

PERAN PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS SENI DI KOMPLEK STADION, KELURAHAN HUTATORUAN VII, KECAMATAN TARUTUNG, KABUPATEN TAPANULI UTARA

**Lestari Sri Wahyuni Panjaitan , Ester Gustina Wati Sihotang
Ledyana Dwi Mei Situngkir**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

lestariswpjtn@gmail.com, estergustinawati@gmail.com , ledyanadmsitungkir@gmail.com

Abstrak

Program Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di Komplek Stadion, Kelurahan Hutatoruan VII, Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui berbagai kegiatan seni dan keterampilan berbasis eksplorasi bahan sederhana. Kegiatan ini dirancang untuk merangsang daya imajinasi, motorik halus, serta ekspresi diri anak-anak. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah teknik usap-abur menggunakan krayon di atas kertas HVS putih, pola yang digunakan untuk usap abur adalah pola yang di buat oleh mahasiswa kppm digunting sesuai pola seperti hati, wortel, dan bentuk lainnya. Kegiatan lain adalah teknik sablon atau brush, yang menggunakan alat-alat sederhana seperti sisir, sikat gigi bekas, pewarna, dedaunan, dan kertas HVS untuk menciptakan pola unik dengan cara menekan atau menyikat warna pada permukaan kertas. Selanjutnya, anak-anak juga mengikuti kegiatan membuat nama masing-masing yang sudah dipersiapkan polanya oleh mahasiswa pengabdian, yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf dan identitas diri secara kreatif. Kegiatan meronce hujan-awan menjadi bagian menarik dalam program ini, dengan bahan berupa kertas bergambar awan, benang wol, dan potongan sedotan sepanjang 1–2 cm yang dironce membentuk pola hujan. Terakhir, anak-anak diajak mengenal pulau Sumatera melalui kegiatan menempel bubur kertas yang telah diberi pewarna hijau dan lem pada gambar pulau yang telah dicetak di kertas HVS. Bubur kertas dibuat dari kertas bekas yang direndam, dihancurkan, dan dicampur pewarna makanan. Hasil dari keseluruhan kegiatan menunjukkan peningkatan keterlibatan anak dalam aktivitas kreatif, kemampuan motorik halus, serta minat eksplorasi bahan-bahan sekitar. Program ini membuktikan bahwa kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan secara efektif melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Kata Kunci : Kreativitas, Anak Usia Dini, Seni, Pengabdian Masyarakat

Abstract

This Community Service Program is implemented in the Stadium Complex, Hutatoruan VII Village, Tarutung District, North Tapanuli Regency, with the aim of increasing the creativity of early childhood through various art and skill activities based on simple material exploration. This activity is designed to stimulate children's imagination, fine motor skills, and self-

expression. One of the activities carried out is the smear technique using crayons on white HVS paper, the pattern used for the smear technique is a pattern made by KPPM students cut according to patterns such as hearts, carrots, and other shapes. Another activity is the screen printing or brush technique, which uses simple tools such as combs, used toothbrushes, dyes, leaves, and HVS paper to create unique patterns by pressing or brushing color on the surface of the paper. Furthermore, the children also participated in the activity of making their own names for which the pattern had been prepared by the community service students, which aims to introduce letters and self-identity creatively. The activity of stringing rain-clouds is an interesting part of this program, with materials in the form of paper with cloud pictures, wool yarn, and 1-2 cm long straw pieces that are stringed to form a rain pattern. Finally, children are invited to learn about the island of Sumatra through the activity of sticking paper pulp that has been given green dye and glue on the picture of the island that has been printed on HVS paper. The paper pulp is made from used paper that is soaked, crushed, and mixed with food coloring. The results of all activities show an increase in children's involvement in creative activities, fine motor skills, and interest in exploring surrounding materials. This program proves that early childhood creativity can be developed effectively through a play-while-learning approach by utilizing materials that are easily found in the surrounding environment.

Keywords : Creativity, Early Childhood, Art, Community Service

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak, khususnya pada usia dini, merupakan fase paling krusial dalam proses tumbuh kembang individu. Banyak ahli menyebut masa ini sebagai the golden age atau masa keemasan, karena perkembangan otak dan potensi anak sedang berada pada tingkat paling optimal untuk menerima berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya (Sukatin Sukatin et al., 2023). Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas anak. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menciptakan karya seni, tetapi juga menyangkut kemampuan anak untuk berpikir fleksibel, menemukan solusi, dan mengekspresikan diri dengan cara-cara yang unik dan bermakna. Sayangnya, tidak semua anak memiliki kesempatan yang cukup untuk mengembangkan potensi ini karena keterbatasan dukungan dari lingkungan, baik dari keluarga maupun masyarakat. Situasi ini terlihat nyata di Komplek Stadion, Kelurahan Hutatoruan VII, Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara. Meskipun wilayah ini terdiri dari masyarakat yang secara ekonomi tergolong cukup sejahtera, namun sebagian besar anak-anak di lingkungan tersebut jarang terlihat bermain atau melakukan aktivitas bersama teman-teman sebayanya. Anak-anak lebih banyak berada di dalam rumah, sebagian karena terlalu asik dengan gadget, dan sebagian lainnya karena orang tua terlalu sibuk bekerja sehingga tidak bisa mengawasi atau mendorong anak-anak untuk bermain di luar. Lingkungan sosial yang seharusnya menjadi ruang bagi anak untuk bersosialisasi dan bereksplorasi justru menjadi sepi dari aktivitas anak-anak yang membangun kreativitas. Hal ini

menjadi tantangan tersendiri bagi perkembangan anak usia dini yang sangat membutuhkan interaksi sosial dan kegiatan yang bersifat stimulatif(Jaya & Amrizal, 2024).

Kegiatan bermain sambil belajar memiliki peran sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, baik secara fisik, kognitif, emosional, sosial, maupun bahasa. Bermain adalah dunia anak. Melalui bermain, anak belajar mengenal dirinya, orang lain, serta lingkungan di sekitarnya. Bermain juga merupakan sarana terbaik untuk menumbuhkan kreativitas anak. Oleh karena itu, perlu ada intervensi positif dari berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan tinggi melalui program pengabdian masyarakat, guna menghadirkan kembali ruang-ruang stimulatif bagi anak-anak, terutama di lingkungan tempat tinggal mereka sendiri(Yunita et al., 2025).

Kreativitas merupakan salah satu indikator penting dalam tumbuh kembang anak yang sehat. Menurut Torrance (1966), kreativitas adalah kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dan menghasilkan ide-ide baru dalam memecahkan masalah. Pada anak usia dini, kreativitas tampak melalui kemampuan mereka dalam menggambar, membentuk, mencipta cerita, menggunakan benda-benda di sekitar untuk tujuan bermain, dan berimajinasi dalam situasi sehari-hari. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini bukan sekadar untuk mencetak seniman, tetapi untuk melatih pola pikir yang terbuka, kritis, dan solutif sejak dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak yang dibesarkan dalam lingkungan yang memberikan ruang untuk berekspresi dan bereksplorasi cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi, kemampuan menyelesaikan masalah yang lebih baik, serta lebih siap menghadapi tantangan kehidupan. Sebaliknya, kurangnya stimulasi terhadap kreativitas dapat membuat anak cepat bosan, pasif, dan hanya bergantung pada satu cara berpikir. Di tengah kemajuan teknologi dan derasnya arus digitalisasi, anak-anak usia dini saat ini lebih mudah terpapar konten-konten pasif melalui layar gadget daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan nyata. Kondisi tersebut perlu menjadi perhatian serius, khususnya di wilayah-wilayah seperti Komplek Stadion Hutatoruan VII, di mana anak-anak cenderung kurang berinteraksi satu sama lain karena pola pengasuhan yang terbatas. Peran orang tua dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif menjadi sangat penting. Dalam konteks ini, program pengabdian masyarakat dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan kembali pentingnya kreativitas anak usia dini melalui kegiatan nyata dan sederhana yang menyenangkan(Purwosetiyono et al., 2023).

Salah satu bentuk implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa dan dosen didorong untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam kehidupan nyata, membantu memecahkan persoalan sosial, serta menjadi agen perubahan di masyarakat. Dalam hal ini, mahasiswa yang terlibat dalam program pengabdian masyarakat memiliki peran penting sebagai fasilitator kegiatan belajar anak usia dini yang berbasis kreativitas.

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Komplek Stadion ini dirancang secara khusus untuk menjawab kebutuhan anak-anak akan kegiatan kreatif dan edukatif yang menyenangkan. Berbagai kegiatan seni yang dilaksanakan dirancang untuk menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan, seperti kertas HVS, krayon, daun kering, sikat gigi bekas, benang wol, dan kertas bekas. Kegiatan-kegiatan seperti usap-abur, teknik sablon/brush, meronce hujan-awan, membuat pola nama, hingga menempel bubur kertas pada gambar pulau Sumatera tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga memiliki makna edukatif dan terapeutik(Rapisa et al., 2024).

Metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini. Anak-anak belajar lebih baik ketika mereka merasa senang, bebas berekspresi, dan tidak dibebani oleh tekanan akademis. Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, anak dapat belajar berbagai keterampilan secara alami, seperti memegang alat, mengenal warna dan bentuk, menyusun pola, memahami konsep ruang, hingga membangun keterampilan sosial dan komunikasi(Rapisa et al., 2024). Bermain juga memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan emosi mereka dan membangun kepercayaan diri.

Dalam kegiatan pengabdian ini, permainan yang diberikan bukan sekadar hiburan, melainkan sarana belajar yang menyentuh berbagai aspek perkembangan anak. Contohnya, dalam kegiatan usap-abur dan gunting pola, anak-anak belajar mengenali warna, membentuk koordinasi tangan-mata, serta melatih otot halus mereka. Dalam kegiatan sablon dengan daun dan sikat gigi, anak-anak diajak mengenal tekstur dan motif alam. Kegiatan meronce hujan-awan dan menempel bubur kertas mengajarkan kesabaran, ketekunan, serta kemampuan menyusun bagian menjadi satu kesatuan makna visual. Penggunaan bahan-bahan sederhana dalam kegiatan pengabdian ini juga merupakan bentuk pengenalan anak terhadap potensi lingkungan sekitar. Daun-daunan, kertas bekas, alat rumah tangga seperti sikat gigi bekas atau sisir, dapat dijadikan media kreatif yang sangat menarik. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar berkarya tetapi juga belajar bahwa kreativitas tidak selalu bergantung pada alat-

alat mahal. Hal ini juga mendorong budaya ramah lingkungan sejak dini dan kesadaran akan daur ulang. Tujuan utama dari program ini adalah untuk membangkitkan dan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan berbasis seni dan eksplorasi bahan sederhana.(Ardiyanti et al., 2024)

Dengan demikian, program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi salah satu model pendekatan pendidikan nonformal yang efektif di tingkat masyarakat. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif, kreatif, dan edukatif, yang berpusat pada anak (*child-centered learning*). Anak-anak usia dini belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, terutama melalui kegiatan bermain yang dirancang untuk menstimulasi imajinasi, motorik halus, dan daya cipta mereka. Mahasiswa pengabdian bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan suasana menyenangkan dan mendukung agar anak-anak dapat bereksplorasi secara bebas namun terarah. Setiap kegiatan didesain untuk memanfaatkan alat dan bahan sederhana yang mudah ditemukan di sekitar, seperti kertas bekas, krayon, sikat gigi bekas, dedaunan, dan sedotan plastik. Pendekatan ini tidak hanya merangsang kreativitas anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keberlanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan barang-barang daur ulang (Zahrani & Abbas H, 2024).

Program ini dilaksanakan di Komplek Stadion, Kelurahan Hutatoruan VII, Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi bahwa anak-anak di sekitar kawasan tersebut jarang terlibat dalam kegiatan edukatif yang bersifat kolaboratif dan kreatif di luar rumah. Kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi yang diselenggarakan secara berkala selama bulan pelaksanaan program. Setiap sesi berdurasi kurang lebih 60 hingga 90 menit, tergantung pada jenis kegiatan dan respons anak-anak. Sesi-sesi tersebut difokuskan pada aktivitas seni dan keterampilan tangan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Subjek dalam kegiatan ini adalah anak-anak usia dini yang tinggal di sekitar Komplek Stadion, dengan rentang usia 4 hingga 6 tahun. Jumlah peserta dalam setiap sesi berkisar antara 5 sampai 10 anak, tergantung pada ketersediaan anak dan kondisi lingkungan saat pelaksanaan.

Anak-anak dilibatkan secara sukarela, dan sebelum kegiatan dimulai, mahasiswa melakukan pendekatan awal kepada orang tua atau wali untuk meminta izin serta memberikan informasi mengenai tujuan dan manfaat kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa bertindak sebagai pendamping aktif yang membantu anak memahami proses kegiatan, memberikan contoh, dan memberi dukungan ketika dibutuhkan(Asmawati et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Program Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di Komplek Stadion, Kelurahan Hutatoruan VII, Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara, dilatarbelakangi oleh minimnya aktivitas edukatif dan interaktif yang tersedia bagi anak-anak usia dini di lingkungan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat dengan warga sekitar, mayoritas anak-anak di daerah ini lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah, baik karena keterbatasan akses terhadap ruang bermain yang edukatif maupun karena pola asuh orang tua yang sibuk bekerja. Beberapa anak juga tampak lebih terbiasa bermain gadget dibandingkan melakukan aktivitas motorik halus atau eksploratif di luar rumah.

Dalam konteks inilah, program pengabdian masyarakat oleh mahasiswa dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, tetapi juga sebagai bentuk intervensi edukatif yang bersifat menyenangkan dan partisipatif. Mahasiswa merancang serangkaian kegiatan kreatif yang melibatkan anak secara aktif dan menstimulasi aspek-aspek penting perkembangan anak, terutama dalam hal motorik halus, kemampuan visual-spasial, eksplorasi bahan, dan keberanian dalam mengekspresikan ide melalui media seni.(Yunitasari et al., 2024)

Program ini terbukti mendapat respons positif dari anak-anak dan masyarakat sekitar. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi kegiatan. Mereka mampu menunjukkan peningkatan keterlibatan, ketelitian dalam menyelesaikan tugas kreatif, dan rasa ingin tahu terhadap bahan-bahan yang digunakan. Adapun kegiatan yang dilakukan mencakup teknik usap-abur, teknik brush/sablon, menempel pola nama, meronce hujan-awan, dan menempel bubur kertas pada gambar pulau Sumatera.(Cinta et al., 2024)

B. Analisis Setiap Kegiatan

1. Teknik Usap-Abur (Crayon Rubbing Art)

- a) Tahap persiapan

Tim kppm (kuliah praktik & pengabdian mahasiswa) kepada masyarakat mempersiapkan alat dan bahan yang di gunakan dalam kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Kotak susu bekas
2. Gunting
3. Krayon
4. Kertas hvs
5. Pensil

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap yang di lakukan dalam kegiatan usap abur ini adalah sebagai berikut

1. Tim kppm menggambar pola seperti gambar pola hati, gambar pola wortel, gambar pola pohon dan lainnya di dasar kotak susu bagian yang polos
2. Tim menggunting pola yang sudah di gambar dengan hati-hati agar setiap gambar yang di gunting dapat di gunakan dengan baik.
3. Lalu tim mencontohkan cara mewarnai pinggiran pola yang telah di gunting.
4. Kemudian tim kppm mencontohkan cara mengusap warna yang ada di pinggir pola ke dalam atau keluar pola pada kertas hvs putih agar dapat menghasilkan usap abur yang cantik dan menarik.
5. Selanjutnya anak-anak disuruh mempraktikkan sendiri pada kertas yang telah di sediakan pada masing-masing anak.

Hasil yang Dicapai:

- ❖ Anak-anak tampak tertarik dengan warna-warna cerah krayon dan bebas mengekspresikan dirinya di atas kertas.
- ❖ Beberapa anak awalnya hanya mencoret-coret, namun setelah diarahkan dengan contoh dari mahasiswa, mereka mulai mengisi bidang kertas dengan kombinasi warna.

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan & Hasil Karya Anak



Gambar 1.1

Pembahasan:

Teknik ini memberikan stimulasi visual yang kuat dan membantu memperkuat kemampuan motorik halus anak, khususnya dalam hal mengendalikan tekanan saat mengusap warna yang ada di pinggir pola. Menurut teori perkembangan Montessori, kegiatan seperti ini memperkuat keterampilan pra-menulis dan menyiapkan anak secara tidak langsung dalam mengenal huruf (Ningsih et al., 2019).

2. Teknik Brush/Sablon (Brush Printing Art)

a) Tahap persiapan

Tim kppm (kuliah praktik & pengabdian mahasiswa) kepada masyarakat mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan adalah sebagai berikut:

Psikosopen : Jurnal Psikososial dan Pendidikan
Volume 1 Nomor 2 Juni (2025)

1. Kertas HVS
2. Dedaunan
3. Pewarna makanan
4. Sikat gigi yang sudah tidak pake lagi
5. Sisir yang bekas
6. Air

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap yang di lakukan dalam kegiatan teknik brush ini adalah sebagai berikut:

1. Tim kppm menyiapkan kertas HVS dan pola nama anak-anak
2. Tim kppm juga melarutkan air yang sudah berisikan pewarna makanan
3. Kemudian tim menyuruh anak untuk menyusun nama sesuai urutan nama anak dan juga dedaunan.
4. Lalu tim memberikan kepada anak-anak pewarna makanan yang sudah di larutkan tadi, sikat gigi, dan sisir
5. Kemudian tim kppm mencontohkan cara membuat teknik brush sesuai pola yang sudah di susun.
6. Selanjutnya anak-anak disuruh mempraktikkan sendiri pada kertas yang telah di sediakan pada masing-masing anak

Hasil yang Dicapai:

- ❖ Anak-anak sangat antusias dengan teknik ini karena proses menyikat pewarna menghasilkan tekstur dan pola yang tidak biasa.
- ❖ Anak mulai mengenal bahwa setiap benda memiliki bentuk yang unik ketika dicap ke atas kertas (misalnya bentuk daun).
- ❖ Terjadi interaksi sosial positif saat anak-anak menunjukkan hasil karya mereka satu sama lain.

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan & Hasil Karya Anak



Gambar 1.2

Pembahasan:

Kegiatan ini memberikan pengalaman sensorik yang kaya dan memperkenalkan konsep tekstur, bentuk, dan teknik visual yang bervariasi. Dalam konteks pendidikan seni usia dini, teknik brush dan stamping sangat efektif untuk mendorong eksplorasi bebas dan meningkatkan kreativitas visual. Kegiatan ini juga memperkuat keterampilan observasi anak, karena mereka belajar membandingkan hasil cap dedaunan atau pola sikat dengan teman-teman mereka.

3. Kegiatan Meronce Hujan-Awan

a) Tahap persiapan

Tim kppm (kuliah praktik & pengabdian mahasiswa) kepada masyarakat mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Kertas HVS
2. Sedotan
3. Benang wol
4. Pensil warna atau krayon
5. Gunting

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap yang di lakukan dalam kegiatan teknik brush ini adalah sebagai berikut:

1. Tim kppm menyediakan kertas HVS yang sudah di gambar bentuk awan
2. Kemudian tim kppm menggunting sedotan berukuran kurang lebih 1-2 cm dan benang wol
3. Lalu tim kppm juga memberikan contoh pada anak cara meronce
4. Kemudian tim kppm juga memberikan kertas HVS yang sudah bergambar awan pada anak dan juga memberikan sedotan yang sudah di gunting, dan membagikan benang wol
5. Lalu tim kppm menyuruh anak-anak untuk mulai meronce membuat bentuk awan hujan dan juga di warnai.

Hasil yang Dicapai:

- ❖ Anak-anak memperlihatkan ketekunan saat meronce potongan sedotan ke benang wol.
- ❖ Koordinasi mata dan tangan berkembang dengan baik selama proses memasukkan potongan kecil ke benang.
- ❖ Anak memahami konsep visual "hujan dari awan" dengan bantuan gambar dan penjelasan mahasiswa.
- ❖ Beberapa anak juga bereksperimen dengan menggabungkan warna sedotan yang berbeda untuk menghasilkan variasi hujan warna-warni.

Dokumentasi Pwlaksanaan Kegiatan & Hasil Karya



Gambar 1.3

Pembahasan:

Kegiatan meronce merupakan salah satu aktivitas yang sangat dianjurkan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Selain melatih kesabaran dan ketelitian, aktivitas ini juga mengembangkan pemahaman spasial dan pola. Secara tidak langsung, meronce juga mempersiapkan anak untuk keterampilan menulis, karena gerakan halus jari yang digunakan mirip dengan kontrol otot yang dibutuhkan dalam memegang pensil. Dalam kegiatan ini, anak juga dikenalkan pada konsep cuaca (awan dan hujan) yang berkontribusi pada perkembangan kognitif serta pengetahuan tentang alam. (Nuraini & Wardhani, 2023)

Berdasarkan teori Jean Piaget, anak usia 4–6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan pemahaman simbolik dan dapat memvisualisasikan suatu konsep melalui gambar. Oleh karena itu, penggabungan elemen visual seperti awan dan hujan dalam kegiatan ini membantu mereka membangun hubungan antara simbol dan kenyataan secara kreatif.

4. Kegiatan Menempel Bubur Kertas di Gambar Pulau Sumatera

Dalam kegiatan ini, anak-anak dikenalkan dengan pulau Sumatera melalui gambar yang sudah dicetak di atas kertas HVS. Anak kemudian diminta untuk menempelkan bubur kertas

berwarna hijau yang telah dibuat dari kertas bekas yang direndam dan dihancurkan, dicampur pewarna makanan dan lem.

a) Tahap persiapan

Tim kppm (kuliah praktik & pengabdian mahasiswa) kepada masyarakat mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Kertas yang sudah tidak di gunakan lagi
2. Pewarna makanan
3. Air
4. Gambar pulau Sumatra yang sudah di print
5. Lem fox

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap-tahap yang di lakukan dalam kegiatan teknik brush ini adalah sebagai berikut:

1. Tim kppm menghancurkan kertas yang tidak digunakan lagi kemudian di rendam di dalam air kurang lebih selama 4 jam
2. Sesudah di rendam kemudian tim kppm membuang air pada rendaman kertas kemudian di hancurkan lagi hingga menjadi bubur
3. Kemudian tim kppm memberikan pewarna makanan dan lem fox kepada bubur kertas tersebut sambil di aduk-aduk
4. Tim kppm juga memberikan contoh pada anak membuat bubur kertas diatas pola gambar pulau Sumatra dengan rapi
5. Lalu tim kppm menyuruh anak-anak untuk mulai membuat bubur kertas dan di arahkan dengan rapi

Hasil yang Dicapai:

- ❖ Anak menunjukkan minat tinggi pada tekstur bubur kertas yang basah dan lembut.
- ❖ Mereka secara intuitif mulai menempelkan bubur ke area gambar yang diinstruksikan, meskipun beberapa anak memerlukan bantuan dalam mengarahkan posisi.
- ❖ Aktivitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap bentuk pulau, serta pengenalan geografis dasar secara visual.
- ❖ Anak-anak menikmati mencampur warna dan merasakan sensasi bahan yang digunakan, menunjukkan keterlibatan emosional yang kuat selama proses.

Dokumentasi Pwlaksanaan Kegiatan & Hasil Karya



Gambar 1.4

Pembahasan:

Kegiatan ini sangat bermanfaat dalam menumbuhkan kesadaran anak akan lingkungan sekitar dan identitas geografis. Meskipun mereka belum memahami secara penuh konsep “pulau” atau “peta”, namun pengalaman sensorik dan visual ini memperkenalkan mereka pada bentuk dasar dari wilayah tempat tinggal mereka, yaitu Pulau Sumatera. Penggunaan bubur kertas dari kertas bekas juga memperkenalkan konsep daur ulang sejak dini.

Menurut pendekatan pendidikan konstruktivistik, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika anak dapat mengaitkan pengalaman konkret dengan konsep abstrak. Dalam kegiatan ini, proses menyentuh, meremas, dan menempelkan bubur kertas membantu anak menyerap

informasi melalui indera mereka. Mereka tidak hanya belajar mengenal bentuk pulau, tetapi juga mengalami proses penciptaan dari bahan-bahan yang bisa mereka temukan di rumah

C. Pembahasan Teoritis dan Kontekstual

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, kreativitas merupakan bagian penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan langsung dengan perkembangan intelektual, emosional, sosial, serta motorik anak. Berbagai kegiatan yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini secara jelas dirancang berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan tersebut, yang juga mengacu pada berbagai teori pendidikan anak usia dini.(Ulfa, 2022)

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Jean Piaget membagi tahapan perkembangan anak ke dalam beberapa fase, di mana anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek dan peristiwa. Kegiatan-kegiatan seperti menempel, menyablon, meronce, dan menggambar sangat sesuai dengan tahap ini karena anak mulai aktif mengeksplorasi lingkungannya melalui permainan simbolik dan imajinasi.

Dalam program ini, anak-anak tidak hanya diberikan arahan, tetapi juga diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dan berimajinasi. Contohnya, dalam kegiatan usap-abur, meskipun tema diberikan, anak-anak tetap bebas memilih warna, bentuk, dan pola yang mereka inginkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang dilakukan dalam program sangat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak.

2. Teori Howard Gardner – Kecerdasan Majemuk

Dalam teori kecerdasan majemuk, Gardner mengemukakan bahwa setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang berbeda, termasuk kecerdasan visual-spasial, kinestetik, interpersonal, dan naturalistik. Program ini merangsang berbagai bentuk kecerdasan tersebut:

- Visual-spasial melalui kegiatan menggambar, menyablon, dan menempel pola.
- Kinestetik melalui kegiatan gunting-menggunting, meronce, dan menempel bubur kertas.
- Interpersonal karena kegiatan dilakukan dalam kelompok, yang mendorong anak untuk berinteraksi.
- Naturalistik melalui penggunaan bahan dari alam seperti daun dan bubur kertas daur ulang.

Dengan pendekatan seperti ini, anak diberikan ruang untuk menunjukkan dan mengembangkan potensi unik mereka, serta memungkinkan mereka belajar dengan gaya yang sesuai dengan karakteristik masing-masing.

D. Tantangan dan Solusi Selama Pelaksanaan

Meskipun kegiatan ini berjalan dengan cukup baik dan mendapat sambutan hangat, namun dalam pelaksanaannya terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi, baik oleh mahasiswa pengabdian maupun anak-anak yang terlibat.

1. Tantangan Anak yang Kurang Fokus

Beberapa anak yang terbiasa bermain gadget menunjukkan kecenderungan kurang fokus pada awal kegiatan. Mereka cepat bosan dan ingin berpindah ke aktivitas lain.

Solusi:

Mahasiswa membagi kegiatan dalam sesi-sesi pendek dan menarik, diselingi dengan ice breaking serta memberikan pujian dan motivasi secara konsisten. Hal ini terbukti efektif untuk mempertahankan perhatian anak.

2. Keterbatasan Alat dan Bahan

Kegiatan dilakukan dengan sumber daya yang terbatas, sehingga beberapa anak harus bergiliran menggunakan alat seperti gunting atau sikat.

Solusi:

Mahasiswa menyiasatinya dengan membuat jadwal bergiliran dan menyiapkan alternatif bahan sederhana yang dapat dibagi rata, seperti membuat guntingan pola di awal atau menggunakan tangan untuk menyablon jika alat tidak cukup.

3. Perbedaan Tingkat Kemampuan Anak

Karena rentang usia anak bervariasi, ada perbedaan signifikan dalam kemampuan motorik dan kognitif, terutama saat menggunting pola atau meronce.

Solusi:

Mahasiswa melakukan pendekatan individual dan memberikan bantuan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Anak yang lebih besar juga diarahkan untuk membantu temannya, sehingga tercipta suasana kolaboratif.

E. Refleksi Mahasiswa dan Dampak Sosial

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini tidak hanya berdampak pada anak-anak, tetapi juga memberikan pembelajaran berharga bagi mahasiswa yang terlibat. Mahasiswa mendapatkan pengalaman nyata dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan

pembelajaran untuk anak usia dini. Hal ini memperkuat kompetensi pedagogik mereka sekaligus membentuk kepekaan sosial terhadap realitas masyarakat.

1. Refleksi Mahasiswa

Mahasiswa mengaku bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan dengan anak-anak memberikan tantangan tersendiri, terutama dalam hal menjaga antusiasme anak tetap tinggi dan menghadapi karakter anak yang beragam. Namun, mahasiswa juga merasa sangat bersyukur karena dapat melihat langsung perkembangan anak dalam waktu singkat. Mereka juga menjadi lebih kreatif dalam mencari solusi dari keterbatasan yang ada, seperti memodifikasi alat dan bahan, serta menciptakan media yang menarik dari bahan bekas. Ini menjadi pengalaman yang akan sangat berguna dalam praktik mengajar di masa depan.

2. Dampak Sosial

Program ini membawa dampak positif di lingkungan Komplek Stadion. Orang tua mulai melihat pentingnya aktivitas bermain sambil belajar, dan beberapa di antaranya menyampaikan keinginan untuk kegiatan seperti ini dilanjutkan secara rutin. Anak-anak juga mulai menjalin interaksi sosial yang lebih baik dengan teman-temannya, dibandingkan sebelumnya yang lebih sering bermain sendiri atau dengan gadget. Kegiatan ini juga mempererat hubungan antara mahasiswa dan warga sekitar, membangun kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek pengabdian kepada masyarakat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di Komplek Stadion, Kelurahan Hutatoruan VII, Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara, telah berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Melalui rangkaian kegiatan yang sederhana namun penuh makna—seperti teknik usap-abur, sablon/brush, menempel pola nama, meronce hujan-awan, dan menempel bubur kertas—anak-anak diberikan ruang yang luas untuk berekspresi, bereksplorasi, dan mengembangkan potensi mereka.

Kegiatan ini secara nyata membantu mengembangkan kemampuan motorik halus, kognitif, emosional, dan sosial anak. Anak-anak yang pada awalnya kurang fokus atau belum terbiasa dengan aktivitas kelompok, secara bertahap menunjukkan keterlibatan aktif, rasa

percaya diri, serta ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan berbasis seni dan keterampilan tangan. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis bahan sederhana dan lingkungan sekitar terbukti efektif serta sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini dan Kurikulum Merdeka.

Dari sisi pelaksana, mahasiswa pengabdian mendapatkan pengalaman berharga dalam menyusun dan menjalankan kegiatan berbasis praktik yang mengutamakan pendekatan humanis dan kreatif. Mereka tidak hanya menjadi fasilitator belajar, tetapi juga berperan sebagai penggerak perubahan sosial di lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat dibangkitkan dan ditingkatkan secara signifikan melalui aktivitas bermain sambil belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Selain itu, keterlibatan masyarakat dan dukungan lingkungan sekitar juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pelaksanaan program serupa di masa mendatang:

1. Kegiatan Berkelanjutan

Diperlukan kesinambungan kegiatan serupa dalam jangka panjang agar pengembangan kreativitas anak tidak hanya bersifat sementara. Lembaga pendidikan, komunitas, atau pihak kelurahan dapat mengadopsi model kegiatan ini sebagai program rutin mingguan atau bulanan.

2. Pelibatan Orang Tua

Orang tua diharapkan dilibatkan secara aktif dalam proses kegiatan kreatif anak, misalnya melalui sesi bersama anak atau pelatihan singkat tentang pentingnya stimulasi kreativitas di rumah. Ini penting untuk memperkuat sinergi antara lingkungan rumah dan kegiatan edukatif di luar rumah.

REFERENSI

- Ardiyanti, D., Firdaus, F., & Yuliana, Y. (2024). Mengembangkan Kreativitas Daur Ulang Sampah Plastik Pada Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Sanggau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1757–1766. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i5.1108>
- Asmawati, L., Karyati, A., Azmi, U., Maryana, M., Masniah, M., Badriah, S., & Isnayati, I. (2022). Implementasi Layanan Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11481>

- Cinta, N., Farhati, M. Z., Anggraeni, N., Mustopa, E. N. F., Umar A. J, S. M., Cuhandi, Alinda, Purnama, M. H., Nugraha, R. C., Sul-toni, M. R., Nabilah, S., Seran, G. G., & Rahmawati, R. (2024). Upaya Meningkatkan Kompetensi Belajar Anak melalui Gerakan Cerdas dan Kreatif. *Karimah Tauhid*, 3(11), 12265–12273. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15356>
- Jaya, I., & Amrizal, A. (2024). ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Computer Based Information System Journal*, 12(1), 24–30. <https://doi.org/10.33884/cbis.v12i1.8235>
- Ningsih, B. S., Mayar, F., & Eliza, D. (2019). PELAKSANAAN STIMULASI MOTORIK HALUS PADA LATIHAN KEHIDUPAN PRAKTIS DI TK PIONEER MONTESSORI SCHOOL PADANG. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.15345>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Purwosetiyono, F. X. D., Zuhri, M. S., Nursyahidah, F., & Rubowo, M. R. (2023). Kreativitas Anak Usia Dini dan Anak SD Kelas Kecil di Lingkungan RT 14 RW 1 Kedungmundu Semarang. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 92–97. <https://doi.org/10.51651/pjpm.v3i3.378>
- Rapisa, D. R., Damastuti, E., Susanti, D. J., Rahmatika, P., Rahmatika, P., Safitri, C. W., & Safitri, C. W. (2024). Pelatihan Pengembangan Program Sensomotorik dalam Meningkatkan Kemampuan Memusatkan Perhatian pada Anak Usia Dini dengan Attention Deficit Disorder. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 165. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.10090>
- Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, & Yulia Putri. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(3), 186–194. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i3.492>
- Ulfa, M. (2022). Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.58477/api.v1i2.39>
- Yunita, W., Rahma Dewi, S., Dwi Putri Sipayung, R., & Natasya, J. (2025). PENTINGNYA PERAN ORANGTUA MENDAMPING ANAK USIA DINI DALAM PENGGUNAAN GADGET. *Journal of Community Empowerment*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.33369/jacom.v3i1.38868>
- Yunitasari, S. E., Maspupah, E., Komala, Y., Trikaeksi, Y., Janah, R., Susanti, N. P. D. A., & Rahayu, S. (2024). Peningkatan Kompetensi Pendidik Anak Usia Dini Melalui Workshop dan Pelatihan Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus di Gugus 3 PKG Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1347–1351. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3853>
- Zahrani, H., & Abbas H, M. I. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini melalui Pendekatan Bercerita dan Bermain di TPA Al Barokah Klaten. *MUJAHADA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 108–123. <https://doi.org/10.54396/mjd.v2i2.1705>