

Pengamplikian Microsoft Paint Dalam Menunjang Minat Belajar Siswa

Sri Hartati 1, Sri Gustina Lubis 2, Romaito Gultom 3, Maya Zefriani Lubis 4
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara1, 2, 3, 4

1email: hartati@gmail.com

2email: lubis@gmail.com

3email: giltom12@gmail.com

4email : maya47@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of microsof paint learning media in supporting students' interest in learning PAI. Knowledge based on religious values in the learning process will make a major contribution to the preparation of students to face the challenges of the times. Through microsoft paint students are able to find ideas, solve problems, or apply what they have learned into life in society. ICT learning is integrated with related values, so students feel that learning is more valuable and enjoyable so that they can make students smarter in the world and afterlife sciences. This research uses field research conducted in real life. The research approach is descriptive qualitative. Data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation

Keywords: *Application Of Microsof Paint, Student Learning Interest.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran microsof paint dalam menunjang minat belajar siswa dalam pelajaran PAI

.pengetahuan yang berbasis pada nilai-nilai agama dalam proses pembelajaran akan memberikan kontribusi yang besar terhadap persiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan zaman. Melalui microsoft paint peserta didik mampu menemukan ide, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang meraka pelajari ke dalam

Artikel Info

Received:

02 March 2020

Revised:

03April 2020

Accepted:

15 April 2020

Published:

29 June 2020

kehidupan di masyarakat. Pembelajaran TIK yang terintegrasikan dengan nilai-nilai yang berkaitan, maka peserta didik merasakan pembelajaran yang lebih bernilai

dan menyenangkan sehingga mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam ilmu dunia dan ilmu akhirat. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (field research) yang dilakukan dalam kehidupan nyata. Adapun pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi

Kata kunci : Aplikasi microsoft paint, Minat belajar siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu objek pembelajaran untuk menggali pengetahuan, keterampilan dan sebuah proses perubahan sikap serta etika maupun tata laku seseorang dalam meningkatkan pola pikir manusia melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang mendidik. Sedangkan pendidikan Islam adalah upaya membimbing, mengarahkan dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang utama sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam (Azra, 2000).

Dalam hal ini orang tua dan pendidikan harus pandai memberi rangsangan berupa pendidikan yang sesuai dengan potensi peserta didik. Lembaga pendidikan juga harus menyediakan fasilitas sekolah berupa sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan tersebut. Dalam Pasal 42 (1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Syah, 2005).

Memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini sangat dirasakan akan pentingnya kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui adanya

pemanfaatan TIK dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka seluas-luasnya terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan yang lebih bermutu (Setiawan & Masita, 2016).

Proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik salahsatunya dengan mengoptimalkan media komputer. Kecerdasan peserta didik dapat dimaksimalkan dengan memiliki keterampilan dalam menguasai penggunaan aplikasi komputer paint.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (field research) yang dilakukan dalam kehidupan nyata. Adapun pendekatan penelitian ini ialah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk mencari informasi tentang pengamplikasian Microsoft Paint dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengolahan informasi dan penyaluran data melalui jaringan telekomunikasi membuka banyak peluang untuk dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk salahsatunya adalah bidang pendidikan. Keterampilan dalam memanfaatkan TIK merupakan keahlian yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keahlian ini sama pentingnya dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung, merumuskan, memecahkan masalah, mengelola sumber daya serta bekerja dalam kelompok. Peserta didik yang tidak memiliki keahlian TIK diperkirakan akan lebih banyak mengalami kesulitan yang lebih besar dalam menghadapi kehidupan pada masa kini dan masa yang akan datang.

Salah satu program aplikasi yang digunakan peserta didik dalam membantu proses pembelajarannya yaitu berupa microsoft paint. Paint atau yang lebih dikenal dengan nama sebelumnya sebagai paintbrush adalah

program graphic painting sederhana yang terintegrasi dengan seluruh versi microsoft windows sejak perilisan pertamanya. Paint merupakan program aplikasi pengolahan gambar yang sederhana. Program ini dapat membuka dan menyimpan gambar dalam berbagai format, yaitu BMP, JPEG, GIF, PNG dan TIFF.

Program aplikasi microsoft paint merupakan program perangkat lunak (software) yang mudah untuk dipelajari oleh peserta didik. Adapun kegunaan atau fungsi dari program aplikasi paint diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat gambar karikatur dana atau sejenisnya
- 2) Membuat kartu undangan ulang tahun, kartu ucapan dan sejenisnya

3) Membuat kerangka gambar dan mewarnai gambar agar terlihat lebih indah dan menarik.

Fasilitas yang disediakan oleh microsoft paint amat sederhana dan jauh berbeda dengan aplikasi-aplikasi lainnya. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa paint memiliki kelebihan yaitu icon-icon yang disediakan tidak terlalu rumit dan praktis dalam pengaplikasiannya. Adapun cara membuka paint dengan cara klik start, klik all program, klik accessories dan pilih paint.

Icon-icon yang terdapat pada microsoft paint meliputi expand menu, clipboard, image, toolbar, color box, shapes, pencils, fill, palet warna dan brushes. Dalam pengaplikasian menggambar terlebih dahulu harus mengenal dan memahami icon-icon yang terdapat pada paint.

2. Microsoft Paint Dalam Pelajaran PAI

Memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat dirasakan akan pentingnya kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman

2015). Melalui adanya pemanfaatan teknologi informasi komunikasi dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka seluas-luasnya terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan yang lebih bermutu dengan menerapkan high tech dan high touch approach. Revolusi teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah tantangan besar bagi dunia pendidikan. Keberadaan teknologi informasi komunikasi di dunia pendidikan khususnya pada sekolah dasar sangat diperlukan karena, seiring dengan kemajuan teknologi saat ini peserta didik sudah harus mulai dikenalkan dengan teknologi informasi dan komunikasi .

Perangkat lunak yang juga dapat disebut sebagai program, ialah merupakan seperangkat perintah yang mengatakan kepada computer apa yang harus dilakukan dan cara melakukannya. Dua kategori perangkat lunak ialah perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi.

Perangkat lunak sistem terdiri atas program-program yang mengontrol atau mempertahankan operasi dari komputer dan alat-alatnya. Perangkat lunak sistem

bertindak sebagai antarmuka antara pengguna, perangkat lunak aplikasi, dan perangkat keras komputer.

Perangkat lunak aplikasi (application software) terdiri atas program yang dirancang untuk membuat pengguna menjadi lebih produktif untuk membantu pengguna dengan tugas-tugas pribadi (Ariesto Hadi Sutopo 2012). Macam perangkat lunak aplikasi termasuk pengelola informasi pribadi, pencatat, manajemen proyek, akuntansi, pengelolaan dokumen, perancangan dengan computer (computer-aided design), tata letak (desktop publishing), penyuntingan gambar, penyuntingan audio dan video, pembuatan multimedia, pembuatan halaman web, dan lainnya.

Bukan masanya sekarang disiplin ilmu-ilmu agama (Islam) menyendiri dan steril dari kontak maupun intervensi ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kealaman dan begitu pula sebaliknya (Amin Abdullah, 2007). Microsoft paint

menyediakan berupa fasilitas- fasilitas pengolahan gambar yang tersedia seperti membuat garis lurus, melengkung, lingkaran atau dapat disebut sebagai olah garis, memberi warna dari berbagai macam warna yang tersedia atau sebagai olah warna dan lain sebagainya. Perlu adanya integrasi interkoneksi antara elemen-elemen pengetahuan tersebut. Untuk lebih mengetahui jelasnya dideskripsikan sebagai berikut:

Pengolahan garis-garis yang tersedia pada menu paint, dapat mengajarkan kita dan dapat memberikan makna bahwa pada saat kita memilih dan memilih garis tersebut dan menggariskannya dalam bentuk baik itu lurus, melengkung ataupun bulat membentuk lingkaran, maka terdapat nilai konsisten (istiqomah) di dalamnya. Dapat di katakan terdapat nilai konsisten karena pada saat menggariskan atau membentuk garis yang lurus, secara sadar garis tersebut harus berbentuk lurus dan tidak ada miring sedikit pun.

Dalam microsoft paint terdapat berbagai macam warna yang berarti mempunyai nilai multikultural, sama halnya dengan bangsa Indonesia terdapat berbagai macam suku dan budaya namun Indonesia tetap menjunjung tinggi nilai kesatuan. Nilai kesatuan yang terdapat pada semboyan bangsa Indonesia ialah Bhinneka Tunggal Ika yang mempunyai arti bahwa walaupun berbeda-beda dari berbagai macam suku dan budaya yang ada, bangsa Indonesia tetap harus bersatu jua. Sebagaimana Allah menyebut bahasa persatuan ialah “ummatan wahidah”, yang berarti umat yang satu.

3. Microsoft Paint Dalam Menunjang Minat Belajar Siswa

Pada era serba teknologi masa kini, hampir semua orang dapat merasakan dampak kemajuan teknologi. Manfaat utama dari teknologi informasi dan komunikasi ialah untuk mempercepat dan memudahkan proses komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan karena memberikan

kontribusi besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian.

Oleh karena itu diperlukan peningkatan kemampuan sumber daya manusia (SDM) khususnya dalam bidang teknologi informasi sedini mungkin sehingga pada akhirnya akan dihasilkan output yang sangat bermanfaat baik bagi manusia sebagai individu itu sendiri maupun bagi semua sektor kehidupan. Bahkan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, seseorang yang memiliki keterbatasan fisik pun dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Program aplikasi microsoft paint dalam pembelajaran teknologi informasimempunyai peran penting, diantaranya sebagai berikut:

a. Menyadarkan kita akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi ini sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.

b. Memotivasi kemampuan kita agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi komunikasi , sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

c. Mengembangkan kompetensi kita dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari hari.

d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi komunikasi , sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong kita lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.

e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi

dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Sejak ditemukannya teknologi di bidang informasi yaitu komputer, tujuan pendidikan umumnya dan pembelajaran khususnya semakin mudah tercapai. Perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini membuat media pembelajaran di sekolah juga mengalami pengembangan. Salah satunya yaitu media berbasis komputer yang salah satu aplikasinya ialah *microsipaint*.

Media pembelajaran berbasis komputer memiliki keterkaitan dalam menstimulus perkembangan kognitif anak. pernyataan ini dapat di buktikan dengan teori oleh dina indriana yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer penekanannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaksi kognitif anatar siswa, materi pembelajaran dan instruktur dalam hal komputer yang telah di program sistem-sistem yang ada pada komputer menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada anak melalui interaksi dengan materi yang telah diprogramkan kepada sistem.

Sesuai dengan yang ditemui di lapangan, interaksi kognitif terjadi saat kegiatan belajar menggunakan komputer. Guru sebagai instruktur atau fasilitator mengarahkan siswa dalam menjalankan perintah komputer. interaksi anantara teman, terlihat ketika anak membantu temanya saat menyelesaikan tugas pada aplikasi *paint*, siswa menunjukkan emanya huruf atau angka yang benar serta cara penggunaan aplikasi *paint*.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi yang sangat penting untuk mendukung tujuan pembelajaran. Media sebagai perantara akan memudahkan guru ketika akan menyampaiakn materi pembelajaran.

Setiap media yang digunakan oleh guru memiliki kandungan manfaat kandungan maaft tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada saat itu. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif

bagi dunia pendidik. Dengan munculnya berbagai macam teknologi tentunya akan membantu dalam proses pendidikan. bSeorang guru dengan bantuan teknologi akan semakin mudah untuk melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik, demikian juga dengan peserta didik

akan mudah untuk melakukan proses pembelajaran. Komputer ataupun laptop di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adapun salah satu aplikasi yang di bahas ialah microsoft paint.

Dengan adanya aplikasi komputer di setiap satuan pendidikan dan salah satunya aplikasi microsoft paint sangat membantu siswa dalam belajar pendidikan agama islam terutama pada bagian menggambar dan membuat media pembelajaran PAI untuk mempermudah belajar dan membuat mudah dalam memahami pembelajaran.

Setiap individu berbeda dalam mengaplikasikan microsoft paint, adapun cara yang peneliti lihat dalam penelitian ini sebgai siswa menggunakan atau mengaplikasikan microsoft paint dengan menggunakan microsoft paint dalam setiap pembelajaran pendidikan agama islam misalnya di setiap pembelajaran yang terkait dengan kegiatan simulasi mereka selalu menggunakan microsoft paint dalam menerangkan dan memahaminya.

D. Simpulan

Dalam microsoft paint terdapat berbagai macam warna yang berarti mempunyai nilai multikultural, sama halnya dengan bangsa Indonesia terdapat berbagai macam suku dan budaya namun Indonesia tetap menjunjung tinggi nilai kesatuan. Nilai kesatuan yang terdapat pada semboyan bangsa Indonesia ialah Bhinneka Tunggal Ika yang mempunyai arti bahwa walaupun berbeda-beda dari berbagai macam suku dan budaya yang ada, bangsa Indonesia tetap harus bersatu jua. Sebagaimana Allah menyebut bahasa persatuan ialah “*ummatan wahidah*”, yang berarti umat yang satu.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi yang sangat penting untuk mendukung tujuan pembelajaran. Media sebagai

perantara akan memudahkan guru ketika akan menyampaikan materi pembelajaran.

Setiap media yang digunakan oleh guru memiliki kandungan manfaat kandungan manfaat tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada saat itu.

E. Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Pers.

Marisa. (2011). *Komputer Dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbua. Sanjaya,W.

(2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Hadi Sutopo, Ariesto. (2012). "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nurul Islami, Rini. (2012). "Teknologi Informasi Komunikasi Dan Pembentukam Karakter Guru Dan Murid." Yogyakarta: UMY.

Rusman. (2015). "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*." Jakarta: PT: Rajagrafindo Persada.