

## PEMANFAATAN MEDIA DOMBA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Norhikmah<sup>1</sup>, Hairun Nisa<sup>2</sup>, Desy Maimunah<sup>3</sup>, Nor Latifah<sup>4</sup>, Aghnaita<sup>5</sup>, Sri Hidayati<sup>6</sup>, Ali Iskandar Zulkarnain<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

[aghnaita94@gmail.com](mailto:aghnaita94@gmail.com)

### Abstract

*The purpose of this community service is to use sheep media in developing early childhood creativity. The method used is service-learning. The targets in this service are educators at TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School. The results of the service show that educators at TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School can make sheep media well. This media can then be used to develop early childhood creativity and be used in the learning process and introduction of animal themes for students.*

**Keywords:** Media, Creativity, Early Childhood

### Abstrak

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk pemanfaatan media domba dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Metode yang digunakan adalah service learning. Adapun sasaran dalam pengabdian ini yaitu tenaga pendidik di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa, tenaga pendidik di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School dapat membuat media domba dengan baik. Media ini selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini serta digunakan dalam proses pembelajaran dan pengenalan tema hewan bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Media, Kreativitas, Anak Usia Dini

---

Dikirim: Februari 2022	Revisi: March 2022	Diterima: April 2022	Terbit: April 2022
---------------------------	-----------------------	-------------------------	-----------------------

---

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan atau membuat solusi baru dalam menghadapi suatu permasalahan (Fatimatul Zuhroh, 2022). Peran kreativitas dalam kehidupan semakin terasa apalagi kita sudah berada di abad 21 yang ditandai dengan adanya perubahan yang secara pesat dan semakin kompleks (Astuti & Aziz, 2019). Menurut Yuliana Nurani Sujiono dan Bambang Sujinono (Sujiono & Sujiono, 2010) memaparkan

bahwa ada 12 indikator kreatif pada anak usia dini. Di antaranya yaitu: (1) Memiliki keberanian dalam mengambil resiko serta mencoba sesuatu yang baru dan sulit. (2) Mempunyai selera humor yang baik. (3) Memiliki pendirian yang tegas. (4) Bebas melakukan sesuatu dengan caranya sendiri (*inner teacher*). (5) Mampu berekspresi secara verbal. (6) Tertarik dengan berbagai hal. (7) Memiliki imajinasi dan menyukai fantasi. (8) Menyukai kegiatan eksplorasi. (9) Menggunakan imajinasinya saat bermain. (10) memiliki inovasi. (11) Suka bereksplorasi dan bereksperimen. (12)

Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu (Astuti & Aziz, 2019). Saat anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak secara tidak langsung dapat menghasilkan berbagai ide yang inovatif dalam menyelesaikan masalah serta terhadap kemampuan kognitifnya (Holis, 2016).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan suatu benda yang memiliki fungsinya masing-masing. Terbagi menjadi 2 yaitu alat permainan dan alat peraga (Hasanah, 2019). Alat permainan yaitu suatu benda yang dibuat dengan sedemikian rupa, seperti permainan bongkar-pasang, sehingga anak belajar untuk mengembalikan atau menciptakan suatu karya baru dengan benda tersebut (Utama, Irhamudin, & Linawati, 2022). Sedangkan alat peraga adalah sumber belajar yang dapat menggambarkan fungsi maupun cara kerja suatu benda. Berdasarkan hal tersebut, maka alat permainan edukatif ialah permainan yang dapat dilakukan oleh anak serta memiliki muatan edukasi yang bertujuan untuk memberikan stimulasi maupun mendorong perkembangan anak (Laela, Ashari, & Nurcahyani, 2023). Salah satu faktor dalam pengembangan kreativitas yaitu adanya stimulasi agar anak dapat tertarik untuk mengikuti berbagai kegiatan serta mengeksplorasi beragam benda yang ada di lingkungan sekitar. Oleh sebab itu peranan orangtua dan guru sangatlah penting dalam memberikan arahan dan bimbingan agar dalam bermain anak menjadi lebih berdaya guna (Ferdian Utama, 2017). Selain itu, memfasilitasi permainan anak agar memperoleh pengalaman, serta anak dapat mengeluarkan ekspresi dan mengembangkan daya pikir imajinasinya (Hasanah, 2019). Tujuan dari pengabdian ini adalah pemanfaatan media domba dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

#### **METODE**

Materi pada pengabdian ini disampaikan melalui ceramah dan demonstrasi media domba. Adapun alat

dan bahan yang digunakan yaitu: gunting, botol minuman bekas yakult, double tip, kapas, mata boneka, kain fanel, dan cotton buds. Metode yang digunakan pada pengabdian ini adalah *service learning*. Hal ini disebabkan pengabdian tersebut merupakan kegiatan pengembangan program studi berbasis mata kuliah. Tempat pengabdian ini di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School pada tanggal 12 Januari 2022. Adapun sasaran dari pengabdian tersebut ialah tenaga pendidik di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uraian kegiatan pembuatan media domba di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School adalah sebagai berikut. Pertama, persiapkan bahan dan alat yang diperlukan. Lalu bentuk kapas membentuk bulat-bulat sebanyak yang diperlukan. Kedua, ambil botol yakult bekas lalu ditempel double tip menyelimuti botol yakult bekas tersebut. Lalu tempelkan cotton buds dua didepan dan dua dibelakang sebagai kaki dari domba. Lalu tambahkan double tip disetiap cotton buds agar kaki domba kuat berdiri. Selanjutnya, tempelkan kapas yang sudah dibentuk bulat-bulat ke botol yakult bekas yang sudah diberi double tip. Tempel hingga menutupi botol tersebut. Untuk membuat kepala domba, ambil beberapa lembar kapas lalu bentuk bulatan besar dan masukkan ke dalam lubang botol yakult tersebut. Terakhir, tempelkan mata boneka dan potong kain fanel membentuk telinga domba lalu tempel menggunakan double tip (sisa kain fanel boleh dikreasikan oleh guru).



**Gambar 1. Penjelasan tentang pembuatan APE Media Domba**



**Gambar 2. Praktik Pembuatan media domba**

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dimulai dari strategi guru dalam membangun kelas yang asik. Pelatihan pembuatan media domba kepada guru di TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School disambut dengan baik dan menyenangkan. Antusias guru dalam pembuatan media pembelajaran bisa digunakan untuk pembelajaran dengan tema binatang darat atau binatang peliharaan. Pembuatan media ini dapat digunakan untuk mendongeng, bermain peran dan lainnya. Guru dapat mengetahui proses pembuatan media dan mengenal apa saja perkembangan yang didapat oleh anak mulai dari melatih motorik halus, meningkatkan kemampuan bahasa anak, dan lainnya.

Selain bahan yang terjangkau dan metode yang digunakan juga dapat menumbuhkan kreativitas guru untuk menciptakan inovasi baru guna menstimulasi tumbuh kembang anak secara optimal. Melalui media domba yang telah dibuat, maka guru dapat dengan mudah mengaplikasikan media dan materinya ke

dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Baharun, dkk yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran tidaklah terlepas dari dunia anak. Adanya penggunaan media atau alat permainan edukatif dengan memanfaatkan barang bekas tersebut, maka sekolah mendapatkan manfaat dari segi keefektifan dan keefesienan. Karena barang bekas sangat mudah diperoleh pada lingkungan sekolah maupun tempat tinggal anak. Selain anak juga dapat mengembangkan kreativitas serta perkembangannya, maka anak juga dapat belajar menjaga kelestarian lingkungan (Baharun, Zamroni, Amir, & Saleha, 2020).

Pembuatan media domba untuk meningkatkan kreativitas bagi anak usia dini disesuaikan dengan STTPA adalah sebagai berikut:

1.2	Anak mampu menghargai makhluk ciptaan Allah SWT
2.1	Anak dapat mencerminkan hidup sehat dengan pemanfaatan barang bekas
2.8	Anak dapat mencerminkan perilaku kemandirian
2.9	Anak dapat mencerminkan sikap peduli dengan memantu teman-temannya
3.3	Melatih kemampuan motorik halus anak dengan membentuk bulat-bulat dari kapas
3.6	Anak dapat mengenal suara dari hewan domba
4.7	Anak dapat bernyanyi mengenal binatang darat
4.8	Anak dapat membuat hasil karya yang berhubungan dengan lingkungan alam
4.11	Anak dapat menceritakan hasil karya yang dibuat oleh anak
4.15	Anak dapat membuat hasil karya dari barang bekas

Nilai kreativitas dalam kegiatan media pembuatan domba adalah guru dapat

mengkreasi sesuatu yang baru dengan pemanfaatan bahan bekas. Bukan hanya domba namun guru dapat mengkreasi pembuatan media dengan binatang lainnya. Pemanfaatan barang bekas dan murah menjadi dambaan oleh guru dan mudah diaplikasikan oleh orangtua dirumah (Primartin, Dea, & Yusuf, 2021). Guru dapat mengajarkan ke anak untuk menjaga lingkungan dan membuat sesuatu yang baru dengan barang bekas. Contohnya botol bekas yakult yang diolah menjadi mobil-mobilan. Bukan hanya hemat namun anak memperoleh nilai kreatif melalui pembuatan media tersebut.

Marwyati dan Istiningsih juga mengungkapkan, dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak juga dapat diajak melakukan observasi secara langsung serta mengeksplorasi bahan-bahan yang akan digunakan. Hal ini juga dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih bervariasi. Karena pembelajaran yang monoton seperti mengerjakan lembar tugas tidak mengacu pada keberagaman dan karakteristik anak yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, dengan pembelajaran yang kontekstual dan dekat kehidupan anak, maka akan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Anak juga lebih mudah dalam memunculkan ide-ide kreatifnya. Peranan guru yaitu sebagai fasilitator dan pembimbing sehingga tercipta lingkungan yang telah dirancang dan direncanakan agar anak dapat bergerak dan bermain secara bebas. Selain itu, maka ini juga dapat mengantarkan anak pada proses ide dan sikap kreatif (Marwyati, 2017).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media domba ini berjalan

dengan lancar. Selain itu, media ini juga dapat menstimulasi kreativitas guru dan anak serta dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi atau tema pembelajaran bagi anak usia dini. Selanjutnya, pengabdian ini dapat dikembangkan dengan pemanfaatan media lainnya atau di lokasi yang berbeda dengan materi yang sama maupun materi yang berbeda.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Kepala TKIT Asy Syaamil Qur'anic Fullday School dan seluruh guru yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Kepada Pengelola Program Studi PIAUD IAIN Palangka Raya yang telah memberi dukungan dalam terselenggaranya kegiatan pengabdian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Fatimatul Zuhroh. (2022). Exploring Children's Character Education through the Moral Teachings of Raden Mas Panji Sosrokarton. *Journal of Childhood Development*, 2(2), 139–148. <https://doi.org/10.25217/jcd.v2i2.3881>
- Ferdian Utama, S. (2017). Keteladanan Orang Tua dan Guru Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini (Perspektif Abdullah

- Nashih Ulwan Kajian Kitab Tarbiyyah Al-Aulad Fi Al-Islam). *Elementary*, 3(2), 107–119.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.833>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40.  
<https://doi.org/10.24235/AWLADY.V5I1.3831>
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23–37.
- Laela, M. N., Ashari, F. A., & Nurcahyani, L. D. (2023). Development of APE Jemari Keahlian to Develop Cognitive Abilities in Children 4-5 Years Old. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 1(2), 97–106.  
<https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.8158>
- Marwiyati, S. (2017). *Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di TK Negeri Pembina Kota Salatiga*. 1–190.
- Primartin, S., Dea, L. F., & Yusuf, M. (2021). Busy Book Media Development In Introducing Early Children's Lampung Language at Tk Bina Pertiwi Katon State Pesawaran. *Journal of Childhood Development*, 1(1), 53–66.  
<https://doi.org/10.25217/JCD.V1I1.1476>
- Utama, F., Irhamudin, & Linawati. (2022). Program Habitiasi Membaca Asma'ul Husna Berbasis Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Anak Usia Dini. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 53–64.  
<https://doi.org/10.25217/WISANGGENI.V2I2.2758>