

PENDAMPINGAN KETERAMPILAN DALAM UPAYA MEMBANGUN KREATIVITAS PADA ANAK-ANAK USIA DINI DI DESA AMBARAWA PRINGSEWU

Nihayati^{1*}, Dika Artha Putri¹, Yesi Budiarti²

¹Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu

* Penulis Korespondensi : nihayati@umpri.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di desa Ambarawa kabupaten Pringsewu, yang diikuti 54 anak-anak usia dini dengan rentang usia 3 sampai 6 tahun yang bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ambarawa. Tujuan kegiatan ini untuk memberi keterampilan kepada anak-usia dini agar terasah kreativitasnya. Kegiatan ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis situasi untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh anak-usia dini di desa Ambarawa. Permasalahan yang ditemukan yaitu pada bulan Ramadhan, anak-anak usia dini usia 5-6 tahun sedang belajar berpuasa, supaya tidak bosan banyak orang tua yang memberikan tontonan televisi ataupun gadget. Hal tersebut kurang menumbuhkan kreativitas pada anak, bahkan anak cenderung ketergantungan menonton televisi dan bermain gadget. Tahap pelaksanaan terdiri dari berdo'a bersama, motivasi ibadah dan akhlak, senam bersama, membuat crafting, dongeng, mewarnai dan membuat play dough. Hasil dari kegiatan ini adalah anak-anak usia dini di desa Ambarawa bisa mengisi waktu mereka dengan membuat keterampilan yang bisa menumbuhkan kreativitas mereka dengan didampingi oleh orangtua mereka di rumah.

Kata kunci: Keterampilan, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

This community service activity was carried out in Ambarawa village, Pringsewu district, which was attended by 54 early childhood children with an age range of 3 to 6 years located at Aisyiyah Bustanul Athfal Ambarawa Kindergarten. The purpose of this activity is to provide skills for early childhood to hone their creativity. This activity is carried out in two stages, namely the planning stage and the implementation stage. At the planning stage, a situation analysis was carried out to find out the problems experienced by early childhood in Ambarawa village. The problem found is that in the month of Ramadan, early childhood children aged 5-6 years are learning to fast, so that many parents don't get bored watching television or gadgets. This does not foster creativity in children, even children tend to be dependent on watching television and playing with gadgets. The implementation stage consists of praying together, motivation for worship and morals, joint exercise, making crafting, coloring, fairy tales, and making play-dough. The result of this activity is that early childhood children in Ambarawa village can fill their time by making skills that can foster their creativity, accompanied by their parents at home.

Keywords: Skills, Creativity, Early Childhood

1. PENDAHULUAN

Setiap individu akan mengalami tumbuh kembang yang berbeda satu dengan yang

lainnya. Anak usia dini merupakan satu satu tahapan dari tumbuh kembang individu. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). (Khaironi, 2018) Pada usia itu kapasitas kecerdasan anak mencapai 50 persen, dan pada usia 8 tahun mencapai 80 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa pertumbuhan anak pada masa-masa itu sangat pesat. Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Pada masa tersebut terjadi pembentukan dasar-dasar sikap dan perilaku serta perkembangan berbagai dimensi kecerdasan (intelektual, emosional, sosial, spiritual, kinestetik dan seni) yang intensif. (Azky, 2017)

Usia golden age tidak boleh disia-siakan oleh orangtua dengan memberikan fasilitas televisi dan membiarkan anak-anak berinteraksi dengan gadget, apalagi tanpa pendampingan orangtua. Ada dampak negatif yang akan diperoleh jika anak bermain gadget pada anak-anak usia dini, diantaranya: 1) pertumbuhan otak terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan. (Pagestu, 2017)

Untuk memaksimalkan masa perkembangannya pada golden age, diperlukan kegiatan-kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan golden age secara maksimal yaitu dengan memberikan

kegiatan yang mampu meningkatkan kreativitas pada anak usia golden age. Munandar dalam penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyani (2016) mengungkapkan alasan pentingnya kreativitas dikembangkan pada usia dini, yaitu *Pertama*, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia. *Kedua*, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas. (Fakhriyani, 2016)

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu kegiatan yang dikemas dalam bentuk kegiatan kepada masyarakat kepada anak-anak usia dini. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi senam, membuat crafting, mewarnai, mendongeng dan membuat *play dough* sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas pada anak-anak usia dini, sehingga mampu menumbuhkan sikap positif dan mampu meningkatkan kecerdasan motorik halus dan kasarnya sebagai salah satu bekal untuk berjalan pada tahap berikutnya.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai salah satu upaya dalam memberikan solusi permasalahan yang dialami oleh anak-anak usia dini di desa Ambarawa dan juga membantu orangtua untuk “mengalihkan” televisi dan gadget pada anak-anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan bekerjasama dengan mitra yaitu Nasyiatul Aisyiyah cabang Ambarawa dan dilaksanakan pada bulan April 2022 M bertepatan dengan bulan Ramadhan 1443H bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ambarawa. Peserta dalam kegiatan ini terdiri dari anak-anak usia dini yaitu usia 3 sampai 6 tahun dan diikuti oleh 54 peserta. Kegiatan ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis situasi untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh anak-usia dini di desa Ambarawa. Permasalahan yang ditemukan yaitu pada bulan Ramadhan, anak-anak usia dini usia 3-6 tahun sedang belajar berpuasa, supaya tidak bosan banyak orang tua yang memberikan tontonan televisi ataupun gadget. Hal tersebut kurang menumbuhkan kreativitas pada anak, bahkan anak cenderung ketergantungan menonton televisi dan bermain gadget. Tahap pelaksanaan dilakukan tiga kali pertemuan, setiap hari sabtu, pukul 08.00 WIB sampai dengan 10.00 WIB. Pertemuan pertama pada hari Sabtu, 9 April 2022 yang dimulai dengan berdo'a dan pemberian motivasi puasa, senam bersama dilanjutkan dengan crafting membuat lebah. Pada pertemuan kedua, hari Sabtu tanggal 16 April 2022 diawali dengan berdo'a dan pemberian motivasi tentang sholat, dilanjutkan senam bersama, mewarnai dan dongeng.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 16 April 2022 dengan diawali berdo'a dan pemberian motivasi berbakti kepada kedua orangtua, dilanjutkan senam bersama kemudian membuat play dough.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan, anak-anak usia 3-6 tahun di desa Ambarawa merasakan kejenuhan selama bulan Ramadhan sehingga banyak yang bermain gadget. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan dari kami untuk melakukan kegiatan yang mampu meningkatkan keterampilan anak sehingga tidak melulu bermain gadget dan menonton televisi untuk menghilangkan kejenuhan mereka. Dalam hal ini, orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak-anak, karena pendampingan orangtua menjadi salah satu elemen penting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Jika tidak terkontrol dalam penggunaan gadget pada anak-anak usia dini akan memberikan dampak negatif, diantaranya adalah 1) pertumbuhan otak terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan. (Pagestu, 2017)

Dampak-dampak negatif tersebut menjadi kendala yang sangat berarti bagi pengembangan keterampilan dalam upaya membangun kreativitas pada anak-anak usia dini. Keterampilan pada anak sangat penting bagi perkembangan kecerdasan motorik sehingga mampu melahirkan kreativitas yang dihasilkan sebagai salah satu langkah untuk menstimulasi kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir serta memecahkan masalah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mulyati yaitu

keativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. (Mulyati & Sukmawijaya, 2013)

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diawali pada hari Sabtu, 9 April 2022 yang dimulai dengan berdo'a yang didahului dengan gerakan dan lagu untuk menarik minat anak-anak-anak. Setelah berdo'a pemberian motivasi puasa diawali dengan pertanyaan siapa yang berpuasa kemudian diberikan reward verbal dilanjutkan senam "aram sam-sam" secara bersama yang manfaatnya adalah melatih keterampilan motorik kasar karena mengacu pada latihan yang melibatkan otot-otot besar pada tubuh dan membantu perkembangan fisik anak seperti ketahanan dan kekuatan otot. (Syafri, Kuswanto, Farida, & Muriyan, 2020). Kegiatan terakhir pada pertemuan pertama adalah crafting membuat lebah. Kegiatan ini dimulai dengan mengklasifikasikan umur peserta, 3 tahun hanya diberi tugas menempel, umur 4 sampai 6 tahun diberi tugas mulai menggunting dan menempel kertas asturo yang sudah dibuatkan pola lingkaran dengan contoh yang sudah disiapkan tim PkM.

Pengembangan seni khususnya di bidang kerajinan tangan atau crafting di usia 4-6 tahun merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Sakha Ul Azkya (2017) menuliskan ada 7 fungsi dari pengembangan seni dalam Direktorat

Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar tahun 2007, yaitu: a. Melatih ketelitian dan kerapian anak. b. Mengembangkan fantasi dan kreativitas anak. c. Melatih motorik halus anak. d. Memupuk pengamatan, pendengaran, dan daya cipta anak. e. Mengembangkan perasaan estetika, dan menghargai hasil karya anak lain. f. Mengembangkan imajinasi anak. g. Mengenalkan cara mengekspresikan diri dengan menggunakan teknik yang telah dikuasai oleh anak. (Azkya, 2017)



Gambar 1. Senam aram sam-sam



Gambar 2. Manggunting dan menempel (crafting)



Gambar 3. Hasil kegiatan crafting

Pada pertemuan kedua, hari Sabtu tanggal 16 April 2022 diawali dengan berdo'a dan pemberian motivasi tentang sholat dengan bercerita tentang kisah perintah sholat dan mengapa umat muslim wajib sholat. Dilanjutkan senam bersama "baby shark", mewarnai kertas yang disediakan tim PkM dengan gambar yang disesuaikan kriteria usia. Mewarnai merupakan kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan otak anak, terutama kemampuan imajinasinya dan juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang perkembangan anak secara keseluruhan. (Kurnia, 2019) setelah kegiatan mewarnai selesai, anak-anak diminta untuk duduk rapi untuk mendengarkan dongeng "kisah burung dan angsa yang bersahabat" yang pelajarannya adalah selalu bersyukur atas apa yang dimiliki. Sulistyorini dalam Fitroh (2015) mengungkapkan bahwa cerita atau dongeng merupakan media efektif untuk menanamkan nilai dan estetika kepada anak sebagai upaya penyadaran nilai moral anak, anak juga diajarkan untuk mengambil hikmah, kesimpulan dan pesan moral yang berbudi luhur tanpa merasa digurui, karena sebuah cerita lebih berkesan daripada sebuah nasehat murni atau tutur kata yang secara langsung disampaikan.(Fitroh et al., 2015)



Gambar 4. Senam Baby Shark



Gambar 5. Kegiatan Mewarnai



Gambar 6. Kegiatan Mendongeng

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 16 April 2022 dengan diawali berdo'a dan pemberian motivasi berbakti kepada kedua orangtua dengan mengisahkan Uwais Al-Qarn dilanjutkan senam "Pinguin" bersama kemudian membuat play dough. Peralatan untuk membuat *play dough* adalah nampan, tepung terigu, minyak, garam air dan pewarna makanan. Dalam kegiatan ini, tim PkM memberikan 15 sendok terigu, satu sampai dua sendok minyak makan, dan sejumput garam pada nampan yang sudah dibawa oleh para peserta. Peserta diminta untuk mencampurkan adonan tersebut dan memberikan air sedikit demi sedikit pada nampan masing-masing. Setelah tidak

lengket, peserta diminta untuk memberikan pewarna makanan pada adonan tersebut sesuai dengan keinginan warna dari masing-masing peserta. Setelah jadi play dough tersebut, peserta diminta untuk berkreasi membuat bentuk apapun yang mereka inginkan. Manfaat bermain play dough berdasarkan penelitian Susanti (2017) menyebutkan bahwa terapi bermain play dough dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Saat bermain play dough anak dapat mengasah kemampuan berfikir, anak dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas karena permainan yang tanpa aturan, anak dapat mendeskripsikan obyek yang pernah didengar atau dilihat dengan meremas, berguling, membuat bola, dan berputar karena bola sering didengar dan dilihat anak, selain itu anak mempunyai kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya maka anak-anak akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan. (Susanti & Trianingsih, 2017)



Gambar 7. Kegiatan proses membuat Play Dough



Gambar 8. Kegiatan proses membuat Play Dough





Gambar 9. Contoh hasil kreasi play dough peserta

4. KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pendampingan keterampilan untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak usia dini di desa Ambarawa Kabupaten Pringsewu adalah memiliki keterampilan yang memaksimalkan kinerja tangan dan anggota tubuh yang lain untuk meningkatkan kecerdasan motorik halus dan kasar pada

anak-anak usia dini. Hal tersebut menjadi salah satu upaya untuk meminimalisir kecanduan gadget dan televisi pada anak-anak usia dini yang dampak negatifnya sangat besar terhadap kejiwaan mereka. Saran yang dapat disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu (1) keterampilan yang diperoleh anak-anak usia dini selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu simulasi untuk orang tua agar berusaha untuk mendampingi anak-anak dirumah dalam menumbuhkan kreativitas mereka; (2) penggunaan gadget yang tidak mungkin lepas total dari anak-anak usia dini perlu didampingi oleh orangtua supaya menonton sesuatu yang bernilai edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih para penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Pringsewu melalui LPPM yang telah membantu proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terimakasih juga kepada kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ambarawa sebagai tempat pelaksanaan pengabdian.

Daftar Pustaka

- Azky, S. U. (2017). *Desain Crafting and Lunch Table Set Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Guna Menstimulus Kemandirian Anak*. Surabaya. Retrieved from <https://repository.its.ac.id/41171/1/3412100069-Undergraduate-Theses.pdf>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fitroh, S. F., Dwi, E., Sari, N., Studi, P., Guru, P., Anak, P., ... Madura, U. T. (2015).

- Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2). Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/2606/2119>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 1-12. Retrieved from <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/739/590>
- Kurnia, I. (2019). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di Pendidikan Anak Usia Dini Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Kindergarten*, 2(2), 67-79. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/8986/4722>
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 124-129. Retrieved from <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/7863/6872>
- Pagestu, R. (2017). Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*, 2, 165-174. Retrieved from [http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=722798&val=11236&title= Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=722798&val=11236&title=Fenomena%20Gadget%20dan%20Perkembangan%20Sosial%20bagi%20Anak%20Usia%20Dini)
- Susanti, M. M., & Trianingsih, Y. (2017). Efektivitas Terapi Bermain Play Dough dan Puzzle Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di Paud Dahlia Godong. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 2(1). Retrieved from <http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCNers/article/view/31/95>
- Syafril, S., Kuswanto, C. W., Farida, & Muriyan, O. (2020). Dua Cara Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1)(1), 106. Retrieved from <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1172>