

Pembentukan Pribadi Kreatif Dan Semangat Belajar Anak Di Panti Asuhan Rapha-El

Bengkel¹, Geopani Pakpahan^{2*}

^{1,2*}Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: ¹bengkelginting@gmail.com, ^{2*}geopanipakpahan@gmail.com

Abstrak

Kreativitas jadi hal yang biasa dibutuhkan seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan, termasuk menghasilkan karya, Kreativitas juga merupakan keterampilan menentukan ide baru dengan melihat subjek perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep dalam pikiran. Banyak anak-anak belum mengerti apa itu kreativitas khususnya anak-anak panti asuhan Rapha-El Semenjak masa pandemi, proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat terbatas yaitu hanya melalui online saja sehingga para murid sering kali sulit mengembangkan bakat dan kreativitas, Pada PKL 1 kali ini dilakukan Dengan metode casework melalui tahap intervensi secara umum atau general yang terdiri dari Engagement Intake Contract, Assessment, Planning/Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, dan Terminasi. Adapun fokus dari proses penyelesaian masalah klien adalah penggunaan pembelajaran yang Menyenangkan dan Unik Untuk pembentukan pribadi kreatif klien. Diharapkan setelah melakukan praktikum di panti asuhan Rapha-El anak-anak diharapkan dapat mengerti dan memahami bahwa kreativitas penting dalam kehidupan, terutama pada anak usia dini karena dapat membuat orang lebih produktif

Kata Kunci: Kreativitas, Metode, Praktek Kerja Lapangan I.

Abstract

Creativity is something that is usually needed by someone in doing a job, including producing work. Creativity is also the skill of determining new ideas by looking at the subject from a new perspective and forming new combinations of two or more concepts in mind. Many children do not understand what creativity is, especially the children of the Rapha-El orphanage. Since the pandemic period, the process of teaching and learning activities in schools is very limited, namely only through online so that students often find it difficult to develop talent and creativity. carried out with the casework method through a general intervention stage consisting of Engagement Intake Contract, Assessment, Planning, Intervention, Evaluation, and Termination. The focus of the client problem solving process is the use of fun and unique learning for the formation of the client's creative personality. It is hoped that after doing the practicum at the Rapha-El orphanage, the children are expected to be able to understand and understand that creativity is important in life, especially in early childhood because it can make people more productive.

Keywords: Creativity, method, FIELD PRACTICE I

PENDAHULUAN

Kegiatan Praktikum Merupakan salah satu kegiatan yang paling rutin dilaksanakan oleh para mahasiswa dalam menjalankan tri-darma perguruan tinggi, sebuah pengabdian yang dalam arti mahasiswa dituntut untuk dapat berkontribusi kepada masyarakat dalam membimbing, memperbaiki, dan membantu sebuah permasalahan yang ada dimasyarakat yang kemudian dikembangkan, pengabdian yang dilaksanakan pada dasarnya terdapat disebuah mata kuliah (kesejahteraan Sosial), Praktik Kerja Lapangan (PKL) Bertujuan meningkatkan keterampilan mahasiswa/mahasiswi dalam mengembangkan pola pikir, menambah ide dan wawasan agar nantinya menghasilkan tenaga kerja terampil dan berkualitas. Kegiatan PKL Geopani Pakpahan (190902076) di Panti Asuhan Rapha-El, Simalingkar A, mahasiswa Mahasiswa semester 6, prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial, FISIP USU. Dengan Supervisor Sekolah yaitu Bapak Dr. Bengkel Ginting, M.Si dan Dosen Pengampu Bapak Fajar Utama Ritonga, S.Sos, M.Kessos.

Pada PKL 1 Penulis berfokus Kepada kreativitas anak panti yang sangat menurun setelah sekian lama belajar online dan ketika sudah tatap muka, anak-anak tidak bersemangat dalam beraktifitas sehingga kreativitas selama pandemic tidak berkembang dan Motivasi belajar anak-anak dalam kesehariannya sangat kurang. Perlu adanya motivasi yang dapat mendorong semangat anak-anak untuk belajar. Jika tidak ada motivasi, maka anak-anak tidak akan semangat melakukan pembelajaran. Motivasi belajar bisa mempengaruhi hasil belajar dan kreativitas anak. Anak-anak yang kurang motivasinya tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar anak-anak panti, Penulis terlebih dahulu mencari tahu faktor apa saja yang menjadikan motivasi belajar anak-anak itu rendah. Setelah ditelusuri ternyata selama pembelajaran online anak-anak merasa bosan sehingga tidak fokus dengan pembelajaran dan keinginan ingin bermain. Setelah diberlakukannya pelajaran tatap muka semangat belajar anak-anak sangat menurun. Maka untuk mengatasi masalah ini Penulis memberikan apresiasi, saran, motivasi bagi Anak panti agar tetap semangat belajar, juga dapat mengaitkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini dengan kehidupan nyata anak-anak panti saat ini maupun pada masa yang akan datang.

Setiap individu memiliki beragam kemampuan yang berbeda. Bercermin dari keragaman kemampuan yang berbeda itu, hendaknya perlu dilakukan pelbagai cara dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu kemampuan individu adalah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan, pun di berbagai elemen pendidikan. Dalam hal ini, para pendidik memegang peranan yang penting untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Model pendekatan seperti eksploratif, melalui penugasan sangat baik dalam pelaksanaan kepada anak-anak misalnya mengamati, merekonstruksi, menemukan kembali estetika sebuah objek serta yang lain akan melahirkan ide kreatif yang baru. Konsekuensinya percobaan-percobaan media maupun alat selalu dilakukan atau yang disebut project based learning

Secara sederhana, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Artinya, bagaimana seseorang menggunakan daya imajinasinya dan sejumlah kemungkinan yang diperoleh karena interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain, serta lingkungan. Kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan proses (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang (Campbell 2017: 45). Kreativitas dalam pendidikan seni ditandai oleh kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga menemukan karya yang lain dari pada yang lain. Kreatif sendiri merupakan dasar seseorang untuk mengolah diri selalu pada posisi dinamis.

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan I adalah melakukan mini project pada level mikro (casework). Tetapi sebelum penulis melakukan mini project, penulis dengan kedua rekan melakukan pendekatan dengan berbagai kegiatan mulai dari mewarnai, berhitung, membaca dan kuis untuk melatih daya ingat, maupun games-games untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan ide berpikir. Selain kegiatan belajar, dalam praktikum kali ini kami juga membuat kegiatan kreatif yaitu dengan membuat es krim, menggambar dan beberapa bentuk kerajinan untuk mengembangkan pengetahuan dan ide-ide yang dimiliki anak-anak panti. Tak hanya itu, penulis juga menempelkan poster dengan tema "Stop Bully" agar mengingatkan kepada seluruh anak-anak panti untuk tetap kompak dengan sesama anak panti dan untuk mengenalkan sejak dini apa itu bully dan apa saja dampaknya.

Seorang ahli Clarkl Monstakis dalam buku yang ditulis oleh Munandar terbitan tahun 1995, menjelaskan pengertian kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Kreativitas pun dapat dimaknai suatu proses pemecahan masalah. Tak hanya kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi teknik kreativitas sesungguhnya pasti menggunakan metode baru juga. Kegiatan pendekatan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya juga merupakan salah satu jalan penulis untuk bisa mengamati dengan jelas setiap kepribadian dari anak-anak panti yang cenderung tertutup, sehingga akan mudah bagi penulis untuk menemukan anak-anak yang sedang mengalami masalah dan butuh pertolongan.

Dari pengamatan tersebut penulis menemukan seorang anak panti bernama fandy berusia 7 tahun yang memiliki permasalahan pada kurang percaya diri yang membuat Fandy hanya menyendiri dan tidak ikut bermain dengan teman dan juga tidak tertarik dengan belajar dan hanya sibuk dengan kesibukan sendiri.. Hal ini cukup menarik perhatian karena pada proses pengenalan dan beberapa kali pertemuan, Fandy acuh tak acuh terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan sewaktu kami melaksanakan praktikum. Setelah berbincang sedikit, penulis mendapatkan informasi bahwasannya Fandy tidak pandai dalam berteman karena kurangnya pergaulan selama dia dirumahnya hingga di titipkan di panti membuat dia memiliki komunikasi yang kurang baik akibat lingkungan yang baru. Fandy mengaku bahwa sebenarnya dia ingin bermain tetapi karena kurang percaya diri fandy pun melakukan keseharian dengan kesibukan sendiri.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang penulis gunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dimiliki Fandy Dalam melakukan mini project. Dalam mini project tersebut pula dilakukan beberapa tahapan yang sesuai pada metode yang di berikan kepada klien yaitu metode casework. Metode casework yang penulis gunakan adalah metode case work oleh Zastrow, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Engagement, intake and kontrak yaitu keterlibatan pekerja sosial dalam situasi dan menciptakan komunikasi yang terbuka dan merumuskan hipotesa permasalahan. Dalam tahap ini penulis dan fandy berdiskusi mengenai kontrak yang akan dilakukan. Dalam tahap ini berisi tentang pengenalan melalui pendekatan kepada klien dengan perjanjian berapa lama proses akan dilakukan.
2. Assessment, pengenalan lebih dalam terhadap klien, melakukan wawancara dan berusaha menggali informasi dengan tujuan mengetahui penyebab atau masalah yang di hadapi klien serta mendengarkan keluhan kesah masalah individu yang dihadapi klien. . Sementara untuk *tools*, Penulis menggunakan social life road untuk Menggambarkan tentang perjalanan hidup klien penulis di mana pada garis gelombang bagian atas menjelaskan tentang hal-hal yang baik atau yang disenangi, sedangkan bagian bawah menjelaskan tentang hal-hal yang kurang disenangi dalam perjalanan hidup atau dari masa lalu



Gambar 1. Kegiatan Assesment

3. Planning atau perencanaan, tahapan ini melakukan rencana strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah klien. Dalam tahap ini, Penulis bersama klien saling bekerja sama untuk mencari rencana apa yang tepat digunakan untuk membantu Fandy meningkatkan kepercayaan dirinya kembali dan membuat Fandy tertarik dengan pelajaran. Setelah berdiskusi, rencana yang dijalankan ialah dengan membuat beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh klien .

Menurut Zastrow (2006) sangat ditentukan oleh tujuan yang hendak dicapai bersama oleh anggota kelompok yang pada intinya menghendaki adanya perubahan nilai, sikap, dan tingkah laku dari anggotaanggotanya. Terdapat cukup banyak aktivitas yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung

kegiatan terapi kelompok seperti seni lukis dan kerajinan, menari, permainan, drama, musik, fotografi, olahraga dan belajar.

4. Intervensi, Tahapan keempat ini merupakan tahap penerapan strategi-strategi dan kumpulan metode yang telah direncanakan sebelumnya. Untuk meningkatkan kreativitas dan semangat belajar kami mengajarkan kepada anak-anak bagaimana cara membuat eskrim dengan bahan yang mudah dijumpai dalam lingkungan panti dan mudah untuk dilakukan untuk membuat kerjasama terjalin. Dilanjutkan dengan bermain kuis teka-teki yang dibantu dengan gadget untuk meningkatkan pola pikir. Pertemuan selanjutnya terkadang bermain bersama seperti bermain bola untuk meningkatkan rasa pertemanan dengan teman-teman panti, Semua kegiatan ini dilakukan secara terencana setiap kunjungan praktikum.

Penulis tidak lupa untuk mengadakan kuis ditujukan untuk merefresh kembali dengan beberapa pertanyaan seputar pelajaran mereka di sekolah dengan berkelompok. Kuis yang diberikan dapat mereka jawab benar dan cepat. Setelah kuis, mereka sharing mengenai pembelajaran di sekolah mereka. Di pertemuan selanjutnya penulis melakukan kegiatan belajar menggambar dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas mereka. Kemudian menerapkan metode membaca dan belajar dengan menggunakan youtube. Penulis membantu untuk mengarahkan agar mereka dapat mengerti dengan pembahasan yang ada di youtube dengan pembahasan yang sederhana.

Langkah selanjutnya adalah memberikan motivasi kepada Fandy agar selalu tumbuh untuk melakukan penciptaan yang lain dari pada yang lain. Mc. Donald mengatakan: *Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Mc. Donald: "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan" (Sugiyanto 2008: 10). Maka, motivasi diperlukan ketika pelajaran berlangsung (Widiasaran 1999: 29).

5. Evaluasi, pada Tahap ini berisi monitoring terhadap klien, Penulis memastikan apakah sasaran sudah tercapai sesuai dengan tujuan yang telah disepakati di awal. Penulis memonitoring apakah kegiatan sudah dilakukan dan berjalan dengan baik atau sebaliknya serta sekaligus melihat sudah sejauh mana perkembangan klien dalam mengatasi ketidakpercayaan dirinya. Dari beberapa pertemuan yang dilakukan Penulis, sudah terlihat sedikit demi sedikit perubahan yang terjadi dalam diri Fandy. Kini Fandy sudah mulai menyukai bola dan bermain bersama teman.
6. Terminasi, tahap pemutusan atau pemberhentian proses bantuan pekerja sosial dengan klien agar tidak menimbulkan ketergantungan klien. Dalam tahap ini, Penulis menghentikan atau memutuskan proses bantuan kepada Fandy karena perubahan yang terjadi dalam diri Fandy sudah berkembang dengan baik dan mampu melakukan sendiri tanpa bantuan bimbingan dari Penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari mini project yang dilihat dari beberapa kegiatan yang sudah dilakukan adalah anak panti lebih semangat dan jika belajar sama dengan bermain, jadi dengan menginspirasi permainan salah satu objek dikembangkan secara berkelompok dan kemudian diselesaikan secara perorangan lagi menyebabkan anak-anak ingin tahu dan ingin menyelesaikan sendiri. Percobaan media dan percobaan teknik menggambar (misalnya) akan membuat anak-anak selalu ingin mencoba.

Dalam model pendekatan seperti eksploratif, melalui penugasan: misalnya mengamati, merekonstruksi, menemukan kembali estetika sebuah objek serta yang lain akan melahirkan ide kreatif yang baru. Dalam Proses ini sering juga disebut *research based learning*, *project based learning*. *Research based learning* merupakan kerangka tugas yang diberikan anak-anak untuk mampu mengamati sebagai bagian dari meneliti sebuah objek. Maka pendekatan ini *research based learning* maupun *project based learning* ini bersifat kontekstual. Selanjutnya dikembangkan dengan pendekatan kontekstual. Winataputra (dalam Sugiyanto 2008: 7) mengatakan bahwa, model pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang menghubungkan dengan situasi dunia nyata anak-anak, selain itu juga mendorong anak-anak untuk

membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri.



Gambar 2. Belajar Bersama

Dalam pelaksanaan pembelajaran Fandy bersama teman-temannya diasumsikan memiliki perilaku yang mampu berkembang berdasarkan pengamatan dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan penulis. Beberapa metode yang telah dilakukan berisikan pelatihan, pengembangan dan mengeksplorasi kreativitas anak-anak. Untuk itu selalu diperhatikan model-model pembelajaran yang cocok untuk anak-anak karena setiap anak-anak mempunyai pikiran, gaya belajar dan tangkapan estetika yang berbeda-beda. Pemahaman ini menghasilkan model yang dapat menyeluruh mendasari semua perilaku anak-anak dan dapat mencakup gaya perilakunya. Melihat semangat Fandy yang sudah normal terhadap belajar dan rasa percaya diri yang sudah membaik, penulis menyimpulkan bahwa tujuan yang direncanakan untuk meningkatkan semangat belajar dan kepercayaan sudah tercapai.

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan PKL I yang dilaksanakan di Panti Asuhan Rapha-El membawa dampak yang sangat baik kepada anak-anak panti terutama pada Fandy sebagai klien. Perubahan positif yang dapat dilihat yaitu kepercayaan diri yang sudah normal. Karena sudah mulai bermain bersama teman seperti anak biasanya, juga perubahan minat belajar lewat beberapa program yang telah dirancang bersama dalam mini project, Fandy berhasil melewati permasalahannya dengan baik karena dapat mengutarakan semua permasalahan yang dimiliki. Anak-anak sangat tertarik dengan hal baru yang diterima. Jika model pembelajaran hanya satu dan itu dilakukan relatif statis tidak berubah pada masing-masing materi pelajaran, maka akan mendapatkan hasil yang tidak inovatif dan bahkan kreativitas siswa tidak berkembang. Fandy yang sudah mau bermain dengan teman-temannya dan juga minat belajar yang meningkat tentu sudah menjadi bukti bahwasannya upaya dan tujuan daripada pelaksanaan intervensi telah tercapai. Dampak baik. Pihak panti sangat berterimakasih kepada penulis dan temannya yang melakukan PKL yang membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Lewat mini project yang sudah dilaksanakan, praktikan berharap bukan hanya anak yang menjadi fokus utama masalah yang memperoleh manfaat, tetapi semua anak yang terlibat aktif turut mendapat ilmu dan pengetahuan baru. Pada akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada pemilik panti yang sudah mempersilahkan penulis untuk melakukan praktikum di lembaga yang dipimpinnya, selain itu penulis juga berterimakasih atas semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan terselesaikannya praktikum ini.

Saran

Melalui mini project ini diharapkan agar Fandy bisa mengekspresikan dirinya dan tetap fokus dalam pembelajaran kedepan tanpa rasa ragu agar kedepannya bisa mengejar cita-citanya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pemilik panti yang sudah mempersilahkan penulis untuk melakukan praktikum di lembaga yang dipimpinnya, selain itu penulis juga berterimakasih atas semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan terselesaikannya praktikum ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohani Rohani.2017. Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas.”Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) 2(6) 11-15
<http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.181>
- Aris Priyanto.2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” jurnal ilmiah guru “cope” 43-46 <https://doi.org/10.21831/jig%20cope.v0i2.2913>
- achmawati, Y. & Kurniati, E. 2012. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Fahrudin, Adi. 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. PT Refika Aditama, Bandung.
- Rukminto Adi, Isbandi. 2015. Kesejahteraan Sosial. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Harso, A. T. 2013. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Andi.Holt,
- Campbell, David. 2017. Mengembangkan Kreativitas diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius.