



MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI MASA PANDEMI**Oleh****Nova Arestia¹, Dewi Santika², Chici Askotamiya³****^{1,2,3}Universitas Widya Dharma Pontianak****E-mail: ¹novaarestia@widyadharm.ac.id**

Article History:*Received: 05-06-2022**Revised: 18-06-2022**Accepted: 23-07-2022***Keywords:***Kreativitas, Kehidupan,
Pandemi*

Abstract: *Kreativitas anak-anak dapat dikembangkan sedini mungkin. Melalui kreativitas, anak-anak dapat menjalani kehidupan sehari-hari lebih berwarna dan tidak mengalami kejenuhan juga. Dengan menggunakan metode bermain sambil belajar dan barang yang ada di sekitar, kegiatan dilaksanakan bersama dengan anak-anak Panti Asuhan Bunda Pengharapan. Setelah selesai terlaksana, diharapkan anak-anak dapat merasakan manfaat dari kegiatan dan terhibur dengan kedatangan Tim.*

PENDAHULUAN

Semenjak pandemi COVID-19 melanda Indonesia pada awal tahun 2020, sistem pembelajaran tatap muka di sebagian besar wilayah Indonesia terhenti, yang menyebabkan pembelajaran dialihkan secara daring dan mandiri. Hal tersebut berimbas kepada anak-anak dari berbagai daerah dan jenjang pendidikan, termasuk yang tinggal di Panti Asuhan.

Panti Asuhan Bunda Pengharapan yang merupakan salah satu panti asuhan di Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya yang saat ini dihuni oleh anak-anak putra dan putri usia taman kanak-kanak hingga tingkat menengah atas. Panti Asuhan yang dikelola oleh para suster dari Ordo Pasionis Santo Paulus dari Salib ini berada di kawasan Komplek Gereja Katolik Santo Agustinus Sungai Raya dan Persekolahan Santa Monika, tepatnya di Jalan Adi Sucipto KM 9,4 Sungai Raya dan menampung anak-anak yang berasal dari berbagai daerah di Kalimantan Barat. Anak-anak tersebut merupakan anak-anak yang dititipi oleh orangtua mereka yang mengalami masalah finansial di samping beberapa anak yang sudah tidak memiliki orangtua lagi ataupun yatim piatu.

Anak-anak Panti Asuhan Bunda Pengharapan ini termasuk bagian dari siswa-siswi yang diharuskan untuk belajar dari rumah masing-masing, baik secara daring maupun dengan cara menjemput materi/tugas untuk dipelajari dan dikerjakan di rumah. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak merasa jenuh dikarenakan tidak dapat bersekolah seperti biasa dan bertemu dengan teman-temannya. Di samping itu, mereka tidak memiliki kebebasan dalam penggunaan alat elektronik sehingga mereka hanya bermain dengan sesama, pengurus dan tidak ada hiburan selain di Panti Asuhan. Oleh sebab itu, untuk menyeimbangkan kegiatan sehari-hari dibutuhkan kreativitas agar tidak membosankan, terlebih bagi anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan.

Mengutip dari Mulyati & Sukmawijaya (2013), kreativitas penting untuk dikembangkan, terlebih pada anak-anak yang berada dalam masa pertumbuhan. Dengan menciptakan kreativitas sejak dini, dapat membantu anak-anak berkreasi, menjadi lebih kreatif, memberi kepuasan, dan meningkatkan kualitas serta taraf hidupnya (Fakhriyani,



2016). Sehubungan dengan hal tersebut, kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai hal yang berkaitan dengan keseharian anak usia dini, salah satunya pendidikan. Pendidikan anak usia dini kebanyakan menggunakan prinsip bermain sambil belajar Maulana & Mayar (2019) dan Priyanto (2014). Melalui permainan, tidak hanya menyenangkan anak saja, tetapi juga mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya.

Berdasarkan hal tersebut dan dalam rangka menyalurkan bakat dan kemampuan yang dikuasai kepada masyarakat di luar lingkungan perguruan tingginya, dan mengingat dosen mempunyai kewajiban untuk melaksanakan kegiatan (PkM) yang merupakan salah satu bagian dari tugas dosen perguruan tinggi di samping pengajaran dan penelitian. Maka dari itu, dosen Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Widya Dharma Pontianak berinisiatif untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui program pemberian pendampingan untuk meningkatkan kreativitas yang ditujukan kepada masyarakat, terutama anak-anak di luar lingkungan sekolahnya. Diharapkan setelah kegiatan ini selesai dilaksanakan anak-anak panti asuhan dapat meningkatkan kreativitas dalam hal pembelajaran ataupun menjalankan aktivitas sehari-hari supaya tidak jenuh.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan oleh dosen bersama dengan mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Widya Dharma Pontianak. Perencanaan kegiatan dilakukan pada pertengahan bulan Maret 2022. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim dosen meninjau ke lokasi untuk mengetahui peserta dan kebutuhan yang harus dipersiapkan. Pendampingan menggunakan barang-barang yang ada di sekitar menyasar anak-anak pada tingkat TK-SD, SMP, dan SMA/SMK. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 2, 9, 30 April, dan 7 Mei 2022 dengan durasi waktu dua jam. Dalam pelaksanaannya, tugas masing-masing dosen dalam tim adalah memberikan pendampingan untuk meningkatkan kreativitas dengan memadukan unsur seni, menggunakan barang-barang yang ada di sekitar ataupun barang bekas layak pakai. Metode pendampingan yang dilakukan adalah melalui media permainan. Evaluasi kegiatan diikuti oleh semua dosen dan mahasiswa saat kegiatan penutupan.

HASIL

Pada hari pertama kegiatan, para pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa memperkenalkan diri. Agar tidak terasa kaku, selanjutnya para peserta juga memperkenalkan diri. Pertemuan hari kedua, ketiga, dan keempat para peserta dibagi per kelompok dengan materi pembelajaran yang berbeda-beda.

Setiap pertemuan, sebelum memulai pembelajaran, para peserta berkumpul dan diajak untuk bermain dalam permainan yang bertujuan meningkatkan fokus. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat lebih terasapi oleh para peserta. Sedangkan setelah pembelajaran selesai, para peserta juga diajak dalam permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keberanian. Metode pembelajaran setiap tingkat kelompok peserta berbeda-beda, antara lain dengan menggunakan kartu bergambar (*flash card*), mewarnai, menggunting dan menempel, barang-barang yang ada di sekitar, dan barang bekas layak pakai.

Untuk menarik perhatian dan supaya tidak membosankan, anak-anak tingkat TK-SD diberikan metode pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar, mewarnai,

menggunting, dan menempel. Dengan menggunakan gambar berwarna yang tercetak pada kartu bergambar, kemudian anak-anak diajak untuk belajar mengenal benda di lingkungan sekitar dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selain itu, anak-anak juga belajar mengenal anggota tubuh, bentuk dan warna dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan cara mewarnai, menggunting, dan menempel.

Anak-anak tingkat SMP menggunakan metode pembelajaran dengan media barang yang ada di sekitar. Sedangkan anak-anak tingkat SMA/SMK menggunakan barang bekas layak pakai sebagai metode pembelajarannya. Untuk anak-anak tingkat SMP dan SMA/SMK kegiatan berupa pembimbingan membuat kerajinan yang menaikan nilai guna dan nilai ekonomis dari barang yang ada di sekitar dan barang bekas layak pakai. Selain menyenangkan, kegiatan ini juga mendukung program pemerintah untuk pengurangan limbah plastik.



Gambar 1. Permainan yang melibatkan para pelaksana dan peserta



Gambar 2. Pendampingan pembelajaran menggunakan kartu bergambar (flash card)



Gambar 3. Pendampingan pembelajaran menggunakan kertas yang diwarnai, digunting, dan ditempel



Gambar 4. Pendampingan pembelajaran menggunakan barang yang ada di sekitar



Gambar 5. Pendampingan pembelajaran menggunakan barang bekas layak pakai



Gambar 6. Pelaksana dan peserta kegiatan

PENUTUP

Kegiatan pengabdian meningkatkan kreatifitas dalam kehidupan sehari-hari berjalan dengan lancar. Anak-anak mengikuti kegiatan dengan disiplin dan terlihat senang. Selain itu, kegiatan pembimbingan membuat kerajinan menggunakan barang di sekitar dan barang bekas layak pakai juga mendukung program pemerintah untuk pengurangan limbah plastik. Diharapkan selain meningkatkan kreativitas, kegiatan dapat memberikan nilai tambah sebagai bekal untuk membuka UMKM di masa yang akan datang. Disarankan supaya kegiatan pengabdian dapat dilakukan secara rutin, bisa dengan cara yang sama maupun berbeda untuk menghibur anak-anak di Panti Asuhan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih karena telah terlaksananya kegiatan Pengabdian ini dihaturkan kepada beberapa pihak, antara lain untuk Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Widya Dharma Pontianak, Yayasan Widya Dharma Pontianak, dan LPPM Universitas Widya Dharma Pontianak. Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada para Suster Pengasuh di Panti Bunda Pengharapan yang sudah terbuka untuk menerima para pelaksana.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- [2] Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Pendidikan Tambusai*, 3(2), 1141–1149.
- [3] Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 124–129.
- [4] Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Ilmiah Guru "COPE,"* 02, 41–47.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN