

Strategi Penerapan Creative Paint Kits untuk Penguatan Literasi Kreativitas dan Pencapaian SDGs di Komunitas Pacitan Cerdas

Abdul Rahman Prasetyo¹, Shirly Rizki Kusumaningrum², Otto Fajarianto³,
Muhammad Zaenal Ikhwan⁴, Zulfikar Al-Haq⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Malang

prasetyo.fs@um.ac.id¹

ABSTRACT

This study aims to describe the strategy of implementing Creative Paint Kits in improving creativity literacy and its contribution to the achievement of the Sustainable Development Goals (SDGs), especially in the aspects of quality education (SDG 4) and sustainable community development (SDG 11). This study was carried out in the Pacitan Smart Community which focuses on developing children's creativity through an art-based educational and participatory approach. The method used is qualitative descriptive with data collection techniques through participatory observation, in-depth interviews, and documentation of activities. The results of the study show that Creative Paint Kits not only play a role as a medium of visual exploration, but also as an educational tool that is able to encourage children's active participation in learning through art. The implementation strategy carried out includes the preparation of locally-based thematic modules, facilitator training (Cahya & Purnanto, 2023), and the involvement of parents and the surrounding community. This application directly encourages children to develop self-expression, improve fine motor skills, and understand socio-cultural issues contextually through visual works. Thus, the use of Creative Paint Kits makes a real contribution to the development of children's creative literacy, while encouraging the creation of a sustainable and inclusive learning community.

Keywords: creative paint kits; creativity literacy; art education; SDGs; community

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penerapan Creative Paint Kits dalam meningkatkan literasi kreativitas serta kontribusinya terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada aspek pendidikan berkualitas (SDG 4) dan pembangunan komunitas berkelanjutan (SDG 11). Studi ini dilaksanakan di Komunitas Pacitan Cerdas yang berfokus pada pengembangan kreativitas anak melalui pendekatan edukatif dan partisipatif berbasis seni. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Creative Paint Kits tidak hanya berperan sebagai media eksplorasi visual, tetapi juga sebagai alat edukasi yang mampu mendorong partisipasi aktif anak dalam belajar melalui seni. Strategi implementasi yang dilakukan mencakup penyusunan modul tematik berbasis lokal, pelatihan fasilitator, dan pelibatan orang tua serta komunitas sekitar. Penerapan ini secara langsung mendorong anak-anak untuk mengembangkan ekspresi diri, meningkatkan kemampuan motorik halus, dan memahami isu-isu sosial budaya secara kontekstual melalui karya visual. Dengan demikian, penggunaan Creative Paint Kits memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan literasi kreatif anak-anak, sekaligus mendorong terciptanya komunitas belajar yang berkelanjutan dan berwawasan inklusif.

Kata kunci: creative paint kits; literasi kreativitas; pendidikan seni; SDGs; komunitas

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dan pengembangan keterampilan adalah dua aspek utama yang menjadi fokus dalam mencapai Sustainable Development Goals (SDGs), terutama SDG 4, yang bertujuan untuk menyediakan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas, serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua (Cahya & Purnanto, 2023). Namun, salah satu tantangan besar yang dihadapi di Indonesia, terutama di daerah-daerah pinggiran seperti Pacitan, adalah kurangnya akses terhadap alat pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak-anak secara efektif (Fajarwati & Rahmawati, 2025). Kurangnya sumber daya untuk meningkatkan literasi kreativitas anak-anak dapat membatasi potensi mereka untuk berkembang dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan ekspresi diri (Mawaddah dkk., 2024; Widiarti dkk., 2024). Fenomena ini penting untuk ditangani mengingat betapa pentingnya kreativitas dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang, seperti era digital dan revolusi industri 4.0. Keterampilan kreatif menjadi salah satu faktor kunci dalam membekali generasi muda dengan kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, dan berpikir kritis (Alfi & Mayar, 2024). Oleh karena itu, literasi kreativitas perlu ditingkatkan sejak dini, agar anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Namun, di banyak daerah, termasuk Pacitan, terbatasnya akses terhadap media pembelajaran berbasis seni dan kreativitas menjadi kendala yang signifikan.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan Creative Paint Kits sebagai alat pembelajaran yang dapat memperkuat literasi kreativitas anak-anak di Komunitas Pacitan Cerdas. Melalui penggunaan Creative Paint Kits, diharapkan anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan seni yang interaktif dan menyenangkan, yang akan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan mengembangkan keterampilan seni yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Relevansi masalah ini sangat besar dalam konteks yang lebih luas. Di tingkat lokal, penguatan literasi kreativitas dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Pacitan, memberikan anak-anak akses ke pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Amaliati dkk., 2024; Sundari, 2022). Di tingkat nasional, penguatan kreativitas melalui pendidikan seni sejalan dengan agenda pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sedangkan di tingkat internasional, literasi kreativitas menjadi keterampilan penting dalam menghadapi tantangan global (Fitriani dkk., 2023; Purbasari dkk., 2024).

Pendidikan berbasis seni, khususnya yang berfokus pada peningkatan literasi kreativitas, sering kali terabaikan dalam konteks pengajaran di banyak daerah di Indonesia, termasuk Pacitan. Banyak penelitian yang mengabaikan atau hanya memberikan perhatian terbatas pada pengembangan kreativitas melalui pembelajaran seni di daerah-daerah pinggiran (Hariati & Maimunah, 2023). Salah satu masalah utama yang belum terpecahkan adalah kurangnya akses terhadap alat atau metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh dan berbasis pada pendekatan yang menyenangkan (Sundari & Zahro, 2021). Sebagian besar pengabdian masyarakat atau penelitian yang berfokus pada

penguatan literasi kreativitas anak-anak lebih banyak menyoroti penggunaan teknik-teknik seni tradisional atau keterampilan praktis tanpa menyentuh pendekatan inovatif yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas mereka (Rachmawanti dkk., 2023; Sabarudin, 2020). Sumber daya yang digunakan dalam banyak program pendidikan seringkali terbatas dan tidak cukup untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyeluruh. Meskipun ada beberapa penelitian tentang pengembangan keterampilan seni melalui media seperti lukisan atau kerajinan tangan, sebagian besar dari penelitian tersebut masih terbatas pada konteks yang lebih besar, seperti di kota-kota besar, dan tidak cukup mengakomodasi kebutuhan daerah yang lebih terpencil.

Dalam literatur yang ada, banyak yang fokus pada aspek peningkatan keterampilan atau pelatihan teknis, tetapi kurang mengeksplorasi pengembangan kreativitas anak dalam konteks yang lebih holistik melalui alat pembelajaran yang menyeluruh dan interaktif (Suprapti & Pamungkas, 2022). Salah satu kesenjangan yang jelas adalah kurangnya penggunaan pendekatan berbasis permainan (play-based learning) atau alat pembelajaran kreatif yang dapat merangsang imajinasi anak-anak sambil tetap memperkenalkan mereka pada prinsip-prinsip seni (Rizkyhimawan dkk., 2025; Yunizal, 2022). Pengabdian masyarakat ini perlu dilakukan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan menerapkan Creative Paint Kits, yang dirancang untuk merangsang literasi kreativitas melalui pendekatan seni yang menyenangkan dan berbasis pada pembelajaran interaktif. Melalui penggunaan alat yang mudah diakses ini, anak-anak di Pacitan dapat diberdayakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan seni mereka, tetapi juga memberi mereka keterampilan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari, memperkuat mereka dalam menghadapi tantangan masa depan yang lebih kreatif dan dinamis.

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada penerapan Creative Paint Kits sebagai sarana untuk memperkuat literasi kreativitas anak-anak di Komunitas Pacitan Cerdas dan mendukung pencapaian SDGs, khususnya SDG 4 mengenai pendidikan berkualitas. Beberapa teori dan konsep yang relevan dengan topik ini antara lain teori pembelajaran berbasis kreativitas, teori pembelajaran berbasis permainan (play-based learning), dan teori pembelajaran konstruktivisme. Teori Pembelajaran Berbasis Kreativitas menyatakan bahwa kreativitas adalah keterampilan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini untuk membekali anak-anak dengan kemampuan untuk berpikir kritis dan inovatif (Jubaedah, 2020; Moerdisuroso dkk., 2023). Kreativitas melibatkan dua aspek utama yaitu fluency (kelancaran dalam menghasilkan ide) dan flexibility (kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi) (Rochbeind, 2022). Adanya pemanfaatan Creative Paint Kits, anak-anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas melalui seni, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pengabdian ini, yang ingin memperkuat kemampuan kreativitas anak-anak, memberikan mereka alat untuk berpikir lebih luas dan terbuka.

Teori Pembelajaran Berbasis Permainan (Play-Based Learning) menyatakan bahwa anak-anak belajar paling baik ketika mereka diberi kebebasan untuk bermain dan berkreasi (Purnamasari dkk., t.t.). Permainan adalah bentuk pembelajaran yang sangat efektif karena menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak (Purnamasari, Redjeki, dkk., 2023). Creative Paint Kits dapat dianggap sebagai alat yang mendukung pendekatan ini, karena menggunakan seni sebagai media untuk bereksperimen dan berkreasi dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan ini penting untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan problem-solving, pemikiran kritis, dan kemampuan komunikasi. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky berfokus pada pemahaman bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan sekitar mereka (Purnamasari, Wahyuni, dkk., 2023). Dalam konteks pengabdian masyarakat ini, penggunaan Creative Paint Kits memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif dan membangun pemahaman mereka tentang seni melalui eksplorasi praktis dan eksperimen dengan berbagai media kreatif. Keterlibatan anak-anak dalam aktivitas seni memungkinkan mereka untuk menyusun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung.

Pengabdian masyarakat ini memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks kehidupan nyata, khususnya dalam sektor sosial, ekonomi, dan budaya, terutama di daerah seperti Pacitan. Secara sosial, penguatan literasi kreativitas melalui Creative Paint Kits memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan penting yang akan mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka. Dalam dunia yang semakin mengutamakan keterampilan berpikir kritis dan inovasi, pendidikan berbasis kreativitas menjadi sangat penting. Melalui kegiatan seni yang menyenangkan, anak-anak dapat belajar cara menyelesaikan masalah secara kreatif, bekerja dalam tim, dan mengekspresikan ide mereka secara visual. Secara ekonomi, pengabdian ini dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada di komunitas Pacitan. Anak-anak yang terlibat dalam program ini akan memiliki keterampilan yang lebih baik untuk beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja di masa depan, khususnya dalam sektor-sektor yang mengutamakan kreativitas dan inovasi. Pengembangan kreativitas melalui seni dapat menciptakan peluang bagi ekonomi lokal, terutama jika produk atau karya seni yang dihasilkan anak-anak dipromosikan ke pasar lokal atau bahkan global. Secara budaya, pengabdian ini juga penting untuk melestarikan dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda melalui seni. Melalui Creative Paint Kits, anak-anak dapat belajar mengenai warisan budaya lokal mereka dan menghubungkannya dengan kreativitas modern. Ini menjadi penting untuk mempertahankan identitas budaya sambil membekali anak-anak dengan keterampilan yang relevan dengan dunia masa depan.

Pengabdian masyarakat sebelumnya dalam bidang peningkatan literasi kreativitas melalui seni telah banyak dilakukan, terutama dalam pengembangan keterampilan seni untuk anak-anak. Beberapa penelitian dan program pengabdian masyarakat sebelumnya telah fokus pada penggunaan teknik seni tradisional, seperti melukis dan kerajinan tangan, untuk merangsang kreativitas anak-anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh beberapa lembaga di kota-kota besar

mengimplementasikan program pelatihan seni yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan ekspresi diri anak. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan seni anak-anak, terutama dalam hal pengembangan kemampuan teknis seperti menggambar dan mewarnai. Namun, sebagian besar program pengabdian masyarakat yang ada cenderung terbatas pada teknik seni konvensional dan tidak selalu mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian sebelumnya juga jarang memanfaatkan alat atau kit pembelajaran inovatif seperti Creative Paint Kits yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak-anak dengan cara yang lebih menyeluruh dan menyenangkan. Seringkali, kegiatan seni hanya berfokus pada aspek teknis dan tidak cukup menghubungkannya dengan pengembangan kemampuan kognitif dan sosial anak secara lebih luas. Pengabdian masyarakat ini melanjutkan dan memperluas upaya-upaya sebelumnya dengan memperkenalkan Creative Paint Kits sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan berbasis pada pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*). Pendekatan ini berbeda karena tidak hanya mengajarkan keterampilan seni, tetapi juga merangsang kreativitas melalui eksplorasi yang menyenangkan dan aktif.

Tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengimplementasikan Creative Paint Kits sebagai sarana untuk memperkuat literasi kreativitas anak-anak di Komunitas Pacitan Cerdas. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan ekspresif anak-anak melalui aktivitas seni yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan Creative Paint Kits, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkomunikasi lebih efektif, serta mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni dan kreativitas. Selain itu, program ini bertujuan untuk mendukung pencapaian SDGs, khususnya SDG 4 yang berfokus pada pendidikan berkualitas dan inklusif. Kontribusi yang diharapkan dari pengabdian ini adalah untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dalam literasi kreativitas anak-anak, yang sebelumnya lebih banyak didominasi oleh pendekatan teknis dan konvensional dalam seni. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, khususnya di daerah-daerah pinggiran seperti Pacitan, yang seringkali kekurangan alat dan sumber daya pembelajaran berbasis seni. Selain itu, pengabdian ini diharapkan dapat memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memberikan anak-anak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka sejak dini. Melalui implementasi Creative Paint Kits, pengabdian ini dapat menjadi model untuk penerapan pendidikan berbasis seni yang lebih inklusif dan berkelanjutan, yang dapat diterapkan di daerah lain dengan kondisi serupa, serta memberikan dampak jangka panjang dalam membangun keterampilan penting bagi generasi masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana strategi penerapan *Creative Paint Kits* mampu memperkuat literasi kreativitas anak-anak dan mendorong pencapaian

tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam konteks pendidikan inklusif dan komunitas belajar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi fenomena sosial dan pendidikan yang kompleks, terutama ketika peneliti ingin memahami proses, makna, dan pengalaman dari para partisipan yang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran seni berbasis komunitas.

Subjek penelitian adalah anak-anak usia sekolah dasar yang tergabung dalam program *Creative Paint Kits* di bawah naungan Komunitas Pacitan Cerdas. Komunitas ini merupakan sebuah inisiatif lokal yang bergerak dalam bidang pendidikan nonformal berbasis seni, dengan fokus pada penguatan literasi, kreativitas, dan keterlibatan sosial anak-anak di wilayah pinggiran Kabupaten Pacitan (Marcelliantika dkk., 2022). Selain anak-anak, subjek penelitian juga mencakup fasilitator kegiatan, orang tua peserta, dan pengurus komunitas yang secara aktif terlibat dalam proses implementasi program.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. (1) Observasi Partisipatif. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dalam sesi *Creative Paint Kits*, termasuk interaksi antara fasilitator dan peserta, cara anak-anak menggunakan alat dan bahan yang tersedia, serta bagaimana mereka mengekspresikan ide dan perasaan melalui karya seni visual. Observasi dilakukan selama beberapa siklus kegiatan, yang masing-masing berlangsung sekitar 90–120 menit per sesi. Observasi ini didukung dengan pencatatan lapangan, perekaman audio visual, dan pembuatan log harian yang memuat deskripsi aktivitas serta refleksi awal. (2) Wawancara Mendalam. Untuk memperoleh informasi yang lebih kontekstual dan mendalam, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan berbagai pihak yang terlibat. Wawancara dilakukan terhadap fasilitator kegiatan (guru seni dan relawan komunitas), orang tua peserta yang aktif mendampingi anaknya, serta pengurus komunitas yang menyusun desain program. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, dengan pedoman pertanyaan yang fleksibel agar memungkinkan eksplorasi terhadap pengalaman personal, persepsi, serta pandangan mereka terkait manfaat, tantangan, dan dampak dari implementasi *Creative Paint Kits*. (3) Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan mencakup hasil karya seni anak-anak, foto-foto kegiatan, modul pembelajaran yang digunakan dalam *Creative Paint Kits*, serta arsip komunikasi komunitas seperti berita acara kegiatan, laporan bulanan, dan media sosial komunitas. Data ini menjadi bukti pelengkap dalam menganalisis strategi implementasi dan dampak kegiatan terhadap literasi kreativitas serta kontribusi terhadap SDGs.

Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis tematik, yang mencakup tahap-tahap sebagai berikut: (1) Reduksi data. Data mentah dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu strategi implementasi, penguatan literasi kreativitas, dan kontribusi terhadap SDGs; (2) Penyajian data. Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi, kutipan partisipan, serta pengelompokan tematik. Fokus penyajian diarahkan pada temuan-temuan utama yang menunjukkan

bagaimana anak-anak merespons kegiatan, bagaimana fasilitator merancang dan menyampaikan materi, serta bagaimana komunitas memfasilitasi kegiatan secara berkelanjutan; (3) Penarikan kesimpulan. Kesimpulan sementara dibuat berdasarkan pola-pola yang muncul selama analisis, dan dikonfirmasi kembali dengan sumber data untuk memastikan validitas dan konsistensi makna.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan strategi triangulasi sumber dan metode. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan member checking dengan meminta klarifikasi dari partisipan terhadap interpretasi data yang telah dirumuskan. Validasi juga diperkuat melalui diskusi antarpeneliti (peer debriefing) yang bertujuan untuk menghindari bias subjektivitas peneliti. Prosedur penelitian dilakukan secara etis, dengan mendapatkan persetujuan dari komunitas dan orang tua anak-anak sebagai partisipan utama. Seluruh partisipan diberi penjelasan tentang tujuan penelitian, hak mereka untuk menolak atau menghentikan keterlibatan kapan saja, serta jaminan kerahasiaan data pribadi.

Secara keseluruhan, metode deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini memberikan ruang yang luas untuk mengeksplorasi dimensi edukatif, emosional, dan sosial dari implementasi *Creative Paint Kits*. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya mendeskripsikan hasil kegiatan, tetapi juga mengungkap makna dan nilai yang muncul dari proses pembelajaran berbasis seni yang kreatif dan kontekstual. Temuan dari proses ini menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi strategis bagi pengembangan program sejenis di wilayah lain, serta kontribusinya terhadap agenda pembangunan berkelanjutan melalui jalur pendidikan alternatif berbasis komunitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Strategi Penerapan *Creative Paint Kits*

Strategi penerapan *Creative Paint Kits* dirancang sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan seni yang bertujuan untuk meningkatkan literasi kreativitas di kalangan anak-anak dan remaja, khususnya di Komunitas Pacitan Cerdas. Tujuan utama dari penggunaan *Paint Kits* ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna melalui aktivitas seni visual. Dengan mengintegrasikan aspek edukatif dan nilai-nilai global seperti Sustainable Development Goals (SDGs), program ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif peserta, tetapi juga memperluas pemahaman mereka terhadap isu-isu sosial dan lingkungan secara kontekstual (Ibda, 2021; Idawati dkk., 2024). Sasaran utama kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja usia sekolah dasar hingga menengah pertama di daerah pinggiran Pacitan, yang selama ini memiliki keterbatasan akses terhadap media pembelajaran interaktif berbasis seni.

Komponen dalam *Creative Paint Kits* disusun secara tematik dan edukatif untuk membimbing eksplorasi visual sekaligus menanamkan nilai-nilai sosial dan keberlanjutan. Paket ini berisi kuas lukis, cat akrilik non-toksik, kertas bergambar (dengan outline tema alam, budaya, dan lingkungan), panduan visual berupa lembar instruksi yang ramah anak, serta kartu SDGs yang menggambarkan isu global secara

seederhana. Setiap elemen dalam kit dirancang agar saling terhubung, misalnya, kertas bergambar bertema hutan tropis akan dipasangkan dengan kartu SDGs 13 (Penanganan Perubahan Iklim) dan panduan menggambar tentang perlindungan flora dan fauna. Komposisi ini memberikan kerangka naratif dan edukatif bagi peserta untuk berkreasi, sekaligus memperkenalkan mereka pada gagasan-gagasan besar dalam format yang bisa mereka pahami.

Metode penerapan program dilakukan melalui beberapa tahapan strategis, yaitu distribusi kit secara langsung ke peserta melalui komunitas atau sekolah mitra, pelatihan fasilitator lokal yang berperan sebagai pendamping kegiatan, serta pelaksanaan aktivitas kreatif interaktif. Pelatihan fasilitator dilakukan untuk membekali mereka dengan pendekatan fasilitatif berbasis konstruktivisme dan metode play-based learning. Aktivitas utama yang dilakukan bersama peserta meliputi workshop eksplorasi cat dan warna, tantangan menggambar berdasarkan tema tertentu, serta penyelenggaraan pameran mini sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil karya peserta. Pameran ini tidak hanya menjadi ruang ekspresi, tetapi juga menjadi sarana reflektif dan penguatan identitas budaya serta lingkungan lokal melalui seni.

Tabel 1 Strategi Penerapan Creative Paint Kits

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Komponen Strategi	Deskripsi
Tujuan dan Sasaran	Meningkatkan literasi kreativitas anak-anak dan remaja melalui media seni
Isi Paint Kits	Kuas, cat akrilik, kertas bergambar, panduan visual, kartu SDGs tematik
Desain Edukatif	Setiap item dirancang untuk membimbing eksplorasi kreatif berbasis isu global
Distribusi Kit	Melalui komunitas/mitra sekolah, disertai petunjuk penggunaan
Pelatihan Fasilitator	Pembekalan materi kreatif dan metode fasilitatif partisipatif
Aktivitas Peserta	Workshop, tantangan menggambar, pameran karya

Tabel di atas merangkum strategi inti dalam penerapan *Creative Paint Kits* sebagai media pengabdian. Tujuan dan sasaran menegaskan fokus program pada peningkatan literasi kreativitas secara inklusif dan kontekstual. Bagian isi kit menunjukkan bahwa alat-alat yang disediakan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga fungsional secara edukatif. Desain edukatifnya diarahkan untuk membangun kesadaran anak terhadap isu global seperti perubahan iklim, kemiskinan, dan keberagaman budaya. Distribusi kit dilakukan dengan pendekatan berbasis komunitas agar kegiatan lebih adaptif dan menjangkau peserta secara langsung. Pelatihan fasilitator menjadi komponen kunci agar kegiatan berlangsung dengan pendampingan yang tepat, serta mendorong proses belajar yang aktif. Terakhir,

aktivitas peserta yang beragam seperti workshop dan pameran memungkinkan terjadinya proses belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk terus berkarya.

Penguatan Literasi Kreativitas melalui *Paint Kits*

Penggunaan *Creative Paint Kits* dalam kegiatan pengabdian masyarakat telah menjadi sarana efektif untuk memperkuat literasi kreativitas anak-anak dan remaja, khususnya dalam konteks ekspresi visual, pemecahan masalah, serta pengembangan modal sosial dan kognitif. Salah satu dampak nyata yang dapat diamati adalah peningkatan kemampuan ekspresi visual peserta. Melalui berbagai komponen dalam kit seperti kertas bergambar, cat warna-warni, dan panduan tematik anak-anak diberi ruang untuk menuangkan gagasan, perasaan, dan opini mereka tentang lingkungan sekitar. Dalam praktiknya, peserta sering menggambarkan ulang kondisi rumah, sekolah, atau suasana alam di desa mereka, menciptakan narasi visual yang unik dan sangat personal. Proses ini memperlihatkan bagaimana seni menjadi medium bagi anak-anak untuk berkomunikasi tanpa batas bahasa dan struktur, memberikan mereka kebebasan untuk bercerita melalui warna dan bentuk.

Lebih dari sekadar aktivitas menggambar, *Paint Kits* juga menghadirkan tantangan yang mendorong peserta untuk melatih imajinasi dan kemampuan problem-solving. Beberapa kegiatan didesain sebagai “proyek seni mini” yang berisi misi khusus, seperti menggambar solusi dari permasalahan lingkungan (contoh: sungai yang tercemar atau hutan yang gundul), atau menciptakan simbol untuk kampanye anti-bullying. Kegiatan semacam ini memancing peserta untuk berpikir kritis dan mencari bentuk visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif. Mereka tidak hanya diminta untuk menggambar sesuatu yang indah, tetapi juga berpikir tentang makna dan dampak dari gambar tersebut sebuah latihan pemikiran reflektif yang jarang ditemukan dalam pembelajaran konvensional.

Lebih lanjut, penerapan *Creative Paint Kits* juga berhasil memperlihatkan bahwa kreativitas dapat menjadi modal sosial dan kognitif yang berharga. Proses berkarya dalam kelompok, saling memberi komentar terhadap gambar teman, hingga memamerkan karya di depan komunitas menjadi momen penting dalam membangun rasa percaya diri dan empati peserta. Mereka belajar untuk menghargai perbedaan gaya visual, menerima masukan, serta bekerja sama dalam menyusun pameran mini. Kreativitas dalam konteks ini bukan sekadar kemampuan teknis melukis, tetapi juga kapasitas untuk membangun koneksi, menumbuhkan semangat kolaborasi, dan memperkuat identitas diri melalui ekspresi artistik.

Tabel 2 Penguatan Literasi Kreativitas melalui *Paint Kits*

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Literasi Kreativitas	Penjelasan
Ekspresi Visual	Anak bebas mengekspresikan gagasan dan emosi melalui warna dan gambar

Latihan Imajinasi & Solusi	Proyek mini menggambar solusi atas isu lingkungan atau sosial secara kreatif
Modal Sosial dan Kognitif	Kreativitas mendorong empati, kepercayaan diri, dan kerja sama antar peserta

Tabel tersebut menjelaskan tiga dimensi utama dari penguatan literasi kreativitas yang dicapai melalui program *Paint Kits*. Aspek ekspresi visual mencerminkan kebebasan yang diperoleh peserta dalam menyampaikan pemikiran secara visual, tanpa tekanan pada hasil akhir yang sempurna secara teknis. Latihan imajinasi dan problem-solving mengarahkan proses kreatif menuju pemecahan masalah, bukan sekadar menggambar objek yang telah ada, sehingga anak-anak terlibat aktif dalam berpikir inovatif. Sementara itu, aspek modal sosial dan kognitif menegaskan bahwa kreativitas bukan hanya milik individu, melainkan juga memberi dampak positif terhadap relasi sosial dan pembangunan karakter anak-anak dalam komunitas. Ketiga aspek ini menjadikan *Creative Paint Kits* lebih dari sekadar media seni tetapi adalah alat pendidikan yang transformatif.

Integrasi Nilai-Nilai SDGs dalam *Paint Kits*

Pengembangan *Creative Paint Kits* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran seni, tetapi juga menjadi wahana edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai Sustainable Development Goals (SDGs) secara kontekstual. Setiap aktivitas dalam kit dirancang untuk selaras dengan tujuan global yang relevan dengan kehidupan anak-anak dan komunitas mereka. Misalnya, SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) direpresentasikan melalui penyediaan akses terhadap media seni yang ramah anak sebagai bentuk alternatif pendidikan yang menyenangkan dan partisipatif (Mosmarth, 2022; Supandi dkk., 2023). Anak-anak yang sebelumnya jarang bersentuhan dengan aktivitas kreatif kini memiliki ruang untuk belajar sambil berimajinasi dan mengekspresikan diri melalui seni. Selanjutnya, SDG 13 (Aksi Iklim) dihadirkan dalam tema menggambar yang berkaitan dengan pelestarian alam, seperti ilustrasi tentang menjaga kebersihan sungai, menanam pohon, atau melindungi hewan langka. Materi visual ini tidak hanya berfungsi sebagai objek seni, tetapi juga sebagai medium untuk membangkitkan kesadaran ekologis sejak dini. Selain itu, SDG 5 (Kesetaraan Gender) juga diangkat melalui kartu panduan yang menampilkan tokoh perempuan inspiratif, seperti guru desa, ibu petani, atau ilmuwan muda, yang digambarkan dalam gaya ilustratif dan disertai narasi singkat. Melalui pendekatan visual ini, anak-anak diperkenalkan pada peran perempuan dalam masyarakat dan pentingnya kesetaraan.

Pemaknaan terhadap nilai-nilai SDGs oleh peserta berkembang secara alami dalam proses kreatif. Anak-anak mulai mengenal istilah dan konsep seperti “pendidikan untuk semua,” “melindungi bumi,” atau “perempuan hebat” dari narasi visual dan diskusi kecil saat workshop. Mereka tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan menerjemahkannya kembali dalam bentuk karya. Misalnya, ada peserta yang menggambar sekolah impian dengan pepohonan rindang dan guru yang tersenyum, atau gambar keluarga

menanam pohon bersama di halaman rumah. Proses ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai memaknai nilai-nilai global secara lokal dan personal, sesuai pengalaman mereka sendiri.

Contoh karya berbasis SDGs memperlihatkan kedalaman pemahaman dan kepekaan peserta terhadap isu-isu penting yang diangkat dalam kegiatan. Beberapa karya bahkan menggabungkan berbagai nilai SDGs dalam satu gambar, seperti ilustrasi seorang anak perempuan yang belajar di taman sambil memungut sampah, yang mencerminkan nilai pendidikan, kesetaraan, dan aksi lingkungan. Hasil karya ini tidak hanya menjadi artefak estetis, tetapi juga menjadi bentuk narasi visual yang kuat dari kesadaran anak terhadap dunia yang lebih berkelanjutan dan adil.

Tabel 3 Integrasi Nilai-Nilai SDGs dalam Paint Kits

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Tujuan SDGs	Representasi dalam Paint Kits	Pemaknaan oleh Peserta	Contoh Karya Anak
SDG 4: Pendidikan Berkualitas	Paint Kits sebagai akses edukatif seni	Anak melihat seni sebagai bagian dari proses belajar	Gambar sekolah kreatif dan buku mewarnai tentang cita-cita
SDG 13: Aksi Iklim	Tema menggambar pelestarian lingkungan (pohon, sungai, hewan)	Anak memahami pentingnya menjaga alam	Ilustrasi anak-anak menanam pohon atau membersihkan sungai
SDG 5: Kesetaraan Gender	Kartu tokoh perempuan inspiratif	Anak mengenal peran perempuan dalam kehidupan sosial	Lukisan ibu petani, guru perempuan, atau ilmuwan perempuan

Tabel di atas membahas mengenai bagaimana integrasi nilai-nilai SDGs dilakukan secara tematik dalam *Creative Paint Kits*. Setiap kolom menunjukkan hubungan langsung antara tujuan global, bentuk representasinya dalam media kreatif, pemaknaan oleh peserta, dan hasil karya visual yang dihasilkan. Pada SDG 4, *Paint Kits* menjadi alat yang memungkinkan anak-anak merasakan bahwa belajar tidak selalu harus formal, melainkan dapat menyenangkan dan berbasis minat. Untuk SDG 13, kegiatan seni menjadi sarana untuk mengenalkan prinsip keberlanjutan dalam bentuk yang konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada SDG 5, narasi visual tentang tokoh perempuan berperan sebagai pengantar empati dan kesadaran gender. Tabel ini memperjelas bahwa integrasi SDGs dalam *Paint Kits* bukan sekadar simbolik, tetapi berdampak nyata dalam proses internalisasi nilai dan pengembangan wawasan anak terhadap dunia di sekitar mereka.

Pengaruh *Paint Kits* terhadap Komunitas Pacitan Cerdas

Penggunaan *Creative Paint Kits* dalam program pengabdian masyarakat telah memberikan dampak yang luas dan mendalam terhadap dinamika sosial dan budaya

Komunitas Pacitan Cerdas. Salah satu pengaruh yang paling menonjol adalah terciptanya kegiatan kolektif yang inklusif, di mana anak-anak dari berbagai latar belakang termasuk mereka yang berasal dari daerah pelosok, keluarga prasejahtera, bahkan anak dengan kebutuhan khusus dapat terlibat aktif dalam proses kreatif. Sifat visual dan fleksibel dari Paint Kits membuatnya mudah diakses tanpa ketergantungan pada kemampuan membaca atau menulis yang kompleks, sehingga anak-anak dengan gaya belajar yang berbeda tetap dapat mengekspresikan diri. Melalui pendekatan ini, kegiatan seni tidak lagi eksklusif, melainkan menjadi ruang aman dan terbuka bagi siapa pun untuk berkarya dan dihargai.

Lebih jauh, *Paint Kits* juga berfungsi sebagai pemicu aktivasi kreatif di tingkat komunitas. Di beberapa titik kegiatan, terlihat inisiatif dari relawan dan warga untuk membentuk klub seni kecil, mengadakan galeri mini di balai komunitas, atau bahkan menyelenggarakan forum diskusi mengenai ide-ide visual anak-anak. Hal ini menandakan terjadinya perubahan dari kegiatan sekali waktu menjadi gerakan berkelanjutan yang bersumber dari kesadaran dan partisipasi warga sendiri. Paint Kits bukan hanya memberikan alat, tetapi juga membuka ruang imajinatif yang mendorong komunitas untuk merancang kegiatan baru berbasis seni dan kolaborasi. Dalam beberapa kasus, hasil karya anak bahkan dijadikan dekorasi tetap di ruang belajar atau didokumentasikan dalam bentuk katalog komunitas.

Tak kalah penting, *Paint Kits* berperan dalam pembelajaran lintas umur. Meskipun program ini difokuskan untuk anak-anak, proses pendampingan dan interaksi selama kegiatan melibatkan berbagai usia dimana orang tua yang membantu anak menggambar, relawan yang belajar teknik fasilitasi kreatif, hingga guru dan tokoh masyarakat yang mulai mengevaluasi potensi seni sebagai pendekatan pendidikan non-formal. Paint Kits menjadi alat pembuka percakapan antar generasi tentang pendidikan yang menyenangkan, pentingnya ekspresi diri, serta nilai-nilai sosial yang dapat dibagikan melalui seni. Dengan demikian, Paint Kits bukan sekadar perangkat aktivitas anak-anak, melainkan titik temu antar lapisan usia yang memperkuat nilai kebersamaan dan pembelajaran sepanjang hayat di komunitas.

Tabel 4 Pengaruh Paint Kits terhadap Komunitas Pacitan Cerdas

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Pengaruh	Penjelasan
Kegiatan Kolektif Inklusif	Paint Kits menjangkau anak-anak dari berbagai latar belakang, termasuk yang berkebutuhan khusus atau dari daerah terpencil
Aktivasi Kreatif Komunitas	Munculnya klub seni, galeri mini, dan forum diskusi setelah kegiatan berlangsung
Pembelajaran Lintas Umur	Paint Kits digunakan oleh anak, relawan, guru, dan orang tua sebagai media belajar bersama

Tabel tersebut menggambarkan tiga dimensi utama dari pengaruh Paint Kits terhadap Komunitas Pacitan Cerdas. Pertama, dari aspek inklusivitas, Paint Kits

berhasil menciptakan ruang kegiatan yang merangkul keragaman peserta tanpa diskriminasi. Kedua, Paint Kits menjadi pemantik yang menghidupkan kembali semangat berkesenian di komunitas secara organik, mendorong lahirnya inisiatif baru tanpa harus didorong dari luar. Ketiga, peranannya dalam pembelajaran lintas umur menunjukkan bahwa manfaat Paint Kits melampaui batas usia dan peran sosial, menjadikannya instrumen edukatif yang mampu mempertemukan perspektif antar generasi. Integrasi ketiga aspek ini memperkuat identitas komunitas sebagai ruang belajar kreatif yang hidup, inklusif, dan kolaboratif.

Keterkaitan Strategi dengan Pencapaian SDGs secara Lokal

Strategi pelaksanaan program *Creative Paint Kits* dalam Komunitas Pacitan Cerdas menunjukkan keterkaitan erat dengan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) secara lokal. SDGs tidak diposisikan hanya sebagai jargon global yang abstrak, melainkan diadopsi secara kontekstual sebagai kerangka kerja yang bumi dan dapat diterapkan melalui aktivitas edukatif nyata. Pacitan Cerdas memanfaatkan SDGs sebagai pemandu arah program mulai dari perencanaan tema, desain aktivitas, hingga pengukuran dampak yang seluruhnya disesuaikan dengan konteks lokal, kebutuhan komunitas, dan karakteristik peserta (Aruna dkk., 2021). Misalnya, SDG 4 tentang Pendidikan Berkualitas diterjemahkan melalui penyediaan akses seni yang menyenangkan, sedangkan SDG 13 (Aksi Iklim) diangkat dalam tema menggambar pelestarian lingkungan, dan SDG 5 (Kesetaraan Gender) dimanifestasikan lewat representasi visual tokoh perempuan inspiratif dalam kartu panduan.

Dampak dari strategi ini dirasakan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh komunitas. Secara langsung, terdapat peningkatan kesadaran anak terhadap isu-isu penting seperti perlindungan alam, pentingnya belajar, serta nilai keadilan gender. Mereka mulai mengenali nilai-nilai tersebut melalui aktivitas seni yang kontekstual dan menyenangkan. Secara tidak langsung, ketimpangan akses terhadap media pembelajaran seni pun perlahan teratasi; anak-anak dari berbagai daerah dan latar belakang kini memiliki kesempatan yang setara untuk berekspresi dan mengakses alat kreatif. Selain itu, terbentuknya komunitas belajar berbasis seni juga memperkuat interaksi sosial di tingkat lokal, mendorong kearifan lokal untuk kembali menjadi landasan dalam menyusun narasi visual peserta, seperti gambar tentang sawah, laut, dan tokoh masyarakat setempat.

Dalam skala mikro, pencapaian SDGs juga mulai tampak melalui pendekatan pengukuran reflektif seperti pre-post test sederhana atau diskusi reflektif setelah sesi menggambar. Anak-anak menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap indikator-indikator tertentu, misalnya: mengenali logo SDGs, menyebutkan bentuk-bentuk perlindungan lingkungan yang relevan, hingga menyampaikan opini visual terhadap peran perempuan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun skalanya kecil, metode ini menunjukkan bahwa indikator global SDGs dapat diterjemahkan dan diukur melalui cara-cara sederhana yang tetap bermakna dan sesuai dengan dunia anak.

Tabel 5. Keterkaitan Strategi Paint Kits dengan Pencapaian SDGs Lokal

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek Strategi SDGs Lokal	Penjelasan
SDGs sebagai Kerangka Kontekstual	Digunakan sebagai panduan tema kegiatan yang relevan dengan kebutuhan lokal
Dampak Langsung dan Tidak Langsung	Anak-anak mulai sadar akan isu lingkungan dan kesetaraan, serta akses seni menjadi lebih merata
Pengukuran Dampak Mikro SDGs	Refleksi dan pre-post test untuk mengukur pemahaman terhadap indikator SDGs yang spesifik

Tabel di atas merangkum bagaimana strategi Paint Kits dalam program Pacitan Cerdas berkontribusi pada pencapaian SDGs dalam skala lokal. SDGs dijadikan kerangka kerja yang aktif dan adaptif terhadap konteks daerah, sehingga program tidak kehilangan relevansi sosialnya. Dampak dari strategi ini terasa nyata dalam perubahan pola pikir dan keterlibatan peserta, serta distribusi kesempatan belajar yang lebih merata. Sementara itu, pengukuran dampak dilakukan melalui pendekatan yang bersifat mikro dan reflektif, yang cocok diterapkan di komunitas dan tetap mengacu pada indikator SDGs secara esensial. Hal ini menegaskan bahwa SDGs bukan hanya sasaran makro global, tetapi juga dapat dijadikan landasan perubahan nyata di tingkat komunitas kecil seperti Pacitan Cerdas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Creative Paint Kits* di Komunitas Pacitan Cerdas terbukti efektif dalam memperkuat literasi kreativitas anak-anak melalui pendekatan pembelajaran seni yang kontekstual dan partisipatif. Strategi ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan individu, tetapi juga membentuk komunitas yang inklusif dan responsif terhadap nilai-nilai keberlanjutan. Inisiatif ini relevan dengan pencapaian SDGs, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membangun lingkungan belajar kreatif di tingkat akar rumput.

Acknowledgement: Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan pendanaan kegiatan ini melalui Sumber Dana Non-APBN Tahun 2025, berdasarkan Kontrak Nomor 24.2.1045/UN32.14.1/PM/2025. Dukungan ini telah memungkinkan terselenggaranya program pengabdian masyarakat yang berfokus pada penerapan *Creative Paint Kits* sebagai media pembelajaran seni kontekstual untuk meningkatkan literasi kreativitas anak-anak serta mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam pendidikan berkualitas dan pembangunan komunitas yang inklusif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah terlibat, khususnya Komunitas Pacitan Cerdas, para fasilitator, relawan, serta anak-anak peserta kegiatan yang telah memberikan kontribusi berharga dalam keberhasilan pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, I. P., & Mayar, F. (2024). PENGARUH KEGIATAN MENGGAMBAR DENGAN TEKNIK KELERENG TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK CAHAYA BUNDA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22498>
- Amaliati, S., Maani, A., & Fauziah, F. (2024). Transformasi Teknologi untuk Memperkuat Kreativitas dan Seni Anak dalam Mendukung Pembelajaran TIK di Sekolah. *Journal of Community Sustainability*. <https://el-emir.com/index.php/jocs/article/view/123>
- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M., & Prasetyo, A. (2021). Rancang desain media pembelajaran berbasis game sejarah perjalanan jendral Soedirman dalam perang gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu, Query date: 2025-07-11 14:36:27*. <https://www.neliti.com/publications/448707/rancang-desain-media-pembelajaran-berbasis-game-sejarah-perjalanan-jendral-soedi>
- Cahya, P., & Purnanto, A. W. (2023). Analisis Model Pembelajaran Memirsa di Kelas 2 SD IT Muhammadiyah Bandongan Kabupaten Magelang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* <http://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2492>
- Fajarwati, S., & Rahmawati, F. P. (2025). Painting Canva Sebagai Integrasi Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas Menulis Teks Pendek di Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan* <http://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/view/11292>
- Fitriani, P., Nariah, S., Maemunah, D., & ... (2023). Mendorong Aktivitas Literasi Yang Menyenangkan Di Desa Sokawati Dalam Pembelajaran Bermain. *Sejahtera: Jurnal* <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sejahtera/article/view/1255>
- Hariati, H., & Maimunah, M. (2023). Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Model Painting dan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Gawi: Journal of Action Research*. <http://pub.borneorec.com/index.php/gawi/article/view/181>
- Ibda, H. (2021). Strategi Memutus Mata Rantai Pembajakan Hak Cipta pada Seni Batik Nusantara. *Jurnal Ilmiah Citra Ilmu*. https://www.academia.edu/download/112495292/97-Article_Text-234-4-10-20240307.pdf
- Idawati, L., Nurjanah, N., & Alfianto, I. (2024). Kontribusi Model Pembelajaran Project Based Learning Sebagai Akselerator Peningkatan Kompetensi Desain Motif Tekstil Siswa SMK Busana. *Briliant: Jurnal Riset dan* <http://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/1704>
- Jubaedah, J. (2020). Penerapan Kegiatan Finger Painting Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kelas B1 di TK Al Anwariyah Desa Tegalubug Lor. *AL-AULADI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK* <https://jurnal.ipeba.ac.id/index.php/fokusanak/article/view/75>

- Marcelliantika, A., Surya, E., Vega, B., & ... (2022). Design Of Game-Based Learning Media The History Of General Soedirman's Journey In The Pacitan Regency Gerilya War. ... *Conference on Art ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7915>
- Mawaddah, R., Komariah, N., & ... (2024). Gerakan literasi berbasis inklusi sosial di Taman Bacaan Masyarakat Sehati Kabupaten Bandung. *Informatio: Journal of ...* <https://jurnal.unpad.ac.id/informatio/article/view/44609>
- Moerdisuroso, I., Kherid, Z. Y. A., & ... (2023). Pendidikan Budaya Visual: Pengetahuan Guru Seni Rupa SMA di Jakarta. *Jurnal Visual Ideas*. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/1113>
- Mosmarth, R. R. (2022). Ekosistem digital industri komik. *Prosiding Seminar Nasional Pusaran* <https://proceeding.senirupaikj.ac.id/index.php/SeminarNasionalPusaranUrban/article/view/89>
- Purbasari, R., Sukmadewi, R., & ... (2024). Woman Digital Entrepreneur: Pelatihan Pembuatan Produk Kerajinan Industri Kreatif "Decoupage" Berbahan Dasar Limbah Rumah Tangga bagi Kader PKK dan Ibu *J-Dinamika: Jurnal ...* <https://publikasi.poliije.ac.id/j-dinamika/article/view/4453>
- Purnamasari, I., Aulia, F., Maningtyas, R., & ... (t.t.). Pengembangan Aset Mooc Berbasis Puzzle Interaktif Gamifikasi dalam Desain Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mahasiswa PPG PAUD. *EduInovasi: Journal of ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://shibata.yubetsu.com/article/DqpswRvy>
- Purnamasari, I., Redjeki, E., & ... (2023). Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Indoor dan Outdoor PAUD Melalui ABCD di TK/KB Laboratorium UM. *Prosiding ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://ejournal.edukhatulistiwa.com/index.php/PSNPM/article/view/87>
- Purnamasari, I., Wahyuni, S., Aruna, A., & ... (2023). Digitalization of Early Childhood Learning Media Based on 3D Virtual Teacher Figures. *Proceedings of the 2nd ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=TUvpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA79&dq=%22alby+aruna%22&ots=HNZI2NB1V0&sig=5FP1OWnfMMJlDhuESrX8RgcXiOk>
- Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & ... (2023). Pelatihan seni rupa: Implementasi lukis digital dalam platform digital kultur. *BEMAS: Jurnal ...* <http://jurnal.sttmcileungsi.ac.id/index.php/bemas/article/view/261>
- Rizkyhimawan, A., Lestari, W., & Utomo, U. (2025). Inovasi Evaluasi Pembelajaran Elemen Seni Lukis Berbasis Crossword. *Jurnal Senirupa Warna*. <https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/191>
- Rochbeind, F. (2022). Penciptaan Karya Lukis Dengan Tema Perempuan Dalam Labirin Kordratinya Suatu Tinjauan Hermeneutik Jacques Derrida. *Journal of Contemporary Indonesian Art*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/jcia/article/view/7543>
- Sabarudin, S. (2020). Strategi "Gerbang Pelangi" dalam Mengoptimalkan Prestasi SMA Negeri 1 Gantung. *Khazanah Pendidikan*.

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/viewFile/6977/2993>

- Sundari, R. (2022). Metode Collective Painting untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PIAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia* <https://pdfs.semanticscholar.org/e400/f550e9bad8625f4b34df1e095fcf5cd9ffa5.pdf>
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and* <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece/article/view/6610>
- Supandi, S., Ernawati, T., Yuaningrum, J., & ... (2023). Pemberdayaan Komunitas Ibu Rumah Tangga Dalam Meningkatkan Umkm Melalui Pelatihan Pembuatan Berbagai Macam Keripik. *Jurnal Bakti* <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/JBT/article/view/534>
- Suprapti, E., & Pamungkas, J. (2022). Peningkatan keterampilan seni terhadap potensi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal* <https://pdfs.semanticscholar.org/e277/d12394a6eb1e5e092d625dfdaf93f454d2c.pdf>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu* <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/2965>
- Yunizal, D. (2022). KAJIAN BUDAYA JEPANG PADA PROSES DAN TEKNIK SENI LUKIS TAKASHI MURAKAMI. *Gorga: Jurnal Seni Rupa.*