

MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK TK MELALUI PROJECT MEWARNAI DAN FUN GAMES

Aldi Kusuma Hadi Saputra¹, Alisya Nur Azizah², Annisa Wahyu Nur Aida³, Buena Indira Syabila Early⁴,

Carolus Satria Hartadi⁵, Deeana Natasha Tanuwijaya⁶, Febriyanto Putra Pratama⁷

Program Studi Keperawatan Anestesiologi, ITSK RS dr Soepraoen Malang

E-mail: *aldikusumahadisaputra@gmail.com¹, azizahalisya805@gmail.com², earlysybila@gmail.com³,
www.crl086@gmail.com⁴, natashadeeana@gmail.com⁵, febriyantptr5@gmail.com⁶

ABSTRAK

Proyek ini dilaksanakan di TK AGAPE MALANG dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali warna melalui serangkaian kegiatan, termasuk mewarnai dan fun games berbasis warna. Kegiatan ini memanfaatkan fasilitas sekolah yang tersedia dan dirancang dengan pendekatan yang terstruktur, interaktif, dan inklusif. Pelaksanaan program ini difokuskan untuk merangsang pemahaman kognitif, menstimulasi daya imajinasi, serta mendorong partisipasi aktif anak, yang secara spesifik berfungsi mengasah keterampilan motorik halus. Selain manfaat akademis dan perkembangan fisik, kegiatan ini juga diharapkan berkontribusi positif terhadap pembangunan nilai spiritual dan peningkatan kualitas kehidupan social partisipan. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji efektivitas gabungan metode mewarnai dan permainan dalam memperkuat kemampuan motorik halus anak usia dini

Kata kunci

Motorik Halus, Mewarnai, Kreativitas, Anak Usia Dini, Pengenalan Warna

ABSTRACT

This project was implemented at AGAPE Kindergarten in Malang and aimed to improve children's ability to recognize colors through a series of activities, including coloring and fun color-based games. These activities utilized available school facilities and were designed with a structured, interactive, and inclusive approach. The implementation of this program focused on stimulating cognitive understanding, stimulating imagination, and encouraging children's active participation, which specifically functioned to hone fine motor skills. In addition to academic benefits and physical development, this activity was also expected to contribute positively to the development of spiritual values and improve the quality of social life of participants. The main focus of this study was to examine the effectiveness of the combined coloring and game methods in strengthening fine motor skills in early childhood.

Keywords

Fine Motor Skills; Coloring; Early Childhood Creativity; Color Recognition

1. PENDAHULUAN

Mempersiapkan masa depan individu memerlukan stimulasi optimal terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis sejak usia dini, yakni periode penting dari lahir hingga usia enam tahun. Masa emas (golden age) ini harus dimanfaatkan untuk mengasah berbagai kemampuan fundamental anak, seperti kemampuan motorik dan kreativitas, yang keduanya merupakan penentu penting bagi kompetensi anak di kemudian hari (Panggabean et al., 2023). Selain itu, pengembangan kreativitas sejak dini juga memiliki korelasi kuat dengan kemampuan anak dalam mengendalikan emosi.

Kreativitas adalah potensi bawaan yang dimiliki oleh setiap individu, terutama anak-anak, namun tingkatannya bervariasi karena dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan. Sebagai potensi alamiah, kreativitas perlu dikembangkan secara optimal. Pengembangan kreativitas akan mencapai hasil terbaik jika strategi pengasahan kemampuan anak mengintegrasikan kedua faktor tersebut (Rahmawati et al., 2021).

Salah satu kegiatan sederhana namun efektif untuk meningkatkan kreativitas anak adalah melalui aktivitas mewarnai. Mewarnai adalah proses pemberian warna pada suatu objek yang bertujuan untuk menumbuhkan bakat seni anak. Lebih jauh, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kemampuan analisis visual anak terhadap objek, membantu mereka dalam menentukan palet warna, dan mengapresiasi daya pikir serta imajinasi mereka. Kegiatan mewarnai juga berperan penting dalam memperluas pengetahuan anak mengenai warna, termasuk pemahaman tentang pencampuran warna dasar. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yang mengatur lingkup pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun, meliputi klasifikasi benda berdasarkan warna, pengelompokan warna yang serupa, pengenalan pola warna, dan pengurutan benda berdasarkan gradasi warna (Hidayati et al., 2020).

Keterlibatan dalam aktivitas mewarnai dianjurkan untuk mengarahkan kebiasaan mewarnai spontan anak menjadi kegiatan yang bernilai edukatif, berkontribusi pada perkembangan dan pertumbuhan mereka. Kegiatan ini umum diterapkan di lembaga PAUD/TK, di mana anak-anak diajarkan untuk menganalisis gambar, menentukan pilihan warna, dan bahkan menciptakan warna baru (Kurniawan & Septogani, 2022). Secara psikologis, mewarnai juga merupakan aktivitas yang menyenangkan dan bebas tekanan, berfungsi sebagai sarana ekspresi imajinasi dan suasana hati ke dalam objek gambar.

Di TK AGAPE MALANG, meskipun perkembangan keterampilan motorik halus anak menunjukkan variasi yang signifikan—dengan 70% dari 60 siswa mampu menyelesaikan tugas mewarnai secara rapi, dan 30% lainnya masih menunjukkan kesulitan seperti mewarnai keluar garis atau tidak merata—gejala ini mengindikasikan bahwa koordinasi tangan-mata dan otot halus belum optimal. Masih adanya beberapa anak yang membutuhkan dukungan lebih lanjut, yang terlihat dari ketidakstabilan memegang alat tulis dan ketidakmampuan menyelesaikan tugas, menegaskan perlunya penyusunan kegiatan mewarnai yang lebih sistematis dan terarah, disesuaikan dengan tahapan perkembangan individual.

Faktor penyebab rendahnya capaian ini diduga terkait dengan pendekatan pembelajaran pra-sekolah yang terlalu dini menekankan aspek akademik (seperti membaca dan menulis), yang berisiko mengabaikan kesiapan sensorimotorik anak. Padahal, mewarnai sangat efektif dalam merang

sang saraf motorik kecil di jari, pergelangan, dan lengan, melibatkan perencanaan visual-motorik dan konsentrasi. Oleh karena itu, mewarnai dipilih sebagai fokus utama kegiatan pengabdian ini karena keunggulannya secara pedagogis dan psikologis. Selain meningkatkan koordinasi motorik halus, kegiatan ini menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, menyenangkan, dan bebas tekanan. Penggunaan alat tulis seperti krayon memungkinkan anak bereksplorasi dengan tekstur dan gradasi, yang pada gilirannya membangun rasa percaya diri dan kemandirian.

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendorong peningkatan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran mewarnai yang bermakna. Tujuan khususnya meliputi: (1.) Mengidentifikasi efektivitas penerapan kegiatan mewarnai gambar pada siswa kelompok B di TK AGAPE MALANG. (2.) Menilai peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B pasca partisipasi dalam kegiatan mewarnai. (3.) Menguji kontribusi konkret aktivitas mewarnai dalam mendukung perkembangan motorik halus, terutama dalam koordinasi tangan dan pengendalian alat tulis.

Pada dasarnya, kesiapan fisik dan psikologis adalah prasyarat keberhasilan pembelajaran optimal. Pendekatan mewarnai memberikan peluang besar bagi penguatan

keterampilan dasar ini, memungkinkan anak melatih fokus, mengendalikan gerakan, dan mengekspresikan ide secara visual dan terapeutik. Berdasarkan urgensi ini, penulis tertarik untuk melaksanakan pengabdian masyarakat guna meningkatkan kreativitas anak melalui mewarnai.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mengadopsi metode Integrasi Proyek Mewarnai dan Fun Games (Permainan Menyenangkan). Proyek mewarnai menjadi komponen utama, dipilih karena efektivitasnya yang telah teruji dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, khususnya melalui pelatihan koordinasi visual-motorik, kontrol gerakan jari, dan penguasaan alat tulis. Selain manfaat motorik, aktivitas ini juga memperkaya pemahaman anak tentang warna dan bentuk, sekaligus memicu kreativitas dan imajinasi. Seluruh kegiatan dilaksanakan di TK AGAPE MALANG menggunakan desain pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan inklusif, dengan tujuan utama untuk merangsang pemahaman kognitif dan menumbuhkan daya imajinasi anak.

Sebagai tambahan yang memperkuat, Fun Games diintegrasikan untuk menjamin suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan tanpa tekanan, sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain (learning through play) yang krusial bagi pendidikan anak usia dini. Melalui permainan ini, anak didorong untuk berpartisipasi aktif, yang secara simultan mendorong pengembangan kemampuan sosial dan emosional termasuk belajar berbagi, bekerja sama, mengikuti instruksi, dan mengelola perasaan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menjamin lingkungan belajar yang aman dan suportif. Dengan demikian, integrasi metode ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna, serta dapat berfungsi sebagai strategi alternatif untuk mengoptimalkan seluruh aspek tumbuh kembang anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Potensi Anak TK melalui Project Mewarnai

Project mewarnai merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan potensi anak taman kanak-kanak (TK). Kegiatan ini berperan penting dalam melatih motorik halus melalui koordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol gerakan jari. Menurut Santrock (2011), perkembangan motorik halus anak usia dini dapat distimulasi melalui aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil secara terkoordinasi, salah satunya melalui kegiatan mewarnai.

Selain itu, project mewarnai membantu anak mengenal warna dan bentuk, sekaligus menstimulasi kreativitas dan imajinasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Lowenfeld dan Brittain (1987) yang menyatakan bahwa kegiatan seni, termasuk mewarnai, berperan penting dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi diri anak. Kebebasan anak dalam memilih warna dan menyelesaikan tugas secara mandiri juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab sejak usia dini.



Gambar 1. Kegiatan Mewarnai

3.2 Peran Fun Games dalam Perkembangan Anak

Fun games atau permainan menyenangkan menjadi strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Melalui permainan, anak belajar bekerja sama, berbagi, mengikuti aturan, serta mengelola emosi. Menurut Hurlock (2013), bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosional karena melalui bermain anak belajar memahami diri sendiri dan orang lain.

Selain itu, fun games juga dapat dirancang untuk melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir sederhana. Piaget (1962) menegaskan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain, karena bermain memungkinkan anak membangun pengetahuannya secara aktif. Oleh karena itu, fun games menjadi sarana pembelajaran yang tepat untuk menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Kegiatan Fun Games

3.3 Integrasi Project Mewarnai dan Fun Games dalam Pembelajaran

Integrasi project mewarnai dan fun games menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi anak TK. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis bermain (learning through play) yang dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Suyanto (2005), pembelajaran PAUD sebaiknya dirancang secara holistik dengan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak dalam satu kegiatan

Dengan bimbingan guru yang tepat, kedua kegiatan ini mampu mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, meliputi aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, sehingga anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan pembahasan kegiatan pengabdian masyarakat di TK AGAPE MALANG, dapat disimpulkan bahwa integrasi project mewarnai dan fun games merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Kegiatan mewarnai terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui koordinasi mata dan tangan, pengendalian gerakan jari, serta ketepatan dalam menggunakan alat tulis. Selain itu, aktivitas ini juga berkontribusi dalam memperkaya pemahaman anak terhadap warna dan bentuk, sekaligus mengasah kreativitas dan imajinasi mereka.

Penggunaan fun games sebagai pendamping kegiatan mewarnai menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bebas tekanan, sehingga mendorong partisipasi aktif anak. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan emosional, seperti bekerja sama, mengikuti aturan, serta mengelola emosi. Integrasi kedua metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyeluruh bagi anak di taman kanak-kanak.

Dengan demikian, project mewarnai yang dipadukan dengan fun games dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan kesiapan fisik dan psikologis anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, S., Robingatun, R., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di TK Kehidupan Elfhaluy Tenggarong. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23–37.
- Kurniawan, I., & Septogani, S. (2022). Upaya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan mewarnai Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Bitung. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 2(2), 12.
- Panggabean, R. D. E., Limbong, W. S. B., & Laia, I. S. (2023). Meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan mewarnai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 41–47.
- Rahmawati, B., Ratnasari, E. M., & Suryadi, S. (2021). Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan mewarnai. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 1(1), 73–79.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Company.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.

Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill.

Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing