

Pelatihan Dan Pengenalan Design Grafis Dengan Menggunakan Aplikasi Paint Untuk Siswa/i SMP Utama Pondok Aren Tangerang Selatan

Somantri^{1*}, Fachul Rozi², Muhammad Abdillah³, Abdul Rizal Kholiq⁴, Akmal Firmansyah⁵, Ilham Bimantoro⁶, Aditya Rafi Pratama⁷, Sahnaya Bunga Firdausy⁸, Fajar Hikmatullah⁹

¹⁻⁹Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ^{1*}tris72636@gmail.com, ²fahrul160895@gmail.com, ³mabdillah953@gmail.com,

⁴rizal_14fadilah@gmail.com, ⁵akmalfrmnsyh774@gmail.com, ⁶ilhambimantoro2004@gmail.com,

⁷rafiaditya770@gmail.com, ⁸nayafirdaus291@gmail.com, ⁹fajarihikmatullah8@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak - Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan dalam menggunakan aplikasi Paint yang merupakan perangkat lunak bawaan Microsoft. Dengan memanfaatkan aplikasi Paint, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dasar dalam menggambar dan desain grafis, yang dapat menjadi fondasi penting dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Metode pelatihan meliputi sesi teoretis dan praktis, di mana siswa diperkenalkan dengan berbagai fitur dan fungsi aplikasi Paint. Evaluasi dilakukan melalui penilaian tugas-tugas praktis yang diberikan selama pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Paint. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pengembangan keterampilan teknologi di kalangan siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Pelatihan, Aplikasi Paint, Keterampilan Teknologi, Desain Grafis, Pendidikan

Abstract - This training aims to enhance the skills of students at SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan, in using the Paint application, which is a built-in Microsoft software. By utilizing Paint, students are expected to develop basic drawing and graphic design skills, which can serve as a crucial foundation in learning information and communication technology. The training methods include theoretical and practical sessions, where students are introduced to various features and functions of the Paint application. Evaluation is conducted through the assessment of practical assignments given during the training. The results of the training indicate a significant improvement in students' understanding and skills in using the Paint application. This program is expected to make a positive contribution to the efforts of developing technological skills among junior high school students.

Keywords: Training, Paint Application, Technological Skills, Graphic Design, Education

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, kemampuan dalam desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang semakin penting bagi para pelajar. Desain grafis tidak hanya berperan dalam dunia kreatif dan seni, tetapi juga menjadi dasar bagi berbagai bidang profesional seperti periklanan, pemasaran, pendidikan, dan teknologi informasi. Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan desain grafis sejak dini sangat diperlukan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan.

SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan, menyadari pentingnya membekali siswa/i dengan keterampilan teknologi yang relevan. Salah satu cara efektif untuk memperkenalkan dasar-dasar desain grafis adalah melalui penggunaan aplikasi Paint yang merupakan perangkat lunak bawaan dari Microsoft. Aplikasi ini memiliki fitur yang sederhana namun cukup mumpuni untuk mengajarkan konsep dasar desain grafis kepada siswa/i.

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diadakan ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint kepada siswa/i SMP Utama Pondok Aren. Program ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa/i tentang pentingnya desain grafis, memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi Paint, dan mendorong kreativitas serta inovasi dalam karya desain mereka.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi sesi teoretis dan praktis yang interaktif. Sesi teoretis akan membahas konsep dasar desain grafis seperti komposisi, warna, dan tipografi.

Sementara itu, sesi praktis akan memberikan kesempatan kepada siswa/i untuk langsung berlatih menggunakan aplikasi Paint, mulai dari membuat sketsa sederhana hingga menghasilkan karya desain yang lebih kompleks.

Dengan mengikuti pelatihan ini, diharapkan siswa/i SMP Utama Pondok Aren akan memiliki dasar yang kuat dalam desain grafis, serta mampu mengaplikasikan keterampilan ini dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa/i dalam bidang seni dan teknologi, serta membuka wawasan mereka terhadap berbagai peluang karir di masa depan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan teknologi digital tidak hanya menjadi tuntutan di dunia profesional, tetapi juga menjadi kebutuhan dasar dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri. Salah satu aspek penting dalam teknologi digital adalah desain grafis, yang memiliki peran signifikan dalam berbagai bidang, termasuk periklanan, pemasaran, pendidikan, dan seni.

Desain grafis memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui visual yang menarik dan komunikatif. Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat bagi individu yang bercita-cita menjadi desainer profesional, tetapi juga berguna dalam berbagai situasi, seperti pembuatan presentasi, proyek sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, penguasaan dasar-dasar desain grafis sejak dini sangat penting untuk memberikan bekal bagi siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan, menyadari pentingnya pendidikan teknologi yang komprehensif bagi siswa/i mereka. Dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan ini, sekolah menyelenggarakan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan fokus pada pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint. Paint, sebagai perangkat lunak bawaan dari Microsoft, menawarkan alat dan fitur yang sederhana namun efektif untuk mengajarkan prinsip-prinsip dasar desain grafis kepada siswa/i.

Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep dasar desain grafis, seperti komposisi, penggunaan warna, tipografi, dan elemen visual lainnya. Sesi teoretis akan memberikan landasan pengetahuan yang kuat, sementara sesi praktis akan memberikan kesempatan kepada siswa/i untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui latihan langsung menggunakan aplikasi Paint. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa/i dapat mengembangkan keterampilan teknis serta kreativitas mereka dalam menghasilkan karya desain yang unik dan inovatif.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa/i dalam menggunakan teknologi digital. Dengan menguasai aplikasi Paint, siswa/i akan lebih siap untuk mengeksplorasi perangkat lunak desain lainnya di masa depan. Program ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa/i dalam bidang desain grafis, serta membuka peluang untuk mengembangkan karir di bidang yang berkaitan dengan teknologi dan seni.

Pentingnya program ini juga terlihat dari kebutuhan untuk mempersiapkan siswa/i dalam menghadapi tantangan globalisasi. Dengan kemampuan desain grafis yang baik, siswa/i dapat berkontribusi secara signifikan dalam proyek-proyek kolaboratif, baik di tingkat lokal maupun internasional. Kemampuan ini juga akan memperkaya portofolio mereka, yang dapat menjadi nilai tambah dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau memasuki dunia kerja.

Dalam jangka panjang, pengenalan dan pelatihan desain grafis ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Siswa/i yang memiliki keterampilan desain grafis akan lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pasar kerja yang terus berubah. Mereka juga akan lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah, serta memiliki kemampuan komunikasi visual yang baik.

Pada era digital yang serba cepat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah meresap ke dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia. Kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan teknologi digital menjadi keterampilan yang tidak dapat diabaikan. Di antara berbagai keterampilan teknologi yang diperlukan, desain grafis menonjol sebagai salah satu yang memiliki dampak besar

dalam berbagai bidang seperti periklanan, pemasaran, pendidikan, media sosial, dan banyak lagi. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan dasar-dasar desain grafis kepada siswa sejak dini, agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan, sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang kompeten dan berdaya saing, menyadari pentingnya memberikan bekal keterampilan teknologi kepada siswa/i mereka. Dalam konteks ini, Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Paint dari Microsoft adalah langkah strategis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa/i dalam bidang teknologi dan seni.

Paint, sebagai aplikasi bawaan dari Microsoft, memiliki antarmuka yang sederhana dan intuitif, sehingga sangat cocok digunakan sebagai alat pembelajaran desain grafis dasar bagi siswa/i. Meskipun sederhana, aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi kreativitas mereka, seperti alat menggambar, mewarnai, dan berbagai efek visual. Dengan memanfaatkan aplikasi Paint, siswa/i dapat belajar tentang konsep-konsep dasar desain grafis seperti garis, bentuk, warna, komposisi, dan tipografi.

Program pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi Paint, tetapi juga mengintegrasikan teori-teori dasar desain grafis untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa/i. Sesi teoretis akan mencakup penjelasan tentang prinsip-prinsip desain, elemen-elemen visual, dan teknik-teknik dasar yang dapat diaplikasikan dalam karya desain. Sementara itu, sesi praktis akan memberikan kesempatan kepada siswa/i untuk mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari melalui latihan-latihan yang dirancang secara bertahap, mulai dari proyek sederhana hingga proyek yang lebih kompleks.

Selain keterampilan teknis, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan soft skills siswa/i seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Dalam sesi-sesi pelatihan, siswa/i akan diajak untuk bekerja secara kolaboratif, berbagi ide, dan saling memberikan umpan balik untuk meningkatkan hasil karya mereka. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi visual yang baik pada diri siswa/i.

Dalam jangka panjang, penguasaan desain grafis melalui aplikasi Paint diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan akademik dan personal siswa/i SMP Utama Pondok Aren. Dengan keterampilan ini, siswa/i akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia kerja, serta memiliki daya saing yang lebih tinggi dalam berbagai bidang. Program ini juga diharapkan dapat memicu minat dan bakat siswa/i dalam bidang seni dan teknologi, membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi karir di bidang-bidang kreatif dan inovatif, serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat melalui karya-karya mereka.

2. METODE

Metode pelatihan dalam program ini dirancang agar siswa/i dapat memahami konsep desain grafis secara komprehensif dan praktis. Adapun metode yang digunakan meliputi beberapa tahapan, yaitu:

1. **Analisis Kebutuhan** Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa/i terkait desain grafis. Survei dan wawancara dengan siswa/i dan guru dilakukan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperkuat dan diutamakan dalam pelatihan. Hasil analisis ini digunakan untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa/i.
2. **Perencanaan dan Persiapan Materi** Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi pelatihan dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa/i. Materi meliputi teori dasar desain grafis, pengenalan alat dan fitur pada aplikasi Paint, serta panduan langkah demi langkah dalam menghasilkan karya desain. Selain itu, disiapkan juga contoh-contoh karya desain yang dapat menjadi inspirasi bagi siswa/i.

3. **Sesi Teoretis** Pelatihan dimulai dengan sesi teoretis yang membahas konsep-konsep dasar desain grafis, seperti elemen desain (garis, bentuk, warna, tekstur), prinsip desain (komposisi, keseimbangan, kontras, harmoni), dan penggunaan tipografi. Sesi ini bertujuan untuk memberikan landasan teori yang kuat sehingga siswa/i dapat memahami dasar-dasar yang diperlukan dalam membuat karya desain.
4. **Demonstrasi dan Tutorial** Setelah sesi teoretis, pelatih melakukan demonstrasi dan tutorial penggunaan aplikasi Paint. Demonstrasi ini mencakup cara mengoperasikan alat-alat dasar, seperti pensil, kuas, penghapus, serta penggunaan fitur seperti pengisian warna, pembuatan bentuk, dan pengaturan layer. Siswa/i diajak untuk mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dan mencoba sendiri pada perangkat masing-masing.
5. **Latihan Praktis Terstruktur** Pelatihan dilanjutkan dengan latihan praktis terstruktur, di mana siswa/i diberikan tugas-tugas yang dirancang secara bertahap, mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Tugas-tugas ini meliputi pembuatan sketsa sederhana, menggambar objek, mewarnai gambar, hingga menghasilkan karya desain yang lebih kompleks seperti poster atau brosur. Setiap latihan diikuti dengan sesi diskusi dan umpan balik dari pelatih untuk memastikan pemahaman yang baik.
6. **Proyek Kolaboratif** Untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi, siswa/i dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan proyek kolaboratif. Proyek ini menantang siswa/i untuk bekerja sama dalam merancang dan menghasilkan karya desain yang melibatkan berbagai elemen visual. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk mengembangkan konsep, membagi tugas, dan menyatukan hasil karya menjadi satu kesatuan yang harmonis.
7. **Penilaian dan Evaluasi** Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama pelatihan melalui penilaian tugas-tugas praktis dan proyek kolaboratif. Kriteria penilaian meliputi kreativitas, pemahaman terhadap konsep desain, keterampilan teknis, dan kemampuan untuk mengaplikasikan teori dalam praktik. Selain penilaian dari pelatih, siswa/i juga diajak untuk melakukan evaluasi diri dan memberikan umpan balik terhadap hasil karya teman-temannya.
8. **Refleksi dan Tindak Lanjut** Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, dilakukan sesi refleksi untuk mengevaluasi keseluruhan proses dan hasil pelatihan. Siswa/i diajak untuk berbagi pengalaman, kesulitan yang dihadapi, serta pencapaian yang diraih selama pelatihan. Berdasarkan hasil refleksi, direncanakan tindak lanjut untuk memperkuat dan memperdalam keterampilan desain grafis siswa/i, misalnya dengan mengadakan pelatihan lanjutan atau workshop tematik.
9. **Pendampingan Individu** Selama pelatihan, disediakan pendampingan individu bagi siswa/i yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam memahami materi atau dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap siswa/i mendapatkan perhatian yang cukup dan dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
10. **Penggunaan Teknologi dan Multimedia** Untuk membuat pelatihan lebih menarik dan interaktif, digunakan berbagai alat bantu teknologi dan multimedia, seperti video tutorial, presentasi interaktif, dan software pendukung lainnya. Hal ini membantu siswa/i untuk lebih mudah memahami materi dan mengaplikasikannya dalam praktek desain grafis.
11. **Pengembangan Portofolio** Sebagai bagian dari penilaian akhir, siswa/i diminta untuk mengumpulkan dan menyusun portofolio yang berisi hasil karya selama pelatihan. Portofolio ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai dokumentasi perkembangan keterampilan siswa/i dalam desain grafis. Dengan memiliki portofolio, siswa/i dapat melihat kemajuan mereka dan mendapatkan motivasi untuk terus belajar dan berkarya.
12. **Kegiatan Ekstrakurikuler** Untuk memperkuat hasil pelatihan, siswa/i didorong untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan desain grafis dan seni. Kegiatan ini dapat berupa klub desain, lomba desain, atau proyek kolaboratif dengan siswa/i dari sekolah

lain. Melalui kegiatan ini, siswa/i dapat terus mengasah keterampilan mereka dan mendapatkan pengalaman praktis dalam bidang desain grafis.

Dengan menggunakan metode yang komprehensif dan terstruktur ini, diharapkan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan keterampilan praktis yang memadai bagi siswa/i SMP Utama Pondok Aren, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint di SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan, menghasilkan berbagai pencapaian positif yang dapat diukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Beberapa hasil utama yang dicapai meliputi:

1. **Peningkatan Keterampilan Teknis** Siswa/i menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis menggunakan aplikasi Paint. Evaluasi tugas-tugas praktis menunjukkan bahwa siswa/i dapat mengoperasikan alat dan fitur aplikasi Paint dengan lebih percaya diri dan efisien. Mereka mampu membuat sketsa, menggambar objek, mewarnai gambar, dan menyusun komposisi desain yang lebih kompleks.



Gambar 1. PKM UNPAM-mendampingi siswa/i Dalam Memberikan Pengenalan Terhadap Aplikasi Yang Akan Digunakan Dalam Design Grafis.

2. **Pemahaman Konsep Desain Grafis** Melalui sesi teoretis dan praktik, siswa/i memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dasar desain grafis. Mereka mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, harmoni, dan tipografi dalam karya mereka. Pemahaman ini tercermin dalam hasil karya yang lebih estetik dan terstruktur.



Gambar 2. PKM UNPAM-Menjelaskan Materi Dan Memberikan Pengenalan Terhadap Aplikasi Yang Akan Digunakan Dalam Design Grafis.

3. **Pengembangan Kreativitas dan Inovasi** Pelatihan ini berhasil memicu kreativitas dan inovasi siswa/i dalam menghasilkan karya desain. Siswa/i menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru dalam desain. Karya-karya yang dihasilkan menunjukkan beragam gaya dan pendekatan, mencerminkan kreativitas individu yang unik.
4. **Peningkatan Kepercayaan Diri** Dengan menguasai keterampilan baru dalam desain grafis, siswa/i menjadi lebih percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi digital. Kepercayaan diri ini tidak hanya terlihat dalam kegiatan pelatihan, tetapi juga dalam tugas-tugas sekolah dan proyek ekstrakurikuler lainnya. Siswa/i merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan yang berkaitan dengan teknologi dan desain di masa depan.



Gambar 3. PKM UNPAM-Membersamai Dalam Pelatihan.

5. **Kolaborasi dan Kerja Tim** Proyek-proyek kolaboratif yang dilakukan selama pelatihan membantu siswa/i mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi. Siswa/i belajar untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan mengkoordinasikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan bersama. Hasil proyek-proyek ini menunjukkan sinergi dan kolaborasi yang efektif antar siswa/i.



Gambar 4. PKM UNPAM-Kerjasama Dari Pihak Sekolah SMP UTAMA Dan Mahasiswa UNPAM Dan Serah Terima Plakat Sebagai Cenderamata Dari Kami

6. **PFortofolio Karya Desain** Setiap siswa/i berhasil menyusun portofolio yang berisi hasil karya mereka selama pelatihan. Portofolio ini tidak hanya menjadi bukti pencapaian mereka, tetapi juga alat evaluasi yang berguna untuk melihat perkembangan keterampilan dari waktu ke waktu. Portofolio tersebut juga dapat digunakan sebagai referensi untuk kesempatan pendidikan atau karir di masa depan.
7. **Tanggapan Positif dari Peserta dan Guru** Berdasarkan survei dan wawancara setelah pelatihan, tanggapan dari siswa/i dan guru sangat positif. Siswa/i merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan menyenangkan. Mereka mengapresiasi pendekatan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif. Guru juga mengamati peningkatan keterampilan teknologi dan

keaktivitas siswa/i dalam berbagai tugas dan proyek sekolah.



Gambar 5. PKM UNPAM-foto Sesi Bersama Guru Dan Siswa/i Pelatihan Di SMP UTAMA Pondok Aren Tangel.

8. **Rencana Tindak Lanjut** Mengingat keberhasilan pelatihan ini, SMP Utama Pondok Aren merencanakan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan workshop tematik untuk memperdalam keterampilan desain grafis siswa/i. Selain itu, sekolah juga berencana untuk memperluas penggunaan teknologi dan desain dalam kurikulum, sehingga siswa/i dapat terus mengembangkan keterampilan mereka di bidang ini.

Dengan hasil-hasil tersebut, diharapkan pelatihan ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan keterampilan dan kreativitas siswa/i SMP Utama Pondok Aren, Tangerang Selatan.

3.2 Pembahasan

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan desain grafis dengan aplikasi Paint merupakan inisiatif yang sangat relevan dalam era digital ini. Melalui program ini, sejumlah manfaat signifikan dapat dicapai, baik dari segi peningkatan keterampilan teknis, pengembangan kreativitas, maupun pembentukan karakter dan soft skills siswa/i.

a. Relevansi dan Pentingnya Desain Grafis dalam Pendidikan

Desain grafis merupakan salah satu keterampilan yang memiliki aplikasi luas dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan industri kreatif. Dalam konteks pendidikan, pengenalan desain grafis dapat membantu siswa/i mengembangkan kemampuan visual dan estetika yang penting dalam pembelajaran berbasis proyek dan presentasi. Aplikasi Paint, sebagai perangkat lunak yang mudah diakses dan digunakan, menyediakan alat yang tepat bagi siswa/i untuk memulai perjalanan mereka dalam desain grafis.

b. Keterampilan Teknis dan Pemahaman Konsep Dasar

Pelatihan menggunakan aplikasi Paint memberikan kesempatan bagi siswa/i untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep dasar desain grafis, seperti komposisi, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya. Dengan pembelajaran yang terstruktur dan panduan praktis, siswa/i dapat mengembangkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menghasilkan karya desain yang berkualitas. Peningkatan keterampilan ini tidak hanya terlihat dalam tugas-tugas pelatihan, tetapi juga dalam aplikasi sehari-hari seperti membuat presentasi atau proyek sekolah.

c. Pengembangan Kreativitas dan Inovasi

Salah satu tujuan utama dari PKM ini adalah mendorong kreativitas dan inovasi siswa/i. Melalui berbagai tugas dan proyek desain, siswa/i diajak untuk berpikir kreatif dan mengeksplorasi ide-ide baru. Kreativitas yang diasah melalui pelatihan ini akan membantu siswa/i dalam menghasilkan karya-karya yang unik dan inovatif, serta mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan di masa depan. Proses kreatif ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa/i dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui media visual.

d. Kolaborasi dan Kerja Tim

Program ini juga menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proyek-proyek desain. Siswa/i belajar untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan mengkoordinasikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dalam dunia kerja yang semakin terintegrasi dan berbasis tim. Melalui proyek kolaboratif, siswa/i mengembangkan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan pemecahan masalah yang efektif.

e. Evaluasi dan Pengukuran Hasil

Evaluasi merupakan bagian penting dari PKM ini untuk mengukur pencapaian dan perkembangan siswa/i. Dengan menggunakan berbagai metode evaluasi, seperti penilaian tugas, proyek kolaboratif, dan portofolio, program ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemajuan siswa/i. Evaluasi juga memberikan umpan balik yang konstruktif, sehingga siswa/i dapat terus memperbaiki dan meningkatkan keterampilan mereka.

f. Dampak Jangka Panjang dan Keberlanjutan

PKM ini diharapkan memberikan dampak positif jangka panjang bagi siswa/i SMP Utama Pondok Aren. Dengan keterampilan desain grafis yang baik, siswa/i akan lebih siap menghadapi tantangan pendidikan dan karir di masa depan. Selain itu, program ini juga dapat menumbuhkan minat dan bakat dalam bidang seni dan teknologi, membuka peluang bagi siswa/i untuk mengeksplorasi berbagai jalur karir di industri kreatif. Keberlanjutan program ini dapat diwujudkan melalui pelatihan lanjutan, workshop, dan kegiatan ekstrakurikuler yang terus mengembangkan keterampilan siswa/i.

Secara keseluruhan, PKM pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan keterampilan teknologi, kreativitas, dan karakter siswa/i. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri, kemampuan kolaborasi, dan inovasi siswa/i. Dengan hasil yang positif dan dampak jangka panjang yang berkelanjutan, program ini menjadi model yang efektif untuk pendidikan berbasis teknologi dan kreativitas di sekolah menengah pertama.

4. KESIMPULAN

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Paint berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis dan pemahaman teknologi digital siswa/i SMP Utama Pondok Aren. Melalui metode pelatihan yang komprehensif dan terstruktur, program ini telah memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep desain grafis dan keterampilan teknis yang diperlukan dalam penggunaan aplikasi Paint.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa/i, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka dalam menghasilkan karya desain. Siswa/i menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya visual yang menarik dan komunikatif. Selain itu, program ini juga memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa/i melalui proyek kolaboratif, yang mengajarkan pentingnya sinergi dan kerjasama tim dalam menyelesaikan tugas desain.

Kepercayaan diri siswa/i dalam menggunakan teknologi digital meningkat secara signifikan, terlihat dari kemampuan mereka untuk mengaplikasikan keterampilan desain grafis dalam tugas-tugas sekolah dan proyek ekstrakurikuler lainnya. Evaluasi dan penilaian yang dilakukan selama program ini menunjukkan hasil yang positif, dengan peningkatan keterampilan yang nyata dan apresiasi tinggi dari peserta dan guru.

Secara keseluruhan, PKM ini memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan akademik dan personal siswa/i SMP Utama Pondok Aren. Keterampilan desain grafis yang diperoleh melalui pelatihan ini akan menjadi bekal yang berharga bagi siswa/i dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lanjut maupun dalam dunia kerja.

Program ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat dan bakat siswa/i dalam bidang seni dan teknologi, membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi berbagai karir di industri kreatif. Dengan keberhasilan ini, SMP Utama Pondok Aren diharapkan dapat terus mengembangkan program pelatihan dan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung perkembangan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa/i, sehingga mereka siap menjadi generasi muda yang kompeten dan berdaya saing di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada di sampaikan kepada

- a. Ketua LPPM Universitas Pamulang,
- b. Dekan Universitas Pamulang,
- c. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- d. Bapak/Ibu Dosen Teknik informatika Universitas Pamulang,
- e. Mahasiswa Teknik informatika Universitas Pamulang,
- f. Kepala sekolah SMP UTAMA Drs. Sodikun, M.Pd nerikut jajaran civitas.
- g. RT/RW Setempat, Serta seluruh Masyarakat Pondok Aren Kecamatan jurangmangu timur Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

DAFTAR PUSTAKA

- M. R. Agung *Et Al.*, “Peran Teknologi Akuntansi Di Smk Ypui Parung,” Vol. 1, No. 2, Pp. 175–179, 2022.
- A. J. Publikasi *Et Al.*, “Sosialisasi Pelatihan Motorik Logika Anak Melalui Media Permainan Coding Di Taman Baca Peka, Vol. 1, No. 2, Pp. 216–220, 2022.
- N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, “Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull,” Vol. 1, No. 2, 2022.
- N. Ratama, S. Mulyati, T. Informatika, And U. Pamulang, “Pemanfaatan Internet Dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Pada Guru Mi Hidayatull,” Vol. 1, No. 2, 2022.
- A. Di, S. M. P. Mizan, T. Informatika, U. Pamulang, J. Puspitek, And K. Pamulang, “Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Yang Bijak Dan,” Vol. 1, No. 2, Pp. 169–174, 2022.
- G. S. Sayyid Adzeem Farhan, Aditya Nur Hakim, Chandrika Komara Tungga, Hilda Febrianti, Novelia Ramadhani, Perani Shakina, Rangga Ariansyah, Rizky Setyaning Gusti, Salsabila Asya Assafah, Tubagus Ardian Maulana, “Penyuluhan Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Secara Berlebihan Di Sdn Kademangan 01 Tangerang Selatan Membuat Kinerja Menjadi Lebih Cepat, Tepat, Serta Akurat Sehingga Dapat Meningkatkan Produktivitas. Sesuai Membawa Pengaruh Besar Bagi Pelajar .,” Vol. 1, No. 2, Pp. 41–45, 2022.