



Mengakomodasi Kreativitas Anak Usia Dini (AUD) Bermediasi Buku Tiga Dimensi

¹Ahlulfatrah Abdurrahman Batjo, ²Kostradinov Rizky Pratama, ³Nur Safirah, ^{4*}Asy'ari

^{1,2,4}Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya, Indonesia.

³Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya, Indonesia. Kode Pos: 6013

*Corresponding Author e-mail: asyari@um-surabaya.ac.id /087888809719

Received: Juli 2023; Revised: Juli 2023; Published: Noember 2023

Abstrak: Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan peningkatan kualitas pendidikan yang baik untuk anak usia dini. Program untuk mengakomodasi kemampuan kreatif anak usia dini dengan buku tiga dimensi menjadi salah satu solusi untuk mitra TK Aisyiah Bustanul Atthal 5 yang kurang memiliki media pembelajaran berkenaan dengan tiga dimensi. Langkah-langkah kegiatan terdiri dari persiapan program, perencanaan kegiatan pembelajaran dan menyiapkan media buku tiga dimensi, implementasi program, dan evaluasi program. Keterlaksanaannya kegiatan terdiri dari 5 pertemuan dengan hasil menggunakan buku tiga dimensi memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan selisih skor antara kemampuan kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran melalui penghitungan dari $63.4783 - 84.3043 = 20.826$. Melalui dari kolom t besarnya skor yaitu 17,3 dengan nilai signifansi 0,00. Sesuai dengan analisis data bahwa koefisien 0,00 lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan secara signifikan tingkat kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

Kata Kunci: anak usia dini; kreatif; buku tiga dimensi.

Accommodating the Creativity of Early Childhood (AUD) through Three-Dimensional Books

Abstract: improving the quality of good education for early childhood. The program to accommodate the creative abilities of young children with three-dimensional books is one solution for Aisyiah Bustanul Atthal 5 Kindergarten partners who lack three-dimensional learning media. The activity steps consist of program preparation, planning learning activities and preparing three-dimensional book media, program implementation, and program evaluation. The implementation of the activity consisted of 5 meetings with the results of using three-dimensional books providing a pleasant learning atmosphere. In accordance with the difference in scores between students' creative abilities before and after learning through calculations from $63.4783 - 84.3043 = 20.826$. From column t, the score is 17.3 with a significance value of 0.00. In accordance with the data analysis that the coefficient of 0.00 is smaller than 0.05 ($0.00 < 0.05$), it can be stated that there is a significant difference in the level of student creativity between before and after learning is carried out.

Keywords: early childhood; creative; three-dimensional books

How to Cite: Batjo, A. A., Pratama, K. R., Safirah, N., & Asy'ari, A. (2023). Mengakomodasi Kreativitas Anak Usia Dini (AUD) Bermediasi Buku Tiga Dimensi . *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 5(4), 620–632. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v5i4.1488>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.vxix.xxx>

Copyright©2023, Batjo et al
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya merupakan upaya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas serta berdaya saing (Suharti et al., 2020). Oleh karena itu, PAUD memegang peranan penting dalam mendesain media pembelajaran dengan cermat yang akhirnya berdampak pada perkembangan anak secara berkelanjutan dengan rentang usia 0-6 tahun (Maria, 2023). Perkembangan yang ada pada anak usia dini diantaranya, yaitu perkembangan nilai moral dan agama, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan kreatifitas (Mochamad Surya et al., 2023)

Perkembangan kreatifitas menjadi *fase* yang sangat penting untuk dikembangkan karena sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan selanjutnya (Manullang & Wardiah, 2023). Kreatifitas pada anak usia dini bukanlah sekadar kemampuan untuk menggambar atau bermain dengan mainan (Saggar et al., 2019). Hal ini adalah konsep yang mencakup imajinasi, berpikir asosiatif, kemampuan untuk menciptakan solusi-solusi inovatif, dan bermain secara kreatif (Pangaribuan, 2023; Purnama & Utami, 2023). Kemampuan ini mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan perkembangan berpikir kritis pada anak-anak, yang merupakan dasar bagi perkembangan intelektual dan emosional mereka (Hamzah, 2022).

Perkembangan kreatifitas anak usia dini harus diimbangi dengan akomodasi media pembelajaran yang inovatif sebagai alternatif penyelesaian dari permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di sekolah (Bunce & Woolley, 2021). Anak usia dini sebenarnya sangat unik dan kurangnya percaya diri, tidak kreatif dan rasa takut itu sering ada pada setiap individu anak (Maria, 2023). Permasalahan tersebut harus diselesaikan dengan media pembelajaran yang relevan sesuai tingkat pemahaman anak. Seharusnya pembelajaran yang dilakukan terhadap anak usia dini selalu membantu pertumbuhan dan perkembangannya, baik itu jasmani maupun rohani. Pendidikan anak usia dini harus menjadi fasilitator terhadap perkembangan semua potensi yang dimiliki anak sehingga anak berkembang dengan maksimal (Maria, 2023)..

Pembelajaran yang dilakukan terhadap anak usia dini diorientasikan dengan asik dan menyenangkan sehingga mereka anak mampu berkreasi secara totalitas dan lebih maksimal. Dengan demikian salah satunya adalah menggunakan buku tiga dimensi atau lebih sering disebut dengan *pop-up book* (Julianti et al., 2023). *Pop up book* adalah bentuk inovasi dari sebuah buku yang isinya ditampilkan secara tiga dimensi dengan modifikasi dari lipatan, gulungan, ataupun putaran (Susiawati, 2023). Dalam hal ini selalu berharap bahwa dengan menggunakan buku tiga dimensi ini dapat mengakomodasi kemampuan kreatif anak. Karena secara visualisasi anak melalui buku edukatif ini mampu meningkatkan imajinasi anak secara sistematis (Wahono, 2023; Yusuf, 2023).

Semua pernyataan diatas disesuaikan dengan observasi yang dilakukan pada mitra, TK Aisyiah Bustanul Atthal 5, yang berlokasi di Jl. Pelatuk No. 131, Sidotopo Wetan, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya, Jawa Timur, adalah salah satu taman kanak-kanak (TK) yang masih mengadopsi metode pembelajaran secara konvensional dan kurang menyenangkan. Sesuai

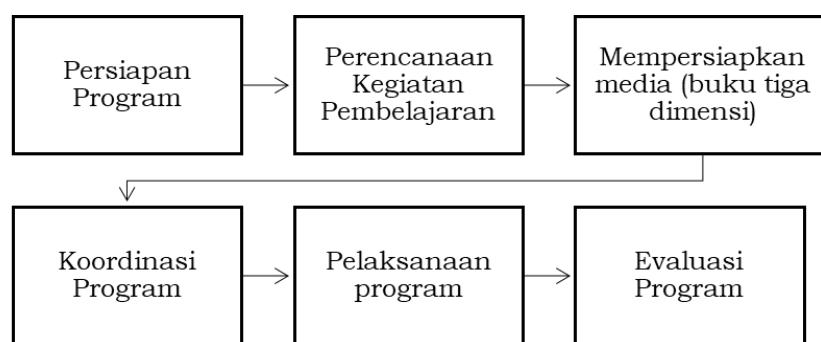
pengamatan bahwa pembelajaran masih bersifat sederhana tidak menyesuaikan dengan tingkat kemampuan anak sehingga pembelajaran relative terbatas (Washadi, 2023). Minimnya perangkat pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam mengoptimalkan kemampuannya dalam keterampilan kreatifitasnya (Rusi et al., 2023).

Selain itu, kurangnya alternatif pembelajaran yang menyenangkan membuat anak jemu dan tidak kreatif (Yates & Twigg, 2017). Hal ini menyebabkan beberapa di antara mengalami kesulitan dalam proses berpikir dan kurang belajar secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi tersebut, mitra membutuhkan sarana media pembelajaran untuk mengakomodasi kemampuan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diterima oleh anak (Pahanael, 2020; Sarasehan et al., 2020). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan seiring dengan penambahan sarana prasarana yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Afifulloh & Sulistiono, 2023; Fathiya Nur Rahmi, Sri Wijayanti, Suci Marini Novianty, 2023).

Media pembelajaran cukup berdampak pada proses pembelajaran yang menyenangkan. (Juniasti et al., 2023; Narsih, 2022). Media pembelajaran yang digunakan terhadap anak usia dini harus lebih variative, sehingga akan anak memiliki banyak imajinasi dalam pikirannya. Kemampuan ini menjadi bagian dari kemampuan kreatifitas yang dapat dikembangkan oleh setiap diri anak. Kreatifitas dapat dibangun dan dikembangkan melalui berbagai hal, khususnya melalui visualisasi yang dapat membentuk karakter positif anak (Maskhur Dwi, 2022; Setiawaty et al., 2023). Oleh karena itu, buku tiga dimensi (*pop up book*) menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran dalam mengakomodasi kemampuan kreatif anak (Asy'ari et al., 2021).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk pengabdian ini adalah dengan melaksanakan akomodasi secara langsung pada mitra yang terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan yang dapat dilihat pada bagan alur di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

1. Persiapan Program

Persiapan program diawali dengan melakukan observasi secara langsung di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5. Hasil observasi dikumpulkan untuk menentukan program yang tepat dan sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5.

2. Perencanaan Kegiatan Pembelajaran

Sasaran masalah telah ditentukan dari hasil observasi kemudian dilanjutkan dengan mendesain kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 serta solusi yang akan diterapkan.

3. Mempersiapkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai solusi dari masalah yang ditemukan harus dipersiapkan. Media tersebut adalah buku tiga dimensi (*pop up book*) yang sesuai untuk mengakomodasi kemampuan kreatif anak.

4. Koordinasi Program

Pelaksanaan program kemudian mulai dirancang dan ditentukan waktu yang tepat. Koordinasi program harus berjalan secara baik dan terintegrasi antara mitra dengan tim pelaksana pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pertemuannya pada tanggal 1 September 2023.

5. Pelaksanaan Program

Program kemudian dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan, yaitu pada tanggal 1 September 2023 sampai 7 September 2023 dengan total lima kali pertemuan.

6. Evaluasi Program

Setelah program yang dilakukan melalui persiapan, perancangan, dan koordinasi berhasil dilaksanakan Maka dengan adanya evaluasi sebagai upaya untuk mengetahui efektifitas dari program pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 melalui pretest dan posttest.

HASIL DAN DISKUSI

Program ini bertujuan untuk memberikan akomodasi atau sarana tambahan kepada anak dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar mengajar anak menjadi salah satu sarana anak dalam mengembangkan kemampuan kreatifitasnya. Kegiatan yang dilakukan pada program ini adalah kegiatan belajar mengajar seperti biasa yang dilakukan oleh TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 Kota Surabaya. Program kegiatan pembelajaran menjadi bagian terpebing dalam upaya mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Anak usia dini dilapangan lebih menekankan pada keterampilan. Media pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru sebagai fasilitator menggunakan Buku tiga dimensi yang dapat diperlihatkan seperti berikut.



Gambar 2. Buku Tiga Dimensi

Program ini terdiri berlangsung selama tujuh hari dengan total lima kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki indikator yang berbeda yang terdiri dari:

Tabel 1. Indikator Kegiatan Belajar Mengajar Menggunakan Buku Tiga Dimensi

No	Kegiatan	Indikator
1	Koordinasi Program	Mitra mampu berkoordinasi dengan tim
2	Pertemuan I	Tim mampu membaur dan akrab dengan anak-anak di TK Aisyiah Bustanul Atthal 5
3	Pertemuan II	Anak mampu mendeskripsikan hewan yang hidup di darat
4	Pertemuan III	Anak mampu mendeskripsikan tumbuhan darat
5	Pertemuan IV	Anak mampu membuat gambaran hewannya sendiri dengan alat dan bahan yang telah disediakan

Penerapan akomodasi yang dilaksanakan oleh tim dapat menjadi sebuah potensi berkelanjutan untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar di TK Aisyiah Bustanul Atthal 5. Hal ini menjadikan tim disambut secara positif oleh mitra karena media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi solusi permasalahan yang dapat diterapkan oleh mitra apabila kondisi dan situasi sudah memungkinkan. Media pembelajaran buku tiga dimensi terasa menjanjikan karena keberhasilannya dalam membuat anak mampu memahami bahkan mengasah kemampuan kreatifitasnya.

TK Aisyiah Bustanul Atthal 5 sendiri merupakan salah satu TK pada umumnya di Surabaya. TK ini memiliki lokasi yang berada di sekitar rumah

penduduk sehingga akses lokasi dapat dijangkau oleh anak-anak sekitar 5-10 menit dengan berjalan kaki dari rumah masing-masing. Mudahnya jangkauan ini membuat TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 cukup memiliki anak yang banyak. Oleh karena itu, TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 harus dapat menunjang kebutuhan dan keperluan anak dalam mengembangkan kemampuannya, salah satunya adalah kemampuan kreatif.

Perlengkapan yang lengkap untuk menunjang kemampuan kreatif anak membutuhkan solusi dan perangkat yang tepat. Anak-anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 pada saat observasi akan memasuki pelajaran mengenai hewan dan tumbuhan dan berdasarkan hasil observasi gambar-gambar hewan dan tumbuhan yang ada hanya disajikan dalam bentuk 2 dimensi. Makhluk hidup pada dasarnya secara keseluruhan akan kurang maksimal apabila hanya digambarkan dalam bentuk 2 dimensi karena banyak berbagai sudut atau sisi yang tidak tergambar. Hal ini terlihat ketika anak berusaha menggambarkan hewan atau tumbuhan tersebut mereka hanya mengetahui satu cara dalam menggambar.

Permasalahan ini cukup membutuhkan solusi yang nyata dalam membantu anak untuk mengakomodasi kemampuan kreatifitasnya. Berdasarkan permasalahan tersebut tim mencari solusi yang tepat, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku tiga dimensi. Buku tiga dimensi ini merupakan buku yang pada setiap halamannya akan disajikan bentuk 3 dimensi yang dapat dibuat dari lipatan dan potongan serta dikombinasikan dengan warna-warna yang menarik. Pengakomodasian buku tiga dimensi untuk penunjang kemampuan kreatifitas anak ini juga akan dilihat keberhasilannya pada pertemuan terakhir dimana anak diminta untuk membuat hewan pilihannya dengan alat dan bahan yang telah disediakan.

Sesuai dengan analisis data sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan buku tiga dimensi dan sesudah dilakukan menggunakan buku tiga dimensi yang diimplementasikan di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 Kota Surabaya, dapat ditegaskan pada table berikut.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

			Std.	Std. Error
		Mean	N	Deviation
Pair 1	Sebelum	63.4783	23	5.59927
	Sesudah	84.3043	23	4.01627

Pada table 2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (Mean) sebelum dilakukan dengan menggunakan buku tiga dimensi yaitu berjumlah 63,4 dan skor rata-rata (Mean) sesudah dilakukan pembelajaran berjumlah 84,3 dari jumlah 23 siswa dengan Std. Deviation (Simpangan Baku) sebelum dilakukan pembelajaran berjumlah 5,59 dan sesudah dilakukan pembelajaran berjumlah 4,01. Terlihat Std error menanya atau koefisien error dari data yang digunakan sebelum pembelajaran berjumlah 1,16 dan sesudah digunakan pembelajaran menggunakan buku tiga dimensi berjumlah 0,83 sebagai tujuan untuk mengestimasi rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel penelitian.

Tabel 3. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	23	.315	.144

Pada table 3 terkait dengan *Paired Samples Correlations* dengan kolom *Correlations* dengan jumlah 0,315 menunjukkan besarnya data yang dipasang dengan nilai signifikansi 0,144. Maka dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,144 lebih besar daripada 0,05 (P-value (0,144) > dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan data yang dipasangkan memiliki korelasi yang tidak signifikan.

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum - Sesudah	5.77339	1.20383	-	Lower	Upper	-18.32949	-17.300	22	.000
		20.82609		23.32269						

Pada table 4 terkait dengan Paired Samples Test menunjukkan diterima atau tidaknya H_0 pada kolom Mean yang berupakan perbedaan koefisien rata-rata antara akomodasi kemampuan kreatif anak sebelum dan sesuai dilakukan pembelajaran menggunakan buku tiga dimensi berjumlah 20,826. Nilai ini merupakan selisih skor antara kemampuan kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan penghitungan dari $63.4783 - 84.3043 = 20,826$. Maka untuk mengetahui perbedaan secara signifikan maka dilakukan analisis uji-t. Dari kolom t besarnya skor yaitu 17,3 dengan nilai signifansi 0,00. Untuk menyatakan apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan atau tidak, yaitu dapat melihat koefisien secara signifikan. Sesuai dengan analisis data bahwa koefisien 0,00 lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka dinyatakan bahwa ada perbedaan secara signifikan tingkat kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

Dari semua penjelasan tersebut bahwa berikut dokumentasi kegiatan belajar dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku tiga dimensi di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5:

**Gambar 3.** Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan Ke-

Pertemuan ke-1 yang diikuti oleh siswa TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 terdiri dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kegiatan diawali dengan

sholat dhuha, hafalan surat pendek, dan mengaji bersama. Setelah itu, tim mulai berbaur dan mengakrabkan diri dengan anak-anak. Hal ini berguna agar anak tidak merasa takut atau segan kepada tim pada saat penyampaian materi di pertemuan berikutnya.



Gambar 4. Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan Ke-2

Pertemuan ke-2 tim mulai melakukan penerapan program dengan menyampaikan materi yang ada menggunakan media buku tiga dimensi disertai pemberian stimulus kepada anak dengan beberapa pertanyaan yang akan membuat anak mampu mendeskripsikan hewan yang ada pada buku tiga dimensi. Selain mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, anak juga harus mampu mendeskripsikan atau menceritakan kembali hewan pilihannya kepada teman sebaya



Gambar 5. Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan Ke-3

Pertemuan ke-3 tim mengenalkan anak dan mengingat kembali hewan yang ada di buku tiga dimensi dengan sarana mewarnai dan menggambar untuk menuangkan kreatifitas anak. Tim memberikan kertas yang berisi gambar hewan dengan garis putus-putus sehingga anak diminta untuk menebalkan garis tersebut. Setelah anak berhasil menebalkan garis, anak melanjutkan dengan mewarnai gambar hewan tersebut. Hasil mewarnai ini dapat menjadi pengukuran apakah kemampuan kreativitas sudah terakomodasi dengan baik atau belum.



Gambar 6. Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan Ke-4

Pertemuan ke-4 media pembelajaran buku tiga dimensi kembali digunakan untuk mengenalkan secara khusus hewan berkaki dua dan hewan berkaki empat. Anak dikenalkan secara spesifik seperti apa hewan berkaki dua dan empat serta perbedaannya dengan buku tiga dimensi. Pada saat perkenalan ini anak juga diberikan rangsangan atau stimulus dengan mengajukan berbagai pertanyaan. Setelah pengenalan dan anak mampu menjawab stimulus dengan baik, anak diberikan kesempatan belajar sambil bermain dengan menempelkan gambar hewan yang sesuai dengan namanya pada tempatnya masing-masing.

Media buku tiga dimensi dianggap mampu mengakomodasi secara tepat kemampuan kreatifitas anak. Hal ini menunjukkan pentingnya media yang tepat sasaran untuk menunjang kemampuan anak. Hadirnya media buku tiga dimensi juga memberikan suasana baru pada kegiatan belajar mengajar di TK Aisyiah Bustanul Atthal 5. Ketika anak-anak menerima cara pembelajaran baru dengan buku tiga dimensi pada kelas sangat terlihat suasana yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan.

TK Aisyiah Bustanul Atthal 5 dalam perancangan kurikulumnya sudah mendesain sedemikian rupa untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Namun, media pembelajaran yang digunakan masih relative terbatas sehingga mengandalkan gambar tiga dimensi. Oleh karena itu, penggunaan buku tiga dimensi untuk mengakomodasi kemampuan kreatif anak yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh TK Aisyiah Bustanul Atthal 5 Kota Surabaya.

Rancangan jadwal pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK Aisyiah Bustanul Atthal 5 Surabaya ini dengan akomodasi buku tiga dimensi untuk anak-anak usia dini secara asik dan menyenangkan sesuai dengan pembahasan pada tabel berikut:

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Buku Tiga Dimensi

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Alat dan Bahan
1	Pertemuan I	Perkenalan dan berbaur dengan peserta didik	-
2	Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> Penerapan program, kegiatan pagi : sholat 	<ul style="list-style-type: none"> Perlengkapan sholat

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Media/ Alat dan Bahan
		<p>dhuha dan hafalan surat pendek, mengaji bersama, penyampaian materi dengan menggunakan media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian materi, pemberian stimulus berupa pertanyaan kepada peserta didik, dan memberikan kesempatan untuk bercerita pengalaman mereka melihat hewan pada gambar di buku 	<ul style="list-style-type: none"> • Al-Qur'an • Buku tiga dimensi • Papan tulis • Pensil dan alat tulis lainnya • Alat mewarnai
3	Pertemuan III	Menebalkan dan mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Perlengkapan sholat • Al-Qur'an • Buku tiga dimensi • Kertas gambar • Papan tulis • Pensil dan alat tulis lainnya • Alat mewarnai
4	Pertemuan IV	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pagi: sholat dhuha • Peserta didik menempelkan gambar hewan berkaki dua dan hewan berkaki empat secara terpisah pada tempatnya masing-masing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlengkapan sholat • Al-Qur'an • Buku tiga dimensi • Kertas gambar • Papan tulis • Pensil dan alat tulis lainnya • Alat mewarnai

Anak-anak yang ada pada saat ini adalah para penerus generasi bangsa yang akan mendatang sehingga mereka perlu pendidikan secara baik dan maksimal sejak PAUD (Sugiarto, 2021). Apabila pengetahuan ditanamkan pada masa kanak-kanak sesuai dengan perkembangan dan kompetensi yang dimiliki maka ketika tumbuh dan mulai memasuki masa remaja dan dewasa, bekal pengetahuan yang diterima sejak kecil serta pembentukan perilaku dan sikap pada dirinya dalam menghadapi sesuatu akan muncul respon yang positif (Saptomo, 2020).

Inovasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat membuat anak lebih senang karena menemukan suatu hal yang baru (Andini et al., 2021), hal ini dikarenakan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Tiwow et al., 2022). Minat belajar yang tinggi akan banyak mempengaruhi kegiatan belajar dalam hasil yang lebih positif (Piotrowski & Meester, 2018). Oleh karena itu, pertimbangan dalam memilih

media pembelajaran harus tepat. Sesuai dengan program ini, buku tiga dimensi cukup mengakomodasi kemampuan kreatif anak ketika belajar.

KESIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 telah dirancang sebaik mungkin untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 juga sudah menyediakan beberapa media pembelajaran yang mendukung. Namun, masih terdapat kurangnya media untuk tiga dimensi sehingga adanya buku tiga dimensi untuk mengakomodasi kemampuan kreatifitas siswa memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Bentuk kegiatan pembelajaran dengan buku tiga dimensi dilaksanakan sebagaimana TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 melakukan kegiatan pembelajaran hanya saja media yang digunakan adalah buku tiga dimensi. Buku tiga dimensi yang digunakan memberikan hasil yang positif bagi siswa dimana siswa terlihat antusias dan berhasil mengerjakan tugas hingga jam berakhir.

REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian ini sebagai bentuk pembelajaran dan penambahan media buku tiga dimensi yang dapat dimanfaatkan di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5 sebagai sarana media pembelajaran dalam mendukung kemampuan kreatif anak. Selain itu, diharapkan program ini terus dilakukan secara berkelanjutan oleh mitra sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui buku tiga dimensi secara menyenangkan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang dipelajari. Buku tiga dimensi dapat lebih dikembangkan dengan media penunjang yang lebih baik secara berkelanjutan.

ACKNOWLEDGMENT

Program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dengan judul "Mengakomodasi Kreativitas Anak Usia Dini (AUD) Bermediasi Buku Tiga Dimensi" dapat dilaksanakan secara maksimal tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Kami sampaikan ucapan terima kasih kepada: 1) Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2) Kepala sekolah dan guru-guru di TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5, 3) Anak-anak TK Aisyiah Bustanul Atfhal 5, dan 4) Semua yang berpartisipasi yang tidak dapat disebut satu persatu dalam penyelesaian artikel in.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Asy'ari, A., Dian Qonita, & Hefi Rusnita Dewi. (2021). Kelas Elite (Environmental Literacy) Anak Binaan Melalui Kegiatan Pembelajaran di Taman Baca Alam (TBA) Desa Sambogunung. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 3(3), 119–128. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v3i3.505>
- Bunce, L., & Woolley, J. D. (2021). Fantasy orientation and creativity in childhood: A closer look. *Cognitive Development*, 57(November 2020),

100979. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100979>
- Fathiya Nur Rahmi, Sri Wijayanti, Suci Marini Novianty, I. P. T. U. (2023). Edukasi Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 171–182.
- Hamzah, A. (2022). Pelatihan Power Point Sebagai Bahan Ajar Berbasis Game Sederhana Bagi Anggota Gabungan Organisasi Penyelenggara Taman Kanak-Kanak Indonesia (GOPTKI) Kota Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 2(3), 90–96. <https://doi.org/10.55266/pkmradisi.v2i3.215>
- Julianti, U., Tamariska, T., Anna, T., Astuti, R., Wijaya, I. S., Maulana, I., Gumelar, R. P., Indonesia, S. S., Sastra, F., Pamulang, U., Sastra, K., & Kreatif, I. (2023). Pelatihan Keterampilan Menulis Puisi Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Dan Ide Kreatif Anak-Anak Yayasan Pondok Sruni. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 528–538.
- Juniasti, R., Tobing, F., & Siregar, E. (2023). Edukasi Penerapan Digitalisasi Ekonomi dalam upaya Meningkatkan Produktivitas UMKM di Wilayah Kelurahan Cawang Jakarta Timur pada masa Setelah Pandemi Covid-19. *Jurnal ComunitÄ Servizio*, 5(2), 1452–1462.
- Manullang, J. G., & Wardiah, D. (2023). Akselerasi Kenaikan Pangkat Melalui Workhsop Penyusunan Proposal PTK Bagi Guru PJOK SD/SMP/SMA Kabupaten Lahat. *Wahana Dedikasi: Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 241–247.
- Maria, D. sinta. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNPP) Ke-3*, 6(1), 2135–2146.
- Maskhur Dwi. (2022). Poster Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Di Smk Hutama Bekasi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Batasa : Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 1(20), 14–20. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1189>
- Mochamad Surya, C., Soraya Athiroh, W., & Rakeyan Santang, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Finger Painting. *Jurnal Bakti Tahsinia (GBT)*, 1(1), 9–14.
- Narsih, D. (2022). Bimbingan Belajar Gratis Untuk Siswa Tidak Mampusebagai Usaha Peningkatan Hard Skill Masyarakat Di Kabupaten Bogor. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Batasa : Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 1(20), 14–20. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1189>
- Pahanael, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Stick Bar Tiga Dimensi di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 145–152.
- Pangaribuan, R. (2023). Pelatihan Penanganan Cedera Ringan Bagi Siswa Kelas Ix Di Smp Nur Cahaya Medan. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(4), 972–978.
- Piotrowski, J. T., & Meester, L. (2018). Can apps support creativity in middle childhood? *Computers in Human Behavior*, 85, 23–33.

- <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.030>
- Purnama, N., & Utami, N. W. (2023). Pendampingan Pelatihan Sistem Pencatatan Inventaris Berbasis Android dan Website Pada SDN 1 Tumbakbayuh, Kabupaten Badung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, ..., 03(01), 16–22. <https://www.jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI/article/view/312> <https://www.jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI/article/download/312/151>
- Rusi, I., Sari, R. P., Arman, Y., Suhery, C., Noviani, E., & Rusmiyanto, E. (2023). Pemanfaatan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Karya Tulis Ilmiah Guru. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06(04), 434–443.
- Saggar, M., Xie, H., Beaty, R. E., Stankov, A. D., Schreier, M., & Reiss, A. L. (2019). Creativity slumps and bumps: Examining the neurobehavioral basis of creativity development during middle childhood. *NeuroImage*, 196, 94–101. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2019.03.080>
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.13557>
- Setiawaty, R., Khanzunnudin, M., Fathurohman, I., Darmuki, A., & Haryadi, A. (2023). Pelatihan Dasar Bermain Seni Peran Monolog Bagi Siswa di MAN 1 Rembang. *Jurnal Solma*, 12(2), 367–375.
- Suharti, P., Daesusi, R., Abidin, R., & Asy'ari, A. (2020). PKM Rumah Baca Kreatif Berbasis E-Learning Upaya Membangun Budaya Literasi Anak Binaan SD Muhammadiyah 09 Bahari Surabaya. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v2i2.187>
- Susiawati. (2023). Sosialisasi peran Generasi Millenial dalam Perencanaan Keuangan yang Efektif dan Efisien di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 3(3), 199–203.
- Wahono, A. (2023). Transformasi Digital Kampung UMKM (Usaha Mikro , Kecil dan Menengah) Kreatif Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya. *SOCIETY (SOCIETY Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 156–164.
- Washadi. (2023). MAJALAH DIGITAL DI TAMAN BACA PEKAN KARYA (PEKA) PAMULANG. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 508–517.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42–57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>
- Yusuf, F. (2023). PKM Membentuk Karakter Di Sekolah Dasar Dalam Membangun Jiwa Kepramukaan Untuk Generasi Unggul. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(4), 855–864.