



PEMBELAJARAN SENI RUPA ANAK USIA DINI (METODE PEMBELAJARAN TEORI MONA BROOKES)

Ronman Ahmad Prayogi[✉], Rizki Taufik Rakhman

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Mei 2024

Disetujui: September 2024

Dipublikasikan: September 2024

Keywords:

Art Learning Method,
Early Childhood,
Drawing

Abstrak

Mona Brooks, pendiri Sekolah Menggambar Monart dan penulis *Drawing with Children*, menjelaskan pekerjaannya dalam melatih guru menggunakan metodenya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan Metode Pembelajaran seni rupa anak usia dini menurut teori Mona Brookes. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran teori Mona Brookes. Dalam penelitian ini penggunaan metode tersebut dalam konteks pembelajaran seni rupa pada anak usia dini secara kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Penilaian Pembelajaran Seni Rupa, terdapat empat penilaian pembelajaran yang meliputi penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian reflektif dan penilaian gabungan pelaksanaan. Walaupun estimasi yang digunakan adalah estimasi non trial.

Abstract

Mona Brooks, founder of Monart Drawing School and author of *Drawing with Children*, explains her work in training teachers to use her method. The purpose of this study was to determine the application of the Early Childhood Art Learning Method according to Mona Brookes' theory. One approach that can be used is the Mona Brookes theory learning method. In this study, the use of this method in the context of early childhood art learning qualitatively. The results of this study are the Assessment of Art Learning, there are four learning assessments including formative assessment, summative assessment, reflective assessment and combined assessment of implementation. Although the estimate used is a non-trial estimate.

PENDAHULUAN

Seni rupa bukan hanya sekadar kegiatan kreatif yang menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak yang luas pada perkembangan holistik anak usia dini. Secara kognitif, seni rupa membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kreativitas. Melalui proses bereksplorasi dan berekspresi dalam seni rupa, anak-anak belajar untuk mengamati, membandingkan, dan mengekspresikan ide-ide mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan kognitif mereka. Secara emosional, seni rupa memberikan sarana bagi anak-anak untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan pengalaman mereka dengan cara yang tidak terbatas oleh bahasa verbal.

Seni rupa membantu mereka memahami dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri. Secara sosial, seni rupa memfasilitasi kolaborasi, komunikasi, dan interaksi antar anak-anak, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi. Terakhir, dari segi motorik, kegiatan seni rupa seperti melukis, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan melibatkan gerakan halus yang membantu dalam pengembangan koordinasi mata-tangan dan keterampilan motorik halus anak-anak (Hernawati, 2017).

Dalam mengajar seni rupa kepada anak usia dini, beberapa tantangan khusus mungkin dihadapi oleh pendidik. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan perhatian anak usia dini. Anak-anak pada usia ini cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang pendek, sehingga memerlukan variasi dalam aktivitas dan penggunaan pendekatan yang menarik untuk mempertahankan minat mereka. Selain itu, kebutuhan akan pendekatan yang berbeda-beda juga menjadi tantangan yang signifikan.

Setiap anak memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda, sehingga pendidik harus mampu menyesuaikan metode pengajaran dan memberikan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan lingkungan pembelajaran yang sesuai. Lingkungan pembelajaran yang kreatif, aman, dan merangsang sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa yang efektif bagi anak usia dini (Diputera et al., 2022).

Pembelajaran yang paling efektif di taman Beberapa metode yang sesuai dan efektif untuk anak usia dini termasuk pendekatan kreatif, permainan, dan aktivitas berbasis pengalaman. Pendekatan kreatif melibatkan penggunaan imajinasi dan ekspresi untuk mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi dan

menciptakan karya seni mereka sendiri. Guru dapat memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk bereksperimen dengan berbagai media dan teknik seni, seperti melukis, mewarnai, atau membuat karya kerajinan tangan, sehingga merangsang kreativitas mereka. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak.

Permainan dapat dirancang untuk mengajak anak-anak untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan materi seni rupa secara menyenangkan dan interaktif. Terakhir, aktivitas berbasis pengalaman memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan nyata. Ini dapat melibatkan kunjungan ke galeri seni, pameran seni, atau kegiatan lapangan lainnya yang memungkinkan anak-anak untuk mengamati, merasakan, dan menghayati karya seni secara langsung.

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif seperti ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan memuaskan bagi anak usia dini, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan seni rupa mereka dengan lebih baik. (Anisma et al., 2023).

Lingkungan pembelajaran memainkan peran penting dalam pembelajaran seni rupa anak usia dini. Pengaturan ruang kelas yang dirancang dengan baik dapat menciptakan atmosfer yang merangsang kreativitas dan eksplorasi bagi anak-anak. Ruang kelas yang terorganisir dengan baik dan menyediakan ruang untuk bermain, bereksperimen, dan berkreasi memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara bebas. Selain itu, penyediaan materi dan peralatan seni yang sesuai juga penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Materi seni yang beragam dan peralatan yang mudah diakses memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik seni, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan seni mereka dengan lebih baik.

Peran guru dalam menciptakan atmosfer yang kreatif dan mendukung juga tidak dapat diabaikan. Guru memiliki tanggung jawab untuk menginspirasi, mendorong, dan mendukung kreativitas anak-anak melalui sikap dan perilaku mereka. Mereka dapat memberikan dorongan positif, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menunjukkan minat dan apresiasi terhadap karya seni anak-anak (Yuningsih, 2017).

Peran guru dalam pembelajaran seni rupa anak usia dini sangatlah penting. Guru tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi

kreatif dan perkembangan seni anak-anak. Guru berperan sebagai pemandu yang memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak-anak dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka. Dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, guru dapat membantu anak-anak untuk memahami konsep seni, mengembangkan keterampilan teknis, dan mengekspresikan diri mereka secara bebas melalui seni rupa. Selain itu, guru juga memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas anak. Mereka dapat memberikan tantangan dan stimulus kreatif, memperkenalkan teknik seni baru, dan memfasilitasi kolaborasi dan diskusi yang membangkitkan imajinasi anak-anak.

Melalui dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh guru, anak-anak dapat merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas mereka dalam seni rupa. Dengan demikian, peran guru dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pembimbingan, inspirasi, dan dukungan untuk mengembangkan potensi kreatif anak-anak secara maksimal (Sari et al., 2023).

METODE

Pembelajaran seni rupa pada anak usia dini merupakan hal penting dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran teori Mona Brookes. Dalam penelitian ini, kami akan mendalami penggunaan metode tersebut dalam konteks pembelajaran seni rupa pada anak usia dini secara kualitatif. Penelitian ini difokuskan pada anak usia dini, yang rentang usianya berkisar antara 3-6 tahun, di mana perkembangan kognitif dan motorik mereka sedang berkembang pesat.

Mona Brookes mengembangkan metode pembelajaran seni yang berfokus pada pengamatan visual dan pengembangan kemampuan menggambar. Metode ini menekankan penggunaan teknik mengamati dengan melihat secara langsung objek yang akan digambar. Penelitian akan memaparkan langkah-langkah yang terkandung dalam metode Mona Brookes, seperti pengamatan visual, identifikasi bentuk dan proporsi, serta penerapan teknik menggambar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran seni rupa pada anak usia dini yang menggunakan metode Mona Brookes. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara dengan guru dan anak-anak, serta dokumentasi hasil karya seni mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran Seni Rupa

Konsep pembelajaran seni rupa melibatkan beragam aspek yang mendukung pengembangan pemahaman, apresiasi, dan keterampilan dalam dunia seni visual. Salah satu konsep utama dalam pembelajaran seni rupa adalah pemahaman tentang elemen dasar seni, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan nilai. Melalui pemahaman ini, siswa belajar bagaimana elemen-elemen ini digunakan dalam karya seni untuk menciptakan efek visual yang diinginkan dan menyampaikan pesan artistik (Bagus, 2020).

Pembelajaran seni rupa juga melibatkan pengembangan keterampilan teknis dalam berbagai media dan teknik seni, seperti menggambar, melukis, cetak, pahat, dan kerajinan tangan. Siswa diajak untuk bereksperimen dengan berbagai bahan dan alat untuk mengembangkan keterampilan seni mereka. Konsep pembelajaran seni rupa juga mencakup pemahaman tentang prinsip desain, seperti keseimbangan, ritme, proporsi, kontras, dan harmoni (Sari dan Hanafi, 2019).

Siswa belajar bagaimana menerapkan prinsip-prinsip ini dalam menciptakan komposisi visual yang efektif dan menarik. Selain itu, pembelajaran seni rupa juga mencakup pemahaman tentang konteks sejarah, budaya, dan sosial karya seni, serta analisis kritis terhadap karya seni untuk memahami makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan estetis dalam menghargai dan menciptakan karya seni rupa (Dwi Wahyuni, 2017).

Perangsangan

Perangsangan Melalui Cerita

Secara umum metode pembelajaran juga diberikan beberapa variasi, agar anak tidak bosan dan suasana lebih menyenangkan. Mengenai variasi kegiatan di luar dan di dalam kelas, mengganti buku cerita bergambar, mendorong/menghargai anak untuk mengembangkan kreativitasnya, rentang perhatiannya, atau fokusnya pada cerita anak menjadi semakin lama. Itu juga melibatkan anak-anak dengan pertanyaan tentang cerita, memungkinkan anak-anak menemukan kosa kata baru dan mengembangkan imajinasi mereka dalam jawaban mereka (Trisnasasti, 2021). Sehingga dapat menghasilkan cerita yang natural dan memperkuat rasa percaya diri anak.

Mengajak Anak Menonton Animasi serta Bermain Gim yang Sesuai dengan Tema dan Tokoh Karakter

Mengajak anak untuk menonton animasi dan bermain gim yang sesuai dengan tema dan tokoh karakter merupakan strategi yang dapat memperkaya pengalaman belajar seni rupa. Animasi dan gim sering kali menghadirkan beragam tokoh karakter, latar belakang, dan cerita yang dapat menginspirasi imajinasi dan kreativitas anak-anak. Dengan menonton animasi, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep seni visual, seperti penggunaan warna, bentuk, dan gerak. Mereka dapat belajar melalui observasi langsung tentang bagaimana elemen-elemen ini digunakan untuk menciptakan karakter-karakter yang menarik dan cerita yang menghibur (Anggraeni & Estaswara, 2022).

Bermain gim yang sesuai dengan tema animasi juga dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Gim sering kali menawarkan tantangan kreatif, pemecahan masalah, dan eksplorasi visual yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan seni rupa mereka. Dengan menggabungkan aktivitas menonton animasi dan bermain gim, anak-anak dapat merasakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam dalam bidang seni rupa. Ini juga dapat menjadi cara yang efektif untuk memotivasi mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka terhadap seni visual.

Menggambar Bebas



Gambar 1. Menggambar Bebas
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Selama tahap desain ini, peneliti melakukan kegiatan yang meliputi:

Melaksanakan rencana belajar (RPP) yang terlebih dahulu dirundingkan dengan mitra/wali kelas, yang kemudian disetujui oleh kepala sekolah. Desain peneliti adalah (Ningias & Riyanto, 2021):

- 1) Menyiapkan RPPH sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melakukan kegiatan perancangan.
- 2) Siapkan perangkat untuk menggambar.
- 3) Menyiapkan rancangan lembar observasi kegiatan yang memuat indikator. Studi ini meliputi: Keluwesan/aliran dalam membuat garis bentuk

yang berbeda dalam kegiatan menggambar dan orisinalitas/keaslian dalam produksi gambar.

- 4) Siapkan alat untuk mendokumentasikan aksi yang terjadi, alat tersebut adalah kamera.

Memasuki kegiatan inti dimulai dengan peserta didik yang ditanyai tentang rumah dan alam, selanjutnya guru menunjukkan gambar-gambar. Pengamatan dilakukan selama pengembangan kreativitas melalui kegiatan menggambar yang sedang berlangsung dan dicatat di papan observasi. Apa yang diamati disesuaikan dengan petunjuk observasi yang ada, berupa alat penelitian dengan indikator yang akan dinilai yaitu (Padila et al., 2019). Gambar bebas dengan pensil, gambar bebas dari bentuk geometris dasar dan gambar tematik (gambar bebas dengan berbagai cara). Peningkatan BB atau kategori belum berkembang pada tahap praoperasional dengan persentase peningkatan dari 20 persen menjadi 45 persen.

Hal ini sejalan dengan (Leny & Tri, 2022) yang mengatakan bahwa jika kegiatan seni termasuk menggambar digunakan dengan benar sangat bermanfaat, memudahkan dan mempercepat anak menyerap materi pembelajaran, fokus dalam mengajar, serta dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Setelah beberapa hari mengikuti kegiatan menggambar ini, anak-anak menjadi lebih aktif, menikmati kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, dan anak lebih percaya diri dalam mengekspresikan ekspresi dan pikirannya dalam gambar yang dibuat oleh anak. Hal ini sejalan dengan (Ginanjar & Saleh, 2020) bahwa menggambar adalah alat yang cocok dan tepat bagi anak Taman Kanak-kanak untuk digunakan dalam mengenali diri, berekspresi, serta membantu anak mengembangkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan yang mengeksplorasi warna, tekstur dan bentuk, seperti yang dijelaskan oleh alat gambar. Sesuka hati, bebas, spontan, kreatif, unik dan individual.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar. Menurut teori perilaku (Fitri & Nailul, 2021) menurutnya belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Artinya belajar atau praktek adalah perubahan yang dialami siswa dalam kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi rangsangan dan tanggapan. Dalam hal ini dimungkinkan untuk mengubah kegiatan menggambar yang dilakukan oleh peneliti bersama guru/staf terhadap berbagai saran serta dorongan, penghargaan dan pujian kepada anak untuk mengubah hasil belajar anak. Jauh lebih baik jika anak-anak pada awalnya tidak tertarik dengan aktivitas tersebut. Menggambar dan anak cenderung kurang

kreatif dalam menggambar, anak tertarik dengan kegiatan tersebut, dan anak dapat mengekspresikan kreativitasnya dalam menggambar.

Penelitian ini sependapat dengan (Agustina et al., 2021) menjelaskan nilai kreativitas bagi anak, bahwa kreativitas membawa kegembiraan dan kepuasan pribadi yang besar bagi anak. Penghargaan berdampak nyata pada perkembangan kepribadiannya.

Studi ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat senang dan puas ketika pekerjaan mereka dihargai oleh guru atau teman sebaya. Dan hal ini berdampak positif bagi perkembangan kreativitas menggambar anak. Kreativitas juga penting bagi anak-anak kecil karena menambah rasa pada permainan mereka, yang merupakan inti dari fungsi hidup mereka. Ketika kreativitas dapat membuat bermain menjadi menyenangkan, mereka merasa senang dan puas (Ginanjari & Saleh, 2020). Dalam hal ini, anak-anak akan senang melakukan kegiatan ini dengan gambar yang dirancang dan disajikan dengan cara yang menyenangkan.

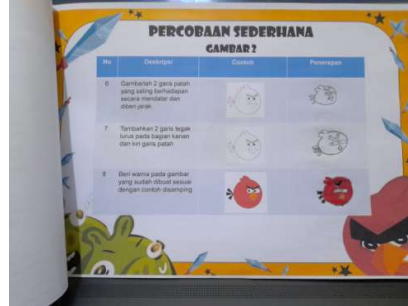
Menggambar Kosa Rupa

Kosa rupa adalah unsur-unsur dasar terbentuknya sebuah wujud visual, baik dua dimensi, tiga dimensi, maupun wujud warna.



Gambar 2. Menggambar Kosa Rupa
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menggambar Sederhana



Gambar 3. Menggambar Sederhana
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Menggambar sederhana adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penggunaan garis, bentuk, dan warna untuk menciptakan gambar atau ilustrasi yang mudah dipahami dan diapresiasi. Meskipun terlihat sederhana, kegiatan menggambar ini memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan keterampilan motorik, kognitif, dan artistik seseorang, terutama pada anak-anak.

Salah satu manfaat utama dari menggambar sederhana adalah pengembangan keterampilan motorik halus. Ketika seseorang menggambar dengan menggunakan pensil, pensil warna, atau kuas, ia harus mengontrol gerakan tangannya dengan presisi untuk menciptakan garis, bentuk, dan detail yang diinginkan. Hal ini membantu dalam pengembangan koordinasi mata-tangan dan kontrol motorik halus, yang penting untuk kegiatan sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan melakukan aktivitas lain yang memerlukan ketelitian.

Selain itu, menggambar sederhana juga merangsang perkembangan kognitif, terutama dalam hal pemecahan masalah dan pemikiran spasial. Saat menggambar, seseorang harus memutuskan apa yang akan digambar, bagaimana cara mengatur elemen-elemen gambar, dan bagaimana memadukan warna dan tekstur. Ini melibatkan pemikiran kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang semuanya merupakan keterampilan kognitif penting yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan (Ningtiyas & Riyanto, 2021).

Teknik dasar dalam menggambar sederhana meliputi penggunaan garis, bentuk dasar, dan pengaturan proporsi. Garis dapat digunakan untuk menunjukkan batas antara objek, membentuk detail, atau menggambarkan tekstur. Bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga sering digunakan sebagai dasar untuk menggambarkan objek yang lebih kompleks. Pengaturan proporsi yang baik membantu dalam menciptakan gambar yang seimbang dan realistis.

Untuk memulai menggambar sederhana, seseorang dapat mengikuti beberapa tips praktis. Pertama, penting

untuk memiliki bahan-bahan yang tepat, seperti kertas gambar, pensil, pensil warna, dan penghapus. Memilih subjek yang sederhana dan mudah dipahami juga penting, terutama bagi pemula. Misalnya, menggambar buah, binatang, atau objek rumah tangga yang sederhana dapat menjadi pilihan yang baik. Selain itu, mengamati dengan teliti objek yang akan digambar dapat membantu dalam menangkap detail dan karakteristiknya dengan lebih baik. Selanjutnya, praktik secara teratur juga merupakan kunci dalam meningkatkan keterampilan menggambar sederhana. Semakin sering seseorang menggambar, semakin baik pula keterampilan dan kepercayaan dirinya dalam menggambar akan meningkat. Mengikuti tutorial menggambar online atau mengikuti kelas seni juga dapat memberikan panduan dan inspirasi tambahan.

Penting untuk mengingat bahwa tujuan utama dari menggambar sederhana adalah untuk mengekspresikan kreativitas dan menikmati prosesnya. Tidak perlu khawatir tentang kesempurnaan atau hasil akhir yang sempurna. Setiap garis dan bentuk yang digambar merupakan bagian dari perjalanan dalam mengembangkan keterampilan seni, dan setiap usaha adalah langkah menuju peningkatan kemampuan menggambar. Dengan demikian, menggambar sederhana adalah kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi semua usia. Melalui praktik yang teratur dan eksplorasi kreatif, seseorang dapat meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, dan artistiknya, sambil mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya.

PENUTUP

Konsep pembelajaran seni rupa melibatkan pemahaman tentang elemen dasar seni, pengembangan keterampilan teknis dalam berbagai media seni, pemahaman prinsip desain, serta pemahaman konteks sejarah, budaya, dan sosial karya seni. Melalui pemahaman ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan estetis dalam menghargai dan menciptakan karya seni rupa. Strategi perangsangan melalui cerita, menonton animasi, dan bermain gim yang sesuai dengan tema dan tokoh karakter dapat memperkaya pengalaman belajar seni rupa anak usia dini. Hal ini membantu dalam menginspirasi imajinasi dan kreativitas anak-anak, serta meningkatkan minat mereka terhadap seni visual. Metode pembelajaran seperti menggambar sederhana merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan keterampilan motorik, kognitif, dan artistik anak usia dini. Dengan mempraktikkan teknik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*

dasar menggambar dan melakukan latihan secara teratur, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggambar dan mengekspresikan kreativitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Chandra, C., Ariyanto, E., & ... (2021). Edukasi Usia Dini: School Based Vector Control (Sbvc) Dengan Menggunakan Media Daur Ulang Sekam Padi Di Tk Mawar Kecamatan Gambut. *Jurnal Pengabdian ...*, 6(1).
- Anggraeni, K., & Estaswara, B. H. (2022). Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan Serial Animasi Boboiboy Di Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Publish (Basic And Applied Research Publication On Communications)*, 1(1). <https://doi.org/10.35814/Publish.V1i1.3493>
- Anisma, T., Prayoga, J., & Rahmah, S. A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Macromedia Flash 8. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1). <https://doi.org/10.46576/Djtechno.V4i1.3272>
- Bagus, I. (2020). Analisis Gambar Karya Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Diputera, A. M., Sembiring, D. N., Berliana, J. V., Yanti, S., & Lestari, W. D. (2022). Identifikasi Masalah Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Kota Medan. *Jurnal Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/Jud.V8i2.41473>
- Djayanti Sari, Sudadi, I. H. (2019). Pemberian Opioid Sebagai Manajemen Nyeri Pada Pasien Pediatrik. *Jurnal Komplikasi Anestesi*, 6(3), 85–94.
- Dwi Wahyuni, C. R. (2017). Kualitas Pelayanan Dan Pengaruhnya Terhadap Loyalitas Pelanggan Yang Di Mediasi Oleh Kepuasan Di Bank Muamalat Jombang. *Eksis: Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 12(1), 69–82. <https://doi.org/10.26533/Eksis.V12i1.84>
- Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh Menonton Animasi Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/Jpa.V10i2.40737>
- Ginangjar, D., & Saleh, A. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01). <https://doi.org/10.46937/18202028110>
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih Pada Anak Usia Dini, 3(2).

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>

Hermanu, D. (2020). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret Pendidikan Usia Dini Kita (Perspektif Seni). *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2020*.

Hernawati. (2017). Proses Pembelajaran Anak Usia Dini Berorientasi Perkembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 110–118.

Komang, I. B., & Putra, S. (2020). Analisis Gambar Karya Anak Usia Dini Berdasarkan Teori Perkembangan Seni Rupa Anak Viktor. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

Leny, J. S., & Tri, F. (2022). Pemberian Terapi Menonton Animasi Kartun Untuk Mengurangi Nyeri Pada Tindakan Keperawatan Dengan Anak Prasekolah Yang Menjalani Hospitalisasi. *Jurnal Kesehatan Akper Ksdam Ii Sriwijaya Palembang*, 11.

Ningtias, K. D., & Riyanto, R. (2021). Pengaruh Motif Menonton Video Animasi Ruangguru Terhadap Tingkat Kepuasan Informasi Pembelajaran. *Prosiding Jurnalistik*.

Padila, P., Agusramon, A., & Yera, Y. (2019). Terapi Story Telling Dan Menonton Animasi Kartun Terhadap Ansietas. *Journal Of Telenursing (Joting)*, 1(1). <https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.514>

Sari, D. M., Hibana, H., Fatmawati, F., Meilasari, D., & Hukamak, S. (2023). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Kolase Daun Kering Di Desa Tanjung Sari. *Jea (Jurnal Edukasi Aud)*, 8(2). <https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.6535>

Trisnasasti, A. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Nusantara. *Journal Of Language Learning And Research (Jollar)*, 4(2). <https://doi.org/10.22236/jollar.v3i2.7405>

Widiyastuti, E., Yuliasuti, M. N., Yuniarti, E., & Yulianto, N. (2020). Pembuatan Mural Tema Tanaman Dan Binatang Sebagai Penguatan Program Adiwiyata Dan Media Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini Tk Di Kalijambe Sragen. *Dedikasi: Community Service Reports*, 2(2). <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v2i2.45255>

Winnuly, W., & Pamungkas, J. (2022). Analisis Penggunaan Bahan Sisa Pada Pembelajaran Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2637>

Yuningsih, C. R. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Anak Usia Dini Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(2).