

**MEWARNAI GAMBAR HEWAN DAN BERMAIN PERAN BERSAMA ANAK PAUD
TUNAS HARAPAN, DESA NAPAN**

*(Coloring Animal Pictures and Role-Playing with Children of Tunas Harapan Pre-School,
Napan Village)*

**Yohanes Timbun Raja Mangihut Ronael Simarmata¹, Maria Emerentiana Ngadha L.^{2*}, Maria
Laurenci Fanny Permata Kale¹, Elisabet Tangkonda³**

¹Departemen Klinik Reproduksi Patologi Nutrisi, Program Studi Kedokteran Hewan, Fakultas
Kedokteran dan Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana, Kupang, NTT - Indonesia

²Program Studi Kedokteran Hewan, Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan, Universitas Nusa
Cendana, Kupang, NTT – Indonesia

³Departemen Ilmu Penyakit Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner, Program Studi Kedokteran
Hewan, Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan, Universitas Nusa Cendana, Kota Kupang, NTT
- Indonesia

*Korespondensi: mariatiana260@gmail.com

ABSTRAK. Kegiatan mewarnai gambar hewan dan bermain peran yang dilakukan di PAUD Tunas Harapan, Desa Napan, bertujuan untuk merangsang perkembangan kognitif, sosial emosional, dan motorik anak usia dini. Melalui aktivitas ini, anak-anak diajak untuk mengenal berbagai jenis hewan, mengembangkan imajinasi, dan melatih keterampilan motorik. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, dan nama hewan. Selain itu, anak-anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai dan bermain peran merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, pengenalan hewan, media pembelajaran

ABSTRACT. Animal coloring and role-playing activities carried out at PAUD Tunas Harapan, Napan Village, aim to stimulate the cognitive, social emotional, and motor development of early childhood. Through this activity, children are invited to get to know various types of animals, develop their imagination, and train their motor skills. The results of implementing the activity show that it can improve children's ability to recognize colors, shapes, and names of animals. In addition, children become more active and creative. Thus, it can be concluded that coloring and role-playing activities are effective learning methods for developing various aspects of early childhood development.

Keywords: early childhood, animal introduction, learning media

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, pengembangan daya pikir terhadap seorang anak harus ditanam sejak usia dini. Salah satu hal yang dapat mendukung daya serap otak anak adalah melalui pendidikan (Firmantoro, 2016). Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk masa depan bangsa. Tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas manusia yang unggul dan berkarakter (Kurnia, 2019). Anak usia dini adalah individu yang sedang aktif belajar dan bertumbuh. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang kaya, dan setiap anak memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda-beda

(Novia & Nurhafizah, 2020). Pendidikan anak usia dini ialah bentuk pendidikan dalam membangun karakter dan kecerdasan anak, dimana rentang usia lahir sampai 6 tahun masa emas perkembangan anak (*Golden Age*). Masa ini anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dan mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama, seni, dan moral pada anak usia dini (Rohiani, 2020).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6

(enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini menjadikan PAUD sebagai tahap awal pendidikan yang memberikan kontribusi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Arifudin *et al.*, 2021).

Gaya belajar merupakan kumpulan strategi yang digunakan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan belajarnya atau sebuah cara dimana anak-anak menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar (Qadafi, 2021). Terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak, salah satunya adalah lingkungan belajar yang kondusif. Dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, diperlukan adanya pengelolaan lingkungan belajar yang baik.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, sehingga untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, pendidikan anak usia dini (PAUD) harus dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif. Hal ini dapat dilakukan dengan menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan yang disukai yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan motorik anak. Salah kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan belajar sambil bermain yaitu kegiatan mewarnai.

Pembelajaran mewarnai merupakan salah satu cara dalam merangsang perkembangan kognitif dan motorik anak. Dalam mewarnai, guru dituntut untuk selalu sabar dalam mengarahkan dan membimbing anak, baik dalam mengenal warna dan kerapian dalam mewarnai. Dengan demikian, anak akan tumbuh menjadi individu yang kreatif dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan keaktifan anak dalam mewarnai.

Banyak anak usia dini di Desa Napan yang hanya sibuk bermain dan tidak ada kemauan

untuk pergi sekolah. Melihat permasalahan ini maka perlunya dilakukan pengabdian pada PAUD Tunas Harapan di Desa Napan dengan menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain melalui media mewarnai untuk meningkatkan inisiatif dari anak dalam proses belajar. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan keaktifan anak usia dini melalui media mewarnai.

METODE

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Tunas Harapan, Desa Napan, Kecamatan Bikomi Utara, Kabupaten Timor Tengah Utara, Nusa Tenggara Timur pada bulan Juli tahun 2024. Jumlah anak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah 19 orang anak. Jenis kegiatan yang dilakukan berupa pengenalan jenis-jenis hewan dan mewarnai gambar hewan, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keaktifan anak. Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan meliputi kegiatan perencanaan, perancangan desain, persiapan alat dan bahan, serta survei lokasi kegiatan.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Analisa kemampuan: tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam menjawab gambar-gambar hewan yang ditunjukkan kepada mereka. Setiap jawaban benar akan diberikan gambar hewan untuk diwarnai.
 - b. Pembagian media gambar: tahap ini media gambar yang telah disediakan diberikan kepada anak-anak. Selain itu, disediakan juga pensil warna yang akan dipergunakan dalam kegiatan mewarnai.
 - c. Mengarahkan anak-anak untuk memberikan warna sesuai dengan petunjuk warna gambar yang

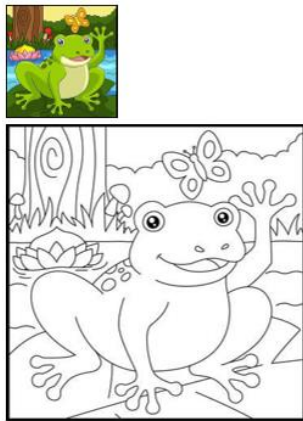
disediakan. Misalnya gambar katak yang berwarna hijau (Gambar 1).

d. Memberikan hadiah

Tahap ini, anak-anak yang telah menyelesaikan kegiatan mewarnai diberikan hadiah berupa 1 paket peralatan mewarnai sebagai bentuk motivasi dan semangat pada anak-anak untuk terus belajar.

e. Evaluasi

Tahapan ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam mewarnai yaitu dalam hal pengetahuan dan keterampilan.



Gambar 1. Media gambar katak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan mahasiswa-mahasiswi Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Program Studi Kedokteran Hewan Undana. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak PAUD Tunas Harapan di Desa Napan dengan jumlah 19 orang anak. Semua anak yang terlibat begitu aktif, ceria, dan antusias dalam mengikuti kegiatan mewarnai yang diselenggarakan pada tanggal 30 Juli 2024.

Kegiatan yang dilaksanakan di PAUD Tunas Harapan yaitu kegiatan mewarnai sekaligus memperkenalkan jenis hewan lewat gambar yang disediakan. Tahap pertama yang dilakukan dengan mengamati kemampuan anak dalam mengenal gambar hewan yang ditunjukkan. Kegiatan memperkenalkan hewan pada anak-anak tidak hanya memberikan

informasi, tetapi juga untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Aspek kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir, menerima, mengolah informasi, dan memecahkan masalah (Rasiman, 2023). Perkembangan aspek kognitif berkaitan erat dengan proses berpikir dan kecerdasan anak. Kecerdasan anak berkembang melalui proses eksplorasi dan stimulasi yang aktif. Proses belajar yang aktif membantu anak-anak dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis dan kreatif (Slamet, 2021). Pada saat pengenalan hewan, anak-anak diberikan pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman tentang hewan dan membuat anak aktif berpikir dan mencari jawaban atas rasa ingin tahu (Gambar 2). Anak-anak juga bermain peran dengan cara memperagakan ciri khas dari hewan yang ditunjukkan. Melalui bermain peran ini, anak-anak mencoba mengeksplorasi dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Setiap pertanyaan dengan jawaban benar akan diberikan gambar hewan untuk diwarnai.



Gambar 2. Kegiatan pengenalan hewan

Kegiatan selanjutnya adalah tim memberikan kertas yang berisi gambar hewan dan pensil warna pada setiap anak. Tim memberikan arahan kepada anak-anak untuk mewarnai gambar tersebut sesuai dengan petunjuk yang terdapat di dalam gambar (Gambar 3). Kegiatan mewarnai adalah cara untuk mengembangkan keterampilan dan

keaktivitas anak, serta kemampuan motorik hingga sosial emosional. Aspek motorik adalah kemampuan anak dalam menggunakan anggota gerak sehingga mampu saling berkoordinasi antara anggota bagian tubuh. Aspek sosial emosional adalah kemampuan anak dalam mengontrol diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta melatih emosional anak dalam menentukan warna yang akan dipilih (Rasiman, 2023; Sülter *et al.*, 2022). Selain itu, mewarnai dapat membantu anak-anak belajar tentang warna, bentuk, dan konsep ruang, serta menstimulasi koordinasi antara mata dan tangan.



Gambar 3. Proses pewarnaan.

Setiap anak yang melakukan kegiatan mewarnai akan diberikan hadiah 1 paket peralatan mewarnai (Gambar 4). Pemberian hadiah ini bertujuan agar anak-anak lebih semangat belajar dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas dalam mewarnai.



Gambar 4. Pemberian paket mewarnai.

Berdasarkan hasil monitoring selama pelaksanaan kegiatan dan evaluasi terlihat anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengenalan hewan dan mewarnai ini. Anak-anak juga sudah menunjukkan kemajuan yang baik dalam hal keterampilan mewarnai. Namun, masih ada beberapa anak yang perlu diberikan pendampingan dan dorongan yang lebih.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi perkembangan anak baik dalam aspek kognitif, motorik, maupun sosial emosional. Mengenalkan anak tentang jenis-jenis hewan melalui sarana mewarnai dapat memberikan suasana baru pada kegiatan belajar. Dengan teknik pengajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Aprianto, D., Rusandi, H., Hidayah, N., Parihan, & Arfa, M. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pelatihan Dengan Media Mewarnai. *GHIRAH: Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Komunitas*, 1(1), 23–32.
<https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/ghirah/article/download/157/96>
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., & Harianti, R. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Firmantoro, K. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Techo Nusa Mandiri*, XIII(2).
- Kurnia, I. (2019). *Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di Pendidikan Anak Usia Dini Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu*. 2(2), 67–79.

- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>
- Qadafi, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Sanabil.
- Rasiman, N. B. (2023). Kegiatan Mewarnai Sebagai Dukungan Psikologis Anak Didik Di Masa Pandemi Covid-19 Bersama Anak Sekolah Dasar Di Dusun Ruva Bakubakulu, Kecamatan Palolo. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)*, 6(2), 565–574.
- Rohiani, D. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus dan Seni (Mewarnai Gambar). *Jurnal Pendidikan Aura*, 12(1), 79–87.
- Slamet, S. (2021). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai dan. *Jurnal Warta LPM*, 24(1), 59–68.
- Sülter, R. E., Ketelaar, P. E., & Lange, W. (2022). Computers & Education SpeakApp-Kids! Virtual reality training to reduce fear of public speaking in children – A proof of concept. *Computers & Education*, 178.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104384>