



### Pengembangan Kreativitas Siswa-i Sekolah Dasar 060830 Medan Melalui Kegiatan Lomba Menggambar dan Mewarnai Memperingati Hari Pendidikan Nasional Tahun 2023

Jordan Joel Hiroshi Pinem<sup>1</sup>, Malida Putri<sup>2</sup>

<sup>1,2\*</sup> Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

\*e-mail: [jordanwoles71@gmail.com](mailto:jordanwoles71@gmail.com)<sup>1</sup>, [malidaputri@usu.ac.id](mailto:malidaputri@usu.ac.id)<sup>2</sup>



Received:

Revised:

Accepted:

**Abstrak** - Dalam Program MBKM Mitra USU diperlukan adanya salah satu bentuk program untuk di implementasikan ke lingkungan sekolah. Kegiatan ini dipilih agar siswa dan siswi bisa mengekspresikan hasil imajinasi mereka. Sehingga diharapkan mereka bisa membuat kreativitas seperti menggambar dan mewarnai yang mana dapat membuat suasana hati mereka senang, bersemangat dan gembira dalam suasana kegiatan belajar formal sehari - harinya. Kegiatan ini juga melatih siswa dan siswi agar bisa memiliki kesabaran, kecermatan dalam menggambar dan mewarnai untuk memberi warna yang sesuai dengan objek gambar. Kegiatan ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berkonsentrasi/fokus para siswa dan siswi dalam melakukan tugas kedepannya. Kegiatan ini dilakukan untuk menyambut peringatan Hari Pendidikan Nasional 2023.

**Kata Kunci** : MBKM, Menggambar, Mewarnai, Kreativitas, Hari Pendidikan Nasional

**Abstract** - In USU partner MBKM activities, it is necessary to have one form of program to be implemented in schools. This activity was chosen so that students can express the results of their imagination. So they can make creativity such as drawing and coloring which makes them happy and happy in the atmosphere of everyday formal learning activities. This activity also trains students so they can have creativity in drawing and coloring to give colors that match the image object. This activity is expected to improve students' ability to concentrate in carrying out future assignments. This activity was carried out to welcome the commemoration of National Education Day 2023.

**Keywords** : MBKM, Drawing, Coloring, Creativity, National Education Day

Copyright: © 2024. Author. This is an open-access article. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



#### PENDAHULUAN

*Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)* merupakan kebijakan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan dan keterampilan melalui experiential learning yang berguna untuk memasuki dunia kerja dan pengembangan karakter. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menentukan mata kuliah di luar Program Studi secara terarah. Kebijakan MBKM dilaksanakan dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta budaya belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Kebijakan ini juga bertujuan untuk meningkatkan link and match dengan dunia usaha, dunia industry dan dunia kerja, serta untuk mengembangkan keilmuan lintas dan transdisiplin. Melalui MBKM, mahasiswa memiliki kesempatan hingga 20 (dua puluh) sks menempuh pembelajaran di luar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang sama; dan kesempatan hingga 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran di luar Perguruan Tingginya.



Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing – masing. Bila bakat kreatif anak tidak diasah maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi terpendam.

Munandar ( 1985 ) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur – unsur yang ada. Weisberg ,1993 (dalam Martin,1999) mengatakan bahwa kreativitas didasarkan atas pemikiran yang asli (orisinil) dan berkaitan dengan pemecahan masalah sehari – hari. Lubard dkk, 1994 ( dalam martlin,1999 ) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan karya baru ( asli dan tidak terpikirkan sebelumnya ) dan tepat ( yaitu berguna , sesuai dengan tugas – tugas terkait ).

Menggambar merupakan aktivitas spontan bagi anak. Anak “menggambar” segera sesudah mereka mampu memegang pensil atau alat tulis yang lain. Anak bisa melakukan hal itu mulai berusia kurang lebih 52 minggu. Menggambar merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak; seluruh badan seakan – akan ikut terlibat melakukan gerakan itu ( Haditono, 2001 ).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:375) mewarnai adalah memberi warna, mengecat, menandai (dengan warna tertentu) sehingga dapat disimpulkan bahwa mewarnai adalah aktivitas memberikan warna (pensil, crayon, cat spray, dll) pada bidang atau objek yang diinginkan.

Kegiatan mewarnai bagi anak sangat bermanfaat selain bermanfaat bagi perkembangan motorik halus anak juga dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Kegiatan mewarnai yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu: 1) menyiapkan alat mewarnai berupa krayon. 2) menyiapkan pola gambar sebagai bahan utama untuk kegiatan mewarnai. 3) mengkondisikan kelas. 4) melakukan pembelajaran sesuai langkah dengan langkah – langkah demonstrasi.

Goresan pensil yang berujud coret- coret adalah dasar permulaan anak untuk membuat gambar – gambar yang berarti. Viktor Lowenfeld dalam Dewobroto ( 2005 ) mengemukakan perkembangan anak lewat menggambar yaitu :

- a. Umur 2 – 4 tahun ( Masa Mencoreng/Scribbling Period).  
Aktivitas motoric yang terwujud dalam goresan tebal tipis dengan arah yang belum terkendali dan warna tidak begitu penting.
- b. Umur 4 – 7 tahun ( Masa Pra Bagan/ *Pre Schematic Period* ).  
Aktivitas yang dilakukan oleh anak pada usia dini sudah terkendali. Ia sudah bisa mengkoordinasikan pikiran dengan emosi dan kemampuan motoriknya. Anak mulai menggambar bentuk – bentuk yang berhubungan dengan alam sekitarnya. Pada mulanya bentuk sulit dikenali, misalnya manusia, rumah,pohon,perhatian lebih tertuju pada hubungan antara gambar dengan objek dari warna dan objek ( Dewabroto, 2005 )
- c. Umur 7 – 9 tahun ( Masa Bagan/*Schematic Period*)  
Anak sudah dapat menggambar berujud bentuk ( bagan ) dan garis tertentu. Bagan adalah konsep tentang bentuk dasar dari objek visual. Semakin besar pula kemungkinan untuk berekspresi. Anak sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Umur 9 – 12 tahun ( Masa Permulaan Realisme/Early Realism)  
Konsep bagan yang sudah ada pada masa sebelumnya sudah mendetail lagi. Konsep tentang manusia tidak hanya pada kepala,tubuh tangan , dan kaki saja tetapi juga jari, pakaian, perhiasan rambut. Bahkan membedakan laki – laki dan perempuan.
- e. Umur 12 – 14 tahun ( Masa Realisme Semu )  
Pada usia ini intelegensi sudah makin berkembang. Ada pendekatan realistik terhadap alam sekitarnya meskipun belum sadar sepenuhnya. Tingkah laku mereka tampak makin kompleks, banyak bergerak dan banyak yang ingin diketahui serta timbul kebutuhan untuk bekerjasama.



Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui regulasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Standar Proses Pembelajaran, khususnya pada pasal 15 dan 18.

Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Untuk mewujudkan cita-cita ini, diperlukan perjuangan masyarakat, pemerintah, dan pelaksana pendidikan (Guru). Hal ini sejalan dengan UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, disebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

### **PELAKSANAAN DAN METODE**

Dalam melaksanakan mini project yang dimana merupakan implementasi kegiatan ini diperlukan adanya salah satu metode pekerjaan sosial yang dimana saya Jordan Joel Hiroshi Pinem merupakan mahasiswa ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP USU bersama dengan Dosen Pembimbing Lapangan ( DPL ) Ibu Malida Putri, S.Sos, M.Kesos dan Dosen Pengampu mata kuliah Praktik Kerja Lapangan ( PKL ) 1 yaitu Bapak Fajar Utama Ritonga, S.Sos, M.Kesos kemudian bersama dengan Kepala Sekolah UPT SDN 060830 Ibu Muliani Ermurni, S.Pd.SD. Secara tradisional pekerjaan sosial dikatakan mempunyai tiga metode pokok dan tiga metode pembantu. Metode pokok tersebut adalah social case work, social group work, dan community organization/community development. Sedangkan metode pembantunya adalah social work administration, social action, dan social work research. Dua pendekatan ini, yaitu praktik langsung ( direct practice ) dan praktik tidak langsung ( indirect practice). Salah satu sasaran dalam pelaksanaan ini adalah para siswa dan siswi kelas 3 – 5 UPT SD Negeri 060830 Medan. Alamat: Jl. DI Panjaitan No. 189, Kecamatan Medan Petisah. Hal ini dilakukan dalam memenuhi mata kuliah Praktik Kerja Lapangan ( PKL 1 ) di semester 6 ini. Saya menggunakan metode casework di mini project. Adapun tahap – tahap dalam pelaksanaannya sebagai berikut :

#### **1.Engagement, Intake, dan Contract**

- a) Engagement merupakan proses membangun relasi profesional yang positif antara Pekerja Sosial dengan klien. Yang mana disini pekerja sosial harus dapat menunjukkan kehangatan, empati dan keaslian kepada klien.
- b) Intake merupakan pengenalan profesi Pekerja Sosial yang dimana akan bersedia untuk membantu klien dengan memberikan pengetahuan kepada anak-anak.
- c) Contract adalah kesepakatan perjanjian.

Pada tahap ini saya melakukan pengenalan terhadap kepala sekolah , para guru, dan siswa -siswi kelas 3 lalu saya bertanya kepada anak – anak mengenai kegiatan apa yang harus diadakan. Jadi saya membuat program atau kegiatan lomba menggambar dan mewarnai. Program ini dapat menuangkan/ekspresi siswa/i kelas 3 – 5 sesuai imajinasi mereka. Hal ini meningkatkan kreativitas siswa/i kelas 3 – 5 dalam menggambar, mewarnai dan memiliki rasa semangat yang antusias dalam diri mereka. Sebelum saya membuat ide program ini saya berdiskusi dengan para siswa di saat jam saya mengajar mengenai rencana program yang saya buat ini dan akhirnya mereka sangat senang dan saya juga konfirmasi/berdiskusi bersama kepala sekolah, guru pamong saya mengenai program proposal saya. Program ini akan dilaksanakan di bulan lima, yaitu di bulan Mei



dalam memperingati Hari Pendidikan Nasional. Yang dimana anak – anak merasa gembira dan antusias mendengar kegiatan ini.

## 2. Assesment

Assesment merupakan suatu tahap untuk mempelajari masalah-masalah yang dihadapi klien. Proses assesment ini adalah salah satu proses yang dinamis dan cair ( *fluid and dynamic* ).Kebutuhan klien sangatlah penting untuk diterapkan. Pada tahap ini saya mencari tahu bahwa anak – anak lebih menyukai kegiatan yang bikin gembira dan semangat hal ini juga sama juga dengan arahan dari kegiatan MBKM yang dimana saya mengikutinya untuk memenuhi nilai mata kuliah Praktikum Kerja Lapangan ( PKL 1 ) dimana arahnya berupa membuat program untuk di implementasikan di sekolah. Hal ini juga untuk memperingati Hari Pendidikan Nasional.

## 3. Planning/ Perencanaan

Planning atau perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempermudah pengurusan masalah dalam merencanakan dan melaksanakan penanganan. Pada tahap saya merancang program untuk membuat para siswa dan siswi kelas 3 – 5 agar mereka tidak merasa bosan dan bisa memiliki inspirasi. Lalu saya membuat proposal untuk program yaitu **“PENGEMBANGAN KREATIVITAS BAGI SISWA-I SDN 060830 MEDAN MELALUI ACARA PERLOMBAAN MENGGAMBAR DAN MEWARNAI MEMPERINGATI HARI PENDIDIKAN NASIONAL TAHUN 2023”** untuk diserahkan ke Kepala sekolah dan guru pamong saya.

## 4. Intervensi



Gambar 1. Anak – anak kelas 5 sedang melaksanakan lomba menggambar

Intervensi merupakan proses pelaksanaan program yang mana Pekerja Sosial diarahkan pada beberapa bagian sistem sosial atau proses dengan tujuan memberikan perubahan. Dalam tahapan ini. Saya memberi/menyediakan sketsa ilustrasi dan kertas menggambar, sedangkan para guru juga mengkoordinasi atau mengatur anak – anak kelas 3 – 5 supaya tertib dan tidak membuat keributan agar pelaksanaan lomba menggambar dan mewarnai ini juga bisa terlaksana dengan sebaik-baiknya. Intervensi dasarnya dikembangkan dari kebutuhan klien.



Gambar 2. Anak kelas 4 sudah siap melaksanakan lomba mewarnai

### 5. Evaluasi

Evaluasi adalah salah satu cara untuk menentukan apakah sasaran dan tujuan dari upaya pekerja sosial tercapai atau tidak. Pada tahap ini saya bersama guru kelas 3 dan guru kelas 4 melakukan penilaian gambar anak – anak kelas 3 – 5.

### 6. Terminasi

Terminasi merupakan fase tahap dimana relasi antara Pekerja Sosial dan klien akan diberhentikan. Terminasi bisa dilakukan pada kemampuan klien untuk mengatasi permasalahan yang ada. Terminasi juga bisa dilakukan secara sepihak. Pada tahap ini saya bersama Kepala sekolah dan guru memberikan hadiah bagi anak – anak yang berhasil juara lomba menggambar dan mewarnai yaitu Juara 1,2,3 sampai dengan Juara Harapan 1,2,3.



Gambar 3. Saya bersama dengan anak kelas 3 yang berhasil meraih juara 1,2,3 dan juara harapan lomba mewarnai



Gambar 4. Guru Pamong memberikan hadiah kepada anak kelas yang berhasil juara lomba mewarnai



Gambar 5 . Kepala sekolah memberikan hadiah kepada anak kelas 5 yang berhasil juara lomba menggambar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari program ini adalah para siswa-siswi kelas 3 – 5 UPT SDN 060830 Medan mulai mendapatkan manfaat dari program yang saya buat yaitu untuk melatih kemampuan motorik siswa dan siswi agar mereka bisa menciptakan goresan untuk membuat gambar lalu juga sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan perasaan dan imajinasi mereka. Anak – anak dapat mampu mengetahui ukuran, tekstur yang disebut analisis visual. Program ini juga membantu siswa – siswi untuk melatih konsentrasi dan mengatasi masalah gangguan mental yang pernah dialami siswa –i sehingga siswa dan siswi jadi senang, bersemangat dan antusias. Para siswa dapat memahami mengenai kesabaran dalam membuat kreativitas.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan program “**PENGEMBANGAN KREATIVITAS BAGI SISWA-I SDN 060830 MEDAN MELALUI ACARA PERLOMBAAN MENGGAMBAR DAN MEWARNAI**” sangat/dapat memberikan respons yang baik dan berdampak positif bagi pihak SDN 060830 Medan termasuk Kepala sekolah, guru-guru dan para siswa-i kelas 3 – 5 dengan adanya program ini para siswa – siswi kelas 3 – 5 tidak merasa bosan dan tertekan sehingga bisa menuangkan hasil imajinasi mereka. Adanya program ini siswa dan siswi kelas 3 – 5 mereka bisa memahami



mengenai kesabaran , melatih kemampuan berkonsentrasi, dan sudah bisa mengatasi stress, kesehatan mental yang pernah mereka alami.

### SARAN

Diharapkan dengan adanya program ini atau bisa disebut mini project para siswa dan siswi sudah bisa menciptakan kreativitas apa yang mereka inginkan melalui menggambar dan mewarnai agar mereka bisa menuangkan ekspresi/inspirasi mereka sehingga siswa dan siswi dapat bergembira, senang dan bersemangat dalam menjalani pendidikan formal setiap hari nya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP, USU mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Malida Putri S.Sos., M.Kesos selaku Dosen Pembimbing Lapangan ( DPL ) , Ibu Muliani Ermurni, S.Pd.SD selaku Kepala sekolah UPT SDN 060830 Medan dan Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos., M.Kesos selaku Dosen Pengampu yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam pelaksanaan program mini project ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Universitas Gajah Mada. (2020). PANDUAN PENYELENGGARAAN MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA MEMFASILITASI HAK BELAJAR MAHASISWA DI LUAR PROGRAM STUDI.Yogyakarta : Universitas Gajah Mada
- [2] Hetharia Will, Ashari Asrul,dan Pratitis Nindia. (2019 ). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEWARNAI. *Jurnal Abdikarya : Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, 03 (03), 229 -231
- [3] Larasati Destiana Lia, Kurniah Nina, dan D. Delrefi. (2016). PENINGKATAN KREATIVITAS DALAM KEGIATAN MEWARNAI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (2), 62 – 66
- [4] <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/5668>
- [5] Shokiyah Nur Nunuk. (2015). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar.*Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta*, 7 (2), 182 – 191
- [6] <http://repository.isi-ska.ac.id/1845/>
- [7] Ikhwan Khoirul Wahid. (2015 ). IMPLEMENTASI STANDAR ISI, STANDAR PROSES, DAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN SEBAGAI STANDAR MUTU PENDIDIKAN MTs NEGERI DI KABUPATEN TULUNGAGUNG. *JOURNAL PEDAGOGIA*, 4 (1), 16 – 22
- [8] [https://www.researchgate.net/publication/3094309469804\\_Implementasi\\_Standar\\_Isi\\_Standar\\_Proses\\_Standar\\_Lulusan\\_Sebagai\\_Standar\\_Mutu\\_pendidikan\\_MTs\\_Negeri\\_Di\\_kabupaten\\_Tulungagung](https://www.researchgate.net/publication/3094309469804_Implementasi_Standar_Isi_Standar_Proses_Standar_Lulusan_Sebagai_Standar_Mutu_pendidikan_MTs_Negeri_Di_kabupaten_Tulungagung)
- [9] Sakarinto,Wikan ,dan Bandanadjaja Beny. (2021). PANDUAN IMPLEMENTASI KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA (MBKM) PADA KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI VOKASI PROGRAM SARJANA TERAPAN. Direktorat Pendidikan Tinggi Vokasi dan Profesi Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Jakarta : Direktorat Pendidikan Tinggi Vokasi dan Profesi Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- [10] Ritonga Utama Fajar,Pinem Hiroshi Joel Jordan, Purba Debora Christin, Simanjuntak Novita Claudiya Santa, dan Shandra Amira Zihan. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora ABDISOSHUM*, 2 (1), 37 – 43
- [11] <https://journal.literasisains.id/index.php/abdisoshum>
- [12] Fahrudin Adi. (2012).Pengantar kesejahteraan Sosial. Bandung : PT.Refika Aditama.