

Mendorong Kreativitas Bermain: Pengabdian kepada Guru PAUD di Kabupaten dan Kota Bogor

Heru Wardany*¹

Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

*e-mail: heruwardany1989@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
17.05.2025	05.06.2025	29.06.2025	10.07.2025

Abstract: *The lack of understanding among early childhood teachers regarding creativity and the role of play in early childhood education is a major concern of this program. Creativity should be developed from an early age through purposeful play activities. This community service activity was conducted as an interactive educational seminar on January 18, 2025, at Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, involving 125 early childhood teachers. Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psychologist, presented the concepts, theories, and importance of children's creativity, while Heru Wardany, M.Pd., discussed the history and benefits of play. The results showed improved participant understanding of integrating play and creativity into learning practices. These findings highlight the need to strengthen teachers' capacity in creating learning environments that support the development of children's creativity.*

Keywords: *children's creativity, play, early childhood teachers, early childhood education, community service*

Abstrak: Kurangnya pemahaman guru TK/PAUD terhadap konsep kreativitas dan peran bermain dalam pendidikan anak usia dini menjadi perhatian utama kegiatan ini. Kreativitas penting dikembangkan sejak dini melalui aktivitas bermain yang terarah. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk seminar edukatif interaktif pada 18 Januari 2025 di Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, diikuti oleh 125 guru PAUD. Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog membahas konsep, teori, dan urgensi kreativitas anak, sementara Heru Wardany, M.Pd. menyampaikan materi tentang sejarah dan manfaat bermain. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta tentang pentingnya integrasi bermain dan kreativitas dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan perlunya penguatan kapasitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: kreativitas anak, bermain, guru PAUD, pendidikan anak usia dini, pengabdian masyarakat

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak usia dini karena mendukung berbagai aspek kecerdasan, termasuk kognitif, emosional, dan sosial. Anak yang kreatif cenderung lebih mampu memecahkan masalah, beradaptasi dalam situasi baru, dan mengekspresikan diri secara fleksibel. Kreativitas bukan hanya bakat alami, tetapi kemampuan yang dapat dikembangkan sejak usia dini melalui lingkungan yang mendukung dan pengalaman belajar yang bermakna (Farikhah et al., 2022). (Palatnik & Koichu, 2019) mengemukakan bahwa kreativitas mencakup proses, produk, person, dan press (lingkungan), yang semuanya saling memengaruhi dalam pengembangan potensi kreatif. (Mihaly, 1996) juga menekankan pentingnya dukungan sosial dan budaya dalam mendorong anak mencapai flow, yaitu kondisi optimal saat kreativitas berkembang. Selanjutnya, (Runco & Acar, 2012) menggarisbawahi bahwa kreativitas memiliki keterkaitan erat dengan fleksibilitas berpikir dan orisinalitas yang dapat dipupuk melalui pengalaman yang bermakna sejak usia dini.

Salah satu medium utama untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Bermain memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, mengambil risiko secara aman, dan menjadi modal sosial dalam pengembangan bahasa (Wardany et al., 2023). Hal ini pun sebelumnya sudah di jelaskan oleh (Vygotsky, 1978) yang menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas sosial yang memperkuat fungsi-fungsi mental melalui interaksi simbolik dan imajinatif. (Bergen, 2002) menambahkan bahwa bermain fasilitator penting dalam pengambilan perspektif dan pemikiran abstrak di kemudian hari. Menurut (Whitebread et al., 2017), bermain imajinatif juga memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan bahasa, literasi awal, dan kemampuan naratif, yang semuanya merupakan fondasi bagi ekspresi kreatif anak. Oleh karena itu, pendekatan

pembelajaran yang memfasilitasi bermain aktif dan bermakna sangat krusial dalam mendukung proses kreatif anak sejak dini.

Meskipun urgensi kreativitas dan bermain telah banyak disuarakan dalam kajian pendidikan anak, praktik di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD yang belum sepenuhnya memahami keterkaitan antara keduanya (Budi Utami et al., 2023). Guru cenderung menekankan capaian akademik seperti membaca dan berhitung (Yanuarsari et al., 2022), sementara kegiatan bermain kerap dianggap sebagai aktivitas pengisi waktu, kenyataannya Bermain tidak sekedar mengisi waktu (Waspada, 2014). Studi oleh (Hasanah et al., 2022) menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD belum mendapatkan pelatihan khusus terkait strategi menumbuhkan kreativitas anak melalui bermain. Selain itu, penelitian dari (Yus, 2018) menyoroti bahwa persepsi guru tentang bermain masih terbatas pada aspek rekreasi, bukan sebagai strategi pembelajaran karena persepsi guru tentang bermain berdasarkan latar belakang pendidikan juga berbeda. Hal ini diperkuat oleh hasil temuan (Haryadi, 2024) yang mengungkapkan bahwa keterbatasan pemahaman konseptual dan kurangnya dukungan institusional menjadi penghambat utama dalam penerapan pembelajaran berbasis kreativitas. Kondisi ini menegaskan pentingnya intervensi edukatif melalui pelatihan dan seminar berbasis keilmuan untuk memperkuat kapasitas guru.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif interaktif, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru PAUD mengenai pentingnya kreativitas dan bermain dalam proses pembelajaran anak usia dini. Seminar ini dilaksanakan secara luring pada tanggal 18 Januari 2025 di Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, diikuti oleh 125 peserta yang merupakan guru TK/PAUD dari wilayah Kabupaten dan Kota Bogor. Pemilihan metode seminar edukatif didasarkan pada pandangan (Knowles, 1988) Dalam buku *The Modern Practice Of Adult Education* pada halaman 46-50 Implikasi untuk Praktik di uraikan dengan 5 tahap yakni *The learning climate, Diagnosis of needs, The planning process. Conducting learning experiences, Evaluation of learning* yang artinya proses belajar orang dewasa idealnya melibatkan lima tahap utama, yaitu: menciptakan iklim belajar yang kondusif, mendiagnosis kebutuhan belajar peserta, merancang perencanaan pembelajaran secara kolaboratif, melaksanakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil belajar. Tahapan ini menegaskan bahwa dalam teori andragogi orang dewasa—dalam hal ini guru—belajar secara efektif melalui kegiatan yang relevan, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Seminar ini menggabungkan presentasi ilmiah, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab sebagai strategi untuk menstimulasi refleksi dan pemahaman peserta. Berikut alur kegiatan seminarnya:



Gambar 1
Bagan alur kegiatan

Pemateri utama, Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog, membawakan topik tentang definisi, urgensi, serta teori-teori kreativitas dari tokoh seperti Torrance, Rogers, dan Csikszentmihalyi. Sementara itu, sebagai pemantik, Heru Wardany, M.Pd., membahas sejarah bermain, manfaatnya terhadap kecerdasan, dan bagaimana bermain menjadi jembatan menuju masa depan anak.

Indikator keberhasilan kegiatan diukur secara kualitatif melalui keterlibatan aktif peserta dalam sesi tanya jawab dan diskusi, serta meningkatnya pemahaman konseptual yang tercermin dari respon peserta terhadap materi. Serta dilakukan pula pengukuran kepuasan acara ini, pada akhir acara panitia membagikan kuesioner kepuasan kepada seluruh peserta. Seminar interaktif diyakini mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, karena memungkinkan peserta untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka di lapangan (Brookfield, 1986)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil menarik partisipasi aktif dari 125 guru TK/PAUD yang berasal dari Kabupaten dan Kota Bogor. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam sesi diskusi dan tanya jawab, serta keterlibatan dalam refleksi kritis terhadap praktik pembelajaran yang selama ini mereka lakukan di kelas. Seminar ini memberikan penguatan konseptual dan praktis terkait peran penting guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain. Materi yang disampaikan oleh Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog membuka wawasan peserta mengenai konsep kreativitas sebagai potensi alami anak yang dapat diasah melalui lingkungan belajar yang mendukung. Beliau menjelaskan secara komprehensif tentang definisi kreativitas, pentingnya pengembangannya sejak usia dini, serta teori-teori dari tokoh seperti James Melvin Rhodes (4P: person, process, press, product), Edward Paul Torrance dengan alat ukurnya, Carl Rogers dengan pendekatan humanistik, Mihaly Csikszentmihalyi tentang flow dalam proses kreatif, dan Graham Wallas dengan empat tahap proses berpikir kreatif. Dalam sesi yang bersifat partisipatif, Prof. Lydia juga mengajak peserta bermain dua jenis game yang merangsang kreativitas. Pertama, peserta diminta menyanyikan lagu anak-anak dengan tema tertentu hanya menggunakan satu kata kunci sebagai pemicu kreativitas. Kedua, peserta diajak menyebutkan nama benda-benda sehari-hari namun menyampaikan fungsinya secara kreatif di luar fungsi aslinya. Aktivitas ini membuktikan bahwa kreativitas dapat dilatih dengan metode sederhana dan menyenangkan, bahkan untuk guru dewasa.



Gambar 2

Seluruh peserta, pemateri dan undangan yang hadir



Gambar 3

Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog



Gambar 4

Isi salah satu slide dalam tampilan materi
Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog



Gambar 5

Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog
bermain game kreativitas bersama peserta

Sebagai pemantik, Heru Wardany, M.Pd., memberikan pengantar reflektif mengenai makna dan sejarah bermain, yang menempatkan bermain sebagai aktivitas alami dan fundamental dalam kehidupan anak. Pemaparan tentang manfaat bermain terhadap kecerdasan anak, baik dari aspek kognitif, sosial-emosional, maupun motorik, membuka kesadaran peserta akan pentingnya bermain sebagai metode utama belajar pada anak usia dini. Gagasan bahwa “bermain adalah jembatan ke masa depan” memberikan landasan filosofis bahwa melalui bermain, anak sedang membangun keterampilan hidup jangka panjang. Menutup sesinya, Heru Wardany, M.Pd. menyampaikan kisah inspiratif tentang empat anak yang diminta oleh ayahnya untuk mengamati pohon apel di empat musim berbeda—musim dingin, semi, panas, dan gugur. Masing-masing anak menggambarkan pohon apel itu secara berbeda sesuai dengan waktu pengamatan mereka. Kisah ini menjadi metafora bahwa kreativitas sering kali lahir dari sudut pandang yang unik. Heru menekankan bahwa “kebenaran tidak tunggal, melainkan bisa bermakna beragam tergantung pada cara kita melihat dan mengalami sesuatu,” dan inilah esensi dari berpikir kreatif yang perlu dibangun sejak dini.



Gambar 6
Heru Wardany, M.Pd. sedang memberikan materi



Gambar 7
Isi salah satu slide dalam tampilan materi

Sesi diskusi dan tanya jawab menunjukkan adanya transformasi pemahaman guru-guru peserta. Mereka mulai menyadari bahwa kreativitas bukanlah kemampuan bakat semata, tetapi hasil dari lingkungan yang kondusif dan pengalaman belajar yang memancing ide serta ekspresi. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk menyediakan ruang dan aktivitas yang mendorong eksplorasi, imajinasi, dan keberanian anak untuk mencoba hal baru. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa seminar edukatif interaktif mampu memberikan pemahaman praktis sekaligus reflektif kepada guru PAUD, sehingga mereka memiliki bekal untuk mengembangkan kreativitas anak secara lebih sadar, terstruktur, dan menyenangkan melalui pendekatan bermain yang bermakna.

Untuk memperkuat hasil kegiatan, panitia membagikan kuesioner kepuasan kepada seluruh peserta setelah kegiatan berlangsung. Dari 125 peserta, sebanyak 103 orang (82,4%) mengisi kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa: 97% peserta menyatakan sangat puas dengan materi yang disampaikan, 95% merasa lebih memahami hubungan antara bermain dan kreativitas anak, 92% menyatakan kegiatan ini sangat relevan dengan praktik mereka di kelas, dan 88% tertarik mengikuti kegiatan lanjutan dalam bentuk pelatihan atau pendampingan praktis. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa pendekatan seminar edukatif interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam penguatan kapasitas profesional guru PAUD. Selain memberikan pengetahuan konseptual, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar langsung yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan pemahaman guru TK/PAUD tentang kreativitas dan bermain dalam pembelajaran anak usia dini, diperoleh sejumlah temuan penting. Kegiatan ini memberikan dampak positif, namun juga menyisakan ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Kegiatan seminar edukatif interaktif berhasil meningkatkan pemahaman guru TK/PAUD mengenai konsep kreativitas anak dan pentingnya bermain sebagai sarana stimulasi perkembangan kreativitas.
- Kelebihan kegiatan ini terletak pada materi yang komprehensif, narasumber ahli yang kompeten di bidang psikologi anak, serta metode penyampaian yang interaktif dan aplikatif, termasuk permainan kreatif yang langsung melibatkan peserta.
- Kekurangan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu interaksi dan belum adanya pendampingan lanjutan untuk penerapan materi di kelas masing-masing.
- Kegiatan ini memiliki potensi untuk dikembangkan dalam bentuk pelatihan berkelanjutan, pendampingan praktis di sekolah, atau penyusunan modul pembelajaran berbasis kreativitas dan bermain yang dapat diadaptasi oleh guru PAUD.
- Jika Anda memerlukan versi dalam Bahasa Inggris atau ingin menambahkan data kuantitatif (misalnya dari kuesioner peserta), saya juga bisa bantu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bogor Raya atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penghargaan yang tinggi juga disampaikan kepada Prof. Dr. Lydia Freyani Hawadi, M.M., Psikolog, selaku narasumber utama yang telah berbagi ilmu dan inspirasi kepada para peserta.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada guru-guru PAUD/TK dari Kabupaten dan Kota Bogor yang telah antusias berpartisipasi dalam kegiatan ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada Himpunan Mahasiswa Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Bogor Raya atas kontribusinya dalam membantu pelaksanaan kegiatan. Dukungan dari mitra dan sponsor—yakni Ibacks, Intensive English Course, Daycare Jagat Solusion, Sneeku, dan Amore Cakes—juga sangat berarti dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergen, D. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1). <http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/bergen.htm>
- Brookfield, S. (1986). *Understanding and Facilitating Adult Learning -Open University Press (1986)*. Open university press.
- Budi Utami, F., Wulandari, S., Kemal, F., Supriyanta, J., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2023). Peningkatan Karakter Dan Kompetensi Guru Paud Dalam Implementasi Merdeka Bermain. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 6, Issue 1).
- Farikhah, A., Sunan, U., Surabaya, A., Nur, L., Uin, A., Surabaya, S. A., Ayu, R., & Uin, S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/WISDOM.V3I1.3493>
- Haryadi, R. (2024). Kreativitas Berinovasi Pada Guru Seni di Era Digital. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.60155/MENTARI.V4I2.496>
- Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 106–115. <https://doi.org/10.25008/ALTIFANI.V2I2.213>
- Knowles, M. S. (1988). *The Modern Practice of Adult Education_ From Pedagogy to Andragogy- Cambridge Book Co (1988)*. Cambridge, The Adult Education Company.
- Mihaly, C. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention-Harpercollins (1996)*. Harper Collins.
- Palatnik, A., & Koichu, B. (2019). Flashes of Creativity. *For the Learning of Mathematics*, 39(2), 8–12.

- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society_ The Development of Higher Psychological Processes*-Harvard University Press (1978). Harvard University Press.
- Wardany, H., Fauziah, E., Muhammadiyah, U., & Raya, B. (2023). Implementasi Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun. *Cemerlang: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.51714/CPAUD.V2I1.257>
- Whitebread, D., Neale, D., & Jensen, H. (2017). *The Role of Play in Early Childhood Education: Balancing Fun and Learning*. <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.18500.73606>
- Yanuarsari, R., Sari, D. Y., & Nurjanah, I. (2022). Kinerja Guru Paud Dalam Mengimplementasikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL JURDIKBUD*, 2(3), 245–252.
- Yus, A. (2018). *Persepsi Orang Tua Dan Guru Tentang Bermain Dan Belajar Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.24114/JT.V6I4.8494>