

## Pembelajaran Edukatif Berbasis aktivitas seni dalam mengasah motorik halus dan kreativitas anak usia dini di Taman Posyandu Pare

**Amirotun Nasikha<sup>1\*</sup>, Ilma Nafi'ah<sup>2</sup>, Fasichul Azam Fanani<sup>3</sup>, Lukmanul Hakim<sup>4</sup>, Raja fadi aufa atallah Raja<sup>5</sup>, Laily Masruroh<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Hasyim Asy'ari

\*Email: [amirotnasikha31@gmail.com](mailto:amirotnasikha31@gmail.com)

---

### **ABSTRACT**

*Basically in Indonesia there is higher education based on three main pillars called Tri Dharma Perguruan Tinggi, namely education, research, and community service. One concrete form of this service that must be followed by students is the Off-Campus Lecture (KDLK) program or commonly called KKN (Real Work Lecture). Educational Learning Media Based on Art Activities is one form of media designed to convey learning and increase user insight through interesting and fun ways. In the Paud Unit of the Taman Posyandu Plongko type, there are still many children who have difficulty in coloring, sticking, and stamping (Finger Painting). For this reason, researchers are interested in further researching educational media based on art activities and their application as well as the effects of the media on early childhood. Because this educational model based on art activities is very often used and has an influence on the learning process of early childhood in honing fine motor skills and creativity of early childhood. This study uses a descriptive qualitative approach. In data collection, researchers apply several techniques, namely observation, interviews, and documentation. The study was conducted at the Paud Unit of the Taman Posyandu Plongko type. After using this educational game, students can be actively involved in the learning process and create a pleasant learning atmosphere and they tend to enjoy the learning process through playing activities.*

**Keywords:** Educational Learning, Fine Motor, Early Age

### **ABSTRAK**

*Pada dasarnya di Indonesia terdapat pendidikan tinggi yang berlandaskan pada tiga pilar utama yang disebut Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni pendidikan, riset, dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu bentuk konkret dari pengabdian ini yang wajib diikuti oleh mahasiswa adalah program Kuliah Di Luar Kampus (KDLK) atau yang umum disebut KKN (Kuliah Kerja Nyata). Media Pembelajaran Edukatif Berbasis aktivitas seni merupakan salah satu bentuk media yang dirancang untuk menyampaikan pembelajaran serta menambah wawasan pengguna melalui cara yang menarik dan menyenangkan, Di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mewarnai, menempel, dan men cap (Finger Painting). Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang media edukatif berbasis aktivitas seni ini dan penerapannya sekaligus efek dari media tersebut bagi anak usia dini. Karena model edukatif berbasis aktivitas seni ini sangat sering digunakan dan berpengaruh dalam proses pembelajaran anak usia dini dalam mengasah motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Dengan cara ini, peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam, kaya, dan mampu memahami makna yang tersembunyi di balik perilaku yang diamati. Adapun teknik wawancara yang diterapkan adalah jenis wawancara semi-terstruktur. Penelitian dilakukan di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko. Setelah menggunakan game edukatif ini peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mereka cenderung menikmati proses belajar melalui aktivitas bermain.*

**Kata Kunci:** Pembelajaran Edukatif, Motorik Halus, Usia Dini

---

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya di Indonesia terdapat pendidikan tinggi yang berlandaskan pada tiga pilar utama yang disebut Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, riset, dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu bentuk konkret dari pengabdian ini yang wajib diikuti oleh mahasiswa adalah program Kuliah Di Luar Kampus (KDLK) atau yang umum disebut KKN (Kuliah Kerja Nyata). Program ini dirancang untuk memberikan peluang bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu dan keahlian yang telah mereka peroleh selama kuliah ke dalam kehidupan nyata di masyarakat. Tujuan program ini dapat memberi dampak positif secara langsung kepada masyarakat dan juga kepada mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, kepemimpinan, serta karakter mahasiswa. (Masyarakat et al., 2024)

Seperti halnya kelompok KDLK pada umumnya yang ditempatkan di desa-desa, kelompok KDLK 15 juga di tempatkan di Kelurahan Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Kelurahan Pare adalah kelurahan dengan karakteristik masyarakat yang beragam. Mayoritas masyarakatnya memeluk agama islam, dan sebagian lainnya memeluk agama kristen. Meskipun terdapat perbedaan keyakinan, masyarakat desa ini hidup berdampingan secara damai dan memegang toleransi yang tinggi. Implementasi program KDLK ini merupakan wujud nyata dari pelaksanaan unsur pengabdian kepada masyarakat yang dijalankan oleh mahasiswa sebagai bentuk tanggung jawab sosial serta sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. (Masyarakat et al., 2024)

Dalam kelompok KDLK 15 ini mencakup beberapa kegiatan yakni yang *pertama*, di bidang pendidikan seperti mengikuti atau membantu kegiatan di Taman Posyandu, TPQ lansia dan juga TPQ anak. *Kedua*, pelestarian lingkungan seperti membantu kegiatan penataan lingkungan dan penanaman di kelurahan Pare. *Ketiga*, kesehatan seperti mengikuti kegiatan kesehatan di Posyandu. Oleh karena itu, KDLK menjadi sarana penting yang menghubungkan dunia akademis dengan kondisi sosial di lapangan bagi mahasiswa. Namun, di artikel kali ini hanya akan berfokus pada pengabdian di pendidikan yakni di Taman Posyandu Pare dengan judul Pembelajaran Edukatif Berbasis aktivitas seni dalam mengasah motorik halus dan kreativitas anak usia dini di Taman Posyandu Pare.

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasanya disebut dengan PAUD merupakan bentuk pendidikan awal yang diberikan kepada anak sebelum mereka melanjutkan ke tingkat pendidikan dasar dalam jalur pendidikan formal. Anak usia dini merujuk pada pembelajaran yang diberikan sebelum anak memasuki pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membina dan mendidik anak usia 0-6 tahun. Pendidikan ini diselenggarakan di lembaga PAUD dengan memberikan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mental anak. Pada masa usia emas, anak-anak menunjukkan sifat suka menjelajah, imajinatif dan penuh fantasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan konsentrasi yang masih terbatas, serta cenderung energik dan sangat aktif. (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kerap dianggap sebagai landasan utama dalam dunia pendidikan, karena masa depan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh berbagai rangsangan bermakna yang diterima sejak usia dini. Oleh karena itu, PAUD perlu dirancang dengan matang dan menyeluruh agar pada masa keemasan pertumbuhannya, anak mendapatkan stimulasi secara menyeluruh, sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara maksimal. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan anak usia dini, aspek utama yang perlu diperhatikan adalah proses pembelajaran. (Amelia & Aisyah, 2021)

Lembaga PAUD perlu memberikan pelayanan dan pendampingan secara maksimal kepada anak usia dini. Untuk itu, lembaga PAUD dituntut untuk menyelenggarakan manajemen pendidikan dan pembelajaran yang terstruktur guna mempersiapkan mereka secara maksimal sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran dan menjadi bagian penting dari tahap perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD. Media berfungsi sebagai alat bantu sekaligus penyampaian materi yang memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Media berperan dalam menyampaikan pesan dari pendidik serta materi kepada peserta didik.

Di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mewarnai, menempel, dan men cap (*Finger Painting*). Anak belum menunjukkan kreativitas dalam menggunakan pensil warna atau krayon, termasuk dalam mencampur dan memadukan warna. Ia masih bergantung pada arahan, bimbingan, serta contoh dari guru, dan tampak kurang percaya diri dalam berkarya. (Carissa & Hasibuan, 2024). Oleh sebab itu pendidik di masa kini memiliki tuntutan penting yaitu kemampuan untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam mengimplementasikan serta mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam hal ini, pemilihan

media pembelajaran menjadi aspek yang sangat krusial. Masih banyak guru yang memakai media yang bersifat pasif, akibatnya membuat siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Padahal, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung penyampaian materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. (Azizatunnisa et al., 2022)

Media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini adalah media yang mampu memotivasi siswa dalam partisipasi aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan media edukatif berbasis aktivitas seni. Media Pembelajaran Edukatif Berbasis aktivitas seni merupakan salah satu bentuk media yang dirancang untuk menyampaikan pembelajaran serta menambah wawasan pengguna melalui cara yang menarik dan menyenangkan. Media ini dikembangkan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sebagai media yang menarik, permainan edukatif sangat cocok digunakan pada anak usia 0–6 tahun mengingat pada tahap ini mereka cenderung menyerap pembelajaran melalui aktivitas bermain. Dengan pendekatan seperti ini, peserta didik akan merasa lebih nyaman dan tidak terbebani selama proses belajar berlangsung. (Azizatunnisa et al., 2022)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai media edukatif berbasis aktivitas seni ini dan penerapannya sekaligus efek dari media tersebut bagi anak usia dini. Karena model edukatif berbasis aktivitas seni ini sangat sering digunakan dan berpengaruh dalam proses pembelajaran anak usia dini. Namun disini peneliti hanya membahas tentang media edukatif berbasis aktivitas seni seperti: mewarnai, menempel, dan men cap (*Finger Painting*). Tujuannya adalah untuk menjelaskan pentingnya media edukatif sekaligus penerapannya dalam perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini.

## METODE

### a. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam pengumpulan data, peneliti menerapkan beberapa metode, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan bersifat partisipatif, di mana peneliti secara langsung terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek penelitian atau menjadi bagian dari lingkungan tempat data dikumpulkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih kaya, mendalam, dan mampu mengungkap makna di balik perilaku yang diamati. Dengan cara ini, peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam, kaya, dan mampu memahami makna yang tersembunyi di balik perilaku yang diamati. Adapun teknik wawancara yang diterapkan adalah jenis wawancara semi-terstruktur, yang bertujuan untuk mengeksplorasi permasalahan secara lebih luas dengan memberikan ruang bagi responden untuk mengemukakan pandangan dan gagasannya secara bebas. Dalam pelaksanaannya, peneliti perlu mencermati dan mencatat informasi yang disampaikan oleh informan secara teliti. Adapun dokumentasi dilakukan sebagai bagian dari pengumpulan data yang berkaitan dengan topik penelitian, di mana peneliti mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui foto dan video, khususnya aktivitas yang melibatkan penggunaan media edukatif berbasis seni di Taman Posyandu tempat penelitian berlangsung. (Carissa & Hasibuan, 2024)

### b. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko, Jl. Puncak Jaya 1 No.12 Rt.05/Rw.01, Lingkungan 1 Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Subjek penelitian ini meliputi anak-anak KB (usia 3-4 tahun) dan TAPOS (usia 2-3 tahun).

### c. Waktu Penelitian

Waktu pengabdian dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan dimulai pada tanggal 22 April – 5 Juni 2025 yang berlokasi di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko, Jl. Puncak Jaya 1 No.12 Rt.05/Rw.01, Lingkungan 1 Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri.

### d. Prosedur Pelaksanaan

- 1) Tahap Persiapan: Surve tempat dan pengenalan diri ke pendidik, peserta didik, dan juga kepada wali murid.

**2) Tahap Pelaksanaan:**

- Dalam seminggu pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada hari selasa, kamis, dan jum'at. Hari pertama kita melakukan orientasi atau pengenalan lingkungan dan juga pembagian kelas mengajar. Disana terdapat 3 kelas masing-masing kelas terdapat 2-3 anak KDLK untuk membantu mengajar. Pada hari selanjutnya kita membuat media pembelajaran yaitu menyiapkan selembar kertas bergambarkan bendera Indonesia, media pembelajaran selanjutnya kita menyiapkan kolase gambar berupa simbol-simbol pancasila, media selanjutnya kita menyiapkan cat air tangan dan juga totebag sebagai alat pembelajaran seni.
- Program Pendidikan anak: Pengajaran pembelajaran berupa mewarnai, menempel, dan men cap.

**3) Tahap Evaluasi:** Penilaian terhadap dampak program melalui observasi partisipatif langsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tentang pentingnya media edukatif sekaligus penerapannya dalam perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Namun disini peneliti hanya membahas tentang media edukatif berbasis aktivitas seni seperti: mewarnai, menempel, dan men cap (*Finger Painting*) di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko, Jl. Puncak Jaya 1 No.12 Rt.05/Rw.01, Lingkungan 1 Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, berikut penjelasannya:

**A. Anak usia dini**

Masa usia dini adalah periode di mana siswa mengalami perkembangan fisik dan mental yang sangat cepat. Karena percepatan perkembangan ini, masa tersebut menjadi waktu yang sangat tepat untuk memberikan pendidikan serta rangsangan pembelajaran. Perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat pada rentang usia 0-6 tahun, bahkan mencapai 80% dari perkembangan optimalnya. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang sesuai dengan tahapan usia dan kemampuannya. Anak usia dini berada dalam masa di mana pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani berlangsung secara bersamaan, sehingga mereka membutuhkan peran aktif orang dewasa dalam memberikan pendidikan yang sesuai dengan aspek-aspek perkembangan mereka. (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk usaha dalam memberikan pendidikan, pembinaan, bimbingan, serta arahan terhadap peserta didik yang berada pada masa keemasan perkembangan, yaitu antara usia 0 hingga 6 tahun. Pendidikan anak bertujuan untuk mengasah sikap, pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas anak, sehingga mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar, yaitu Sekolah Dasar (SD). Selama masa usia dini, berbagai upaya dilakukan agar anak memperoleh stimulasi secara optimal guna mendukung perkembangan aspek-aspek penting seperti bahasa, kognitif, seni, kreativitas, motorik fisik, serta nilai-nilai agama dan moral. (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022)

Pendidikan pada masa usia dini memungkinkan anak untuk menyerap informasi hingga 80% karena pada periode ini perkembangan anak berlangsung sangat cepat. Dengan demikian, masa ini dikenal sebagai masa emas dalam tumbuh kembang anak. Pendidikan pada masa ini merupakan fondasi utama bagi pendidikan generasi penerus bangsa. Maka dari itu, pendidikan yang diberikan secara maksimal akan membawa dampak positif bagi kemajuan generasi muda dan turut berpartisipasi pada kemajuan bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pendidikan yang diberikan kepada anak sejak masa kelahiran hingga usia 6 tahun memiliki tujuan utama untuk memberikan rangsangan yang sesuai, sehingga anak dapat berkembang secara maksimal dan memiliki kesiapan yang cukup untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022)

**B. Media Pembelajaran Edukatif Berbasis aktivitas seni dalam mengasah motorik halus dan kreativitas anak usia dini**

Media secara harfiah berarti "perantara". Associations mendeskripsikan media sebagai kumpulan platform dan bentuk yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Gagné, media mencakup segala unsur dalam lingkungan belajar yang mampu mendorong

siswa untuk belajar. Oleh karena itu, Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana atau perangkat yang dimanfaatkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan utama untuk mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, media pendidikan juga berperan dalam membantu siswa memahami dan menerima instruksi yang diberikan oleh pengajar. (Fatimah et al., 2023)

Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, fokus, dan semangat belajar siswa guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Anak-anak cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika mereka belajar melalui sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, dibutuhkan media yang efektif untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang menarik, yang akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu mendorong partisipasi peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran. Salah satu media penting yang dapat mendukung pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan motorik anak, adalah media edukatif. Media edukatif merupakan sarana yang memiliki nilai pendidikan dan mampu mendorong perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. (Apsari et al., 2020)

Motorik halus merujuk pada kemampuan anak dalam mengontrol gerakan kecil yang terkoordinasi, khususnya pada bagian tubuh seperti jari, tangan, dan pergelangan tangan. Keterampilan ini mencakup aktivitas yang membutuhkan ketelitian, koordinasi yang baik, serta gerakan yang lembut dan presisi. Kemampuan motorik halus memiliki peranan penting bagi anak usia dini karena sangat berkaitan dengan perkembangan berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam penelitian ini, pentingnya pengembangan motorik halus pada anak usia dini terlihat melalui beberapa poin (1) Pengembangan keterampilan motorik halus, (2) Stimulasi kreativitas dan kemampuan berekspresi, (3) Peningkatan kemampuan konsentrasi dan fokus, (4) Integrasi motorik halus ke dalam proses pembelajaran. (Harianja et al., 2023)

Tujuan dari kajian ilmiah ini untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai, menempel, dan mencap (finger painting) yang dilaksanakan di Satuan PAUD Sejenis Taman Posyandu Plongko, berlokasi di Jl. Puncak Jaya 1 No.12 RT 05/RW 01, Lingkungan 1 Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Adapun tujuan dari kajian ilmiah ini adalah sebagai berikut:

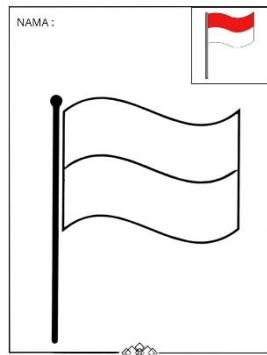
1. Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus: ini berfokus pada upaya mengembangkan keahlian dalam motorik halus pada anak usia dini. Aktivitas seperti mewarnai menjadi sarana utama karena melibatkan koordinasi gerakan kecil, seperti memegang alat tulis, menentukan pilihan warna, serta mengarahkan gerakan tangan secara tepat saat mewarnai. Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan mampu meningkatkan keterampilan koordinatif antara tangan dan jari mereka secara bertahap.
2. Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Ekspresi: ini juga bertujuan untuk meningkatkan daya cipta dan ekspresi peserta didik melalui kebebasan dalam memilih serta memadukan warna pada gambar, sehingga peserta didik mampu mengekspresikan imajinasi dan ide-ide secara bebas.
3. Meningkatkan Kemampuan Fokus dan Konsentrasi: Aktivitas yang dilakukan diharapkan dapat membantu anak-anak melatih konsentrasi serta meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus pada suatu tugas dalam waktu tertentu, yang bermanfaat bagi proses belajar selanjutnya.
4. Mengintegrasikan Keterampilan Motorik Halus ke dalam Proses Pembelajaran: Ini juga bertujuan menunjukkan bahwa kegiatan seperti mewarnai, menempel, dan mencap dapat dijadikan bagian integral dalam pembelajaran anak usia dini, serta mampu diterapkan secara efektif dalam kurikulum pendidikan. (Harianja et al., 2023)

Media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam bentuk game edukatif dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Game edukatif menjadi sarana yang efektif dan menarik bagi anak usia dini, sebab pada masa ini anak cenderung menikmati proses belajar melalui aktivitas bermain. (Azizatunnisa et al., 2022)

Kelompok KDLK 15 ini dalam pengabdian di Taman Posyandu membantu pembelajaran dengan cara menggunakan media edukatif berbasis aktivitas seni seperti; mewarnai, menempel, dan men cap (*Finger Painting*), berikut penjelasannya:

1. Mewarnai

Mewarnai merupakan aktivitas menambahkan warna pada suatu objek tertentu dengan menggunakan alat seperti krayon, pensil warna, atau cat, guna menciptakan atau memperindah tampilan visual. Disini kami menyiapkan selembar kertas bergambarkan bendera Indonesia yang tidak berwarna. Disini guru menjelaskan arti dari gambar tersebut kemudian memberikannya kepada anak-anak dan memerintahkan kepada anak-anak supaya digambar sesuai dengan arahan guru yaitu kotak yang atas diberi warna merah dan yang bawah diberi warna putih. Kegiatan ini bersifat menyenangkan dan dapat merangsang kreativitas anak, serta bermanfaat bagi perkembangan motorik halus, konsentrasi, kreativitas, relaksasi dan daya imajinasi anak.



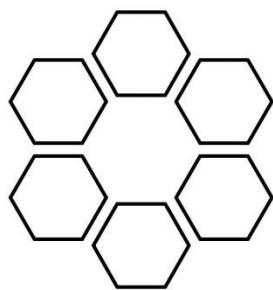
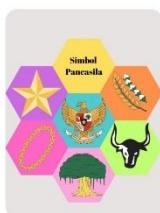
**Gambar 3.1.** Media Mewarnai



**Gambar 3.4.** Pelaksanaan kegiatan mewarnai

2. Menempel

Menempel, yang juga dikenal sebagai kegiatan kolase, adalah proses merekatkan berbagai macam bahan seperti kertas, kain, atau benda lainnya ke permukaan datar seperti kertas atau karton. Aktivitas ini memiliki beragam manfaat, khususnya bagi peserta didik, antara lain membantu perkembangan motorik halus, merangsang kreativitas, melatih koordinasi antara mata dan tangan, dan memperkenalkan berbagai warna dan bentuk.



**Gambar 3.5.** Seni Menempel



**Gambar 3.6.** Pelaksanaan Menempel

3. Men cap (*Finger Painting*)

Finger painting merupakan metode melukis yang memanfaatkan jari tangan sebagai alat utama untuk mengoleskan cat pada permukaan seperti kertas atau kanvas. Teknik ini

bermanfaat dalam melatih keterampilan motorik halus, merangsang imajinasi, dan menjadi sarana untuk peserta didik dalam mengekspresikan diri.



**Gambar 3.3.** hasil dari men cap (*Finger Painting*)



**Gambar 3.8.** hasil dari men cap (*Finger Painting*)

### C. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mengumpulkan dan mengolah informasi guna mengetahui sejauh mana perkembangan anak telah tercapai. Proses ini disesuaikan dengan indikator perkembangan anak dan merujuk pada standar penilaian yang berlaku. Penggunaan berbagai bahan dalam kegiatan belajar dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu bentuk kegiatan yang mendukung hal ini adalah mewarnai, menempel, dan mencap (*finger painting*). (Carissa & Hasibuan, 2024)

Evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai target pembelajaran, yaitu mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas mewarnai, menempel, dan mencap (*finger painting*) dengan bahan yang telah disiapkan. Namun demikian, masih ada beberapa anak yang belum sepenuhnya menunjukkan kemampuan kreativitas secara optimal. Jika seorang anak belum menunjukkan ekspresi alami dalam dua aspek (kelancaran dan keluwesan) tersebut, maka ia memerlukan pendampingan lebih intensif dari guru. Langkah selanjutnya bagi anak yang belum mencapai indikator adalah kembali diarahkan kepada guru untuk mendapatkan pendekatan yang lebih personal. Selain itu, anak perlu terus dimotivasi karena motivasi sangat berperan dalam menumbuhkan kreativitas. (Carissa & Hasibuan, 2024)

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan mewarnai, menempel, dan mencap (*finger painting*) di Satuan PAUD Sejenis Taman Posyandu Plongko dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan mencakup berbagai persiapan yang dilakukan oleh pendidik sebelum proses belajar berlangsung, seperti menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan, menyusun jadwal kegiatan, serta menyiapkan lokasi pembelajaran. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan terhadap peserta didik dengan menggunakan metode observasi terhadap perilaku anak dan hasil karya mereka. Melalui

evaluasi ini, guru menyusun catatan perkembangan individu untuk memantau kemajuan masing-masing anak di Taman Posyandu Plongko. Di Satuan Paud Sejenis Taman Posyandu Plongko masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mewarnai, menempel, dan men cap (*Finger Painting*). Anak belum menunjukkan kreativitas dalam menggunakan pensil warna atau krayon, termasuk dalam mencampur dan memadukan warna. Ia masih bergantung pada arahan, bimbingan, serta contoh dari guru, dan tampak kurang percaya diri dalam berkarya. Maka dari itu pendidik di masa kini memiliki tuntunan penting yaitu kemampuan untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam mengimplementasikan serta mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya media edukatif ini dapat berpengaruh dalam perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Penggunaan game edukatif ini dapat membuat peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mereka cenderung menikmati proses belajar melalui aktivitas bermain.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELIYAWATI/MEDIA PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIYAWATI/MEDIA PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Carissa, J., & Hasibuan, P. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting , Menempel dan Mewarnai di RA Nur Hadijah Desa Pangirkiran. *AL-HANIF: JURNAL PENDIDIKAN ANAK DAN PARENTING*, 4(2), 49–56.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Harianja, J., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4837–4847. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5158>
- Masyarakat, J. P., Al-mannar, A. M., & Tinggi, D. T. (2024). Menyala. *Menyala Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 62–75.