



Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Pra-Sekolah Melalui Media Permainan Sederhana

Putriaji Hendikawati^{a,*}, St. Budi Waluya^b, Ary Woro Kurniasih^c, Puput Relitasari^d, Ratna Nur Mustika Sanusi^e

^a Universitas Negeri Semarang, Jl. Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah, Kode Pos 50229.

* Alamat Surel: putriaji.mat@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan media permainan sederhana dalam mengenalkan matematika untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar matematika pada anak usia pra-sekolah di TK Pertiwi, Kelurahan Cokro, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten belum dilaksanakan secara optimal. Guru perlu diberi pendampingan pemanfaatan media permainan sederhana melalui ceramah, *workshop*, dan demonstrasi agar kreativitas matematika pada anak usia pra-sekolah meningkat. Metode yang digunakan meliputi: (1) Persiapan, dengan wawancara bersama guru TK dan pendidikan PAUD dalam menganalisis kebutuhan, (2) Pengorganisasian, dengan merancang desain kegiatan dan menyiapkan sarana prasarana pendukung kegiatan, (3) Pelaksanaan, dengan melakukan pendampingan melalui ceramah, *workshop*, demonstrasi, dan (4) Evaluasi, sebagai monitoring dan tindak lanjut kegiatan. Melalui pendekatan ceramah interaktif, *workshop* pembuatan media, dan demonstrasi penggunaan *workbook*, para guru TK dan pendidik PAUD mengalami peningkatan signifikan dalam (1) pemahaman konseptual tentang pentingnya media permainan sederhana dalam pembelajaran matematika usia pra-sekolah, (2) keterampilan praktis dalam membuat dan mengembangkan media sederhana, (3) kemampuan implementasi media tersebut dalam pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada anak. Media yang dikembangkan berupa *workbook* yang terdiri dari tiga aktivitas utama yaitu mengenal bangun datar, mencari jejak, dan *shaping and spacing* terbukti efektif dalam menstimulasi kreativitas anak (*fluency*, *flexibility*, dan *novelty*). Evaluasi melalui angket dan diskusi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, serta komitmen untuk menerapkan media tersebut secara berkelanjutan.

Kata kunci: media permainan sederhana, matematika, kreativitas, minat, pra-sekolah.

© 2026 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Kreativitas pada anak usia pra-sekolah merupakan pondasi penting bagi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kesiapan belajar sepanjang hayat. Pada rentang usia 4–6 tahun, otak anak mengalami plastisitas tinggi yang memungkinkan pengembangan kemampuan berpikir divergen secara optimal (Runco & Jaeger, 2020; Yoruk & Runco, 2014). Kreativitas tidak hanya terbatas pada ekspresi seni, melainkan tercermin melalui tiga indikator utama meliputi *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak solusi), *flexibility* (kemampuan menghasilkan berbagai strategi penyelesaian), dan *novelty* (kemampuan menghasilkan kebaruan ide) (Kim, 2010; Silver, 1997). Di Indonesia, kurikulum TK PAUD telah menekankan pada pentingnya pendekatan bermain yang mendukung eksplorasi kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa stimulasi awal berkorelasi positif dengan kreativitas dan kemandirian belajar (Munar, A. & Maemonah 2022; Syifa'urrahmah et al., 2021; Silvi et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas pada masa pra-sekolah bukan sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan pedagogis yang harus diintegrasikan secara sistematis dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

To cite this article:

Hendikawati, P., Waluya, S., B., & Kurniasih, A., W. (2026). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Pra-Sekolah Melalui Media Permainan Sederhana. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 9*, 347-352

Pentingnya kreativitas ini tidak sejalan dengan keadaan di lapangan yang menunjukkan kesenjangan antara harapan pedagogis dan praktik aktual. Hasil penelitian di TK dan PAUD mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang, dengan skor *fluency*, *flexibility*, dan *novelty* yang belum optimal (Nurhayati, R., et al., 2025; Ningrum, M., A. et al., 2023; Nurjanah, N., E. et al., 2024). Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas terstruktur dan minimnya ruang eksplorasi mandiri, sehingga menghambat perkembangan berpikir divergen anak (Nurjanah, N., A. et al., 2024; Yildirim, Y. & Yilmaz, Y., 2023; Asmawati, L., 2017). Data observasi lapangan di TK Pertiwi menunjukkan bahwa hanya sekitar 30–35% anak mampu menghasilkan lebih dari lima ide dalam tugas terbuka, dan kurang dari 25% menunjukkan variasi kategori solusi atau kebaruan gagasan. Kesenjangan ini menegaskan perlunya intervensi pedagogis yang terjangkau, kontekstual, dan berbasis bukti untuk membangkitkan potensi kreatif anak secara sistematis.

Solusi terhadap tantangan tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media sederhana berupa *workbook* (buku kerja) yang dirancang agar efektif dan mudah diimplementasikan untuk meningkatkan kreativitas anak usia pra-sekolah. *Workbook* terdiri dari tiga aktivitas utama yang terdiri dari aktivitas pertama untuk meningkatkan *fluency*, aktivitas kedua untuk meningkatkan *flexibility*, dan aktivitas ketiga untuk meningkatkan *novelty*. *Workbook* tidak hanya berfungsi sebagai latihan, melainkan dirancang sebagai *scaffolding* yang memandu anak melalui aktivitas terbuka, stimulasi visual, dan ruang respons terstruktur yang tetap fleksibel. Penelitian menunjukkan bahwa media cetak interaktif dengan panduan bertahap mampu meningkatkan *fluency* melalui pengulangan terkontrol, memperluas *flexibility* melalui variasi konteks soal, dan memicu *novelty* melalui ruang eksplorasi tanpa jawaban tunggal (Hardjawikarta et al., 2016; Hendikawati, P., et al, 2019). Oleh karena itu, pengembangan *workbook* sederhana yang mengintegrasikan indikator kreativitas secara eksplisit menjadi langkah strategis untuk menstimulasi potensi anak pra-sekolah secara terukur dan berkelanjutan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, permasalahan dalam kegiatan ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana pemanfaatan media permainan sederhana untuk meningkatkan kreativitas matematika anak usia pra-sekolah? Bagaimana memfasilitasi guru di TK Pertiwi dalam pemanfaatan media permainan sederhana untuk mengenalkan matematika dalam meningkatkan kreativitas matematika pada anak usia pra-sekolah?

2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TK Pertiwi, Kelurahan Cokro, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten dilaksanakan melalui empat tahapan berikut.

2.1. Persiapan

Tahap ini dilaksanakan dengan wawancara bersama mitra sebagai narasumber untuk menggali permasalahan dan menganalisis kebutuhan mitra. Selanjutnya dengan diskusi terbatas tim pengabdian mengembangkan desain kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan.

2.2. Pengorganisasian

Tahap ini dilakukan setelah mendiskusikan rancangan desain kegiatan yang disusun, serta melakukan pembagian peran, serta menyiapkan sarana dan prasarana pendukung kegiatan.

2.3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan melakukan pendampingan melalui ceramah, workshop, dan demonstrasi pada kegiatan berikut: (1) Memberikan pengetahuan terkait media permainan sederhana dan kreativitas; (2) Memberikan keterampilan untuk membuat media permainan sederhana dalam mengenalkan matematika untuk meningkatkan kreativitas matematika pada anak usia pra-sekolah; dan (3) Menfasilitasi guru dalam mengoptimalkan penggunaan dan pemanfaatan media permainan sederhana dalam mengenalkan matematika untuk meningkatkan kreativitas matematika pada anak usia pra-sekolah. Dalam hal ini para guru di sekolah mitra sebagai peserta *workshop* dengan fasilitator dari tim pengabdian FMIPA UNNES.

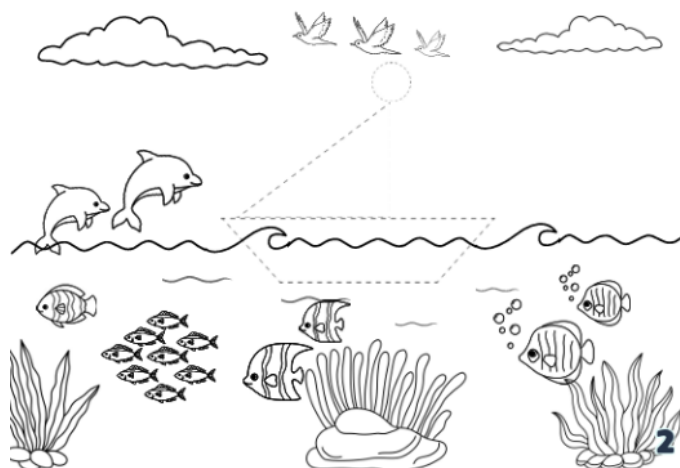
2.4. Evaluasi

Dilaksanakan sebagai monitoring dan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan secara internal tim pengabdian dan secara eksternal dengan melibatkan mitra untuk memberikan saran terhadap program pengabdian yang telah dilaksanakan. Dengan evaluasi tersebut diharapkan tim pengabdian dapat memberikan kontribusi dan pengabdian secara optimal serta tujuan dari pengabdian ini dapat diwujudkan dengan baik. Di akhir kegiatan, tim pengabdian dan mitra mendiskusikan tindak lanjut program yang telah dilaksanakan. Pengabdian terdiri dari dosen-dosen dari rumpun Matematika FMIPA UNNES yang berasal dari beberapa disiplin ilmu dengan klasifikasi akademik doktor dan magister pada bidang matematika yang terlibat aktif dalam kegiatan pengabdian.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini diawali dengan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama sekolah mitra untuk menggali permasalahan dan solusi yang dibutuhkan. Keterbatasan guru dalam mengenal dan menggunakan media saat pembelajaran menjadi masalah utama, sehingga dibutuhkan Solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Solusi tersebut meliputi kegiatan ceramah interaktif, sosialisasi, dan demonstrasi bagi peserta kegiatan (guru TK dan pendidik PAUD di Kecamatan Tulung). Hasil FGD ini menjadi dasar dalam menyusun media permainan sederhana untuk meningkatkan kreativitas matematika pada anak usia pra-sekolah.

Media permainan sederhana berupa *workbook* yang terdiri dari tiga aktivitas utama: (1) mengenal bangun datar, (2) mencari jejak, dan (3) *shaping and spacing* yang telah dihak ciptakan. Pada aktivitas mengenal bangun datar, anak menyusun bangun datar segitiga, persegi panjang, dan lingkaran (potongan kertas berwarna) pada gambar yang disediakan, kemudian mewarnai gambar lain yang tidak tertutup bangun datar (meningkatkan *fluency* dengan menyusun berbagai bentuk).



Gambar 1. mengenal bangun datar

Pada aktivitas mencari jejak, anak membuat beberapa jalur perjalanan berbeda dari tempat asal menuju tempat tujuan. Jalur tersebut membentuk angka, sehingga pada aktivitas ini anak belajar mengenal angka (meningkatkan *flexibility* dengan membuat 2 jalur berbeda).



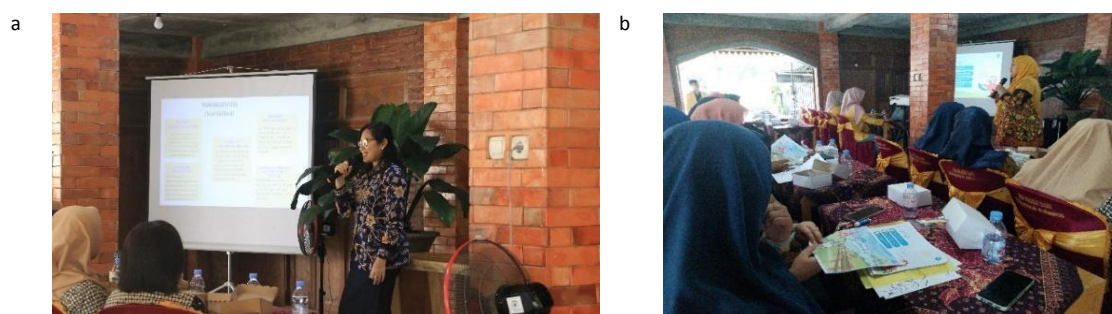
Gambar 2. Mencari jejak

Pada aktivitas *shaping and spacing*, melengkapi gambar rumpang menjadi gambar yang utuh sesuai dengan imajinasi anak (meningkatkan *novelty* dengan menciptakan kebaruan untuk melengkapi gambar).



Gambar 3. *shaping and spacing*

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan melakukan pendampingan melalui ceramah (penyampaian materi), workshop, dan demonstrasi sebagai berikut: (1) Memberikan pengetahuan terkait media permainan sederhana dan kreativitas matematika; (2) Memberikan keterampilan untuk membuat media permainan sederhana dalam mengenalkan matematika untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia pra-sekolah; dan (3) Menfasilitasi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media permainan sederhana. Dalam hal ini para guru di sekolah mitra sebagai peserta workshop dengan fasilitator dari tim pengabdian FMIPA UNNES.



Gambar 4. (a) ceramah interaktif; (b) *workshop* dan demonstrasi

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan *workbook* kepada peserta kegiatan yang dilaksanakan secara berkelompok.

Evaluasi melalui angket dan diskusi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, serta komitmen untuk menerapkan media tersebut secara berkelanjutan. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk memantau konsistensi penerapan media, tetapi juga membantu guru dalam mengadaptasi dan mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia pra-sekolah. Melalui pendampingan rutin, guru dapat terus memperbarui strategi pembelajaran, mengevaluasi dampak media, serta berinovasi berdasarkan umpan balik langsung dari anak-anak.

4. Simpulan

Media permainan sederhana berupa *workbook* terdiri dari tiga aktivitas utama: (1) mengenal bangun datar, (2) mencari jejak, dan (3) *shaping and spacing* yang telah dihasil ciptakan. Media ini efektif dalam menstimulasi kreativitas (*fluency*, *flexibility*, dan *novelty*) dalam mengenalkan matematika pada anak usia pra-sekolah melalui pendekatan ceramah interaktif, *workshop* pembuatan media, dan demonstrasi dengan sasaran guru TK dan pendidik PAUD di Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten. Melalui kegiatan ini, para guru TK dan pendidik PAUD mengalami peningkatan signifikan dalam (1) pemahaman konseptual tentang pentingnya media permainan sederhana dalam pembelajaran matematika usia dini, (2) keterampilan praktis dalam membuat dan mengembangkan media sederhana, dan (3) kemampuan implementasi media tersebut dalam pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada anak. Evaluasi melalui angket dan diskusi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta, serta komitmen untuk menerapkan media tersebut secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Hardjawikarta, J., Gde, C., Swendra, R., Yudani, H. D., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2016). Perancangan Media Interaktif yang Dapat Menstimulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Golden Age , 2-5 tahun) Konsep Perancangan. *Academia*, 2–5.
- Hendikawati, P., Wijayanti, K., Sunarmi, Veronika, R., B., & Waluya, S., B. (2019). Pelatihan Pembelajaran Matematika Kreatif dengan Pendekatan Konstruktivisme bagi Guru-Guru Sekolah Dasar YPII. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 23(1), 1–7.
- Kim, K. H. (2010). Can We Trust Creativity Tests ? A Review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3–14.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Munar, A. & Maemonah. (2022). Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Filsafat Ilmu. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 190-198.
- Ningrum, M. A., Jatmiko, B., & Nursalim, M. (2023). Analysis Of The Needs For Early Children ' s

- Creative Thinking In Indonesia. *Atlantis Press SARL*, 1228-1236.
- Nurhayati, R., Qonita, & Mulyana, E., H. (2025). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Joy Kids National Plus Tasikmalaya. *Jurnal Ar-Raihanah: Pendidikan Islam Anak usia Dini*, 5(2), 193–203.
- Nurjanah, N., E., Yetti, E., & Sumantri, M., S. (2024). Developing Creative Thinking in Preschool Children: A Comprehensive Review of innovative. *European Journal of Educational Research*, 13(3), 1303–1319.
- Syifa'urrahmah, N., Aisyah, D., S., & Karyawati, L. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar Bebas. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 105–118.
- Nurjanah, N. E., Yetti, E., & Sumantri, M. S. (2024). Fostering Creative Thinking in Early Childhood : An Analysis of Developmental Stimulation. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 196–204.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Silver, E. A. (1997). Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing. *ZDM*, 29, 75-80.
- Silvi, I. C., Sufa, F. F., & Ajie, D. P. (2025). PENERAPAN MEDIA LOOSE PART UNTUK KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI KB TK AISYIYAH AL-AMIN KOTA SURAKARTA. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 6(4), 110–120.
- Yildirim, Y. & Yilmaz, Y. (2023). Promoting creativity in early childhood education. *PLOS One*, 1–21.
- Yoruk, S., & Runco, M. A. (2014). The Neuroscience of Divergent Thinking. *Journal Homepage* : 56(1), 1–16.