

PENINGKATAN KREATIFITAS ANAK MELALUI CLAY MODELING

Retno Manuhoro Setyowati ^{1*}, Hesti Cahya Fitriyaningsih ¹, Dewi Aji Pamungkas ¹, Desano Tata Permana ¹,
Dendi Agung Surya Utama¹

¹Universitas Semarang
Email: retnomanuhoro@usm.ac.id*

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 11 Juli 2024

Revised : 7 Agustus 2024

Accepted : 9 Agustus 2024

Key words:

Kreativitas Anak, Clay Modeling,
Keterampilan Motorik

DOI: 10.62335

ABSTRACT

The service at Yayasan Bunyanun Marsus Indonesia (YBMI) Semarang Orphanage aims to improve the quality of playtime and the development of children physically, mentally, and socially. The problem faced is the lack of time, space, and creativity to play, especially for children aged 2-12 years. Through clay modelling activities, children are encouraged to develop artistic skills, creativity, mental resilience, self-confidence, cooperation, and imagination. The results of the service showed significant improvement in these various aspects. The children gained direct benefits in the form of increased skills and creativity as well as valuable experiences that support their future development. This activity confirms the importance of continued attention and support for children in orphanages so that they can grow and develop well in a supportive and loving environment.

ABSTRAK

Pengabdian di Panti Asuhan Yayasan Bunyanun Marsus Indonesia (YBMI) Semarang bertujuan meningkatkan kualitas waktu bermain dan perkembangan anak-anak secara fisik, mental, dan sosial. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya waktu, tempat, dan kreativitas bermain, terutama bagi anak-anak usia 2-12 tahun. Melalui kegiatan mencipta permainan dari tanah liat (clay modeling), anak-anak diajak mengembangkan keterampilan artistik, kreativitas, ketahanan mental, rasa percaya diri, kerjasama, dan daya imajinasi. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek tersebut. Anak-anak memperoleh manfaat langsung berupa peningkatan keterampilan dan kreativitas serta pengalaman berharga yang mendukung perkembangan mereka ke depan. Kegiatan ini menegaskan pentingnya perhatian dan dukungan berkelanjutan bagi anak-anak di panti asuhan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dalam lingkungan yang mendukung dan penuh kasih sayang.

PENDAHULUAN

Panti Asuhan Yayasan Bunyanun Marsus Indonesia (YBMI) Semarang, berdiri secara legal sejak tahun 2009, saat ini mengasuh sebanyak 36 anak dengan jenjang pendidikan beragam. Sedangkan anak-anak yang berada di rentang 2 hingga 12 tahun sebanyak 18 anak. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh yayasan ini adalah kurangnya waktu, tempat, dan kreativitas dalam bermain bagi anak-anak. Padahal, masa kanak-kanak adalah periode krusial untuk pertumbuhan dan perkembangan, khususnya pada usia emas (2-6 tahun) dan usia sekolah

dasar. Kegiatan bermain sangat penting untuk merangsang daya kreativitas serta perkembangan fisik dan mental anak-anak.

Menurut para ahli perkembangan anak, bermain adalah aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Bermain bukan hanya sekadar kegiatan mengisi waktu luang, tetapi juga merupakan sarana belajar yang efektif. (Ginsburg, 2007). Dengan bermain, anak-anak belajar untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya, memahami hubungan sosial, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kreativitas.

Di YBMI, kurangnya ruang bermain yang memadai menjadi hambatan utama. Lokasi panti asuhan yang berada di perkampungan padat penduduk dan di tepi jalan raya tidak menyediakan ruang gerak yang ideal untuk anak-anak. Hal ini mengakibatkan terbatasnya kesempatan anak-anak untuk bermain di luar ruangan, yang seharusnya menjadi bagian penting dari kegiatan sehari-hari mereka.

Bermain di luar ruangan memberikan banyak manfaat, termasuk stimulasi sensorik yang lebih kaya, peluang untuk berinteraksi dengan alam, serta kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan memanjat (Fjørtoft, 2001). Namun, situasi di YBMI membuat anak-anak tidak bisa menikmati manfaat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang inovatif untuk menyediakan kegiatan bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak-anak meskipun dengan keterbatasan ruang.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah kegiatan mencipta permainan dari bahan alami seperti tanah liat atau *clay*. Kegiatan ini tidak memerlukan ruang yang luas, namun dapat memberikan stimulasi yang signifikan bagi perkembangan kreativitas dan kemampuan motorik anak. *Clay modeling involves manipulating a malleable material, which can enhance fine motor skills and hand-eye coordination* (Sheridan, 2008). Anak-anak dapat belajar untuk membentuk tanah liat sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka, yang secara tidak langsung juga melatih kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah.

Selain itu, kegiatan mencipta permainan dari tanah liat juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Dalam proses bermain bersama, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Hal ini sangat penting dalam membentuk kemampuan sosial yang akan berguna di masa depan (Vygotsky, 1978).

Melihat latar belakang permasalahan di Panti Asuhan YBMI, penting bagi para pengelola dan pihak terkait untuk memberikan perhatian khusus pada kebutuhan bermain anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain yang kreatif menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang terlibat dalam kegiatan bermain (Hirsh-Pasek et al., 2009). Oleh karena itu, pengabdian dalam bentuk penyediaan kegiatan bermain yang kreatif dan mendidik menjadi sangat relevan dan penting. Kegiatan mencipta permainan dari *clay* dapat diharapkan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi anak-anak di Panti Asuhan YBMI. Selain dapat membantu dalam perkembangan motorik dan kreativitas, kegiatan ini juga dapat memberikan variasi dalam rutinitas harian anak-anak sehingga mereka tidak merasa jenuh. Dengan adanya variasi kegiatan, anak-anak dapat lebih semangat dalam belajar dan bermain, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

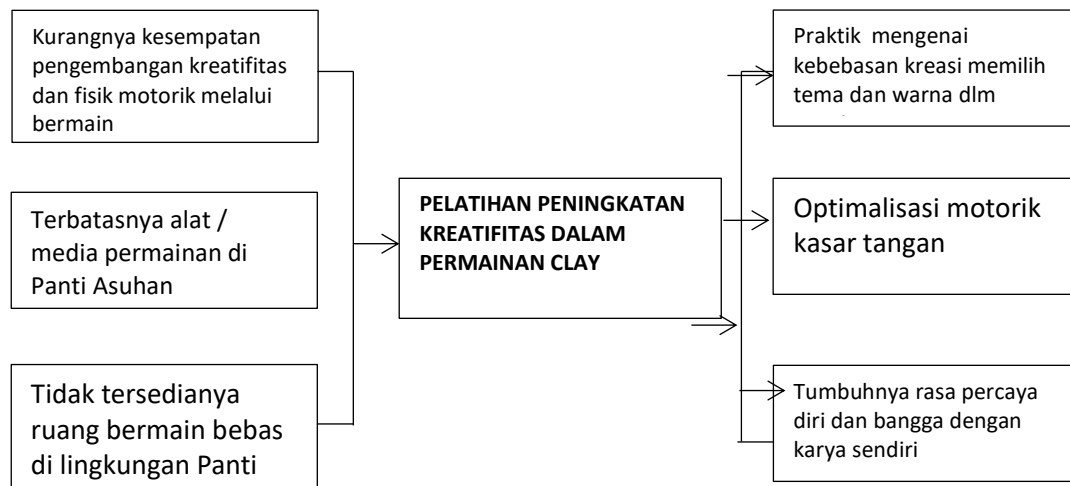
Dalam pelaksanaan kegiatan ini, diperlukan pendekatan yang terstruktur dan melibatkan partisipasi aktif dari para pengelola panti serta para relawan. Dengan demikian, program ini dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya yaitu memberikan ruang bagi anak-anak untuk bermain dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi panti asuhan lainnya dalam menyediakan aktivitas bermain yang kreatif dan mendidik bagi anak-anak. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya

bermain dalam proses tumbuh kembang anak, khususnya bagi mereka yang berada di lingkungan yang kurang mendukung.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas anak-anak Panti Asuhan YBMI sebagai mitra melalui kegiatan bermain kreatif. Kerangka pemecah masalah dapat dilihat dalam gambar berikut ini :



Gambar 1. Kerangka pemecahan masalah

Dari gambar kerangka pemecahan masalah dapat dijelaskan bahwa khalayak sasaran dari pengabdian ini adalah anak-anak Panti Asuhan YBMI usia PAUD dan Sekolah Dasar sebanyak 18 anak yang sebelumnya belum pernah bermain bebas mencipta bentuk dengan media *clay* (tanah liat sintesis). Mitra sasaran dalam hal ini adalah pengelola Panti Asuhan juga belum pernah menggelar pelatihan dan sebuah wahana belajar dan bermain dengan *clay*. Sebagai bentuk pemecahan masalah, kegiatan ini dilakukan dengan memberikansalam sapa dan permainan ringan dari pengabdi, agar suasana menjadi cair dan lebih ceria.

Sedangkan untuk Realisasi Pemecahan Masalah, sebelum pelaksanaan pelatihan tim penyusun melakukan koordinasi untuk merencanakan kegiatan. Kordinasi dilakukan untuk mengetahui kendala dan hambatan yang dialami mitra. Kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka langsung di halaman depan atau teras panti asuhan. Sebagai awalan, diberikan pertanyaan kepada anak-anak sebagai mitra mengenai pemahaman tentang media *clay*. Pengenalan tekstur, bau, dan bentuknya yang masih bisa dikembangkan sesuai keinginan mitra. Selanjutnya pada tahap penyampaian materi olah bentuk, dilakukan oleh tim pengabdi dari dosen dan mahasiswa Ilmu Komunikasi FTIK USM yaitu Retno Manuhoro S, M.I.Kom dan Hesti Cahya Fitrianingsih, Sedangkan untuk pengisian eksplorasi warna dilakukan oleh pengabdi mahasiswa Dewi Aji Pamungkas dan Desano Tata Permana. Di bagian finishing dan perapiah bentuk dan warna, dibimbing oleh pengabdi Dendi Agung Surya Utama. Di sela-sela penyampaian materi dan praktik langsung, kegiatan pengabdian ini juga diisi dengan aneka tepuk dan penciptaan lagu penyemangat semacam yel-yel pada tiap kelompok anak.

Tim pengabdi, memfasilitasi peserta untuk bebas menyampaikan daya imajinasi dan mengembangkan kreatifitasnya dalam praktik. Kegiatan ini dilakukan dari pukul 15.00 WIB sampai dengan pukul 17.30 WIB, di Jalan Kedungmundu lama RT 02. RW 05, Semarang, Jawa Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini pertama, mitra lebih mengerti, paham dan menyadari tentang pentingnya bermain bebas dengan mencipta karya tangan dari *clay* untuk menunjang kegiatan fisik motorik dan kognitif anak. Berikut dokumentasi saat praktik persiapan olah *clay* oleh Tim Pengabdian.



Gambar 2. Kegiatan PkM
Sumber: Tim PkM

Adapun analisis hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa peserta cukup antusias mengikuti rangkaian acara pelatihan yang berlangsung, ditunjukkan dari interaksi saat diskusi interaktif untuk menstimuli kreatifitas anak, dan proses interaksi antar kelompok. Sebelum memulai praktik, sebelumnya tim pengabdi memberikan contoh pembuatan secara nyata, mulai dari pencarian ide, pembentukan hingga pewarnaan. Selanjutnya, anak-anak diberikan materi *clay* dan peralatan warna berupa cat warna warni dan kuasnya. Kegiatan diselingi dengan aneka tepuk dan nyanyian, juga jeda untuk beristirahat dengan pembagian makanan kecil dan minuman yang sudah dikemas menarik.

Berikut adalah ringkasan hasil peningkatan pengetahuan dan kreatifitas anak dalam bermain kreatif menggunakan media *clay*

Tabel 1. Tabel Perbandingan

Aspek	Sebelum Pengabdian	Setelah Pengabdian
Keterampilan Artistik	3	8
Pengembangan Kreativitas	4	9
Ketahanan Mental	3	8
Rasa Percava Diri	4	9
Kerjasama	3	8
Daya Imajinasi	4	9
Kebersamaan	4	9
Penghargaan terhadap Karya Sendiri	3	8
Pengalaman Berharga untuk Masa Depan	4	9

SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak di Panti Asuhan YBMI Semarang. Dengan adanya kegiatan bermain yang kreatif dan mendidik, anak-anak tidak hanya memperoleh manfaat langsung dalam bentuk peningkatan keterampilan dan kreativitas, tetapi juga pengalaman berharga yang akan membantu mereka dalam perjalanan hidup mereka ke depan. Pengabdian ini juga menunjukkan pentingnya perhatian dan dukungan yang berkelanjutan untuk anak-anak di panti asuhan, agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dalam lingkungan yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fjørtoft, I. (2001). The Natural Environment as a Playground for Children: The Impact of Outdoor Play Activities in Pre-Primary School Children. *Early Childhood Education Journal*, 29 (2), 111-117. <https://doi.org/10.1023/A:1012576913074>
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. (2009). *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*. Oxford University Press.
- Sheridan, M. D. (2008). *From Birth to Five Years: Children's Developmental Progress*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.