



Menggabungkan Edukasi dan Kreativitas Melalui Kegiatan Belaria dengan Lomba Mewarnai di Desa Sumokembangsri

(Combining Education and Creativity Through Belaria Activities with Coloring Competition in Sumokembangsri Village)

Nur Sa'adatut Daraini^{1*}, Nurul Taqwa², Raudotul Jannah³, Masfufah Masfufah⁴, Nelud Darajaatul Aliyah⁵, Mirza Elmy Safira⁶, Eli Masnawati⁷, Yuyu Sriwahyuni Hamzah⁸, Utami Puji Lestari⁹

¹⁻⁹ Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

Email : ainrainidar@gmail.com^{1*}, r.jannah09@gmail.com²

Article History:

Received: Desember 12, 2024;

Revised: Desember 31, 2024;

Accepted: Januari 11, 2025;

Published: Januari 15, 2025;

Keywords: coloring, psychomotor, learning

Abstract: The Belaria activity, in the form of a coloring competition using the Participatory Action Research (PAR) empowerment method, aims to improve the creative skills and understanding of participants through a collaborative and participatory approach. The PAR method is applied to actively involve participants in every stage of the activity, from planning to evaluation, so that they can contribute and reflect on the coloring process. In this coloring competition, participants are invited to color pictures with certain relevant themes, such as plants and animals, with a focus on the application of basic coloring techniques. Evaluation is carried out through direct observation and participatory feedback, to assess the effectiveness of the method in developing participants' skills and measuring its impact on their understanding of the coloring process. The results of the activity show that this activity has succeeded in empowering participants, increasing their involvement in the creative process, and utilizing free time. This competition not only provides a forum for creative expression but also strengthens participants' ability to collaborate and reflect on learning experiences.

Abstrak

Kegiatan Belaria, berupa lomba mewarnai menggunakan metode pemberdayaan *Participatory Action Research* (PAR), bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan pemahaman peserta melalui pendekatan kolaboratif dan partisipatif. Metode PAR diterapkan untuk melibatkan peserta secara aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi dan refleksi terhadap proses mewarnai. Lomba mewarnai ini, peserta diundang untuk mewarnai gambar dengan tema tertentu yang relevan, seperti tumbuhan dan hewan, dengan fokus pada penerapan teknik dasar mewarnai. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan umpan balik partisipatif, untuk menilai efektivitas metode dalam mengembangkan keterampilan peserta dan mengukur dampaknya terhadap pemahaman mereka tentang proses mewarnai. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memberdayakan peserta, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses kreatif, dan memanfaatkan waktu luang. Lomba ini tidak hanya menyediakan wadah untuk ekspresi kreatif tetapi juga memperkuat kemampuan peserta dalam berkolaborasi dan merefleksikan pengalaman belajar.

Kata Kunci: mewarnai, psikomotorik, pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting bagi pembangunan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, generasi muda dapat dibentuk

menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia (Hidayati *et al.*, 2024). Pendidikan berkualitas merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas warga negara di era global. Pendidikan pra-sekolah dasar dirancang untuk mendukung perkembangan fisik dan intelektual anak sebelum memasuki sekolah dasar (Masrifah *et al.*, 2024). Program ini bertujuan mempersiapkan anak usia 4 hingga 6 tahun untuk pendidikan yang berkelanjutan. Pendidikan anak usia dini adalah fondasi penting dalam kehidupan setiap anak (Sakur *et al.*, 2022). Pendidikan memegang peranan krusial dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berakhlak, dan kompetitif di era global (Akmal *et al.*, 2015). Sekolah Dasar merupakan tahap fundamental di mana anak memperoleh pengetahuan dasar, termasuk matematika, bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, serta kegiatan ekstrakurikuler (Sekar *et al.*, 2023). Selain itu, pendidikan juga harus memperhatikan aspek moral dan karakter anak sejak dini untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki integritas (Dena *et al.*, 2024). Dengan demikian, pendidikan menjadi investasi jangka panjang yang sangat menentukan masa depan bangsa dan daya saing.

Pendidikan usia dini merupakan langkah awal yang sangat menentukan dalam membentuk dasar perkembangan anak. Proses ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan pembentukan aspek emosional, sosial, dan fisik anak secara menyeluruh (Zahroh *et al.*, 2024). Pendidikan pada usia dini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya (Asih & El-Yunusi, 2024). Berdasarkan hal itu, maka stimulasi yang diberikan harus sejalan dengan konsep perkembangan anak. Proses perkembangan ini mencakup transisi dari perilaku yang belum matang menuju yang lebih matang, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks, serta dari ketergantungan menuju kemandirian. Stimulasi perkembangan motorik halus sangat penting bagi anak taman kanak-kanak, yang dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti menggunting, menjiplak, memotong, menggambar, mewarnai, menempel, bermain play dough, dan meronce (Qudsi *et al.*, 2024). Perkembangan motorik halus ini biasanya mengikuti perkembangan motorik kasar yang terjadi sebelumnya. Ketika usia sudah menginjak satu hingga dua tahun, anak mengalami kemajuan pesat dalam motorik kasar, sedangkan setelah usia tiga tahun, perkembangan motorik halus mulai terlihat dengan jelas, ditandai oleh minat anak untuk memegang pensil meskipun posisi jari-jari mereka masih dekat dengan pensil dan terdapat kekakuan dalam gerakan tangan saat menulis (Maihani *et al.*, 2023). Pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan non formal salah satu hal yang penting untuk kemajuan masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat agar dapat berperan lebih aktif dan partisipatif (Maikowati, 2019). Selain

itu, pemberian stimulasi yang tepat pada perkembangan motorik halus anak juga dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, yang menjadi dasar penting dalam pembelajaran formal. Upaya ini tidak hanya membantu anak menguasai keterampilan dasar, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan kognitif, motorik, dan sosial anak. Salah satu cara untuk mendukung perkembangan ini adalah melalui kegiatan yang menyenangkan dan edukatif, seperti mewarnai dan menggambar. Stimulasi kecerdasan anak dapat dilakukan melalui berbagai metode, salah satunya adalah kegiatan mewarnai. Mewarnai adalah aktivitas kreatif yang melibatkan anak dalam membuat guratan atau pola visual untuk menghasilkan karya seni (Zahro, 2023). Aktivitas ini membantu anak belajar tentang kerapian dan keindahan, serta mengasah kemampuan kreativitas yang akan berguna di masa depan. Anak-anak memerlukan media untuk mengekspresikan imajinasi mereka, salah satunya melalui menggambar (Maihani *et al.*, 2023). Menggambar memungkinkan anak untuk secara kreatif dan imajinatif merespons objek dan mengekspresikannya dalam bentuk gambar (Sekar *et al.*, 2023). Berdasarkan penjelasan diatas, menjelaskan bahwa kegiatan mewarnai dapat secara efektif meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak. Mewarnai juga dapat melatih konsentrasi anak dalam menyelesaikan sebuah tugas hingga tuntas. Dengan bimbingan yang tepat, aktivitas ini juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan konsep warna, bentuk, dan pola secara menyenangkan.

Kegiatan mewarnai sering kali digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini karena melibatkan aspek visual dan motorik secara bersamaan. Aktivitas ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Masnawati *et al.*, 2023). Menurut Smaldino *et al.* (2008), gambar adalah representasi visual dalam format dua dimensi yang mencerminkan ekspresi atau pemikiran individu. Kegiatan lomba mewarnai berperan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, termasuk kemampuan menggerakkan jari dan pergelangan tangan. Aktivitas mewarnai terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus (Sakur *et al.*, 2022). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, mewarnai adalah proses memberikan warna, baik dengan pensil, krayon, cat semprot, atau bahan lainnya, pada bidang atau objek yang diinginkan (Pamungkas *et al.*, 2022). Dari perspektif behavioristik, pembelajaran dipahami sebagai proses perubahan perilaku peserta didik yang dioptimalkan melalui lingkungan sebagai stimulus belajar (Irawan *et al.*, 2022). Kegiatan mewarnai tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan berekspresi,

tetapi juga membentuk kebiasaan positif seperti ketekunan dan perhatian terhadap detail. Dengan demikian, mewarnai dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik.

Masalah perkembangan anak di desa Sumokembangsri juga dipengaruhi oleh kebiasaan yang tidak sehat, seperti ketergantungan pada penggunaan gadget. Hal ini mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik yang penting dalam perkembangan mereka. Observasi menunjukkan bahwa setelah pulang sekolah di Desa Sumokembangsri, banyak siswa yang lebih memilih bermain gadget dan menunjukkan kurangnya minat dalam belajar. Tim pengabdian menanggapi dengan menyelenggarakan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui lomba mewarnai. Kegiatan ini bertujuan tidak hanya untuk mengisi waktu luang, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik dan kreativitas anak-anak di desa Sumokembangsri. Selain itu, kegiatan lomba mewarnai juga bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar anak-anak, sehingga mereka dapat belajar bekerja sama dan saling berbagi ide. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, diharapkan dapat mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan yang bermanfaat.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan belajar ini menggunakan metode pemberdayaan PAR (Participatory Action Research) adalah pendekatan penelitian yang melibatkan partisipasi aktif dari para peserta dalam seluruh proses penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan perubahan sosial positif dengan melibatkan komunitas atau kelompok yang menjadi subjek penelitian (Reason, 2001). Metode PAR mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dengan berpartisipasi dalam lomba mewarnai, siswa dapat mengekspresikan kreativitas mereka secara langsung. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan anak-anak usia dini mulai dari umur 5-12 tahun di desa Sumokembangsri. Kegiatan ini dilaksanakan di balai desa Sumokembangsri. Selain itu, metode PAR juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara kolaboratif, meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi dalam kelompok. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik halus, tetapi juga kemampuan untuk bekerja sama dan berbagi ide dengan teman-teman sebayanya.

Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak-anak, kegiatan ini juga melibatkan evaluasi yang sistematis untuk menilai hasil karya mereka. Tahap pertama, kegiatan ini adalah menyiapkan gambar-gambar yang menarik perhatian anak-anak

untuk berkreasi dengan warna. Tahap kedua, tim pengabdian mendampingi pelaksanaan kegiatan, sekaligus mengamati jalannya kegiatan lomba mewarnai. Kemudian, tahap yang terakhir adalah memilih pemenang lomba berdasarkan kerapian, perpaduan warna, dan kreatifitas warna yang menarik. Pemenang yang dipilih mulai dari juara 1 hingga harapan 2. Analisis data dilakukan dengan menerapkan model Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian dalam pola tertentu, serta penarikan kesimpulan yang kemudian divalidasi melalui teknik triangulasi (Indriastiningsih *et al.*, 2024). Proses ini berlangsung selama kegiatan mewarnai gambar dan sosialisasi, di mana setiap tahap diamati dan didokumentasikan

3. HASIL

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari upaya untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan yang mendidik. Kegiatan dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 02 Agustus 2024. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan memadai kreatifitas anak-anak serta memanfaatkan waktu luang yang mereka miliki. Kegiatan ini diikuti oleh kurang lebih 15 peserta yang terdiri dari anak yang berusia sekitar 5- 12 tahun. Kegiatan ini mendapat perhatian besar dan tanggapan positif dari para anak-anak Desa Sumokembangstri. Anak-anak desa sangat antusias atas pelaksanaan lomba mewarnai. Potensi yang dimunculkan dalam kegiatan ini adalah kreativitas anak-anak dalam memadukan warna serta ketelitian mereka dalam mewarnai sesuai gambar yang telah disediakan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar bekerja sama dan menghargai karya teman-temannya (Istiana & El-Yunusi, 2024). Dengan adanya lomba ini, mereka tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap hasil karya mereka (Qudsi *et al.*, 2024). Selain itu, kegiatan mewarnai juga membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Ketika anak-anak memilih warna yang sesuai dan mengatur gambar, mereka belajar membuat keputusan dan merencanakan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang diinginkan (Darmawan, 2003).

4. DISKUSI

Manfaat dari aktivitas mewarnai terkait dengan perkembangan anak meliputi beberapa aspek penting, yaitu 1) Aktivitas mewarnai dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih kesabaran, karena proses penyelesaian gambar seringkali memerlukan waktu yang cukup lama. Hal ini membantu anak-anak memahami pentingnya kesabaran, yang berkontribusi pada aspek

sosial dan emosional dalam perkembangan anak. 2) Kegiatan mewarnai juga berperan dalam pengembangan keterampilan motorik, karena melibatkan penggunaan otot tangan yang beragam, sehingga mendukung pertumbuhan fisik dan motorik anak. 3) Mewarnai dapat merangsang kreativitas anak, memberikan mereka ruang untuk mengekspresikan ide dan imajinasi, yang berdampak positif pada perkembangan kognitif anak. 4) Anak-anak sering kali mengekspresikan diri mereka melalui pilihan desain dan warna, yang mencerminkan kepribadian anak. 5) Anak-anak juga dapat memperkaya pengetahuan mereka tentang warna dan pola melalui aktivitas ini, serta belajar cara memilih warna yang tepat untuk menciptakan harmoni dalam karya anak (Zahro, 2023). Aktivitas mewarnai juga dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, karena mereka harus fokus untuk menyelesaikan gambar dengan baik. Selain itu, kegiatan ini dapat memperkuat keterampilan pengambilan keputusan, ketika anak-anak memilih warna dan pola yang ingin digunakan untuk menggambarkan ide mereka.

Aktivitas mewarnai juga dapat memperkuat konsentrasi anak, karena mereka harus fokus pada gambar yang sedang dikerjakan hingga selesai. Selain itu, kegiatan ini membantu anak-anak untuk belajar menghargai proses, bukan hanya hasil akhirnya, yang penting untuk membangun ketekunan dalam belajar. Menurut pendapat Maihani et al. (2023), belajar mewarnai memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Pertama, aktivitas ini dapat mengembangkan kemampuan motorik anak, karena mewarnai melibatkan kerja otot tangan yang penting untuk keterampilan seperti mengetik dan mengangkat benda. Kedua, mewarnai juga berfungsi sebagai media bagi anak untuk mengekspresikan perasaan mereka, di mana gambar yang dihasilkan dapat mencerminkan emosi yang sedang dirasakan, baik itu kebahagiaan maupun kesedihan. Terakhir, melalui kegiatan ini, anak-anak dapat mengenal dan membedakan berbagai warna, yang biasanya dilakukan dengan menggunakan pensil warna atau krayon. Selain itu, mewarnai juga dapat meningkatkan ketelitian dan fokus anak-anak, karena mereka perlu memperhatikan detail gambar dan memilih warna yang tepat. Aktivitas ini juga mendorong anak-anak untuk belajar bersabar, karena mereka harus menyelesaikan gambar dengan cermat dan penuh perhatian.

Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kolaborasi dan berbagi pengalaman saat bekerja bersama teman-teman mereka. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa dapat belajar untuk lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat dan membangun rasa percaya diri mereka (Safitri *et al.*, 2024). Kegiatan mewarnai digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan memfasilitasi komunikasi siswa. Proses kreatif saat menggambar dan mewarnai bertujuan untuk mengelola perilaku serta

membantu siswa memahami tema seperti tumbuhan dan hewan dengan cara yang lebih baik. Pemberian motivasi langsung selama kegiatan utama berfungsi untuk meningkatkan interaksi langsung antara peserta lomba (Lindra *et al.*, 2024). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan karakter dan kreativitas siswa, serta menekankan pentingnya interaksi mendalam antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan karakter. Melalui interaksi ini, nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi dengan lebih baik, sehingga meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap penguatan karakter mereka secara internal (Masfufah *et al.*, 2022). Kegiatan mewarnai juga memungkinkan siswa untuk melatih ketelitian dan fokus, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya. Dengan demikian, selain sebagai sarana ekspresi, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

5. KESIMPULAN

Sebelum pelaksanaan lomba, para peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan cara mengikuti lomba dengan benar. Hal ini memastikan bahwa mereka memahami pentingnya kegiatan ini dan dapat berpartisipasi dengan semangat serta penuh kreativitas. Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan lomba mewarnai adalah bahwa acara ini berhasil mencapai tujuan utama yaitu memanfaatkan waktu luang secara produktif dan memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengekspresikan diri melalui warna. Kegiatan ini tidak hanya menyediakan platform bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas mereka, tetapi juga membantu dalam pengelolaan perilaku dan pengembangan kemampuan komunikasi mereka. Berfokus pada tema seperti tumbuhan dan hewan, lomba ini memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut sambil mempromosikan interaksi positif dan motivasi langsung. Secara keseluruhan, lomba mewarnai ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan karakter siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka melalui ekspresi seni yang kreatif. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong anak-anak untuk lebih menghargai proses belajar yang menyenangkan dan tidak hanya terfokus pada hasil akhir. Melalui lomba mewarnai, siswa belajar untuk menghargai upaya dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, yang juga berkontribusi pada peningkatan disiplin dan rasa tanggung jawab mereka.

Pendampingan mahasiswa dalam kegiatan ini bertujuan untuk memberikan arahan yang jelas dan mendalam mengenai teknik mewarnai yang baik, serta memastikan peserta dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain itu, mahasiswa juga berperan dalam memberikan motivasi dan semangat kepada peserta lomba untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide dan kreativitas mereka melalui warna.

Pendampingan mahasiswa dalam memberikan bimbingan langsung serta mengamati peserta lomba membantu mereka memahami teori dan praktik mewarnai gambar secara sederhana sesuai dengan bentuk dan maknanya. Hasil mewarnai gambar yang dihasilkan menunjukkan sejauh mana peserta lomba memahami proses tahap demi tahap dalam mewarnai bentuk gambar. Evaluasi dilakukan melalui pendekatan observasi, seperti yang ditunjukkan, untuk menilai kegiatan lomba mewarnai gambar bertema tumbuhan dan hewan. Pelaksanaan kegiatan ini masih adanya kendala terutama waktu pelaksanaan yang singkat, sehingga memberikan dampak kurang maksimal proses pelaksanaan pendampingan oleh tim pengabdian di desa Sumokembangsri. Namun, meskipun terdapat kendala waktu, kegiatan ini tetap memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam menerapkan teori yang telah dipelajari. Ke depan, dengan waktu yang lebih panjang, diharapkan pendampingan dapat lebih optimal dan memberikan dampak yang lebih besar terhadap pengembangan keterampilan dan kreativitas peserta lomba.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat, kami merasa sangat terbantu oleh dukungan yang luar biasa dari berbagai pihak. Terima kasih kepada Kepala Desa Sumokembangsri dan para jajarannya serta elemen warga dan masyarakat di sekitar posko. Terima kasih diucapkan juga kepada Dosen Pembimbing Lapangan. Terakhir, terima kasih diucapkan kepada para anak-anak desa Sumokembangsri dan para Ibu atas partisipasinya dalam program belajar ceria melalui kegiatan lomba mewarnai. Kami berharap bahwa kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan di desa ini dan memberikan manfaat jangka panjang bagi seluruh masyarakat. Semoga program ini dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan pendidikan yang lebih baik lagi di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Akmal, D. K., Darmawan, D., & Wardani, A. (2015). *Manajemen Pendidikan*. IntiPresindo Pustaka, Bandung.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150–160.
- Crismaammar, A. (2019). Implementasi Pendidikan Alternatif pada Kelompok Belajar Ceria ditinjau dari Desain Pembelajaran. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 61-69.

- Darmawan, D. (2003). *Teori Pengambilan Keputusan*. Universitas Atmajaya, Jakarta.
- Dena, S., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Budaya Sekolah, Hasil Belajar PAI, dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SMA Negeri 4 Surabaya. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 3333-3349.
- Hidayati, N., Qothrunnada, Z., Nabila, F., Chasanah, U., Rodliyah, S. K., Safira, M. E., & Machfud, N. U. A. C. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Taman Ceria (Belajar Sambil Bermain di Luar Ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 81-98.
- Hrp, A. Z. (2023). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(11), 3977-3982.
- Indriastiningsih, E., Firdaus, A. M. A. I. N., Ekhsandy, N. A., Sutrisno, A. W. F., Nugrahadi, B., & Mutiasari, A. I. (2024). Peningkatan Kreatifitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Mewarnai dan Sosialisasi dengan Film Bullying di SD Negeri Sindon 1. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 93-103.
- Irawan, R., Hidayat, A. N., Nurmaniati, A., Sari, E., Istiqamah, I., Sari, R., & Nur, T. (2022). Bimbingan Belajar Rumberia (Rumah Belajar Ceria) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1524-1528.
- Istiana, I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Bergambar Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Tk Bahagia Surabaya Lingua Franca: Jurnal Bahasa. *Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 26–38.
- Lindra, K. F. P., Mardikaningsih, R., Safira, M. E., Chasanah, U., El-Yunusi, M. Y. M., & Yulianis, M. S. F. (2024). Partisipasi Mendukung Anak Yatim dengan Kompetisi Olimpiade Al-Qur'an dan Matematika. *Pelayanan Unggulan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 1(2), 36–45.
- Maihani, S., Kumita, K., Khairani, C., Yamani, S. A. Z., Nur, I. T., & Zulfikar, Z. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kreativitas Lomba Mewarnai Tingkat Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 5108-5113.
- Maikowati, R. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Non Formal Education di Kampung Blunyah Gede. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 3(1), 75-96.
- Mardiah, S., & Saputra, R. (2020). Influences of Philanthropic Activities Rumah Belajar Ceria (RBC) Toward the Welfare of Society in Sungai Pedado. *I-ECONOMICS: A Research Journal on Islamic Economics*, 6(1), 106-120.
- Masfufah, M., Badriyah, L., Anggrain, N., Ahmad, L. J., & Al Asror, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Somatic, Audiotory, Visualisation, Intellectually (Savi) dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(01), 47–65.
- Masnawati, E., Darmawan, D., & Masfufah, M. (2023). Peran Ekstrakurikuler dalam Membentuk Karakter Siswa. *PPIMAN: Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 1(4), 305–318.

- Masrifah, M., Arum, D. S., Pradana, A. K., Hariani, M., Mardikaningsih, R., Darmawan, D., & Safira, M. E. (2024). Peningkatan Motorik Halus dengan Memanfaatkan Origami untuk Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Inspirasi Mengabdikan untuk Negeri*, 3(4), 47-61.
- Pamungkas, M. Y. F., Syaamila, R., Khoerunisa, S., & Sumarni, L. (2022, October). Belajar Ceria Bersama Anak-Anak di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pinang Indah. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Qudsi, I., Hidayati, N., Ainun, F., Mardikaningsih, R., Darmawan, D., Hariani, M., & Hardyansah, R. (2024). Pelatihan Ecoprint Pada Totebag Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak di desa Pasinan Kecamatan Lekok Pasuruan. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 1(4), 1-14.
- Reason, P. (2001). *Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. Sage Publication.
- Safitri, S. M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Gaya Mengajar Guru, Dukungan Orang Tua, dan Kepercayaan Diri Terhadap Minat Belajar Siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 14(1), 77-90.
- Sakur, S., Ma'ruf, A., Indah, N., Moriska, S., Pratiwi, A., & Arpani, H. A. (2022). Melatih Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kompetensi Lomba Mewarnai di RA Ulil Amri Desa Paritbaru. *Jurnal pengabdian masyarakat indonesia*, 1(3), 60-65.
- Sekar, I., Zahira, N., Reza, N., & Sholehuddin, S. (2023, October). Lomba Mewarnai dalam Rangka Hut RI-78 di MIS Al-Hidayah. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson, Botson.
- Zahro, S. F., Prayogo, B. H., & Sugiarto, M. A. (2023). Implementasi Kegiatan Mewarnai dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 4(2), 126-134.
- Zahroh, L. A., Masnawati, E., Dzinnur, C. T. I., El-Yunusi, M. Y. M., Darmawan, D., Marfiyanto, T., & Ghozali, S. (2024). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Peningkatan Minat Belajar Mengaji Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Masyarakat Mandiri: Jurnal Pengabdian dan Pembangunan Lokal*, 1(3), 21-30.