

Mewarnai Cerita, Mewarnai Masa Depan: Pengembangan Kreativitas dan Kecerdasan Emosional Anak SD Melalui Kegiatan Mewarnai

Arofah Minasari¹, Erina Ikawati

Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36A, Kentingan, Jebres, Surakarta Indonesia

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Riwayat artikel: Received: 30 April 2026 Revised: 25 Mei 2026 Accepted: 31 Mei 2026</p>	<p><i>Anak usia sekolah dasar di daerah pedesaan sering mengalami keterbatasan pengembangan kreativitas, motorik halus, dan kecerdasan emosional akibat minimnya kegiatan seni yang menyenangkan serta dampak pasca-pandemi. Penelitian pengabdian masyarakat ini bertujuan mengatasi permasalahan tersebut melalui kegiatan mewarnai karakter kesukaan anak di SDN Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Pemilihan topik didasarkan pada potensi mewarnai sebagai media sederhana namun efektif untuk merangsang perkembangan holistik anak sesuai Kurikulum Merdeka. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2025 dengan melibatkan 19 siswa kelas 1 menggunakan pendekatan participatory action research. Modul berisi 20 lembar gambar karakter populer, seperti Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, dll, yang selanjutnya dikombinasikan dengan storytelling dan refleksi. Data dikumpulkan melalui pretest-posttest, observasi partisipan dan angket kepuasan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: kreativitas sebesar 55,9%, motorik halus 62,2%, dan kecerdasan emosional 53,5%. Siswa juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri serta kemampuan ekspresi diri. Program ini membuktikan bahwa kegiatan mewarnai berbasis minat anak merupakan strategi yang efektif dan murah untuk mendukung pendidikan holistik di sekolah pedesaan. Keberlanjutan program di sekolah lain di Kabupaten Blora sangat dianjurkan.</i></p>
<p>Kata kunci: Kecerdasan Emosional Kreatifitas Anak Kurikulum Merdeka Mewarnai Motorik Halus</p>	
<p>Penulis korespondensi: Arofah Minasari, arofah.minasari@staff.uns.ac.id</p>	<p>DOI: https://doi.org/10.54732/semarjpkm.v2i1.4</p>

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia sekolah dasar (SD) merupakan fondasi krusial dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan kognitif serta emosional individu [1]. Di era digital saat ini, anak-anak semakin terpapar oleh layar gadget yang cenderung pasif, sehingga mengurangi kesempatan untuk mengembangkan motorik halus, imajinasi, dan kecerdasan emosional melalui aktivitas fisik dan kreatif [2]. Kegiatan mewarnai, sebagai salah satu bentuk ekspresi seni sederhana, terbukti efektif dalam merangsang perkembangan tersebut. Namun, di banyak sekolah dasar di wilayah pedesaan, termasuk di Kabupaten Blora, Jawa Tengah, kegiatan ini belum dimanfaatkan secara optimal.

SDN Semanggi, yang berlokasi di Desa Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora [3], merupakan salah satu sekolah negeri yang melayani siswa dari keluarga petani dan masyarakat pedesaan dengan akses fasilitas yang terbatas. Seperti banyak sekolah di Blora, SDN Semanggi menghadapi tantangan klasik pendidikan di daerah pinggiran: minimnya sarana dan prasarana seni, kurikulum yang masih berfokus pada aspek kognitif akademik, serta rendahnya kegiatan ekstrakurikuler yang menyenangkan dan kreatif [4]. Data dari berbagai sumber menunjukkan bahwa sekolah-sekolah di Kabupaten Blora sering kali mengalami keterbatasan dalam pembinaan

minat bakat dan kreativitas siswa, terutama pasca-pandemi COVID-19 yang memperburuk kondisi motorik halus dan regulasi emosi anak.

Menurut penelitian, kegiatan mewarnai memiliki manfaat multidimensional [5]. Secara motorik halus, aktivitas ini melatih otot kecil pada jari, tangan, dan pergelangan, yang sangat penting sebagai persiapan menulis dan aktivitas sehari-hari. Dari segi kognitif, mewarnai meningkatkan konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan pengenalan warna serta bentuk. Sementara itu, aspek emosionalnya sangat kuat karena anak dapat mengekspresikan perasaan melalui pilihan warna dan karakter yang digambar [6]. Studi literature menjelaskan aktivitas seni visual efektif sebagai media perkembangan anak SD [7]. FUNCraft mendorong kreativitas dan motorik halus anak. Lomba mewarnai kaligrafi memperkuat antusiasme, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, dan karakter Islami siswa [2]. Aktivitas mewarnai seni rupa juga menstimulasi motorik, imajinasi, serta perkembangan kognitif, sosial, dan psikomotorik [8]. Temuan ini menjadi dasar pengembangan kegiatan mewarnai untuk kreativitas dan kecerdasan emosional anak.

Pengamatan awal SDN Semanggi menunjukkan bahwa siswa kelas 1 (total 20 siswa) memiliki minat tinggi terhadap karakter-karakter populer seperti Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, dll. Karakter tersebut merupakan anomaly yang sering muncul di media sosial [9]. Namun, mereka jarang mendapat kesempatan untuk mewarnai gambar-gambar tersebut secara terstruktur. Kebanyakan siswa hanya mengenal mewarnai melalui buku tulis sederhana atau gadget, yang kurang mendukung pengembangan kreativitas mendalam. Kondisi ini selaras dengan temuan nasional bahwa banyak anak SD di daerah pedesaan mengalami penurunan kemampuan motorik halus dan kesulitan mengelola emosi pasca-pandemi, akibat berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial yang bermakna.

Teori perkembangan Jean Piaget menekankan bahwa anak usia SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar terbaik melalui pengalaman konkret dan manipulasi objek, termasuk aktivitas seni seperti mewarnai [10]. Lev Vygotsky menambahkan pentingnya Zone of Proximal Development (ZPD) melalui interaksi sosial dan bimbingan orang dewasa (scaffolding) dalam kegiatan kreatif [11]. Sementara Daniel Goleman dalam teori kecerdasan emosional (EQ) menyatakan bahwa kemampuan mengenali dan mengelola emosi sejak dini menjadi prediktor keberhasilan hidup yang lebih kuat daripada IQ semata [12]. Mewarnai karakter kesukaan anak dapat menjadi media yang powerful untuk mengintegrasikan ketiga teori ini, karena anak merasa senang, termotivasi, dan bebas berekspresi.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDN Semanggi memberikan ruang bagi proyek berbasis minat siswa dan penguatan karakter [13]. Namun, implementasinya masih terkendala oleh keterbatasan sumber daya manusia dan bahan ajar kreatif. Kegiatan mewarnai bertema karakter kesukaan anak belum menjadi bagian rutin, sehingga terdapat kesenjangan (gap) antara potensi siswa dan kesempatan yang tersedia. Hal ini berpotensi menghambat perkembangan holistik anak, terutama di wilayah Blora yang mayoritas masyarakatnya bergantung pada sektor pertanian dengan tingkat pendidikan orang tua yang relatif rendah. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui kegiatan mewarnai yang menyenangkan, edukatif, dan berbasis karakter kesukaan anak. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas dan kecerdasan emosional siswa SDN Semanggi, tetapi juga menjadi model bagi sekolah-sekolah lain di Kecamatan Jepon dan Kabupaten Blora.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif siswa, guru, dan mahasiswa. Kegiatan berlangsung di SDN Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Jawa Tengah, pada bulan Juli-Agustus 2025. Tahapannya disajikan pada Tabel 1. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 sebanyak 20 orang.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program Berbasis Siklus PAR

No	Fase	Aktivitas Utama	Luaran
1.	Perencanaan (Planning)	Observasi awal, identifikasi minat siswa, penyusunan modul 20 lembar gambar, pelatihan fasilitator	Modul mewarnai, jadwal kegiatan
2.	Tindakan (Action)	Storytelling interaktif (20 menit), kegiatan mewarnai inti (70 menit), refleksi kelompok kecil (30 menit)	Lembar gambar berwarna, catatan refleksi
3.	Observasi (Observation)	Observasi partisipan, pencatatan perkembangan motorik dan emosional, dokumentasi foto/video	Catatan lapangan, dokumentasi visual
4.	Refleksi (Reflection)	Pretest-posttest, wawancara mendalam, angket kepuasan, analisis tematik	Data kuantitatif dan kualitatif, laporan akhir

Sumber: Rancangan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, 2025

Tahapan kegiatan dibagi menjadi tiga fase utama. Yaitu, observasi awal ke sekolah, identifikasi minat siswa terhadap karakter, penyusunan modul, dan pelatihan mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator. Modul mewarnai yang dikembangkan terdiri dari 20 lembar gambar karakter kesukaan anak-anak, antara lain Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, dll. Setiap lembar dirancang dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan usia dan kelas siswa.

Tahap selanjutnya adalah sesi bercerita (*storytelling*) atau diskusi singkat tentang karakter, dilanjutkan kegiatan mewarnai selama 45–60 menit, dan diakhiri dengan refleksi kelompok kecil mengenai perasaan dan cerita yang muncul saat mewarnai. Dalam fase evaluasi, tim pengabdian akan Menyusun laporan laporan, pameran hasil karya siswa, serta pengumpulan data secara menyeluruh. Teknik pengumpulan data meliputi *pretest-posttest* untuk mengukur peningkatan kreativitas dan kecerdasan emosional, observasi partisipan selama kegiatan, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, dokumentasi foto dan video, serta angket kepuasan siswa dan guru.

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Data kuantitatif diolah menggunakan statistik sederhana berupa persentase dan rata-rata skor pretest-posttest. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis tematik untuk menggali persepsi, pengalaman, dan makna yang muncul dari kegiatan mewarnai karakter kesukaan anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Mewarnai Cerita, Mewarnai Masa Depan: Pengembangan Kreativitas dan Kecerdasan Emosional Anak SD Melalui Kegiatan Mewarnai” di SDN Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Jawa Tengah, berlangsung efektif. Pertemuan yang diselenggarakan pada bulan Juli-Agustus 2025 ini diikuti secara penuh oleh 20 siswa kelas 1, dengan tingkat kehadiran rata-rata mencapai 98,6%. Struktur setiap pertemuan bersifat konsisten untuk memberikan rasa aman dan rutinitas bagi siswa, sekaligus memungkinkan perkembangan bertahap sesuai tahap perkembangan kognitif yang dijelaskan Jean Piaget.

Setiap pertemuan dimulai dengan tahap pembukaan selama 20 menit yang berfokus pada *storytelling* interaktif. Tim pengabdian akan menceritakan latar belakang karakter yang akan diwarnai hari itu, kemudian memancing diskusi siswa mengenai karakter tersebut. Tahap ini sangat penting karena sesuai dengan teori Piaget tentang tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), di mana anak usia SD (7–11 tahun) belajar paling optimal melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan objek serta cerita [14]. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan inti mewarnai selama 70 menit menggunakan lembar gambar dari modul yang terdiri atas 10 karakter kesukaan anak, seperti Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, dll. Siswa diberi kebebasan memilih warna, menambahkan detail, serta bereksperimen dengan latar belakang. Tahap penutup selama 30 menit digunakan untuk refleksi

kelompok kecil, di mana setiap siswa menceritakan gambarnya, perasaan yang muncul, serta pesan yang dipetik dari karakter tersebut. Pendekatan ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga mendukung perkembangan operasional konkret Piaget melalui manipulasi benda nyata (krayon dan kertas) serta internalisasi konsep melalui cerita.

Diawal kegiatan, siswa kelas 1 masih banyak yang kesulitan menggenggam krayon dengan benar dan sering keluar garis. Namun, antusiasme mereka sangat tinggi karena karakter ini sudah sangat familiar dari tayangan televisi. Di fase awal ini, siswa diajarkan untuk mewarnai bagian yang mereka sukai (tahapan ini dibebaskan untuk memulai dari wajah karakter, atau badan, bahkan di luar karakter, seperti pohon, dll). Tahap selanjutnya, siswa mulai terbiasa memegang krayon sehingga terlihat kemajuan yang signifikan, khususnya pada siswa perempuan yang mulai berani memadukan warna-warna cerah dan menambahkan detail aksesoris. Di fase interaksi sosial yang semakin aktif dimana siswa saling berbagi krayon, berdiskusi pilihan warna, serta tertawa bersama, mencerminkan proses sosialiasi yang menjadi bagian penting dalam teori Piaget. Di sesi akhir kegiatan, di mana siswa tidak hanya mewarnai tetapi juga menulis cerita pendek sederhana di belakang gambar dan mempresentasikannya di depan kelas. Kegiatan diakhiri dengan pameran hasil karya di halaman sekolah yang dihadiri oleh para siswa dan tim pengabdian. Total 19 lembar karya seni dari 19 siswa yang berhasil dihasilkan dan kemudian dijilid menjadi buku cerita bergambar sebagai kenang-kenangan. Dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 1.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. Dokumentasi kegiatan: (a) Siswa laki-laki mewarnai; (b) Siswa perempuan mewarnai; (c) Hasil mewarnai; (d) Foto bersama semua siswa

Tabel 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Siswa SDN Semanggi

Aspek	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)	Peningkatan (poin)	Peningkatan (%)
Kreativitas	51,8	82,4	+30,6	59,1
Motorik Halus	47,3	81,2	+33,9	71,7
Kecerdasan Emosional	54,6	85,1	+30,5	55,9
Rata-rata Keseluruhan	51,2	82,9	+31,7	61,9

Sumber: Data primer pengabdian masyarakat, 2025

Pengukuran dampak program dilakukan melalui pretest sebelum pertemuan pertama dan posttest setelah pertemuan terakhir menggunakan instrumen rubrik yang telah divalidasi secara sederhana dengan skor maksimal 100 untuk setiap aspek. Hasilnya disajikan pada Tabel 2. Peningkatan motorik halus yang paling tinggi (71,7%) sangat sesuai dengan teori Piaget, karena aktivitas mewarnai melibatkan manipulasi fisik langsung yang membantu anak mengembangkan koordinasi mata-tangan dan kontrol otot halus pada tahap operasional konkret. Peningkatan kreativitas sebesar 59,1% menunjukkan bahwa siswa mulai mampu berpikir fleksibel dan

menambahkan elemen baru di luar templat gambar. Sementara peningkatan kecerdasan emosional sebesar 55,9% membuktikan bahwa kegiatan ini membantu siswa mengekspresikan perasaan melalui pilihan warna dan cerita.

Kutipan siswa dan guru memberikan gambaran yang hidup tentang pengalaman mereka. Rina, mengungkapkan, "*Dulu saya takut gambar tangan Balerina karena melengkung, tapi sekarang saya berani dan suka warnanya pink. Saya merasa senang dan bangga.*". dilanjutkan dengan Andi, berkata, "*Waktu mewarnai Tung Tung Sahur, saya ingat sahur bersama ayah. Sekarang saya tidak mudah marah lagi kalau dimarahi di rumah.*" Sinta menambahkan, "*Mewarnai rumah membuat saya merasa berada di rumah dan mengerspresikan rumah yang saya inginkan*". Dari sisi guru, menyatakan, "*Anak-anak yang biasanya pemalu dan gelisah sekarang lebih tenang, sabar, dan aktif bercerita tentang gambar mereka.*" Kepala Sekolah SDN Semanggi, menambahkan, "*Program ini membuka mata kami bahwa kegiatan seni sederhana bisa memberikan dampak besar bagi siswa di sekolah pedesaan.*"

Pembahasan hasil pengabdian ini sangat selaras dengan teori Jean Piaget tentang tahap operasional konkret. Menurut Piaget, anak pada usia SD sudah mampu melakukan operasi logis konkret, seperti mengklasifikasikan warna, memahami hubungan sebab-akibat, dan memanipulasi objek nyata. Kegiatan mewarnai karakter memberikan pengalaman konkret yang kaya, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan konservasi, klasifikasi, dan seriasi melalui pilihan warna dan detail gambar. Selain itu, proses refleksi setelah mewarnai membantu anak melakukan internalisasi pengalaman, yang merupakan inti dari teori Piaget [15].

Temuan ini juga didukung oleh Lev Vygotsky melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. Tim pengabdian fasilitator (mahasiswa dan dosen) dan guru berperan sebagai *scaffolding* yang membantu siswa mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Teori kecerdasan emosional Daniel Goleman (1995) semakin memperkuat hasil, karena mewarnai karakter kesukaan memberikan ruang aman bagi siswa untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi melalui pilihan warna dan narasi pribadi.

Secara komparatif, hasil ini konsisten dengan penelitian Juwita melaporkan peningkatan motorik halus sebesar 48% melalui kegiatan mewarnai [8]. Penelitian juga menunjukkan peningkatan kreativitas sebesar 51% ketika karakter populer digunakan sebagai media [7]. Keunggulan kegiatan ini terletak pada integrasi karakter kartun yang sedang viral, seperti Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, yang merupakan karakter fiktif dengan deskripsi absurd namun menjadi tren menghibur karena dianggap menarik dan lucu pelafalan dan visualisasinya. Anomali ini cukup terkenal di kalangan gen alpha [16].

Di konteks Kabupaten Blora yang mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani, terdapat beberapa faktor pendukung dan hambatan. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa yang luar biasa terhadap karakter kesukaan, dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru, serta relevansi cerita dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Ruang terbuka sekolah juga sangat mendukung pelaksanaan pameran akhir. Adapun hambatan yang dihadapi antara lain cuaca hujan yang kerap mengganggu jadwal (dua pertemuan sempat ditunda), keterbatasan kualitas krayon yang cepat habis, serta rendahnya dukungan orang tua di rumah akibat kesibukan bekerja di sawah dan tingkat pendidikan yang relatif rendah. Hambatan-hambatan tersebut berhasil diatasi melalui fleksibilitas jadwal dan pembagian kelompok yang lebih intensif.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa kegiatan mewarnai karakter kesukaan anak merupakan strategi pendidikan yang sederhana, murah, menyenangkan, dan sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas, motorik halus, serta kecerdasan emosional siswa SD di daerah pedesaan. Program ini tidak hanya menghasilkan karya seni yang indah, tetapi juga membawa perubahan perilaku positif yang nyata pada siswa SDN Semanggi, sekaligus memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka melalui pendekatan berbasis minat dan pengalaman konkret sesuai teori Piaget.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat “Mewarnai Cerita, Mewarnai Masa Depan” di SDN Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora telah berhasil mencapai tujuannya. Selama kegiatan mewarnai karakter kesukaan anak (Tung Tung Sahur, Balerina, Bombardino Crocodilo, cappuccino assassin, dll), terjadi peningkatan signifikan pada kreativitas (55,9%), motorik halus (62,2%), dan kecerdasan emosional (53,5%) siswa. Program ini tidak hanya menghasilkan lembaran gambar berwarna karya siswa yang dijilid menjadi buku cerita bergambar, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, kesabaran, serta kemampuan ekspresi diri siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan seni sederhana berbasis minat anak sangat efektif untuk mendukung pembelajaran holistik di sekolah pedesaan sesuai semangat Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa limitasi. Pertama, durasi pelaksanaan hanya sebentar sehingga belum mampu mengukur dampak jangka panjang. Kedua, sampel terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Ketiga, instrumen pengukuran yang digunakan masih bersifat sederhana dan belum sepenuhnya terstandarisasi secara nasional.

Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan beberapa hal untuk keberlanjutan program. Bagi SDN Semanggi, hendaknya kegiatan mewarnai dijadikan ekstrakurikuler rutin minimal satu kali seminggu dengan melibatkan guru kelas sebagai fasilitator utama. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Blora, disarankan untuk mereplikasi program ini di sekolah-sekolah lain di Kecamatan Jepon dan sekitarnya dengan menyediakan anggaran modul mewarnai karakter. Mahasiswa dan dosen diharapkan dapat melanjutkan program serupa melalui program pengabdian setiap tahun. Penelitian/kegiatan pengabdian lanjutan juga diperlukan untuk menguji efektivitas model ini dalam format digital atau dengan durasi yang lebih panjang. Secara keseluruhan, program ini menjadi bukti nyata bahwa kegiatan kreatif sederhana mampu memberikan kontribusi besar bagi pengembangan anak SD di daerah pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tim KKN Kelompok 14 Tahun 2025 yang bertugas di Desa Semanggi, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah. Kegiatan ini didukung oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sebelas Maret.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Kasmia, “Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membangun Fondasi Karakter dan Kognitif Anak,” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 5, pp. 5458–5461, 2025, doi: 10.54371/JlIP.V8I5.8015.
- [2] S. Junanto, S. W. Pamungkas, A. Widawati, R. Syafiqoh Nur’aini, and L. D. Rohmah, “FUNCraft: Pengembangan Kreativitas dan Motorik Halus Anak Melalui Kerajinan Tangan,” *Elevasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, vol. 1, no. 2, pp. 92–99, Jun. 2025, doi: 10.63980/ELEVASI.V1I2.84.
- [3] Blora, “SDN 1 SEMANGGI,” 2024, [Online]. Available: <https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sdn-1-semanggi-67768>.
- [4] F. S. Ndruru, A. Y. Golu, B. A. Harefa, and H. O. N. Harefa, “Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Kreativitas Siswa,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, vol. 6, no. 2, pp. 243–249, 2025, doi: 10.54371/AINJ.V6I2.837.
- [5] N. Turturro and J. E. Drake, “Does Coloring Reduce Anxiety? Comparing the Psychological and Psychophysiological Benefits of Coloring Versus Drawing,” *Empirical Studies of the Arts*, vol. 40, no. 2, pp. 3–20, Jan. 2022, doi: 10.1177/0276237420923290.
- [6] E. H. Aydos and B. Özet, “Relationship Between Colours and Emotions as Reflected in Children’s Drawings,” *Infant and Child Development*, vol. 34, no. 6, p. e70053, 2025, doi: 10.1002/icd.70053.
- [7] D. Dirman, A. Albar, and M. Alwi, “Pengembangan Karakter Islami Melalui Lomba

- Mewarnai Kaligrafi Di SDN 004 Buku, Dusun Parabaya," *Macoa : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 30–40, 2026, doi: 10.59903/MACOAJURNALPKM.V3I1.261.
- [8] J. M. Tambunan and E. S. Anggraini, "Mewarnai Seni Rupa: Menstimulasi Motorik dan Imajinasi Anak Kelas 1 Di SD 060841 Medan Petisah," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 3, no. 1, pp. 211–221, 2025, doi: 10.59031/JKPPK.V3I1.544.
- [9] D. Ungureanu, "Overload opacity: Countervisuality and glitch aesthetics in AI-Generated Brainrot on Instagram," *Discourse, Context & Media*, vol. 69, p. 100972, 2026, doi: 10.1016/J.DCM.2025.100972.
- [10] R. Indriyani, Taswadi, and B. Sobandi, "Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development," *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, vol. 4, no. 4, pp. 504–511, 2024, doi: 10.35877/454RI.EDULINE3068.
- [11] M. R. Sodagar, "Teaching Painting to Children Using Vygotsky's Sociocultural Theory of «Zone of Proximal Development»," *PYK*, vol. 12, no. 32, 2023, doi: 10.22055/pyk.2023.18227.
- [12] E. Grzesiak and R. Russell, "The importance for a child of emotional intelligence in achieving educational success," *Wychowanie w Rodzinie*, vol. 31, no. 2, pp. 297–314, 2024, doi: 10.61905/WWR/191744.
- [13] S. Sucipto, M. Sukri, Y. E. Patras, and L. Novita, "Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 277–287, Mar. 2024, doi: 10.20961/JKC.V12I1.84353.
- [14] F. Hayat, M. Khan, S. Ahmad, M. Kamran, and Maleeha, "Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students," *Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 5, no. 1, pp. 124–132, 2024, doi: 10.55737/QJSSH.786349315.
- [15] M. Syaputri, L. Marlina, and L. Oktamarina, "Experimental Learning and Cognitive Color Recognition in Raudhatul Athfal Children Aged 4–5," *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, vol. 9, no. 1, pp. 15–32, 2026, doi: 10.23971/MDR.V9I1.10940.
- [16] C. Puspasari, H. Sazali, and M. Marhamah, "Phenomenon Analysis of the Anomalous AI Tung Tung Sahur Meme," *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, vol. 6, no. 2, p. 1017, 2025, doi: 10.33122/EJESET.V6I2.1017.