

## MEMBERI PENGUATAN KEPADA GURU DALAM MENGATASI PERMASALAHAN PADA ANAK CERDAS BERBAKAT DI SD NEGERI PERCOBAAN MEDAN

Sri Milfayetty<sup>1\*</sup>, Ibnu Hajar<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Negeri Medan ,

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Medan,

\*Email:sri.milfayetty@gmail.com

### Abstrak

Pendidikan di sekolah bagi anak cerdas berbakat perlu dilakukan inklusi dan ramah anak. Tujuan kegiatan ini adalah memberi penguatan kepada guru-guru melaksanakan pembelajaran akademik secara terpadu pengembangan diri di SD Negeri Percobaan Sei Petani Medan. Pemilihan lokasi mitra didasarkan pada kebutuhan guru di kelas akselerasi untuk mengentaskan masalah perkembangan dan perilaku siswa secara terpadu dengan pembelajaran akademik. Terutama pengendalian perilaku agresivitas, emosional, sosial dan pengaturan diri. Penguatan kemampuan guru dilakukan melalui pendekatan supervisi pendampingan. Metodenya adalah workshop dengan teknik *creative art*. Kemampuan guru yang diperkuat adalah memetakan masalah, membuat dan melaksanakan rancangan pembelajaran akademik terpadu pengentasan masalah, konseling dan *play therapy*. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru yang mengajar di kelas akselerasi dapat memetakan masalah siswa, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran akademik secara terpadu dengan teknik kreatif, melakukan konseling dan *play therapy* sederhana. Siswa yang mengalami masalah dalam pengendalian diri, agresivitas, masalah emosi dan masalah sosial menjadi berkurang. Berdasarkan hasil ini dikemukakan bahwa penguatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran akademik terpadu pengembangan diri efektif dalam mengentaskan masalah perilaku siswa di SD Percobaan jalan Sei Petani Medan.

**Kata Kunci:** Inklusi, Cerdas Berbakat, *Creative Art*

### PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri Percobaan berlokasi di Jalan Sei Petani No.19, Kelurahan Merdeka, Kecamatan Medan Baru Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Sekolah Dasar (SD) ini merupakan sekolah yang memberikan layanan pendidikan bagi anak Cerdas Istimewa dan Berbakat Istimewa. Penyelenggaraan program tersebut merupakan sebuah konsekuensi tujuan pendidikan untuk memberikan pelayanan pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan kondisi serta kebutuhan lingkungannya [1]. Sekolah ini menyelenggarakan program Sekolah Inklusi Khusus Cerdas Berbakat (CB) Akselerasi. Fenomena menunjukkan ada siswa yang mengalami masalah emosi, masalah sosial, agresivitas dan kurang pengendalian diri di kelas akselerasi ini. Kondisi ini mengindikasikan pembelajaran di kelas akselerasi ini belum berlangsung secara holistik, artinya perkembangan akademik anak tidak berjalan secara terpadu dengan perkembangan kepribadian. Dengan demikian diduga pembelajaran pada kelas akselerasi tersebut belum berlangsung efektif. Mengingat bahwa pembelajaran pada kelas akselerasi berlangsung dari pagi hingga sore, siswa akan kesulitan untuk mendapatkan bantuan dari ahli di luar jam belajar sekolah. Logisnya guru yang mengajar pada kelas akselerasi perlu diberi penguatan untuk memadukan pembelajarannya dengan pengentasan masalah. Sehingga hanya masalah yang kompleks yang perlu dialih tangankan kepada ahli [2]

Pembelajaran akademik yang dipadukan dengan bermain teknik *creative art* dapat digunakan dalam pengembangan diri dan pengentasan masalah [3]. Setiap permainan teknik *creative art* mengandung makna tertentu yang dapat mengembangkan satu dimensi perkembangan.

Sehingga setiap masalah yang terdapat pada dimensi perkembangan tersebut juga akan berubah menjadi lebih baik. Apalagi kalau dilakukan secara simultan beberapa atau semua permainan pada teknik *creative art* tersebut dapat memberi efek holistik, integralistik terhadap perkembangan siswa. Dengan dasar ini melaksanakan pembelajaran akademik terpadu dengan pengembangan diri dapat membantu mengentaskan permasalahan siswa. Beberapa jenis kegiatan bermain yang digunakan dalam *creative art play* adalah sebagai berikut : (1) visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir; (2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual; (3) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri; (4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis; (5) musik untuk berkomunikasi; (6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik; dan (7) pasir untuk pengendalian emosi. Seorang guru yang mampu memadukan pembelajaran akademiknya dengan pengembangan kepribadian secara terpadu akan dapat membantu perkembangan sosial, emosional siswa sehingga diperkirakan akan dapat membantu siswa mengentaskan masalahnya [4].

Penggunaan model pembelajaran dengan *creative art* juga akan mengembangkan kecakapan hidup seperti kemampuan menghadapi realita, ketangguhan dalam menghadapi permasalahan, menemukan solusi dan kemandirian[5]. Bermain di masa anak berhubungan dengan perilaku di masa dewasa. Orang-orang dewasa yang memiliki pengalaman bermain yang cukup di masa anak ternyata menjadi orang dewasa yang lebih luwes dalam menghadapi realita, memiliki ketangguhan untuk bertahan dan menemukan solusi lebih cepat dan tepat dibanding dengan mereka yang masa kecilnya kurang bermain. Pengalaman klinis membantu perkembangan anak-anak berusia lima tahun menunjukkan bahwa model integratif holistik dalam bermain, efektif dalam membantu kemampuan anak dalam menghadapi masalah. Demikian juga terhadap anak-anak *special need* menjadi bertambah baik kemampuannya dalam menghadapi masalah sosial, pengendalian diri, pergaulan dan hiperaktivitas. Sehingga para pendidik, orang tua dan masyarakat [5] dapat menerapkan bermain dengan *creative art* dalam pendidikan sekaligus mendorong masyarakat untuk menemukan kearifan lokal permainan tradisional dan memadukannya dengan permainan inovatif di era ini. Bermain adalah naluri manusia yang perlu dipenuhi sejak dini untuk mendapatkan sense tentang kearifan kelak di masa dewasa.

## **METODE PELAKSANAAN**

Persoalan sekolah mitra yang dibantu di dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memberi penguatan kepada 30 orang guru dalam melaksanakan pembelajaran akademik terpadu dengan pengembangan diri. Termasuk dalam mengentaskan masalah pengendalian diri, agresif, sosial dan emosional. Model pendekatan yang dilaksanakan adalah supervisi pendampingan. Sedang metodenya adalah workshop. Pada kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa pendampingan dalam workshop pemetaan masalah siswa cerdas berbakat yang ada pada kelas akselerasi. Membuat rancangan pembelajaran teknik *creative art*. Melaksanakan pembelajaran terpadu pengembangan diri; melaksanakan konseling dan *play therapy*. Di dalam *workshop* ini dilaksanakan juga diskusiterfokus. Supervisi pendampingan ini melibatkan kepala sekolah, sehingga pengimplementasian program layanan pendidikan ramah anak dan pembelajaran dengan integrasi *creative art* yang telah tersusun dapat termonitor dengan baik dan terkendali secara komprehensif. Evaluasi dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan menilai dan menganalisis produk yang dihasilkan mitra, terutama layanan pendidikan ramah anak dan model pembelajaran dengan integrasi *creative art*, serta mampu menerapkannya secara baik dan benar.

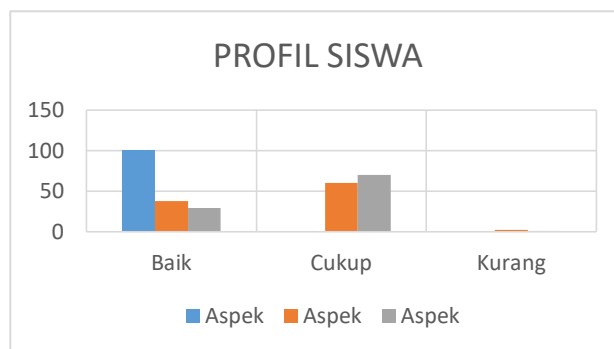
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

- 1) Pendampingan Pemetaan profil dan pemetaan masalah anak cerdas berbakat

Kegiatan pengumpulan data dilakukan pada tanggal 24 April 2019; Pukul 9.00 – 15.00 sedangkan pendampingan pemetaan masalah dilakukan 25 dan 26 April ; pukul 9.00 – 15.00

a) Profil Siswa

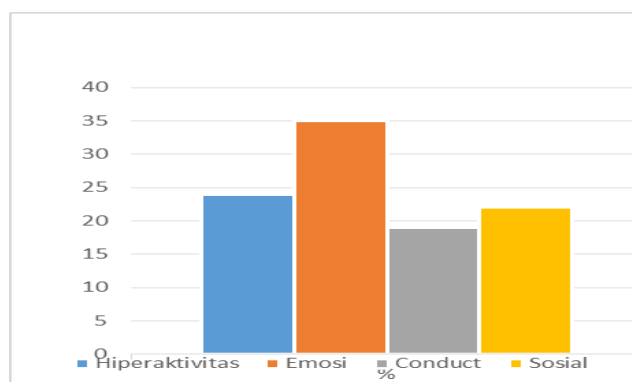
Hasil pemetaan menunjukkan bahwa profil siswa pada umumnya dari aspek inteligensi, bakat dan komitmen baik. Sedangkan kondisi yang cukup ditemukan pada aspek kreativitas dan komitmen.



Gambar 1. Profil siswa SD Sei Petani

b) Pemetaan Masalah Siswa

Permasalahan yang dialami siswa berdasarkan hasil analisis data menunjukkan terdapat siswa yang mengalami masalah yang termasuk pada kategori beresiko tinggi dan diduga mengganggu proses pembelajaran di kelas akselerasi. Masalah yang paling banyak yang dialami siswa sebanyak 35% adalah masalah emosi. Sedangkan masalah hiperaktivitas sekitar 23 %, masalah sosial 22 % dan masalah pengaturan diri sebesar 20%. Kondisi ini menunjukkan siswa membutuhkan bantuan untuk mengentaskan masalahnya, sehingga proses pembelajaran siswa dapat berjalan efisien dan efektif.



Gambar 2. Peta Masalah Siswa

c) Pemetaan Kondisi Lingkungan Sekolah

Lingkungan fisik sekolah mitra, asri dan bersih sesuai dengan sekolah ramah anak. Sehingga dari kondisi ini tidak ada yang perlu dilakukan secara khusus. Kondisi baik ini merupakan keunggulan untuk melaksanakan program intervensi pembelajaran dan konseling. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai alokasi waktu yang sudah ditetapkan pada program akselerasi. Pada umumnya menggunakan *cooperatif learning* dan *student centre*. Fokus pembelajaran pada bidang akademik dan memberi waktu bagi yang beragama islam dengan pengembangan spiritual menghafal ayat-ayat Alqur'an. Tujuan pembelajaran memadukan pendidikan karakter kepada proses pembelajaran. Hasil yang ditemukan adalah pembelajaran

sangat berorientasi akademik, sehingga perkembangan siswa secara holistik dan sistematis secara integratif, kurang mendapat perhatian. Jika dihubungkan dengan data permasalahan siswa tentang hiperaktivitas, emosi, sosial serta *conduct*, maka tidak mengherankan ada siswa yang perkembangannya pada aspek-aspek ini belum seiring dengan perkembangan akademiknya.



Gambar 3. Kondisi lingkungan fisik pembelajaran

Hasil analisis kondisi sekolah inklusi di sekolah percobaan jalan Sei Petani ini menunjukkan bahwa kekuatannya ada pada lingkungan sekolah yang asri dengan sarana yang lengkap dan ditata sebagai sekolah ramah anak. Hal ini dilakukan secara sinergi antara kepala sekolah dan guru serta pegawai yang ada di sekolah. Aspek akademik berjalan sesuai dengan program sekolah inklusi yaitu menempatkan siswa yang cerdas berbakat yang ditandai dengan IQ di atas rata-rata.

## 2) Pendampingan Penyusunan Rancangan Pembelajaran

Hal ini dilakukan pada tanggal 9 April 2019. Berdasarkan hasil analisis tentang adanya kebutuhan siswa untuk melaksanakan pembelajaran sekaligus juga dengan proses pengembangan secara holistik, sistemik dan integratif maka di rencanakan untuk mendisain proses pembelajaran menggunakan *creative art* pada kelas akselerasi. Beberapa jenis bermain yang dipadukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) visualisasi kreatif, permainan yang bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir; (2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual; (3) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri; (4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis; (5) musik untuk berkomunikasi; (6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik; dan (7) pasir untuk pengendalian emosi [3]. Agar kemampuan guru dalam mengintegrasikannya permainan ini meningkatkan maka disusunlah kegiatan pendahuluan agar para guru dapat merencanakan pembelajaran melalui model *creative art*. Pendampingan penyusunan pembelajaran dengan *creative art* ini dilakukan dalam dua rangkaian kegiatan yaitu sosialisasi tentang pemahaman terhadap siswa melalui Psikologi Neurosain dalam pembelajaran dan yang kedua mengalami pembelajaran *creative art* dan kemudian dilanjutkan dengan penyusunannya. Selanjutnya adalah melakukan workshop tentang pengentasan masalah siswa yang diiringi dengan kegiatan parenting dengan orang tua siswa.

Sosialisasi tentang psikologi neurosain di dalam pembelajaran berjalan sesuai dengan rancangan. Penilaian dilaksanakan dengan melalui penilaian proses baik melalui diskusi dengan menggunakan pola BMB3 (Berpikir, merasa, bersikap, bertindak dan bertanggungjawab). Melalui sosialisasi diperoleh hasil sebagai berikut : 1) peserta berpikir tentang sesuatu yang baru yang di dapatnya di dalam pelatihan seperti konsep neurosain, adanya dinamika otak triun yaitu sistem 1, sistem 2 dan sistem 3 dalam pemrosesan informasi, sehingga guru perlu mewaspadai pelaksanaan pembelajaran sejak awal pada saat merancang pembelajaran (sikap). Para peserta merasa senang dan bersemangat dengan pengetahuan baru ini (perasaan). Ketika melakukan bermain peran tentang cara yang baik dan cara yang kurang baik dalam memberi respon terhadap siswa, para guru merasakan perlunya guru memperhatikan tindakannya (bertindak). Sebagai bentuk tanggungjawabnya guru perlu memikirkan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang seharusnya.

Diskusi bersama dengan guru menunjukkan bahwa ketika menerapkan pembelajaran guru perlu acuannya adalah psikologi neurosain dalam pembelajaran (A). Sedangkan untuk pelaksanaannya diperlukan kompetensi (K) dalam menerapkan otak triun dalam pembelajaran, rancangan stimulasi multi kecerdasan dan rancangan pembelajaran yang menyenangkan [5]. Dari kompetensi tersebut diketahui bahwa belum semua guru mampu menerapkannya, sehingga perlu mengatur waktu untuk berlatih. Jika mereka telah dapat menggunakannya secara kompeten maka mereka akan senang dan bersemangat.

Sesuai dengan kajian pada hari itu maka pendampingan ditetapkan untuk menyusun rancangan berlatih pada tanggal 16 April 2019. Pukul 9.00 – 15.00. Desain pembelajaran *creative art* yang disusun adalah sebagai berikut :

1) Visualisasi Kreatif

Saat ini anda sedang berjalan di jalan setapak. Anda berjalan terus dan merasakan tangan anda menyentuh sesuatu. Anda melihat sesuatu di depan, kiri , kanan jalan, mendengar sesuatu ketika berjalan dan mungkin ketika anda menyentuh sesuatu anda mencicipinya. Anda berjalan terus dan menemukan sebatang pohon kayu besar dan banyak cabang dan rantingnya. Ketika melihat hal tersebut anda ingin menggantung sesuatu di situ, Anda memutuskan untuk menggantung masalah yang belum sempat anda selesaikan dan membuat badan anda merasa berat untuk berjalan. Saat ini adalah masalah yang mungkin anda gantung saat ini. Setelah itu anda berjalan terus dan mendengar sesuatu, mungkin air mengalir ataupun deburan ombak, anda merasakan sensasi matahari dan aroma hutan yang anda lewati. Tiba tiba anda melihat sebuah pintu yang sangat besar dan anda membukanya, anda sangat kagum ternyata di dalam gerbang itu adalah sebuah taman yang sangat luas. Anda menghirup aroma yang ada disitu, melihat aneka warna bunga. Mungkin anda menyentuhnya, membelainya. Anda memandang berkeliling dan merasakan betapa luasnya taman ini. Sebentar lagi anda kembali. Ambillah sebuah benda yang akan anda bawa ke sini dan anda melihat, meraba, dan mencium aroma, mungkin anda bisa mencicipinya. Lihat lah sekali lagi ke taman tersebut. Kita akan kembali namun saya ingin anda tahu bahwa taman ini adalah milik anda dan anda bisa datang ke sana kapan saja anda inginkan kerana tak seorangpun dapat pergi ke sana tanpa seizin anda. Sekarang bukalah mata anda.

- 2) Membuat gambar tentang benda yang anda bawa itu di kertas kosong berwarna putih, anda dapat menggunakan spidol dan krayon yang tersedia.
- 3) Ceritakanlah gambar tersebut pada teman sebelah anda secara bergantian
- 4) Berkelompoklah dengan teman sekitar lima orang dan berceritalah bergantian, dan setelah selesai susunlah gambar tersebut sesuai dengan kesepakatan anda bersama. Setelah itu buatlah sebuah cerita yang anda sepakati bersama
- 5) Ceritakanlah karya bersama anda itu di depan kelas dan jelaskan maknanya bagi Anda sekelompok.
- 6) Menciptakan kreativitas

Kegiatan kreatif yang dilakukan untuk memahami potensi adalah meniup bahan yang menjadi balon. Hasilnya setiap orang membuat balon dengan bentuk yang berbeda. Dari sini peserta mengambil manfaat bahwa setiap orang mempunyai potensi yang unik. Ketika peserta menggabungkan balonnya dengan anggota kelompok maka balon itu berubah bentuk sesuai dengan sinergitas kelompok. Dari pengalaman ini peserta menyatakan bahwa perubahan bentuk karya menjadi berbeda. Setiap orang rela dengan hasil tersebut dan merasa senang dengan bentuk yang baru. Ketika semua kelompok menggabungkan karyanya menjadi satu maka peserta berpikir bahwa menjadi satu itu berarti menggambarkan sinergitas bisa membuat karya lebih baik.

7) Membentuk plastisin

Setiap orang membuat sesuatu dari plastisin. Menceritakan bentuk yang dibuat dari plastisin. Kemudian kelompok diminta untuk membuat cerita dari plastisin yang dibuat menjadi satu kesatuan.

8) Menggunakan kreativitas dengan bahan alam

Setiap peserta mengambil benda alam dan menyebut alasan mengambilnya. Kemudian mencoba menerapkan keterampilan menganalisis keadaan dari warna origami putih (menyenangkan), merah (menyenangkan), hitam (kelemahan), kuning (bermanfaat), hijau (kreatif), biru (visi ke depan). Kegiatan ini menurut peserta dapat mengembangkan wawasan menalar dari enam perspektif. Dapat menganalisis suatu persoalan.

9) Bermain pasir dan figurin

Setiap peserta mengambil figurin dan meletakkan di pasir. Kemudian secara bersama-sama mengatur posisi dan dan membuat cerita. Pada kesempatan ini peserta merasa terkesan karena setiap orang dapat membuat karya yang akan ditonton orang lain.

10) Bermain *movement* dan musik tradisional

Setiap orang mengambil alat musik yang dipilih sendiri. Kemudian berkeliling mengamati karya pasir yang dibuat masing-masing kelompok. Ketika musin berhenti, maka kelompok akan menceritakan karya pasirnya. Demikian sehingga selesai.

11) *Role play*

Setiap orang mengambil properti yang diinginkannya, kemudian menyampaikan alasan mengambilnya di dalam kelompok. Kemudian peserta mendiskusikan di dalam kelompok peran yang akan ditampilkan dalam bermain peran tersebut.

Kegiatan pengentasan masalah dengan *creative art* ini telah berhasil disusun bersama dengan peserta. Pada pembelajaran ini proses pengembangan kreatifitas telah menstimulasi pengembangan diri dari aspek emosi, sosial, pengendalian diri dan penurunan hiperaktivitas ditandai dengan setiap peserta mengambil dan mengolah sendiri permainan yang disediakan. Setiap peserta telah menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Kemudian menyampaikannya pada orang lain. Setelah itu berdiskusi di dalam kelompok untuk menciptakan sesuatu dan setelahnya menunjukkan, menceritakan, menampilkan karyanya tersebut, dan mendapat apresiasi dari kelompok lain. Pada permainan tersebut semua kelompok pernah menampilkan sesuatu secara spontan dan menikmatinya bersama-sama [7]

3) Pendampingan Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Pengembangan Diri Dengan Teknik *Creative Art*

Kegiatan pendampingan hasil belajar dilakukan 17-19 April 2019

Kegiatan itu telah memberi pengalaman kepada peserta untuk memahami diri dan orang lain. Proses ini diawali dengan menstimulasi kemampuan seseorang untuk secara bebas berimajinasi. Hal ini merupakan suatu aktivitas untuk membangun daya cipta seseorang. Ketika seseorang diminta untuk menuangkan imajinasi tersebut di atas kertas, maka yang terbangun adalah kemampuan orang untuk memvisualkan secara mandiri tentang respon dirinya. Kebebasan seseorang untuk berekspresi melalui karya gambar di simulasi dari gambar tersebut. Berikutnya adalah membangun kepercayaan diri pada seseorang untuk berbicara menyampaikan isi gambar yang ditunjukkannya kepada satu orang teman. Dan kemudian secara bergantian menceritakan gambar yang satu lagi. Di sini akan terjadi proses bersabar menunggu giliran berbicara, belajar menyimak satu sama lain. Perasaan dihargai, di

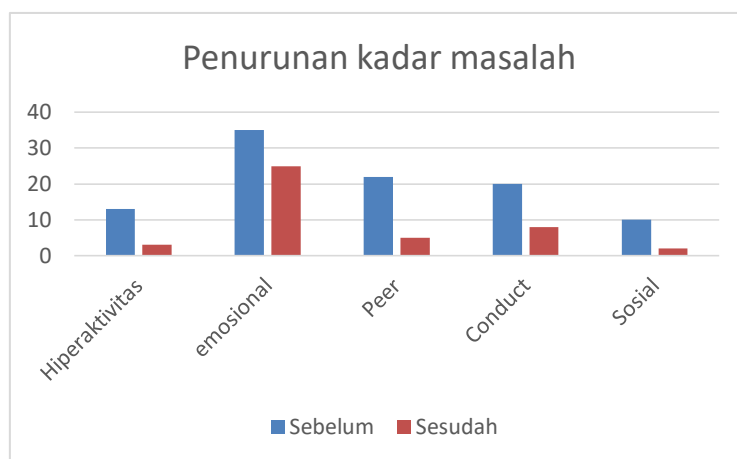
dengarkan akan menjadi pengalaman yang baik bagi individu dalam membangun rasa percaya diri. Ketika memilih teman yang lain berkelompok untuk saling bercerita, para peserta sudah lebih berani melakukannya karena semua orang melakukan hal yang sama, mendengar dan tidak boleh bertanya kecuali mengganggu dan senyum kepada pembicara. Kesempatan ini diperlukan bagi tumbuhnya sebuah dinamika berinteraksi dengan orang lain. Norma sosial dan aturan yang ditetapkan menjadi hal yang perlu diperhatikan peserta.



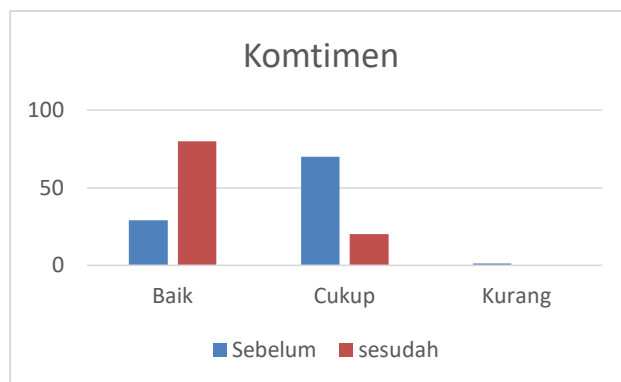
Gambar 4. Pendampingan Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Pengembangan Diri Dengan Teknik *Creative Art*

#### 4) Pendampingan Mengentaskan Masalah Siswa melalui konseling dan play therapy

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 5,6,7 Mei 2019. Di awali dengan mengenal masalah dan menemukan latar belakang serta kemungkinan alternatif solusi terhadap masalah. Hasil dari kegiatan yang dilakukan memadukan *creative art* dalam pengentasan masalah konseling menunjukkan kondisi sebagai berikut: Terjadi penurunan masalah yang beresiko pada masalah hiperaktivitas, emosional, sosial, pengendalian diri sebagaimana berikut :

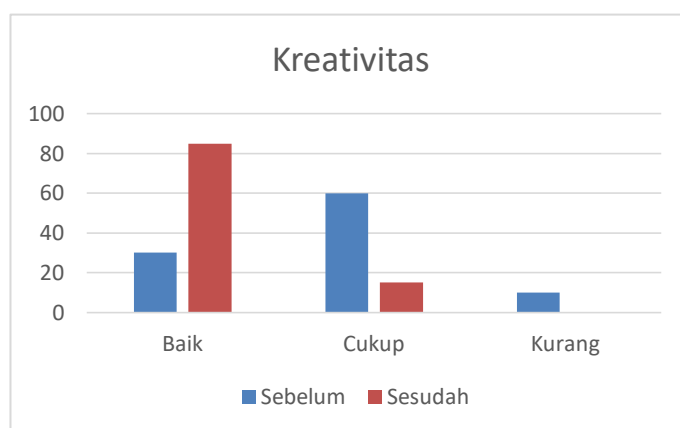


Gambar 5. Penurunan masalah yang beresiko



Gambar 6. Kondisi komitmen siswa

Grafik ini menunjukkan terjadi peningkatan kualitas komitmen siswa setelah pembelajaran. Saat ini 80% menjadi baik dan 20% cukup. Sebelumnya kondisi baik hanya sekitar 25% baik dan cukup 75% cukup.



Gambar 7. Perubahan kreativitas siswa

Kondisi kreativitas siswa setelah mengintegrasikan *creative art* menjadi lebih baik sebesar 85% sedangkan yang berada pada kategori cukup menjadi 50%.

### Keberlanjutan Program

Penyerapan ilmu dan teknik yang ditransfer melalui kegiatan penerapan ipteks ini diukur dengan keberlanjutan ilmu tersebut dipraktikkan secara terus menerus. Dengan demikian guru-guru yang telah mendapatkan penguatan dalam pelaksanaan pembelajaran akademik terpadu dengan pengembangan diri dan pengentasan masalah siswa perlu menerapkan ilmunya secara terus menerus, sehingga menjadi kebiasaan rutin. Pengusul akan tetap menjadi mitra sekolah SD Negeri Percobaan Jalan Sei Petani ini terutama dalam alih tangan kasus siswa yang bermasalah, sekaligus untuk menemukan masalah lain yang mungkin dapat ditemukan solusi dalam peningkatan mutu sekolah ini.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: supervisi pendampingan dan workshop yang dilakukan terhadap sekolah mitra menunjukkan hasil bahwa program layanan yang dilaksanakan bersama sekolah mitra sebagai berikut: 1) guru yang mengajar di sekolah akselerasi sudah memadukan *creative art* dalam rancangan pembelajaran, menerapkannya dalam pembelajaran dan



memberikan penilaian; 2) Hasil penilaian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan komitmen siswa terhadap pembelajaran di kelas; 3) Masalah yang dialami siswa seperti hiperaktivitas, emosional, pengendalian diri kondisinya menurun; dan 4) anak-anak yang memerlukan bantuan konseling sudah mendapatkan bantuan dari tim ahli dengan didampingi guru kelas yang telah mendapatkan workshop . Dengan demikian dikemukakan semua proses bermain *creative art* seperti (1) visualisasi kreatif dapat menstimulasi pemahaman dan proses berpikir anak; (2) kegiatan bercerita dapat mengembangkan moral dan spiritual; (3) drama mampu meningkatkan hubungan sosial, boneka tangan dan topeng telah digunakan digunakan untuk melindungi diri; (4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis; (5) musik untuk berkomunikasi; (6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik memberi kontribusi dalam kegiatan ini . Pengabdian ini secara umum telah menurunkan masalah agressivitas anak, demikian juga dengan masalah hiperaktivitas, sosial, emosional, pengendalian diri. Demikian juga dengan kreativitas dan komitmen anak semakinbaik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lindsay G. 2017. Educational Psychology and The effectiveness of Inclusiveness Education/Main streaming. *Britis Journal of Educational Psychology*.
- [2] Milfayetty, Sri. 2017. The Innovative Model of Counsellors Collaboration in alleviating The Students' Character. *Ponte*
- [3] Milfayetty, Sri., et. al. 2017. Model Creative Art dalam Bermain Clay untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak. *Proceedings International Psychology, Education Counseling & Social Work Conference*. Medan, Indonesia.
- [4] Milfayetty, Sri., 2017. Innovation in Teaching and Learning Through Creative Art Model. *European Journal social Sciences Education and Research*
- [5] Milfayetty, Sri. 2016. Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan. *Playscope*.
- [6] Milfayetty, Sri., et. al. 2014. Manajemen Networking Konseling di SMA. Laporan *Pengabdian Kepada Masyarakat*. Universitas Negeri Medan.
- [7] Milfayetty, Sri., 2018. Multidimensional Model in Counseling to Improve Students SelfConfidence. *International Journal of Research in Counseling and Education*.