

# PERANGKAT ANDROID SEBAGAI PALET MAYA PADA ANAK PRASEKOLAH

*By Pipit Rika Wijaya*



## PERANGKAT ANDROID SEBAGAI PALET MAYA PADA ANAK PRASEKOLAH

Pipit Rika Wijaya

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember

widjajapurwantoseasondua@gmail.com

**ABSTRAK:** Penelitian ini menggunakan studi kualitatif dimana berfokus pada penyelidikan bagaimana sekelompok anak prasekolah berusia tiga tahun menggunakan aplikasi menggambar di perangkat android. Aplikasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*. Penelitian ini melalui kegiatan observasi pada PAUD Al-Furqon (R.A. Holis) Cangkring Jenggawah. Aplikasi mewarnai pada perangkat android tersebut tampaknya mendorong anak-anak untuk menjelajahi warna dan melapisi dan mengisi layar android. Selain itu, anak prasekolah bisa melukis bentuk dan garis yang sangat tepat, dimana tampaknya memudahkan anak prasekolah dalam pembuatan pola juga penemuan tanda dan hubungan. Anak prasekolah menggunakan alat penghapus untuk mengoreksi, mengungkapkan, menghapus, dan membuat bentuk pada layar android. Bila dibandingkan dengan kegiatan mewarnai secara manual atau tradisional, penggunaan aplikasi mewarnai menjadi pilihan utama dikarenakan tingkat kepraktisan serta hasil yang lebih rapi dan bersih. Namun harus ada orang dewasa yang mendampingi anak prasekolah saat menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini terkait dengan jarak baca antara mata dengan perangkat android, serta lama waktu penggunaan perangkat android.

**Kata Kunci:** Aplikasi Android; Mewarnai; PAUD.

**ABSTRACT:** This study uses a qualitative study which focuses on investigating how a group of three-year-old preschoolers use a drawing application on an Android device. The application used in this study is the *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* application. This research was conducted through observation at PAUD Al-Furqon (R.A. Holis) Cangkring Jenggawah. The coloring app on android devices seems to encourage kids to explore colors and layer and fill android screens. In addition, preschoolers can paint very precise shapes and lines, which seem to make it easier for preschoolers to make patterns as well as find signs and relationships. Preschoolers use eraser tool to correct, reveal, erase and create shapes on android screen. When compared to manual or traditional coloring activities, the use of coloring applications is the main choice due to its practicality and neater and cleaner results. However, there must be an adult accompanying the preschooler when using the application. This is related to the reading distance between the eyes and the android device, as well as the length of time that the android device is used.

**Keywords:** Android Application; Coloring; PAUD.

### PENDAHULUAN

Era digital saat ini menjadikan perangkat android sebagai kebutuhan penting yang menyentuh seluruh kalangan. Tidak terkecuali anak prasekolah. Banyak dijumpai anak prasekolah sudah terbiasa menggunakan teknologi yang ada pada perangkat android tersebut. Mereka lebih suka bermain menggunakan perangkat android, salah satunya adalah aplikasi menggambar dan mewarnai. Anak prasekolah merasa lebih mudah dan lebih menyenangkan untuk melukis secara digital di perangkat android daripada melukis dengan krayon di atas kertas. Fenomena ini membangkitkan minat untuk dijadikan bahan penelitian dalam dunia anak usia dini. Lebih lanjut lagi, munculnya fenomena di kalangan

---

guru PAUD bahwa anak prasekolah tampak agak enggan menggunakan krayon di atas kertas, dikarenakan takut gagal atau keliru saat menggunakan alat tersebut. Hal itu karena coretan krayon di atas kertas tersebut tidak bisa dihapus. Lain halnya saat anak prasekolah menggoreskan krayon imajinasi dari aplikasi menggambar dan mewarnai pada perangkat android. Fenomena tersebut tampaknya menunjukkan bahwa menggambar dan melukis di atas tablet dapat dianggap sebagai sesuatu yang lain yang dapat menarik perhatian anak prasekolah. pada elemen dan ekspresinya, lukisan di perangkat android bisa mewakili gambar atau lukisan secara nyata, tetapi dengan kondisi dan kemungkinan lain, yaitu bisa dihapus atau diedit tanpa merusak “kertas”.

Anak prasekolah secara spontan bisa menghasilkan bentuk dan warna ketika diperkenalkan melukis secara digital. Sehingga penelitian ini mengasumsikan bahwa melakukan kegiatan serupa dengan menggunakan teknik yang berbeda dapat menghasilkan pengalaman yang berbeda. Seorang anak prasekolah mampu berinteraksi dengan materi/media baru (dalam hal ini aplikasi menggambar dan mewarnai pada perangkat android) dengan cara yang berbeda dari pengalaman konvensional mereka membuat karya seni (misalnya, kertas dan cat). Bentuk interaksi ini memungkinkan seorang anak prasekolah melihat karya seni mereka dari sudut pandang yang berbeda, di luar pengalaman dan harapan mereka sebelumnya.

Saat ini dunia telah masuk di era revolusi industri, dimana revolusi industri 4.0 telah dimulai pada tahun 2016. Era ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Perangkat android dibuat sedemikian rupa sehingga memberi kemudahan penggunaannya saat menggunakannya. Selain itu juga menawarkan fasilitas layar sentuh yang dengan cepat memberikan umpan balik dan respon yang tinggi, juga karakteristik perangkat android yang memungkinkan digunakan juga oleh anak prasekolah.

Berdasarkan pendapat Annur (2022) dalam kurun bulan Januari tahun 2021, jumlah pengguna internet aktif di Indonesia adalah sebesar 202,6 juta. Tren tersebut terus meningkat seiring dalam lima tahun terakhir. Apabila disandingkan dengan data dari tahun 2018, maka pada saat ini jumlah pengguna internet aktif telah meningkat tajam sebesar 54,25%. Lebih lanjut, berdasarkan sumber Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 diketahui bahwa ada sebanyak 47,7% anak prasekolah yang aktif menggunakan telepon pintar.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana anak prasekolah berusia lima tahun menggunakan aplikasi menggambar dan mewarnai dalam memanfaatkan perangkat android dalam hal mengolah, menciptakan, berinteraksi dan berkontribusi pada eksplorasi menu, warna, bentuk, tunda, dan menghapus. Aplikasi yang dijadikan bahan penelitian dibatasi pada aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*. Hal itu dikarenakan rating yang diperoleh aplikasi tersebut cukup tinggi bila dibandingkan aplikasi serupa, yaitu sebesar 4,8 bintang; dengan jumlah pengguna yang sudah mendownload adalah sebesar satu juta ke atas dan sudah mendapat persetujuan pengajar.

Kajian ini memberikan kontribusi pengetahuan tentang bagaimana perangkat android dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan memberi makna jejak visual yang dibuat oleh tangan atau jari. Teknik melukis langsung dengan jari adalah teknik utama yang digunakan meskipun bahan konvensional (cat cair) diganti dengan cahaya.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Karya Seni**

Meskipun banyak penelitian mengenai bagaimana anak prasekolah berinteraksi dengan menggambar dan melukis secara konvensional, namun hanya sedikit peneliti yang meneliti tentang bagaimana anak prasekolah berinteraksi dengan teknologi digital dalam pembuatan karya seni. Penelitian mengenai perangkat digital selama ini lebih cenderung berfokus pada aspek literasi, numerasi, dan pengumpulan informasi saja. Penelitian yang dilakukan oleh Sakr dkk, adalah agar lebih banyak masukan penelitian dan berfokus pada pembuatan karya seni dari sudut pandang naratif, dan lebih menekankan pada akses cerita yang sudah jadi sehingga bermanfaat bagi jenis cerita yang baru dan berbeda. Lebih lanjut, Fadhilah di tahun 2014 meneliti tentang bagaimana perangkat lunak dan desain khusus menjadi agen pendamping dalam mendongeng anak prasekolah. Penelitian tersebut juga menyelidiki bagaimana wujud maya dari sebuah aplikasi di perangkat android bisa mempengaruhi anak prasekolah dalam menciptakan kondisi sedemikian rupa untuk dapat mengeksplorasi dan menyatakan estetika, ide, dan konsep. Dalam bidang karya seni menggambar atau melukis, Matthews dan Seow (2007) membandingkan bentuk media, yaitu peran pena stylus dalam membantu anak prasekolah dalam mengaplikasikan warna, bentuk, dan representasi. Selain itu, juga menunjukkan bahwa penggunaan pena stylus memberikan hasil positif dalam keterampilan membuat karya seni secara digital pada anak prasekolah.

### **Eksplorasi Bentuk**

Perangkat android adalah telepon pintar yang dibekali oleh prosesor pintar yang dapat memenuhi segala kebutuhan penggunanya. Perangkat android juga sudah dibekali dengan layar sentuh, sehingga penggunaannya terikat pada gerakan jari. Pada anak prasekolah, fungsi layar sentuh pada perangkat android memudahkan anak prasekolah “melukis” pada layar, di mana mereka menemukan bahwa gerakan yang berbeda memberikan hasil yang berbeda. Misalnya, dengan mengulangi, membedakan, menghapus dan menggabungkan, anak berkembang dan menyempurnakan bentuk dan makna, sehingga bentuk acak berkembang menjadi lebih sistematis dan terencana. Anak prasekolah memperoleh dan menggunakan contoh gambar tersedia yang berbeda yang mengarah pada ide-ide tindakan yang sedang berlangsung dan efeknya: sesuatu yang digambarkan atau diwakili dapat dideteksi dalam suatu pola, kegiatan yang diubah, dan diberikan penjelasan mengenai signifikansi tergantung pada konteks di mana hal tersebut digunakan. Rudolf Arnheim berpendapat bahwa menekankan fungsi motorik sebagai wujud dari kegiatan yang sifatnya ekspresif. Sedangkan gerakan dan gerak tubuh

memiliki fungsi deskriptif yang merepresentasikan kehal yang lebih konkret. Perwujudan kondisi tersebut misalnya seperti besar dan kecil, bulat dan sudut dan lain sebagainya). Price dkk. (2015) menunjukkan bahwa bentuk seperti garis dan lingkaran lebih sering digunakan pada perangkat android dan memang lebih mudah untuk digunakan; sehingga pada akhirnya ada kecenderungan bahwa aplikasi yang mirip dan serupa juga turut memfasilitasi pembuatan bentuk garis dan lingkaran. Hal itu kemudian dapat membantu meningkatkan keterampilan membuat bentuk garis dan lingkaran. Selain adanya hubungan antara membuat gerakan dan membuat jejak, peneliti juga meneliti dampak dari kegiatan menghapus dalam kegiatan aplikasi yang diteliti. Penghapus sebagai alat yang digunakan dalam suatu proses, alat yang terkadang terlihat serta bagian dari produk akhir dengan cara yang sama seperti garis atau warna. Uniknya, kegiatan menghapus yang dianggap “menghapus kesalahan dan mulai lagi dari awal” ini justru adalah kemajuan dalam semua perubahan dan dalam semua proses di alam; yaitu, penghapusan jejak menciptakan jejak baru.

### **Respon Visual dan Warna**

Respon visual adalah sebuah bagian dari bentuk penghargaan atau apresiasi, dan sebuah konfirmasi dari suatu gerakan yang dicapai. JJ Gibson mengatakan bahwa jejak pena atau kapur, sebagai rekaman dan konkret suatu gerakan, juga merupakan dasar untuk memfasilitasi anak prasekolah dalam menggambar dan juga mewarnai. Parson (1987), menekankan pentingnya warna dalam penilaian anak prasekolah dan penilaian karya seni. Preferensi estetika anak prasekolah sebagian besar didasarkan pada warna. Warna memiliki nilai intrinsik dan banyak warna yang tidak rumit dianggap lebih baik daripada perpaduan dari beberapa warna yang jelas, halus, bahkan dianggap dapat mengganggu pengalaman belajar menggambar dan mewarnai anak prasekolah. Survei penelitian komprehensif Dunst dan Gorman (2009) menunjukkan bahwa krayon atau pensil warna yang memberikan hasil visual signifikan dan mencolok dapat merangsang daya kreatifitas menggambar pada anak prasekolah, dan lukisan jari tersebut menumbuhkan lebih banyak minat anak prasekolah ketika warna tersebut diaplikasikan pada media yang tersedia. Couse dan Chen (2010) menemukan bahwa intensitas warna pada perangkat digital sebagai sesuatu yang dapat mendorong aktivitas belajar anak prasekolah. Template yang disediakan juga memiliki efek positif karena menyediakan ruang untuk dieksplorasi oleh anak prasekolah.

### **Fungsi Alat dan Bahan**

Sumantri (2005) berpendapat bahwa beberapa materi tampaknya bisa mengakomodasi ekspresi dan bentuk tertentu dalam aplikasi menggambar dan mewarnai. Hal tersebut juga mempengaruhi respon dari anak prasekolah. Materi yang kurang familiar oleh anak prasekolah memerlukan lebih banyak perhatian, sehingga mengurangi konsentrasi anak prasekolah dalam mengekspresikan bentuk dan warna.

Menurut Matthews dan Seow (2007), produk digital dicirikan oleh tidak berwujud, namun secara bersamaan juga mampu bersaing melalui sensualitas tampilan yang halus dan akses ke warna yang sama dengan realitas fisik. Penelitian lain menekankan bahwa lukisan digital mengkompensasi kurangnya kualitas sensorik bergambar tradisional melalui permukaan yang kasar dan kecepatan produksi, memungkinkan warna terus mengalir selama jari menyentuh layar, menciptakan perpanjangan aktivitas melalui aktivitas perluasan proses. Singkatnya, penggunaan layar sentuh pada perangkat android menghasilkan sentuhan yang lebih banyak dan lebih lama, detail yang lebih sedikit dan komposisi yang lebih sederhana, dengan fokus yang lebih besar pada kontinuitas dan kecepatan gerakan, menghasilkan komposisi yang terdiri dari banyak lingkaran dan garis yang tumpang tindih dan ditimpa, menghasilkan area yang lebih berwarna.

### METODE PENELITIAN

*Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* diklaim sebagai aplikasi yang sesuai untuk anak-anak usia prasekolah yaitu dari usia satu sampai enam tahun. Anak prasekolah atau pengguna dapat melukis menggunakan tangan secara bebas pada lembar kosong yang tersedia atau bisa menggunakan satu dari 38 template yang sudah disediakan, dimana memiliki berbagai variasi dalam ukuran, tema, dan lain sebagainya. Template disajikan dalam porsi satu per satu atau digulir sebagai thumbnail. Setelah dipilih, pengguna akan bisa langsung mewarnai template dengan warna yang sudah disediakan di bagian samping template.

Pada tampilan layar, pengguna dapat memilih dari sembilan titik atau lingkaran dalam warna cerah serta tiga krayon atau pensil dengan ketebalan yang berbeda. Merah, ditandai dengan titik di ujungnya, dan pensil tengah adalah dipilih sebelumnya. Selain itu, pengguna dapat memilih ikon "penghapus" berwarna merah muda, yang dalam praktiknya juga berfungsi sebagai warna putih. Namun, alat ini tidak memengaruhi template. Ikon menghilang saat layar disentuh dan muncul kembali saat tidak ada aksi yang dilakukan. Ada juga tombol pause atau stop (berhenti) di bagian atas layar yang muncul saat tidak ada aksi yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi atau pengamatan pada PAUD Al-Furqon (R.A. Holis) Cangkring Jenggawah. Terlepas dari perbedaan individu, kelompok usia ini dipilih karena pada usia ini dicirikan oleh eksplorasi warna dan bentuk yang lebih sistematis. Penentuan daerah penelitian dipilih secara sengaja (*purposive sampling*) oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2009: 97) yang menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya.

Anak prasekolah ini sebelumnya telah pernah melaksanakan kegiatan pembuatan seni baik secara digital maupun konvensional/non digital (terutama dengan cat air dan krayon) di kelas prasekolah. Kegiatan tersebut bersifat sukarela. Hasil dari kegiatan tersebut, terlihat bahwa ada perbedaan antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan.

Siswa perempuan memiliki keterampilan motorik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa laki-laki. Siswa laki-laki sebagian besar kurang menunjukkan minat dan rasa ketertarikan pada kertas dan krayon yang sudah disediakan. Sedangkan siswa perempuan menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan tersebut, meskipun ada kecenderungan perhatian mereka cepat beralih ke hal lain.

Siswa prasekolah yang dijadikan objek penelitian berpartisipasi secara sukarela dan dibebaskan untuk berkreasi dengan cara apa pun yang mereka pilih. Mereka memiliki akses ke dua perangkat android, yaitu satu milik peneliti dan digunakan terutama ketika peneliti hadir di sekolah. Sedangkan satu perangkat android lainnya adalah milik guru prasekolah. Penelitian dilakukan selama dua bulan dengan durasi sekitar tiga jam per kunjungan. Kepala sekolah bertindak sebagai informan, dengan menjawab pertanyaan tentang anak-anak dan kegiatan sehari-hari. Data dalam penelitian ini diperoleh dari empat metode, yaitu wawancara (*interview*), angket (*questionnaire*), survei pengamatan (*observational survey*) dan tes (uji coba). Metode analisis deskriptif digunakan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu, dalam hal ini bidang secara aktual dan cermat (Hasan, 2002).

## HASIL PENELITIAN

### Aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*

Aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* merupakan suatu aplikasi yang bisa dicari dan diunduh melalui *Play Store*. Aplikasi tersebut memiliki 4,8 bintang dan telah diulas oleh empat ribu penggunanya, diunduh oleh lebih dari satu juta pengguna android, serta telah mendapat persetujuan dari pengajar. Saat masuk ke dalam aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*, anak prasekolah disuguhkan gambar pemandangan yang *eye catching*. Pada halaman utama aplikasi, ada delapan menu utama. Menu pertama adalah pilihan mewarnai untuk usia satu tahun ke atas. Pada menu ini, pengguna hanya tinggal memilih warna dan menyentuhkan jarinya di bagian yang akan diberi warna. Warna akan otomatis terisi penuh di bagian yang diinginkan. Berbeda dengan menu kedua, yaitu pilihan mewarnai untuk usia tiga tahun ke atas. Pengguna harus menggerak-gerakkan jari di atas layar agar warna bisa terisi penuh. Adanya perbedaan ini karena menyesuaikan dengan tingkatan usia dan perkembangan kognitif anak prasekolah. Menu ketiga adalah pilihan untuk pengguna bisa mewarnai secara bebas, dimana bidang gambar yang tersedia berwarna putih bersih. Menu keempat adalah sama dengan menu ketiga, namun bidang gambar yang disediakan adalah berwarna hitam pekat. Menu keempat adalah menu galeri, yang mana semua karya mewarnai yang sudah pernah atau riwayat aktifitas mewarnai tersimpan di sana. Menu kelima adalah menu berbagi atau sharing. Pengguna bisa membagikan hasil mewarnai ke aplikasi media sosial lainnya, misalnya ke aplikasi *Facebook*, *Whatsapp* atau disimpan di *google drive*. Menu keenam adalah menu rating. Di sini pengguna bisa memberikan rating dan saran serta masukan

terhadap kinerja aplikasi tersebut melalui *play store*. Menu kedelapan adalah menu setting atau pengaturan. Pengguna bisa mengatur mengenai musik di latar belakang, efek suara, bahkan ada mode pengaturan untuk penggunaan jari kanan atau jari kiri bagi pengguna kidal.

Sebenarnya aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* menyediakan berbagai jenis kategori template, yaitu kategori hewan, transportasi, buah-buahan, mainan, bunga, hewan dinosaurus, ekosistem laut, pertanian, serangga dan makanan. Namun hanya kategori hewan dan transportasi yang bisa langsung digunakan. Sedangkan untuk kategori lainnya, pengguna diharuskan membeli via *google play* agar bisa menggunakannya. Sebenarnya kategori yang terkunci tersebut bisa dimainkan tanpa membeli, namun ada sistem waktu yang harus ditunggu sebelum bisa menggunakannya. Dari segi alat mewarnai, disediakan empat jenis, yaitu pensil, krayon, alat lukis dan bolpoin. Besaran sentuhan keempat jenis alat mewarnai tersebut dibedakan menjadi tiga macam, yaitu ukuran besar, ukuran sedang hingga ke ukuran kecil. Untuk sekali waktu, gambar objek pada template tersebut bergerak dan mengeluarkan suara seperti suara aslinya.

Kemudahan aplikasi yang disediakan dalam penyediaan template, warna, bentuk, dan kontur menjadi penting ketika anak prasekolah secara tidak sengaja menyetuk layar dengan ujung jarinya. Sentuhan itu menghasilkan titik warna yang hampir sempurna, atau bentuk melingkar, dengan kebulatan dan ketajaman yang akan sulit untuk dicapai oleh anak usia prasekolah bila menggunakan benda fisik seperti kuas, kapur, atau cat jari konvensional. Anak prasekolah bisa terus mengeksplorasi penemuannya, mereka bisa mendekorasi bidang warna, menciptakan pola dengan titik atau lingkaran dengan warna berbeda. Perbedaan dalam bentuk dan warna serta kecepatan dalam pola dilihat sebagai sesuatu yang dapat memfasilitasi eksplorasi warna pada bentuk. Anak prasekolah juga kerap menambahkan atau menimpa warna baru di atas warna lama yang sudah dipilih. Penelitian juga menunjukkan hasil dengan detail yang lebih sedikit dan komposisi yang lebih sederhana saat menggunakan jari di perangkat android. Tilong (2016) menyarankan kondisi tumpul untuk keterampilan motorik halus, dikarenakan dapat meningkatkan kecepatan sebagai faktor yang mungkin berkontribusi untuk mengurangi perhatian dan konsentrasi dikarenakan tingkat detail yang lebih rendah. Studi ini didasarkan pada pewarnaan motif tertentu yang mungkin mempengaruhi hasil. Beberapa pola dan detail yang muncul hampir tidak dapat dicapai dengan cat yang dioleskan pada jari yang tumpul. Kehalusan dan kebersihan alat, sebagai hasil yang terlihat, merupakan prasyarat untuk pendekatan dan eksplorasi permukaan yang konsisten dari anak prasekolah. Kegiatan berulang anak prasekolah untuk mengisi template dengan warna, kadang-kadang hanya berupa tetesan hujan atau bentuk titik kecil. Hal tersebut dilakukan secara sengaja oleh anak prasekolah karena penasaran untuk melihat seberapa kecil bentuk yang bisa dibuat. Sebagian besar anak prasekolah tersebut juga memeriksa satu-persatu menu apa saja yang



ditawarkan oleh aplikasi tersebut. Mulai dari mencoba berbagai jenis stiker yang tersedia dan mencoba semua warna yang tersedia.

Anak prasekolah menyukai template yang disediakan oleh aplikasi <sup>1</sup> *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* hampir tanpa terkecuali. Template menjadi faktor untuk menarik perhatian dan minat anak prasekolah sehingga mendorong mereka untuk melakukan kegiatan mewarnai. Namun, kemampuan untuk terus mewarnai objek tanpa hambatan atau kehilangan warna dapat berkontribusi pada sistem motorik dan visual anak prasekolah. Penelitian juga menunjukkan bahwa ada delapan anak prasekolah dari lima belas anak prasekolah dalam satu kelas yang memilih template berbeda setiap menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan ada tujuh anak prasekolah yang konsisten menggunakan template yang sama setiap menggunakan aplikasi tersebut. Hasil pengamatan tersebut artinya bahwa template diabaikan dan sebagian besar tersembunyi setelah beberapa saat, ketika anak prasekolah mulai menggunakan motif dan aktivitas warna mereka sendiri, sehingga dapat dikaitkan dengan kualitas warna yang sepenuhnya buram dan mengalir.

### **Pemilihan Warna**

Ada gerakan dan bentuk berulang yang dilakukan anak prasekolah, yaitu bentuk lingkaran, oval, spiral, garis lurus, zig-zag, dan bintik-bintik. Secara cepat, dan halus, warna diaktifkan di layar dan memberikan kesempatan kepada anak prasekolah untuk mengedit atau mengulangi apa yang telah dilakukan. Meskipun warna-warna cerah mendominasi lukisan anak prasekolah, mereka juga menggunakan dua nada cokelat (walaupun dengan cara yang lebih terbatas, terutama cokelat tua). Sebagai perbandingan, mereka jauh lebih sedikit untuk menggoreskan pena, karena yang lebih penting bukanlah langkah perubahan, tetapi hasil yang jelas. Selain itu juga ikon yang menarik dan mencolok. Perangkat android mempermudah dan mempercepat proses dalam mengubah warna, membiarkan garis warna-warni yang sudah digoreskan untuk sementara waktu sehingga menghasilkan efek kontras. Semua anak prasekolah pada penelitian ini mengisi layar dengan warna, mereka juga lebih menyukai penambahan warna baru dan berbeda.

Ada kecenderungan anak prasekolah menggoreskan satu warna yang sama berulang kali pada bidang template yang dipilih. Respon ini menjadi legitimasi penggunaan warna tertentu. Kecenderungan itu juga dipicu dari warna favorit anak prasekolah. Ketika peneliti dan guru kelas mencoba mengintervensi dengan mengingatkan bahwa ada banyak warna yang bisa dipilih, namun sebagian besar anak prasekolah tetap kembali memilih pada satu warna favoritnya saja.

Keinginan anak prasekolah dalam memberi nama warna saat mereka melukis menunjukkan perhatian mereka pada warna, dimana warna sebagai objek yang memiliki nilai intrinsik. Anak prasekolah mengapresiasi warna dengan sendirinya. Orientasi warna itu sendiri diperkuat oleh kemudahan dan estetika dari kecanggihan teknologi. Hasilnya adalah sempurna dalam sudut pandang anak prasekolah dengan warna yang cemerlang

dan sama kuatnya, yang akhirnya mendorong pewarnaan lebih lanjut. Menurut Pamadhi (2010) bahwa memang memungkinkan terdapat hanya satu warna pada satu waktu yang mendominasi permukaan bidang gambar. Hal tersebut bisa juga terjadi kecenderungan bahwa warna tiap individu anak prasekolah memainkan peran penting untuk periode yang lebih pendek dan lebih lama.

### **Kegiatan Menghapus**

Pada awal-awal penelitian, anak prasekolah masih belum mengetahui ada ikon penghapus dan fungsi yang menyertainya. Saat anak prasekolah melakukan kesalahan dalam memberi warna, mereka menggunakan teknik menimpa warna lama dengan warna baru yang diinginkan. Sedangkan untuk kesalahan mengarsir warna melebihi garis bidang gambar, mereka hanya membiarkannya saja tanpa melakukan apapun. Kemudian peneliti menjelaskan pada anak prasekolah mengenai cara mengaplikasikan ikon penghapus pada aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*. Setelah itu, anak prasekolah bisa mempraktikkan penggunaan ikon penghapus. Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa anak prasekolah mulai menggunakan ikon penghapus tersebut untuk menciptakan warna putih. Hasil yang diperoleh ketika menghapus warna yang salah adalah bidang gambar menjadi putih bersih. Sehingga mereka tidak perlu mengarsir atau mewarnai bidang gambar yang ingin diwarnai putih dengan warna putih. Selain itu, ada kecenderungan perilaku yang muncul pada anak prasekolah yaitu mereka bahkan dengan sengaja melakukan kesalahan arsir atau sengaja mewarnai melebihi garis pada bidang gambar. Bila hal itu terjadi, maka mereka dengan teliti dan hati-hati (perhatian mereka yang melebihi kegiatan mewarnai tadi) menghapus kesalahan yang mereka buat dengan sengaja.

Anak prasekolah juga menjadi lebih ekspresif dalam mewarnai. Hal itu ditunjukkan dengan minat mereka pada warna yang sudah dipilih dan diarsir menjadi cepat berubah, dan dihapus dengan ikon penghapus. Bahkan ada beberapa anak prasekolah yang sengaja mengarsir satu bidang gambar penuh hanya agar bisa menggunakan ikon penghapus dan menghapus seluruh permukaan layar. Kemudian ada juga beberapa anak prasekolah yang mengarsir satu bidang penuh lalu hanya menghapus separuh layar. Aktifitas menghapus separuh layar ini mereka lakukan dengan teliti dan hati-hati. Berbeda jauh pada saat mereka mengarsir sebelumnya. Anak prasekolah juga senang menggambar bentuk “hujan”, mereka seperti secara acak menyapu jari di atas bidang gambar. Setelah mereka puas melihat “hujan”, maka mereka segera “meredakan” hujan dengan menggunakan ikon penghapus. Mereka terlihat lebih senang dan lebih puas setelah melakukan aktifitas menghapus daripada mewarnai bidang gambar. Pada kegiatan ini, bisa dilihat bahwa ikon penghapus menjadi gerakan yang sangat konkrit dimana merepresentasikan turunnya curah hujan. Fungsi penghapus adalah alat yang dengan mudah digunakan dalam proses dan bagian dari proses perluasan mewarnai. Jejak yang ditimbulkan oleh ikon penghapus sama-sama buram dan tajam dalam konturnya sebagai bidang warna; penghapus atau

dalam hal ini ikon yang menyebabkan munculnya warna putih; adalah, seperti warna lainnya, sebagai alat cepat dan klinis dalam palet, alat, serta elemen dalam komposisi dan pada saat yang sama adalah cara untuk kembali, memperbaiki, memulihkan, dan menemukan. Poin terpenting adalah permukaan tetap rata bila dibandingkan dengan menggunakan kertas dan alat mewarnai berwujud fisik atau nyata.

Seperti alat penghapus, teknik menghapus pada aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* memungkinkan pengguna untuk menghapus sesuatu dengan mudah. Misalnya, warna baru benar-benar dapat menghapus jejak warna sebelumnya. Ikon penghapus juga menciptakan warna putih dan dapat digunakan untuk menambahkan lapisan. Penghapus berfungsi tidak hanya sebagai alat yang membantu melukis (atau menciptakan efek menghapus sesuatu), tetapi juga memulihkan halaman permukaan bidang gambar menjadi kosong tidak ada warna. Fungsi penghapus pada aplikasi tentu saja sama dengan fungsi penghapus pada wujud fisik. Penghapus secara konvensional merupakan alat yang terkait dengan penggunaan pensil atau krayon, dimana alat penghapus tersebut lebih sesuai untuk penggunaan pada anak yang lebih besar. Hal ini karena terkait dengan kertas yang bisa menjadi kusut dan kotor. Menghapus juga cenderung berarti tidak cukup baik. Dari observasi tersebut, hal itu berarti menghapus memiliki fungsi koreksi. Hal itu karena ada bentuk representasi sebagai titik referensi, yaitu segala sesuatu adalah memang harus terlihat seperti itu. Anak prasekolah menunjukkan bahwa mereka mampu mendeteksi dan mengoreksi kesalahan yang dibuat. Anak prasekolah terus mengeksplorasi fungsi dan kemampuan ikon penghapus.

## PEMBAHASAN

Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana sebuah aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* mampu untuk menarik perhatian dan minat anak prasekolah untuk melakukan kegiatan mewarnai, seperti misalnya mengeksplorasi warna, mewarnai bentuk (dalam hal ini adalah template), dan tanda melalui visual gambar yang tajam dan kepekaan sentuhan. Aktifitas tersebut sudah seperti layaknya melakukan kegiatan secara langsung dengan menggunakan buku mewarnai dan palet biasa atau konvensional (berwujud fisik dan nyata).

Aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* merupakan campuran antara gambar terkontrol dan efek lukisan yang mengalir. Selain itu, sangat kontras dan berbeda jauh dengan aktifitas mewarnai secara tradisional atau konvensional, dimana bila menggunakan alat dan bahan konvensional ada kemungkinan karya yang dihasilkan cenderung kotor. Hal ini dikarenakan karakteristik anak prasekolah yang cenderung ceroboh dan kurang perhitungan saat mewarnai dengan pensil warna atau krayon atau bahkan dengan cat air. Selain kotor, juga ada kemungkinan hasil karyanya kurang rapi. Lain halnya saat menggunakan aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle*, anak prasekolah bisa terbebas dengan beban “harus rapi dan bersih”, karena aplikasi dalam perangkat android tersebut dibekali alat penghapus maya atau virtual,

sehingga membantu anak prasekolah untuk lebih mengeksplorasi aktifitas mewarnai. Sehingga karya seni yang dibuat dengan aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* tetap bersih dan rapi.

Lebih lanjut, untuk warna sendiri dilihat sebagai suatu objek dan bukan hanya sebagai kualitas yang dimiliki suatu objek. Meskipun aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* adalah aplikasi baru untuk anak-anak prasekolah ini, mereka dengan mudah menguasai teknik, sehingga orientasi terhadap warna dan bentuk tidak terhalang oleh penguasaan teknik yang tidak biasa dan sulit, seperti halnya dengan bahan lukisan tradisional atau konvensional. Keunikan warna, kontur dan bentuknya, mampu menarik perhatian anak prasekolah untuk memahami dan menggunakannya sebagai semacam barang jadi. Aplikasi yang cepat dan mudah juga memungkinkan mereka untuk melukis, menghapus, dan memulihkan bidang gambar. Respon yang cepat dari aplikasi tersebut kemudian diartikulasikan sehingga membuat permukaan bidang gambar menjadi area untuk percobaan dan eksplorasi komposisi, kombinasi, dan kontras. Lukisan berbentuk digital dapat menjadi pintu gerbang bagi anak-anak prasekolah dimana karena berbagai alasan mengalami kesulitan atau hambatan saat menggunakan pena dan kertas dan bagi anak-anak yang kurang berminat menggambar. Terlepas dari apakah anak tersebut sedikit banyak terbiasa dengan teknik tradisional atau konvensional atau sedikit banyak berkembang dalam keterampilan motorik halus, anak dapat mencapai hasil karya seni yang jelas, rapi, dan 'profesional'. Kebanyakan anak prasekolah memeriksa seluruh menu yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Mereka bisa melangkah lebih jauh dalam mengeksplorasi aplikasi tanpa bimbingan dan arahan dari orang dewasa. Mereka mampu memeriksa alat-alat baru seperti penghapus, yang menawarkan kontrol warna dan komposisi, untuk menghasilkan bentuk dan bentuk dengan menggunakan penghapus untuk "menghapus" warna atau untuk menambah atau "melukis putih." Sebuah alat mungkin memiliki beberapa fitur dan manfaat, menciptakan banyak arti.

Modifikasi teknik tersebut berkontribusi terhadap pengalaman tambahan bagi anak, menciptakan referensi yang lebih luas dan perspektif yang berbeda. Eksplorasi ini mengarah kembali ke awal penelitian tentang bagaimana seorang anak prasekolah menyatakan bahwa lebih baik melukis di aplikasi perangkat android karena itu tidak nyata. Dari hasil penelitian diketahui bahwa menurut anak prasekolah mewarnai menggunakan aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* tidak sama dengan mewarnai secara manual atau konvensional. Meskipun sama-sama melakukan aktifitas mewarnai, namun menurut mereka, aplikasi tersebut lebih mudah digunakan, bisa berganti-ganti warna sesuai dengan keinginan hati, dan ada banyak kategori template yang bisa dipilih. Pemilihan template dan warna pun dilakukan dengan cara yang menyenangkan, karena pilihan warna yang kaya, kategori template yang banyak, gambar objek dalam template bisa bergerak dalam sekali waktu. Gerakan, gestur, dan sentuhan ditingkatkan oleh umpan balik visual yang berbeda sambil menciptakan semacam hasil karya seni bersih tapi penuh warna.

---

17

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah aplikasi mewarnai pada perangkat android, dalam hal ini adalah aplikasi *Baby Coloring Games For Kids With Glow Doodle* bisa digunakan sebagai palet maya atau palet virtual untuk membantu anak prasekolah melakukan aktifitas mewarnai. Anak prasekolah lebih menyukai aplikasi ini bila dibandingkan dengan mewarnai secara manual atau konvensional. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan aplikasi tersebut, mereka bisa mengeksplorasi bentuk dan warna secara maksimal. Jika pun mereka menginginkan mengganti warna pada saat itu juga, mereka bisa menghapus dan memilih warna yang diinginkan. Lain halnya dengan menggunakan alat mewarnai secara manual atau konvensional. Palet atau bidang gambar cenderung kotor dan kurang rapi karena tidak bisa dihapus, dan adanya keterbatasan dalam mengganti warna lain.

Saran yang dapat diberikan adalah orang dewasa perlu mendampingi anak prasekolah saat menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini terkait dengan jarak baca antara mata dengan perangkat android, serta lama waktu penggunaan perangkat android. Anak prasekolah juga perlu diberi pengertian tentang manfaat penggunaan alat mewarnai secara manual, karena meskipun anak prasekolah lebih cenderung menyukai aplikasi mewarnai pada perangkat android dibanding dengan alat mewarnai secara manual, namun tidak semua orangtua memiliki kemampuan finansial yang sama untuk memenuhi kebutuhan perangkat android kepada anak-anaknya.

**REFERENCE**

- Annur, C. 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022#:~:text=Pada%20Januari%202021%2C%20jumlah%20pengguna,melonjak%20sebesar%2054%2C25%25>. Diakses pada 19 Mei 2022.
- Arikunto, S. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bps <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. Diakses pada 19 Mei 2022.
- Fadhilah, N. 2014. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai di Kelompok B TK Kklkmd Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul.
- Hasan, I. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Matthews, J., & Seow, P. 2007. Electronic paint: Understanding children's representation through their interactions with digital paint. *International Journal of Art & Design Education*, 26(3), 251-263. DOI: 10.1111/j.1476-8070.2007.00536.x
- Pamadhi, H. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.

3

Volume 6, Nomor 2, Agustus 2022

---

2

Price, S., Jewitt, C., & Crescenzi, L. 2015. The role of iPads in pre-school children's mark making development. *Computers & Education*, 87, 131-141. DOI: 10.1016/j.compedu.2015.04.003.

15

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

13

Tilong, A. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan Dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Laksana.

# PERANGKAT ANDROID SEBAGAI PALET MAYA PADA ANAK PRASEKOLAH

## ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://cafebazaar.ir">cafebazaar.ir</a> Internet	128 words — 3%
2	<a href="http://www.diva-portal.se">www.diva-portal.se</a> Internet	88 words — 2%
3	Nova Eko Hidayanto. "Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Teaching (Talking Stick, Inkuiri, Group Investigation, Role Playing, Snowball Throwing, Number Head Together, Scramble, Peer Lessons)", <i>Education Journal : Journal Educational Research and Development</i> , 2022 Crossref	36 words — 1%
4	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet	26 words — 1%
5	Muhammad Hidayat, Ryan Primantara, Subandi Subandi. "Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality", <i>Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 2022 Crossref	24 words — < 1%
6	<a href="http://ejurnal.binawakya.or.id">ejurnal.binawakya.or.id</a> Internet	24 words — < 1%
7	<a href="https://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet	20 words — < 1%

8	<a href="https://download.garuda.kemdikbud.go.id">download.garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet	19 words — < 1%
9	<a href="https://repository.unej.ac.id">repository.unej.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%
10	<a href="https://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
11	<a href="https://baby-coloring-games-for-kids-with-glow-doodle.softonic.com">baby-coloring-games-for-kids-with-glow-doodle.softonic.com</a> Internet	16 words — < 1%
12	Mustika Dewi Muttaqien, Eva Siti Faridah, Ernawati Erawati. "Model Penyesuaian Sosial Siswa Baru di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Hamidiyah Depok", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2022 Crossref	14 words — < 1%
13	<a href="https://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a> Internet	13 words — < 1%
14	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	13 words — < 1%
15	<a href="https://karyailmiah.unisba.ac.id">karyailmiah.unisba.ac.id</a> Internet	13 words — < 1%
16	<a href="https://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet	11 words — < 1%
17	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet	11 words — < 1%
18	<a href="https://www.buenastareas.com">www.buenastareas.com</a> Internet	10 words — < 1%



---

19 Fitrianingsih Fitrianingsih, Musnar Indra Daulay, Putri Hana Pebriana. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Kolase Media Daun Ketepeng", *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2018  
Crossref 9 words — < 1%

---

20 anyflip.com  
Internet 9 words — < 1%

---

21 herecup270.weebly.com  
Internet 9 words — < 1%

---

22 pt.scribd.com  
Internet 9 words — < 1%

---

23 journals.ums.ac.id  
Internet 8 words — < 1%

---

24 lombokpost.jawapos.com  
Internet 8 words — < 1%

---

25 media.neliti.com  
Internet 8 words — < 1%

---

26 svcministry.org  
Internet 8 words — < 1%

---

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF