu bulan sekali dengan menggunakan format A, B, dan C. nilai A itu artinya sangat baik, nilai B artinya baik, dan nilai C artinya cukup baik. Miss N menetapkan indikator capaian perkembangan anak dengan melihat apakah anak ini sudah mampu menggunakan *mouse* dan mampu mengeksplor sendiri tanpa di bantu maka akan mendapatkan nilai A. misalkan anak ini mewarnainya sudah lumayan bagus tapi masih ada beberapa warna yang asal-asalan, maka akan mendapatkan nilai B. Misalkan anak ini mewarnainya masih belum semuanya, warnanya asal-asalan, masih sering bertanya saat menggunakan komputer, ataupun tidak berani mengeksplor, maka akan mendapatkan nilai C. (CWGK.3.18)<sup>144</sup>

Pada gambar 4.24 dan 4.25 terlihat ada tiga fokus kriteria penilaian dalam pembelajaran komputer di PAUD Miriam

<sup>143</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Pelaporan dan Evaluasi 4.5

<sup>144</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.18

Banjarmasin yaitu *operating environment*, *graphic*, dan *word processing*. *Operating environment* yang artinya lingkungan operasi ialah penilaian difokuskan pada kemampuan anak dalam mengoperasikan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran komputer. *Graphic* (Grafik) ialah penilaian kemampuan anak dalam mewarnai menggunakan aplikasi *paint*. Dan yang ketiga yaitu *Word Processing* (Pengolahan Kata) ialah penilaian difokuskan pada kemampuan mengetik anak dalam *keyboard* ataupun pengoahan kata selama pembelajaran komputer. Ketiga kriteria penilaian tersebut dirancang sendiri oleh Miss N. (CWGK.2.17)<sup>145</sup>

Miss N menginterpretasikan hasil penilaian penggunaan komputer dengan melihat perkembangan akhir, seperti penilaian setiap satu bulan sekali. Contohnya, si A yang awalnya tidak bisa menggunakan komputer, namun di akhir bulan sudah menunjukkan kemampuan yang lebih baik Oleh karena itu, Miss N lebih suka menilai berdasarkan perkembangan selama satu bulan daripada menilai setiap pertemuan. (CWGK.2.20)<sup>146</sup>

Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia  
KB-TK Miriam Banjarmasin  
Jl. Veteran No.156 RT. 14 Banjarmasin

**LAPORAN PENGEMBANGAN BAKAT MINAT**

Semester 2

No	Kegiatan	Kriteria Penilaian		
1	Komputer	Operating Environment	Graphic	Word Processing
		B	B	B
2	Bahasa Inggris	Pronunciation	Vocabulary	Activeness
		A	A	A
3	Menari	Wirama	Wiraga	Wirasa
		B	B	B

Gambar 4.26. Laporan Pengembangan Bakat Minat  
(CDFBPDE.4.6)<sup>147</sup>

<sup>145</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 2.17

<sup>146</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 2.20

<sup>147</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Bentuk Pelaporan dan Evaluasi 4.6

Pada gambar 4.26 terlihat pelaporan hasil pembelajaran dilakukan melalui rapor yang akan dibagikan kepada anak-anak dan orang tua setiap akhir semester. Meskipun penilaian untuk pembelajaran komputer digabungkan dalam tabel yang sama dengan penilaian ekstrakurikuler, kegiatan pembelajaran komputer tetap menjadi bagian yang wajib diikuti oleh seluruh anak-anak di PAUD Miriam Banjarmasin. (CWGK.2.21, CWGK.2.22 dan CWGK.2.23)<sup>148</sup>

## **2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin**

Ada banyak faktor yang berperan dalam implementasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer anak kelompok B, ada yang menjadi faktor penghambat dan ada pula yang menjadi faktor pendukung.

### **a. Faktor Pendukung**

#### **1) Yayasan Penyelenggaraan Ilahi (YPII)**

Penggunaan komputer di PAUD Miriam Banjarmasin difasilitasi oleh pihak Yayasan Penyelenggaraan Ilahi (YPII), yang memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Sehingga, pihak yayasan memberikan amanah kepada PAUD Miriam Banjarmasin untuk melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya dalam bidang komputer. Yayasan juga memberikan pendampingan kepada guru komputer. Selain itu, pada tahun 2017 pihak yayasan menjalin kerja sama dengan Diginusa (Instagram: @diginusa). (CWKS.1.11)<sup>149</sup>

#### **2) Diginusa**

Dukungan Diginusa untuk pembelajaran komputer di PAUD Miriam Banjarmasin sangat berperan penting dalam

---

<sup>148</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 2.21, 2.22 dan 2.23

<sup>149</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.11

meningkatkan kualitas pengajaran dan penguasaan teknologi oleh anak. Seperti mengadakan lomba *digital painting* pada tanggal 25 September 2024 yang bertujuan untuk mengasah kreativitas dan keterampilan teknologi anak-anak sejak usia dini. (CLP.6.1)<sup>150</sup>

3) Kompetensi dan semangat guru komputer

Guru komputer memiliki kinerja yang baik dan memiliki keterampilan di bidang *Information and Teknologi* (IT), yang didukung oleh pendidikan yang pernah ditempuh di bidang tersebut. Dengan demikian, guru komputer memiliki kompetensi yang memadai untuk memberikan bekal edukasi tentang IT kepada anak-anak. (CWKS.1.4)<sup>151</sup> Semangat guru komputer juga sangat mendukung dalam pembelajaran, seperti membantu dan mengarahkan anak-anak yang kesulitan dengan mendatangi mereka satu per satu, serta memberikan penjelasan ulang jika ada anak yang kesulitan. (CLP.2.5)<sup>152</sup>

4) Fasilitas ruangan komputer

Menurut pengamatan peneliti di lokasi, fasilitas ruang komputer sudah cukup baik. Terlihat pada gambar 4.27 yang dimana ruang komputer sudah dilengkapi dengan meja dan kursi yang disesuaikan dengan tinggi badan anak-anak, sehingga memberikan kenyamanan saat mereka belajar. Pada gambar 4.28, pengadaan AC juga turut mendukung kenyamanan ruang kelas. AC tersebut selalu dinyalakan terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai, sehingga suhu ruangan tetap sejuk dan nyaman. Hal ini penting untuk mencegah anak-anak merasa kepanasan, yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus mereka selama proses pembelajaran komputer. (CLP.1.1)

---

<sup>150</sup> Catatan Lapangan 6.1

<sup>151</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.4

<sup>152</sup> Catatan Lapangan 2.5



Gambar 4.27 Meja dan Kursi (CDFSDP.6.17)<sup>153</sup>



Gambar 4.28 AC (CDFSDP.6.6)<sup>154</sup>

## b. Faktor Penghambat

### 1) Sarana komputer

Sarana komputer yang tidak mencukupi untuk satu kelompok B. Total anak kelompok B1 ada 15, kelompok B2 ada 15 anak, dan kelompok B3 ada 15 anak. Sementara komputer yang tersedia hanya 13 unit, sehingga dalam satu kelompok B, anak-anak dibagi menjadi 2 sesi yang dimana sesi 1 diikuti 7 orang anak dan sesi 2 diikuti oleh 8 orang anak. (CWKS.1.9)<sup>155</sup> Terlihat pada gambar 4.29 yang mana dulu pernah dikirim pihak Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia unit komputer, tetapi tidak digunakan karena komputer tersebut

<sup>153</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana 6.17

<sup>154</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana 6.6

<sup>155</sup> Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.9

menggunakan CPU. Hal ini dikhawatirkan dapat membahayakan anak-anak, mengingat kabel yang ada pada CPU bisa menimbulkan risiko. (CWGK.1.5)<sup>156</sup>



Gambar 4.29 Komputer CPU (CDFSDP.6.15)<sup>157</sup>

Pada gambar 4.30, PAUD Miriam Banjarmasin menambah tiga unit komputer baru, namun komputer tersebut memiliki tampilan yang berbeda dengan komputer yang sering digunakan. Misalnya, tombol *start* dan *keyboardnya* berbeda, sehingga komputer baru tersebut jarang digunakan oleh kelompok B dan lebih sering digunakan oleh kelompok A. Hal ini disebabkan oleh kebingungan anak-anak dalam menggunakan komputer baru tersebut, serta kekhawatiran bahwa ada anak yang berpikir gurunya pilih kasih karena memilihkan komputer yang baru. (CWGK.1.5)<sup>158</sup>



Gambar 4.30 Komputer Baru (CDFSDP.6.16)<sup>159</sup>

<sup>156</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 1.5

<sup>157</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana 6.15

<sup>158</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 1.5

<sup>159</sup> Catatan Dokumentasi (Foto) Sarana dan Prasarana 6.16

2) Durasi pembelajaran komputer

Waktu pembelajaran komputer hanya 30 menit per sesi, yang sudah termasuk waktu untuk penjemputan anak di kelas menuju ruang komputer, penjelasan cara menggunakan fitur aplikasi *paint*, pelaksanaan kegiatan, dan *recalling*. Akibatnya, Miss N harus menjelaskan materi dengan cepat, sehingga anak-anak kurang memahami karena penjelasan yang terburu-buru. (CWGK.3.8)<sup>160</sup> Waktu yang terbatas juga membuat anak-anak terburu-buru dalam aktivitas mewarnai, bahkan beberapa di antaranya belum sempat menyelesaikan gambar. Hal ini mengakibatkan mereka tidak dapat fokus dengan baik pada setiap *detail* gambar, dan berpotensi mengurangi kualitas hasil karya mereka. (CLP.1.5)<sup>161</sup>

3) Modul ajar dari Diginusa

Miss N menjelaskan bahwa modul versi Diginusa bersifat acak, dengan setiap pertemuan menggunakan satu aplikasi yang berbeda dan tema serta sub tema yang berbeda. Hal ini membuat Miss N lebih memilih untuk membuat RPPH versi sendiri dengan hanya mengambil beberapa poin-poin penting dari modul ajar Diginusa. Karena aplikasi yang sering berganti setiap pertemuan membuat anak-anak sulit untuk mempelajarinya. Anak-anak membutuhkan waktu untuk terbiasa dengan tampilan aplikasi yang sama agar dapat menguasainya, paling minimal dua kali pertemuan dalam satu aplikasi. Jika setiap pertemuan hanya 30 menit dan aplikasi terus berubah, anak-anak akan kesulitan dan cepat lupa. Oleh karena itu, Miss N memilih menggunakan satu aplikasi yang sama

---

<sup>160</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.8

<sup>161</sup> Catatan Lapangan 1.5

dalam satu bulan agar anak dapat mempelajari aplikasi secara maksimal. (CWKG.3.2)<sup>162</sup>

### C. Analisis Data

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya peneliti menjelaskan dalam bentuk penyajian data dengan hasil data yang sudah dikumpulkan, kemudian peneliti melakukan analisis data. Analisis data dilakukan untuk memperoleh hasilnya sesuai dengan data yang disajikan. Untuk dapat memandu proses analisis, analisis dilakukan berdasarkan penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan mengenai upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* dalam penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin, dan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi aplikasi *paint* dalam penggunaan komputer anak kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin.

Adapun analisis data yang disampaikan peneliti sebagai berikut:

#### 1. Upaya guru dalam implementasi aplikasi *paint* dalam penggunaan komputer anak kelompok B Di PAUD Miriam Banjarmasin

Penggunaan pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran merupakan hal penting bagi anak-anak kelompok B karena dapat membantu mereka mengenal teknologi sejak dini. Selain itu, pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan digital anak, seperti mengenal aplikasi edukatif yang dapat merangsang kreativitas mereka. Menurut Adi Asmara, dkk. media pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya menghadirkan revolusi dalam metode pendidikan anak usia dini, tetapi juga membentuk landasan yang kokoh untuk perkembangan kreativitas dan pemikiran anak-anak di era modern ini.<sup>163</sup>

---

<sup>162</sup> Catatan Wawancara Guru Komputer 3.2

<sup>163</sup> Adi Asmara et al., "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 7254, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>.

a. Perencanaan aplikasi *paint* pada penggunaan komputer

Perencanaan yang dilakukan oleh guru komputer memang sangat baik, yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. Dalam proses perencanaan, guru tidak hanya memperhatikan materi yang akan diajarkan, tetapi juga mempertimbangkan aplikasi yang paling efektif untuk anak-anak gunakan ketika pembelajaran komputer. Hal ini sejalan dengan apa yang di sampaikan Kartini dan Sutaymin yang menyatakan bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini terfokus pada kebutuhan anak bukan berdasarkan kebutuhan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya tergantung pada guru, tetapi ditentukan oleh banyak faktor. Dengan rancangan proses pembelajaran di dalam kelas akan berjalan dengan aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>164</sup> Maka dalam hal ini dipilihlah beberapa kegiatan yaitu mewarnai menggunakan aplikasi *paint*, belajar menjumlah menggunakan aplikasi *paint*, dan melaksanakan lomba *digital painting*.

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) merupakan acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk setiap KD. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPPM memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu KD. Karena adanya tuntutan RPPH yang lengkap dan sesuai ketentuan, sedangkan tidak semua guru memiliki kemampuan menyusun RPPH, maka perlu adanya bimbingan berkelanjutan dari kepala sekolah.<sup>165</sup> Setelah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

---

<sup>164</sup> Kartini and Suyatmin, "Pengembangan Rancangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi 'Tahu Terguri' Bagi Guru PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 2, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3400>.

<sup>165</sup> Siti Hanida Ernawati, "Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun RPPH Melalui Bimbingan Berkelanjutan," *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 3, <https://rumahjurnal.net/index.php/index/article/view/869>.

Harian (RPPH) dan memilih aplikasi yang sesuai dengan anak, guru komputer akan mengonsultasikan kepada kepala sekolah sebagai bentuk SOP perencanaan dan bentuk pengawasan yang dilakukan kepala sekolah pada kegiatan pembelajaran berbasis komputer.

b. Pelaksanaan aplikasi *paint* pada penggunaan komputer

Pelaksanaan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di PAUD Miriam Banjarmasin dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Berikut kegiatan yang dilakukan:

1) Aplikasi *paint*

Kegiatan anak dalam menggunakan aplikasi *paint* di PAUD Miriam Banjarmasin melibatkan berbagai langkah yang bertujuan untuk mengenalkan mereka pada konsep dasar desain dan seni digital. Kegiatan utama yang dilakukan adalah menggambar. Selain itu, anak-anak juga diajarkan untuk mengenal fitur "Edit *Color*" di aplikasi *paint*, yang memungkinkan mereka untuk memilih dan mengatur warna. Lebih lanjut, anak-anak juga dikenalkan dengan konsep "gradasi" atau perubahan warna secara bertahap dalam mewarnai. Dalam proses ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenai pengenalan warna, tetapi juga mulai memahami cara menggunakan alat digital untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Sri Mujahidatin dan Gudnanto yang berpendapat bahwa aplikasi *paint* dapat memfasilitas anak terhadap pembelajaran berbasis IT dan meningkatkan kreativitas anak. dan motivasi anak yaitu orang tua, guru, lingkungan sekitar. Aplikasi *Paint* mengembangkan kreativitas pada anak usia dini karena terdapat

pembelajaran melukis seperti membuat bentuk geometris, membuat gambar berwarna, menghubungkan garis, dll.<sup>166</sup>

2) Lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint*

Aktivitas anak kelompok B dalam lomba *digital painting* menggunakan aplikasi *paint* di PAUD Miriam Banjarmasin kali ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka melalui aplikasi *paint*. Lomba ini mengusung tema “Mari Menjaga Lingkungan,” yang bertujuan untuk mengajak anak-anak berpikir tentang pentingnya melestarikan alam melalui media seni digital. Menurut Elminah dkk mengatakan bahwa Kegiatan menggambar serta mewarnai pada anak usia dini, yang selama ini dilakukan dengan cara manual dan konvensional kurang memunculkan ketertarikan minat belajar peserta didik. Sehingga tidak bisa meningkatkan bakat serta motivasi belajarnya. Dengan berkembangnya teknologi, maka cara konvensional dan manual dirubah dengan menggunakan media teknologi ialah berbentuk aplikasi *paint* dengan perlengkapan pendukung komputer/ laptop.<sup>167</sup>

c. Evaluasi aplikasi *paint* pada penggunaan komputer

Dari evaluasi yang peneliti dapat di lapangan bahwa evaluasi yang ada di PAUD Miriam Banjarmasin khususnya pada kelompok B, penilaian setaip pertemuan menggunakan observasi dengan mencatat anak-anak yang pada pertemuan tersebut kurang maksimal dalam menggunakan komputer. Untuk penilaian dalam satu bulan menggunakan penilaian A, B, dan C. Penilaian penggunaan komputer sebagai media

---

<sup>166</sup> Sri Mujahidatin and Gudnanto, “Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggambar Online Melalui Aplikasi Paint,” *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 4, no. 1 (2024): 169, <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i1.6497>.

<sup>167</sup> Elminah and Erma Budiarti, “Penggunaan Aplikasi Paint Menstimulasi Kemampuan Menggambar Serta Mewarnai Kelompok B Di TK Al-Mukhlisin,” *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2022): 104, <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v5i2>.

pembelajaran ada tiga kriteria utama yaitu *operating environment*, *graphic*, dan *word processing*.

Jadi, Teknik evaluasi yang digunakan dalam hal ini yaitu observasi dan penilaian A, B, C. Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki, observasi dilakukan dengan bantuan perekaman atau pencatatan secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak.<sup>168</sup>

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Kelompok B di PAUD Miriam Banjarmasin**

Ada banyak faktor yang berperan dalam kegiatan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran anak kelompok B, ada yang menjadi faktor penghambat ada pula yang menjadi faktor pendukung.

### **a. Faktor Pendukung**

#### **1) Yayasan**

Pihak Yayasan memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan pendidikan berbasis teknologi dengan memberikan fasilitas, pendampingan kepada guru komputer, dan bekerja sama dengan Diginusa. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa yayasan memiliki peran penting didalamnya akan tetapi perlu diketahui apabila mengacu pada Undang-Undang Dasar No. 16 Tahun 2001 yang berisikan bahwa yayasan itu sendiri merupakan sebuah badan hukum yang digunakan dalam pencapaian tujuan baik dibidang agama, sosial, kemanusiaan, dan memiliki organ atau

---

<sup>168</sup> Winda Nuri Adinda, Sri Wahyuni, and Khotimatul Majidah, "Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini di Annur I Sleman Yogyakarta," *Jurnal Raudhah* 8, no. 1 (2020): 98, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/oai>.

kedudukan sebagai kepala didalamnya seperti pembina, pengurus dan pengawas.<sup>169</sup>

## 2) Diginusa

Diginusa berperan penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan penguasaan teknologi oleh ada di PAUD Miriam Banjarmasin, salah satunya dengan mengadakan lomba *digital painting*. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa Diginusa merupakan perusahaan penyedia layanan kurikulum pendidikan dan berbagai layanan lainnya yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk sekolah dari tingkat TK hingga SMA/K. Diginusa sebagai bagian dari Kompas Gramedia Group telah berdiri sejak tahun 1989.<sup>170</sup>

## 3) Kompetensi dan semangat guru

Guru komputer di PAUD Miriam memiliki kinerja yang baik dan keterampilan di bidang IT, didukung oleh jenjang Pendidikan yang relevan. Hal ini menjadikannya kompeten untuk memberikan edukasi IT kepada anak-anak. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa Kompetensi guru adalah kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab guru. Menurut Pasal 8 Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru termasuk

---

<sup>169</sup> Silvia Umarotuz Zahro, Desta Nuzul Nur Safitri, and Eko Setiawan, "Peran Yayasan dalam Mengatasi Problematika Manajemen Sarana Prasarana dan Kurikulum," *Journal of Education Research* 3, no. 1 (2022): 23, <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/71/65/164>.

<sup>170</sup> Diginusa, *Proposal Diginusa* (Jakarta Pusat: Kompas Gramedia, 2024), h.2, <https://Diginusa.com/wp-content/uploads/2024/05/Proposal-Produk-2024.pdf>.

kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan professional.<sup>171</sup>

Semangat guru dalam membantu dan mengarahkan anak-anak yang kesulitan sangat mendukung proses penggunaan komputer. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa Keberhasilan seorang pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran pada siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak hanya bergantung pada kecakapan mengajar dan penguasaan materi, tetapi juga pada kepribadian guru yang menarik dan disukai peserta didik. Sebaliknya, sikap buruk guru dapat berdampak negatif, yakni membuat peserta didik tidak termotivasi untuk belajar, tidak menyukai pembelajaran, dan tidak senang bahkan membenci gurunya.<sup>172</sup>

#### 4) Fasilitas ruang komputer

Fasilitas ruang komputer cukup baik dengan meja dan kursi yang disesuaikan dengan tinggi anak. Terdapat fasilitas AC yang mendukung kenyamanan kelas, hal ini penting untuk mencegah anak-anak merasa kepanasan yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus selama pembelajaran dimulai, berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa sarana dan prasarana pendidikan menjadi penunjang yang perlu diperhatikan dalam diselenggarakannya pendidikan. Bahwa sarana dan prasarana yang memadai dan lengkap dapat membantu proses pembelajaran jauh lebih efektif dan efisien. Sarana dan

---

<sup>171</sup> Yurna, "Kompetensi Profesional Guru Terhadap Penguasaan Teknologi Informasi Di SMK Yasti 1 Cisaat Sukabumi," *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 3 (2023): 128, <https://doi.org/10.58812/spp.v1i03>.

<sup>172</sup> Famahato Lase and Adrianus Zega, "Sikap Kepribadian Guru PAUD yang Menarik dan Disukai Peserta Didik," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 2108, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1960>.

prasarana dapat dijadikan tolak ukur dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.<sup>173</sup>

b. Faktor Penghambat

1) Sarana komputer

Sarana komputer di PAUD Miriam tidak mencukupi untuk satu kelompok. Dari 15 anak di kelompok B, hanya ada 13 unit komputer, sehingga pembelajaran dibagi menjadi dua sesi dengan durasi 30 menit. Sebelumnya, komputer yang dikirimkan tidak digunakan karena menggunakan CPU yang berisiko membahayakan anak-anak akibat kabelnya. PAUD Miriam Banjarmasin kemudian menambah tiga unit komputer baru, namun tampilannya berbeda, seperti tombol start dan keyboard, sehingga komputer tersebut lebih sering digunakan oleh kelompok A. Anak-anak kebingungan dan khawatir dianggap pilih kasih. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa dalam pengadaan sarana dan prasarana di Taman Kanak-kanak perlu diperhatikan segala macam dampak yang akan mempengaruhi perkembangan anak. Selain itu, tingkat keamanan dan kenyamanan juga sangat perlu diperhatikan agar sarana prasarana yang digunakan tidak membahayakan bagi anak.<sup>174</sup>

2) Durasi Pembelajaran

Waktu pembelajaran komputer hanya 30 menit per sesi, termasuk waktu penjemputan anak, penjelasan fitur aplikasi *paint*, pelaksanaan kegiatan, dan *recalling*. Akibatnya, Miss N harus menjelaskan materi dengan cepat, membuat anak-anak kurang memahami. Anak-anak juga terburu-buru

---

<sup>173</sup> Ainan Safinatunnajah et al., "Analisis Fasilitas Penunjang Pembelajaran Di Sekolah Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya* 2, no. 3 (2024): 137, <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.625>.

<sup>174</sup> Miftahul Jannah et al., "Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini di RA Fathurrahman," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 3 (2022): 195, <https://doi.org/https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>.

saat mewarnai dan beberapa tidak menyelesaikan gambar, mengurangi fokus dan kualitas hasil karya mereka. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa di Indonesia masih banyak durasi belajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan yang dimana tersebut biasanya dipengaruhi oleh lingkungan di sekolah maupun di masyarakat, seperti kurangnya ketersediaan ruang kelas yang mengakibatkan adanya durasi belajar yang berbeda antar kelompok karena harus bergantian dalam penggunaan ruangan atau durasi belajar di rumah anak yang satu dengan yang lain pasti tidak sama bergantung pada situasi keadaan di rumah dan bagaimana pembimbingan orang tua dalam mengatur durasi belajar anak.<sup>175</sup>

### 3) Modul ajar dari Diginusa

Miss N memilih untuk membuat RPPH versi sendiri karena modul ajar dari Diginusa bersifat acak membuat anak-anak sulit mengingat aplikasi yang sering berganti setiap pertemuan. Anak-anak perlu waktu untuk terbiasa dengan satu aplikasi agar dapat menguasainya. Dengan waktu pertemuan 30 menit, Miss N lebih memilih menggunakan satu aplikasi dalam satu bulan. Sesuai dengan penelitian ini berdasarkan teori dan penyajian data yang dikembangkan bahwa betapa pentingnya menyusun RPPH adalah agar mengarahkan guru untuk merancang sebuah metode pembelajaran yang disenangi oleh murid-muridnya. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kebutuhan individu) anak yang terlibat dalam pembelajaran.<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> Bernadetha Titis and Wulan Sari, "Pengaruh Durasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Ledok 006 Salatiga," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2020): 139, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

<sup>176</sup> Widya Sari Nasution et al., "Analisis Pembelajaran Yyang Tidak Sesuai Dengan RPPH," *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023): 10, <https://doi.org/10.51544/sentra.v2i1.3548>.