



## Asesmen Portofolio dan Penggunaan *Kids Doodle* untuk Meningkatkan Perkembangan Mewarnai Anak Usia 4-5 Tahun

Luluk Asmawati<sup>1</sup>, Humaidah<sup>2</sup>, Alifa Azzahra<sup>3</sup>, Devita Aurazahra<sup>4</sup>, Juita<sup>5</sup>, Gita Mayasari<sup>6</sup>,  
Nabila Nasywa Hanifah<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email Korespondensi : lulukasmawati@untirta.ac.id

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian yaitu teknologi pendidikan bidang anak usia dini memerlukan fasilitasi pembelajaran dan asesmen digital untuk meningkatkan keterampilan belajar abad 21 anak usia dini. Penelitian ini bertujuan menganalisis asesmen portofolio dan penggunaan *kids doodle* untuk meningkatkan perkembangan mewarnai anak usia 4-5. Inovasi teknologi pembelajaran menggunakan *kids doodle* memfasilitasi kegiatan mewarnai dan asesmen portofolio digital anak usia dini. Subjek penelitian berjumlah 10 anak di TK Amanah Kota Serang. Metode penelitian menggunakan kualitatif naturalistik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi portofolio. Teknik analisis data menggunakan analisis konten. Temuan-temuan hasil penelitian: (1) asesmen portofolio bahwa 10 anak mampu menyimpan karya digital dengan berkembang sangat baik pada aspek perkembangan mewarnai, kelengkapan hasil karya, kerapihan, dan keaslian karya; (2) penggunaan *kids doodle* berkembang sangat baik bahwa 10 anak mampu menggunakan *kids doodle* pada aspek kemudahan, keterlibatan, pemilihan objek gambar, dan menyimpan karya; (3) perkembangan mewarnai berkembang sangat baik bahwa rata-rata 10 anak mampu mewarnai dengan aspek komposisi warna, pemilihan krayon digital, kesesuaian tema, dan kreativitas. Dampak penelitian yaitu asesmen portofolio digital dan penggunaan *kids doodle* dapat meningkatkan perkembangan mewarnai anak usia 4-5 tahun berkembang sangat baik.

**Kata kunci:** Asesmen Portofolio, Kids Doodle, Perkembangan Mewarnai, Anak Usia Dini

### *The Portfolio Assessment and Use of the Kids Doodle App to Improve Coloring Development in 4-5 Year Old Children*

### ABSTRACT

*The background of the research was that educational technology in the field of early childhood requires digital learning and assessment facilitation to improve the 21st century learning skills of early childhood education. This study aims to analyze portfolio assessment and the use of kids doodle to improve the coloring development of children aged 4-5. Learning technology innovation using kids doodle facilitates coloring activities and digital portfolio assessment of early childhood. The research subjects were 10 children at Amanah Kindergarten, Serang City. The research method used naturalistic qualitative. Data collection techniques used observation, portfolio documentation. Data analysis techniques used content analysis. The findings of the research results: (1) portfolio assessment that 10 children were able to save digital works very good in the aspects of coloring development, completeness of work, neatness, and originality of work; (2) the use of kids doodle was very good that 10 children were able to use kids doodle in the aspects of ease to use, involvement, selection of image objects, and saving work; (3) coloring development was very good that an average of 10 children were able to color with aspects of color composition, digital crayon selection, theme*

*suitability, and creativity.. The impact of the research was that digital portfolio assessment and the use of kids doodle could improve the coloring development of children aged 4-5 years very good.*

*Keywords: Portfolio Assessment, Kids Doodle, Colouring Development, Early Childhood*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian yaitu pendidikan anak usia dini memiliki posisi yang sangat penting dalam membangun fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Anak berusia 4–5 tahun berada pada fase perkembangan awal yang sangat cepat dan peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Pada periode ini, anak memerlukan pengalaman belajar bermakna guna menunjang perkembangan kemampuan nilai-nilai agama, moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, serta seni secara seimbang (Nuraini, 2020); (Asmawati, 2023). Penyelenggaraan pembelajaran PAUD harus dirancang secara terpadu, berpusat pada anak, dan menggunakan asesmen yang mampu memantau perkembangan anak secara berkelanjutan. Inovasi teknologi pembelajaran di era digital untuk anak usia dini diimplementasikan secara terintegrasi melalui fasilitasi kids doodle untuk aktivitas mewarnai digital asesmen portofolio digital.

Asesmen berfungsi untuk mengetahui perkembangan dan capaian belajar setiap anak. Asesmen bermanfaat untuk memahami proses belajar dan perkembangan individu secara menyeluruh. Asesmen portofolio merupakan bentuk penilaian otentik yang dilakukan melalui pengumpulan hasil karya, dokumentasi aktivitas, serta catatan observasi anak yang disusun secara sistematis dan berkesinambungan (Farihah, 2021); (Yuneva Heni Anggraeni, 2022); (Suryana, 2022). Melalui portofolio, guru dapat memperoleh gambaran konkret mengenai perkembangan anak dari waktu ke waktu. Dokumentasi portofolio membantu guru mengidentifikasi kemampuan yang sedang berkembang dan merancang stimulasi lanjutan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Asesmen portofolio memiliki peran strategis dalam membangun komunikasi antara guru dan orang tua (Asmawati, 2023). Hasil dokumentasi perkembangan anak yang tersusun dalam portofolio dapat digunakan sebagai bahan diskusi mengenai kemajuan dan kebutuhan anak. Hal ini sejalan dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner yang menekankan pentingnya sinergi antara lingkungan keluarga dan sekolah dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. Penerapan asesmen portofolio sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni, khususnya aktivitas mewarnai (Parman, 2024). Kegiatan ini menghasilkan produk nyata yang dapat dianalisis untuk melihat perkembangan koordinasi mata dan tangan, keterampilan motorik halus, ketekunan, serta kreativitas anak. Melalui portofolio, guru dapat mengamati bagaimana anak bereksplorasi dalam memilih warna, mengendalikan gerakan tangan, dan mengekspresikan ide secara visual. Pada penelitian ini kegiatan mewarnai menggunakan aplikasi digital *kids doodle*.

*Kids Doodle* adalah aplikasi menggambar dan mewarnai digital untuk anak usia dini. *Kids Doodle* dikembangkan oleh *Doodle Joy Studio* dengan nama *Kids Doodle Paint and Draw* (Supardi, Hendratno, 2023). Pengguna dapat mengunduh *software* secara gratis menggunakan *smartphone* dan *tablet* berbasis *android*. Aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan warna cerah, jenis kuas gambar, seperti *neon*, *raibow*, *crayon*, dan *glow*, efek garis, fitur gambar yang

interaktif sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas secara bebas melalui aktivitas menggambar dan mewarnai (Marliana., 2026). Tahapan mewarnai menggunakan *kids doodle* yaitu: pengguna dapat mengunduh software *kids doodle* dari *google play*, membuka pilihan templete gambar yang akan diwarnai, memilih warna dan 20 jenis kuas, mewarnai menggunakan jari, dan menyimpan hasil gambar di galeri aplikasi sehingga anak dapat melihat kembali hasil karyanya. Selanjutnya anak dapat memutar proses mewarnai untuk melihat kembali langkah-langkah pembuatan karyanya. Kegiatan mewarnai interaktif ini membantu perkembangan kreativitas, imajinasi, keterampilan motoric halus, koordinasi mata dan tangan, kemampuan mengenal dan mengkombinasikan warna pada anak usia 4-5 tahun. *Kids Doodle* menjadi media mewarnai digital yang menyenangkan untuk anak usia dini.

Mewarnai adalah kemampuan anak memahami warna melalui kegiatan membubuhkan warna atau cat air pada objek gambar (Zahra Lubis, Hilda; Rizky Fadila, Mutiara Mastina Fithri Daulay, 2022); (Donda Eleonora Panggabean, Ruth; Winny Sunfriska br Limbong, 2023). Aktivitas mewarnai bertujuan melatih anak mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan ke dalam goresan warna dan bentuk, ekspresi emosi. Jean Piaget menjelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional (Piaget, 1962). Tahap pra operasional yaitu anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik, imajinasi, dan ekspresi melalui aktivitas bermain dan seni. Pada penelitian ini seni mewarnai digital, anak bereksperimen dengan berbagai pilihan warna dan bentuk secara mandiri. Hal ini mendukung perkembangan kreativitas, konsentrasi, kemampuan pemecahan masalah sederhana dalam proses belajar yang menyenangkan (Ivayana Sari, 2026). Viktor Lowenfeld menjelaskan kegiatan menggambar dan mewarnai ada 3 tahap, yaitu tahap coretan, tahap praskematik, tahap skematik awal (Lowenfeld, V., & Brittain, 1987). Tahap coretan (*scribbling stage*) yaitu Ketika anak membuat garis atau coretan bebas tanpa bentuk yang jelas. Tahap pre skematik (*pre schematic stage*) yaitu anak mulai memberi warna pada bentuk sederhana. Tahap skematik awal (*early schematic stage*) yaitu anak mulai memahami batas gambar dan berusaha mewarnai lebih terarah di dalam bentuk gambar. Berdasarkan landasan konseptual di atas mewarnai memiliki manfaat perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, dan perkembangan sosial. Perkembangan kognitif melatih konsentrasi, penggunaan fitur-fitur aplikasi *Kids Doodle*, dan lingkungan alam sekitar. Perkembangan motorik halus melatih gerakan jari, koordinasi mata dan tangan, dan pemilihan pensil warna digital. perkembangan sosial mengenal warna dan mematuhi batas garis gambar (Fitri Utami, 2026).

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) asesmen portofolio untuk mendokumentasikan hasil karya digital kemajuan perkembangan mewarnai anak, (2) *Kids Doodle* untuk memfasilitasi kegiatan mewarnai dan asesmen portofolio digital anak, (3) peningkatan kemampuan mewarnai anak usia 4-5 tahun. Desain pemecahan masalah penelitian ini yaitu: (1) bagaimana hasil asesmen portofolio untuk mendokumentasikan hasil karya digital kemajuan perkembangan mewarnai anak, (2) bagaimana *kids doodle* dapat memfasilitasi peningkatan kemampuan mewarnai anak di era digital, (3) bagaimana perkembangan mewarnai anak usia 4-5 tahun. Novelty penelitian ini adalah fasilitas software *Kids Doodle* yang memiliki fungsi sebagai software yang dapat diunduh gratis untuk membelajarkan mewarnai dan mendokumentasikan hasil karya anak secara digital. Harapan penelitian ini guru dan orangtua dapat memfasilitasi kegiatan anak untuk mewarnai menggunakan software digital, salah satunya *kids doodle*. Guru dan orangtua menjadi *scaffolding* untuk menjembatani stimulasi mewarnai menggunakan media digital yang interaktif dan menyenangkan untuk anak usia dini.

## METODE

Penelitian menggunakan metode kualitatif naturalistik (Moleong, Lexy, 2010). Rancangan prosedur kegiatan penelitian yaitu identifikasi masalah, pembatasan masalah, penetapan fokus masalah, pelaksanaan penelitian, analisis data hasil penelitian, pelaporan hasil

penelitian (Creswell, 2018). Subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun berjumlah 10 anak. Lokasi penelitian di TK Amanah Kota Serang. Peneliti merancang dan melaksanakan penelitian di lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi hasil karya anak. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis konten (Miles, A, 2018). Instrumen asesmen portofolio terdiri atas aspek perkembangan mewarnai, kelengkapan hasil karya, kerapihan, keaslian karya anak. Penilaian menggunakan skor 1-4. Skor 1 Belum Muncul (BM), skor 2 Mulai Berkembang (MB), skor 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 4 Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen penggunaan *kids doodle* yaitu aspek kemudahan, keterlibatan, pemilihan objek gambar, penyimpanan. Penilaian menggunakan skor 1-4. Skor 1 Belum Muncul (BM), skor 2 Mulai Berkembang (MB), skor 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 4 Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen mewarnai terdiri atas aspek komposisi warna, pemilihan ukuran krayon digital sesuai bidang luas gambar, kesesuaian warna dengan tema, kreativitas. Penilaian menggunakan skor 1-4. Skor 1 Belum Muncul (BM), skor 2 Mulai Berkembang (MB), skor 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 4 Berkembang Sangat Baik (BSB).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian berisi hasil analisis asesmen portofolio untuk mendokumentasikan kemajuan perkembangan hasil karya mewarnai anak digital menggunakan *kids doodle*, penggunaan *kids doodle*, dan perkembangan mewarnai anak usia dini. Hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Dokumentasi Asesmen Portofolio

Subjek	Perkembangan mewarnai	Kelengkapan hasil karya	Kerapihan	Keaslian karya
N1	4	4	4	4
N2	4	4	4	4
N3	4	4	4	4
N4	4	4	4	4
N5	4	4	4	4
N6	4	4	4	4
N7	4	4	4	4
N8	4	4	4	4
N9	4	4	4	4
N10	4	4	4	4

Berdasarkan tabel 1 data hasil penelitian dokumentasi asesmen portofolio anak bahwa 10 anak mampu mendokumentasikan karya digital berkembang sangat baik pada aspek perkembangan mewarnai, kelengkapan hasil karya, kerapihan, dan keaslian karya.

Tabel 2. Penggunaan *Kids Doodle*

Subjek	Kemudahan	Keterlibatan	Pemilihan objek gambar	Penyimpanan
N1	4	4	4	4
N2	4	4	4	4
N3	4	4	4	4
N4	4	4	4	4

Subjek	Kemudahan	Keterlibatan	Pemilihan objek gambar	Penyimpanan
N5	4	4	4	4
N6	4	4	4	4
N7	4	4	4	4
N8	4	4	4	4
N9	4	4	4	4
N10	4	4	4	4

Berdasarkan tabel 2 data hasil penelitian penggunaan *kids doodle* bahwa 10 anak mampu menggunakan aplikasi dengan mudah, keterlibatan, pemilihan objek gambar, dan menyimpan karya pada kriteria berkembang sangat baik.

Tabel 3. Perkembangan Mewarnai Anak Usia 3-4 Tahun

Subjek	Komposisi Warna	Pemilihan ukuran crayon digital	Kesesuaian tema	Kreativitas
N1	4	4	3	3
N2	4	4	4	4
N3	4	4	3	3
N4	4	4	3	4
N5	4	4	4	4
N6	4	4	4	4
N7	4	4	4	4
N8	4	4	4	4
N9	4	4	4	4
N10	4	4	4	4

Berdasarkan tabel 3 data hasil penelitian perkembangan mewarnai bahwa rata-rata 10 anak mampu mewarnai pada aspek komposisi warna, pemilihan krayon digital, kesesuaian tema, dan kreativitas dengan berkembang sangat baik

## PEMBAHASAN

Asesmen portofolio kategori sangat baik dalam mendokumentasikan hasil karya mewarnai digital melalui aplikasi *kids doodle* pada anak usia dini menunjukkan adanya proses pengumpulan karya yang sistematis, otentik, dan berkelanjutan. Portofolio berisi hasil akhir gambar dan merekam perkembangan kemampuan mewarnai anak dari waktu ke waktu, misalnya pemilihan warna, kerapian, dan kreativitas visual. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa portofolio merupakan alat asesmen otentik yang mampu menggambarkan proses dan hasil belajar secara komprehensif (Arikunto, 2021); (Nafadhil, Anita; Nenny Mahyuddin, Mutia Aulia, 2023); (Verawaty Munthe, 2024);. Kualitas dokumentasi yang sangat baik terlihat dari keteraturan pengarsipan karya digital, penggunaan tanggal, serta adanya deskripsi atau refleksi singkat dari guru terkait capaian perkembangan anak. Dokumentasi digital melalui *kids doodle* memberikan kemudahan dalam penyimpanan, akses, dan analisis perkembangan anak secara longitudinal. Hal ini mendukung teori bahwa asesmen portofolio efektif dalam pendidikan anak usia dini karena berfokus pada perkembangan individual dan memberikan informasi yang kaya bagi guru dan orang tua (Wortham, Sue, 2020); (Basri, 2025). Penggunaan media digital dalam asesmen portofolio juga memperkuat keterlibatan anak dalam proses belajar yang bermakna (Hayati, 2024). Anak dapat melihat kembali hasil karyanya, membandingkan perkembangan, serta memperoleh umpan balik secara visual dan interaktif. Kondisi ini mencerminkan praktik asesmen yang konstruktivistik, di mana anak menjadi subjek

aktif dalam pembelajaran. Asesmen portofolio berbasis *kids doodle* mampu mendokumentasikan hasil karya, mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, dan estetika mewarnai anak usia dini (Papallia; Diane E. Sally Wendkos Olds; Ruth Duskin Feldman, 2012); (Dahlan, Ded; Mat Iman, Abang Yves Hurayrah, Mochamad Fauzan Guratmana, Riva Aries Putri, Mario Arif Fauzin, Aurora Rizky Maudina, Rafi Adriansyah, Surya, 2025).

Penggunaan *kids doodle* kategori sangat baik digunakan pada anak usia dini terutama dari aspek kemudahan (*usability*). Antarmuka yang sederhana, ikon yang intuitif, serta fitur sederhana sehingga anak dapat langsung menggunakan aplikasi tanpa banyak bantuan orang dewasa. Kemudahan ini penting karena pada tahap perkembangan awal, anak masih berada pada fase eksplorasi dan memerlukan media yang responsif serta mudah dipahami (Fitri Utami, 2026). Hal ini sejalan dengan prinsip teknologi pendidikan anak usia dini yang menekankan kesederhanaan, kejelasan visual, dan kemudahan navigasi agar mendukung kemandirian belajar anak. Aspek keterlibatan anak (*engagement*), *kids doodle* mampu menarik perhatian melalui warna-warna cerah, efek animasi, dan respon visual yang langsung saat anak menggambar atau mewarnai. Fitur-fitur ini meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk terus bereksplorasi dan berkreasi. Tingkat keterlibatan yang tinggi menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), yang merupakan kunci dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, pemilihan objek gambar yang variatif dan sesuai dengan dunia anak, seperti bentuk hewan, tumbuhan, dan pola sederhana mendukung perkembangan imajinasi dan kemampuan simbolik anak (Santrock, 2012); (Intan Rochmawati, 2026). Aspek penyimpanan digital, *kids doodle* memberikan keunggulan dalam mendokumentasikan hasil karya anak secara praktis dan berkelanjutan. Hasil gambar dapat disimpan, diakses kembali, dan dibagikan, sehingga memudahkan guru dan orang tua dalam memantau perkembangan kreativitas anak dari waktu ke waktu. Penyimpanan digital ini juga mendukung asesmen portofolio yang lebih sistematis dan efisien. Aplikasi *kids doodle* berfungsi sebagai media bermain dan belajar, dan alat dokumentasi perkembangan anak yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital (Azwar, 2009); (Kuntari, 2023).

Kelebihan *software kids doodle* untuk kegiatan mewarnai anak usia dini yaitu: (1) antarmuka sederhana dan ramah anak sehingga mudah digunakan tanpa bantuan orang dewasa, (2) pilihan warna yang beragam dan cerah, sehingga dapat menstimulasi minat dan imajinasi kreativitas anak, (3) beragam jenis kuas dan efek gambar, seperti neon, glow, rainbow untuk meningkatkan kreativitas anak, (4) melatih koordinasi motorik halus anak melalui aktivitas mewarnai di layar, (5) meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri anak karena anak memiliki fleksibilitas bereksplorasi, (6) meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri anak, (7) fitur *undo/redo* untuk memperbaiki kesalahan untuk meningkatkan motivasi belajar mewarnai anak, (8) tidak memerlukan alat fisik seperti kertas, krayon sehingga lebih praktis dan ekonomis, (9) hasil mewarnai dapat disimpan digital dan dibagikan, (10) pengalaman belajar digital abad 21 untuk anak usia dini, (11) *kids doodle* dapat digunakan kapan saja, di mana saja menggunakan smartphone, tablet (Fitri Utami, 2026).

Kemampuan mewarnai anak usia dini masih perlu terus ditingkatkan, khususnya pada aspek kesesuaian pilihan warna dengan tema yang diberikan. Pada tahap perkembangan awal, anak sering menggunakan warna secara bebas tanpa mempertimbangkan keterkaitan dengan objek atau tema, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar anak mulai memahami hubungan antara warna dan representasi nyata. Peningkatan kemampuan ini penting karena pemilihan warna yang sesuai mencerminkan perkembangan kognitif dan kemampuan simbolik anak dalam merepresentasikan lingkungan sekitarnya (Mufidah, 2024); (Zara Inara, Diana Ningsih, 2025). Aspek kreativitas juga menjadi indikator penting dalam kegiatan mewarnai, terutama pada unsur kelancaran (*fluency*).

Kelancaran mewarnai gambar ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menghasilkan banyak ide warna atau variasi dalam satu karya tanpa hambatan. Anak yang memiliki kelancaran tinggi cenderung lebih aktif dan percaya diri dalam mengeksplorasi media warna. Guru perlu memberikan ruang eksplorasi yang luas agar anak tidak terpaku pada satu pola atau contoh tertentu (SC Utami Munandar, 2002); (Kamil, 2024). Keluwesan (*fleksibility*) terlihat dari kemampuan anak dalam mengganti atau memodifikasi pilihan warna sesuai situasi atau ide baru.

Fleksibilitas mewarnai gambar perlu diperkuat, yaitu kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan berbagai kemungkinan penggunaan warna dan teknik mewarnai. Anak yang fleksibel tidak hanya terpaku pada satu cara, tetapi mampu mencoba kombinasi warna, gradasi, atau pendekatan baru dalam menyelesaikan tugasnya. Dengan demikian, peningkatan kemampuan mewarnai tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kreatif yang melibatkan berbagai aspek perkembangan berpikir anak. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran kreatif yang menempatkan anak sebagai individu aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Orisinalitas mewarnai gambar tercermin dari keunikan hasil karya yang berbeda dari anak lainnya. Dalam praktiknya, masih banyak anak yang cenderung meniru contoh atau menggunakan warna yang sama secara berulang, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mendorong keberanian berekspresi dan berpikir divergen. Pengembangan kedua aspek ini sangat penting untuk membentuk pola pikir kreatif sejak dini (Kurnia, 2020). Aspek orisinalitas pada anak usia dini, anak sebaiknya didorong untuk memilih warna sesuai imajinasi dan pengalamannya sendiri, serta diberikan stimulus berupa pertanyaan terbuka seperti “warna apa lagi yang bisa digunakan?” atau “bagaimana kalau dicoba warna berbeda?”. Selain itu, penggunaan ukuran media krayon digital yang beragam dapat memperkaya eksplorasi anak dalam menciptakan karya yang unik. Pemberian apresiasi terhadap setiap hasil karya anak, tanpa membandingkan dengan karya orang lain, juga penting untuk membangun kepercayaan diri dan keberanian dalam menampilkan ide-ide baru. Pendekatan ini mendukung perkembangan berpikir kreatif yang menekankan keunikan dan kebaruan sebagai ciri utama orisinalitas.

Elaborasi mewarnai gambar, guru dan orang tua perlu mendorong anak untuk memperkaya dan mengembangkan detail dalam setiap karya yang dibuat (Firdha Maharani, Melani; Fahmi Fahmi, 2022); (Ramadhanti, Nina; Luluk Asmawati, 2023). Anak dapat diajak menambahkan unsur-unsur pelengkap seperti latar belakang, pola, tekstur, atau variasi warna yang lebih kompleks sehingga gambar tidak hanya sederhana, tetapi menjadi lebih hidup dan bermakna. Jadi anak belajar mengembangkan ide secara lebih rinci dan mendalam, yang merupakan ciri utama dari kemampuan elaborasi dalam kreativitas.

## SIMPULAN

*Kids doodle* sebagai media pembelajaran digital mewarnai memiliki fungsi sebagai inovasi fasilitasi peningkatan kemampuan menggambar dan asesmen otentik portofolio pada anak usia dini. Asesmen portofolio untuk mendokumentasikan hasil karya digital kemajuan perkembangan mewarnai anak kategori sangat baik pada aspek perkembangan mewarnai, kelengkapan hasil karya, kerapihan, dan keaslian karya. Fasilitasi teknologi pembelajaran melalui penggunaan *software kids doodle* berkembang sangat baik pada aspek kemudahan, keterlibatan, pemilihan objek gambar, dan menyimpan karya. perkembangan mewarnai sangat baik bahwa rata-rata 10 anak mampu mewarnai dengan aspek komposisi warna, pemilihan krayon digital, kesesuaian tema, dan kreativitas. Dampak utama penelitian ini perkembangan seni mewarnai anak meningkat. Dampak pengiring penelitian ini yaitu aspek perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus, perkembangan perseptual motorik, perkembangan sosial anak juga meningkat. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan *software kids doodle*

untuk meningkatkan kemampuan mewarnai, menggambar pada kelompok usia, tema dan sub tema mewarnai yang berbeda pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Edisi 3.* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, L. (2023). Parenting Digital Media Promotes Digital Literacy Culture Early Childhood Aged 4-5. *Digital Education*, 56–67. [https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2\\_6](https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-38476-114-2_6)
- Azwar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Basri, D. (2025). Penerapan Evaluasi Cipp Dalam Menganalisis Pengaruh Doodle Terhadap Kemampuan Seni Menggambar Anak. *Education Core: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 24–31.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative & Mixed Methods Approaches, 5th.*. California: SAGE Publications, Inc.
- Dahlan, Ded; Mat Iman, Abang Yves Hurayrah, Mochamad Fauzan Guratmana, Riva Aries Putri, Mario Arif Fauzin, Aurora Rizky Maudina, Rafi Adriansyah, Surya, R. P. Y. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Desain Media Visual Kreatif pada PAUD Kana. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(2), 401–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v7i2.4344>
- Donda Eleonora Panggabean, Ruth; Winny Sunfriska br Limbong, I. S. L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6tahun Melalui Kegiatan Mewarnai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 6(1), 41–47. <https://doi.org/>. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2294>
- Farihah, E. (2021). Teknik Portofolio dan Instrumen Asesmen dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–44.
- Firdha Maharani, Melani; Fahmi Fahmi, R. W. (2022). Analisis Kegiatan Mewarnai Untuk Mengembangkan Aspek Seni Pada Anak Di Kelompok Bermain. *Kelompok Bermain. PENTING: Jurnal Penelitian Dan Multidisiplin*, 1(2), 23–32. <https://doi.org/Doi:https://doi.org/10.62668/significant.v1i02.673>
- Fitri Utami, H. D. T. N. B. A. (2026). Pengaruh Stimulasi Menggunakan Doodle Art Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah Di TK Khadijah 157 Rogojampi Banyuwangi Tahun 2025. *Life and Health Journal: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 2(1), 13–21.
- Hayati, K. N. I. H. D. T. A. R. T. S. (2024). *Asesmen Inovatif Untuk PAUD*. Jakarta: Cipta Gadhing Artha.
- Intan Rochmawati, N. W. P. A. P. D. D. F. (2026). Evaluating TV Sekolah As An Evidence Based Tool For PAUD HI Program Evaluation and Digital Portofolios In Kindergarten Settings. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 240–252.
- Ivayana Sari, D. M. N. D. A. A. N. K. (2026). Stimulasi Perkembangan Kognitif dan Motorik Dalam Meningkatkan Literasi Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif dan Mewarnai. *CREATIVE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.65881/creative.v1i2.32>
- Kamil, B. (2024). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Di TK DW Agung Batin. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.670>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 90–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Kurnia, I. (2020). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di Pendidikan Anak Usia Dini Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 67–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v2i1.8986>

- Lowenfeld, V., & Brittain, W. . (1987). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing.
- Marliana., N. A. N. R. A. W. W. F. N. M. F. F. D. F. A. A. N. F. R. L. S. M. A. (2026). Implementasi Program Computer Cllas Dalam Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. . . *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 184–195. <https://doi.org/DOI:10.31004/obsesi.v10i1.7484>
- Miles, A, M. B. . M. H. J. S. (2018). *Qualitative Data Analysis*. London: SAGE Publications, Inc.
- Moleong, Lexy, J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufidah, K. L. S. S. I. F. A. N. (2024). Penilaian Perkembangan Seni Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 2(2), 207–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.54723/ejpaud.v2i2.191>
- Nafadhil, Anita; Nenny Mahyuddin, Mutia Aulia, R. S. (2023). Penggunaan Dokumentasi Portofolio sebagai Penilaian Perkembangan Holistik Anak. *Jurnal Internasional Isu-Isu Baru Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/ijeiece.v5i2.1621>
- Nuraini, Y. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Papallia; Diane E. Sally Wendkos Olds; Ruth Duskin Feldman. (2012). *Human Development. Third Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Parman, S. W. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14751>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitatiin in Childhood*. New York: Norton.
- Ramadhanti, Nina; Luluk Asmawati, K. M. (2023). Pengaruh Menggambar Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 5-6 Tahun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3492–3504. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1212>
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development*. New York: Mc Graw Hill.
- SC Utami Munandar. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Supardi, Hendratno, S. S. (2023). Penggunaan Media Doodle Artistik Dalam Mengembangkan Motorik Halus Dan Seni Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 673–686. Retrieved from <http://jurnaledukasia.org>
- Suryana, D. (2022). Asesmen Autentik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3921–3930. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5>
- Verawaty Munthe, N. A. Y. (2024). Analisis Pelaksanaan Asesmen Portofolio Di Kelompok B Tk Swasta Efrta Medan Tahun Ajaran 2024. *Pendidikan, Jurnal Ilmu Lokal, Dan Kearifan*, 2(6), 672–679. <https://doi.org/https://lawinsight.net/index.php/JIPEKEL/article/view/330>
- Wortham, Sue, C. (2020). *Assessment in Early Childhood Education, Seventh Edition*. Boston: Pearson Education.
- Yuneva Heni Anggraeni, D. S. (2022). Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(3), 125–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v3i3>
- Zahra Lubis, Hilda; Rizky Fadila, Mutiara Mastina Fithri Daulay, N. F. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/pema.v1i1.1463>
- Zara Inara, Diana Ningsih, K. A. (2025). Pengaruh Kegiatan Mewarnai terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Utama Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 163–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/pjmr.v1i4.270>

