

---

# Peranan Motivasi Terhadap Upaya Peningkatan Kreativitas Peserta Didik di SD 067246 Kota Medan

Thalia Angelina Octaviana<sup>1</sup>, Randa Putra Kasea Sinaga<sup>2</sup>

Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara <sup>1,2</sup>

Jl. Dr. A. Sofian No.1A, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan <sup>1,2</sup>

Email : [thaliasilalahi12@gmail.com](mailto:thaliasilalahi12@gmail.com)<sup>1</sup>, [randasinaga@usu.ac.id](mailto:randasinaga@usu.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau suatu kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sebelumnya sudah ada. Karena kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dilakukan oleh seseorang, sehingga berpikir kreatif sangat erat hubungannya dengan kreativitas. Kreativitas juga merupakan keterampilan menentukan ide baru dengan melihat subjek perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep dalam pikiran. Kampus Mengajar Merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau MBKM. Kegiatan disandingkan dengan Program Kampus Mengajar yang tujuannya sendiri memberi mahasiswa kesempatan untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan. Nantinya, mahasiswa akan dibekali dengan beragam keahlian hingga keterampilan dengan menjadi mitra guru dan sekolah dalam pengembangan model pembelajaran, serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Sedangkan Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Pada Kegiatan ini yang disandingkan dengan Program Kampus Mengajar kali ini dilakukan dengan metode groupwork 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 mitra adalah membuat kegiatan yang menyenangkan yang bisa membangkitkan kreativitas pada mitra. Diharapkan setelah melakukan beberapa kegiatan di SD 067245 Kota Medan ini asuhan siswa/siswi dapat mengerti dan memahami bahwa kreativitas penting dalam kehidupan, terutama pada anak usia dini karena dapat membuat anak-anak lebih produktif dan inovatif.

**Kata Kunci : Kreativitas, Kampus Mengajar, Motivasi, Produktif, Inovatif**

## ABSTRACT

*Creativity is an ability to create something new, to provide creative ideas in solving problems or an ability to see new relationships between elements that previously existed. Because creativity is the result of a person's creative thinking process, creative thinking is closely related to creativity. 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. Teaching Campus Is part of the Independent Learning Campus Merdeka or MBKM program. The activity is juxtaposed with the Teaching Campus Program which aims to give students the opportunity to learn and develop themselves through activities outside of lectures. Later, students will be equipped with a variety of expertise and skills by becoming partners with teachers and schools in developing learning models, as well as fostering creativity and innovation in learning. Meanwhile, motivation is an internal and external drive in a person which is indicated by the desire and interest, encouragement and needs, hopes and aspirations, appreciation, and respect. In the Field Work Practice II which is juxtaposed with the Teaching Campus Program this time it is carried out using the groupwork method through the general or general intervention phase which consists of Engagement Intake Contract, Assessment, Planning/Planning, Intervention, Evaluation, and Termination. The focus of the client's problem solving process is to make fun activities that can generate creativity in clients. It is hoped that after carrying out several activities at SD 067245 Medan City, students can understand and understand that creativity is important in life, especially in early childhood because it can make children more productive and innovative.*

**Keywords: Creativity, Teaching Campus, Motivation, Productive, Innovative**

## 1. PENDAHULUAN

Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Mereka bukanlah miniatur orang dewasa. Perlakuan khusus sebagai anak-anak sangat mereka butuhkan. Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan Negara terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna [1].

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal non formal maupun informal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh semasa hidupnya.

Pengembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50 % variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, peningkatan 30 % berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20 % sisanya pada pertengahan atau akhir dasa warsa kedua [2]. Ini berarti bahwa pengembangan yang terjadi pada usia 0-4 tahun sama besarnya dengan pengembangan yang terjadi pada usia 4 tahun hingga 15-20 tahun. Pengembangan yang terjadi pada usia 4-8 tahun lebih besar daripada pengembangan yang terjadi pada usia 8 tahun hingga 15-20 tahun. Dalam kaitan ini ia mengatakan bahwa 4 tahun pertama merupakan kurun waktu yang sangat peka terhadap kaya miskinnya lingkungan yang akan stimulasi [3].

---

Sebagai pengajar guru harus membantu perkembangan siswa untuk dapat menerima dan memahami serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu guru harus memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan, akhirnya seorang guru dapat memainkan perannya sebagai motivator dalam proses belajar mengajar bila guru itu menguasai dan mampu melakukan keterampilan-keterampilan didaktik dan metodik yang relevan dengan situasi dan kondisi para siswa. Dengan demikian siswa dapat menyerap apa yang telah diajarkan oleh guru dan besar pengaruhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan kreativitas siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Hal ini berarti bahwa kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu mereka untuk berpikir out of the box dan selalu dapat menciptakan sesuatu yang baru dalam hal yang dilakukan. Baik orang tua dan guru harus terus mendorong agar kreativitas tumbuh dalam diri anak. Namun dalam tumbuh kembang anak, ternyata ada kebiasaan-kebiasaan yang justru menjadi faktor penghambat kreativitas tersebut seperti melarang dan memberi ancaman, memberikan komentar negative.

Cognitive traits merupakan faktor yang membentuk kepribadian kreatif berdasarkan sikap individu tersebut terhadap suatu ilmu pengetahuan [2]. Individu yang terbuka dan mau belajar hal-hal baru yang belum pernah diketahui sebelumnya, memiliki kemungkinan untuk menjadi individu yang kreatif dibandingkan dengan individu yang kurang terbuka akan ilmu pengetahuan baru. Social traits merupakan faktor yang membentuk kepribadian kreatif berdasarkan sikap sosial yang dimiliki oleh individu tersebut. Individu yang berani menempatkan diri di lingkungan sosial yang terbuka akan ide atau pendapat untuk pengembangan diri sendiri serta kelompok, akan lebih mudah menjadi individu dengan kepribadian yang kreatif dibandingkan dengan yang tidak. Terakhir, motivational-affective traits merupakan faktor yang membentuk kepribadian kreatif berdasarkan sikap individu terhadap orang-orang di sekitarnya. Individu dapat lebih termotivasi untuk menjadi pribadi yang kreatif ketika ingin membahagiakan orang yang dianggapnya penting, atau karena dorongan dan motivasi dari orang-orang.

Pada [2] juga menjelaskan bahwa 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 untuk bisa mengamati dengan jelas setiap

---

---

kepribadian dari anak-anak panti yang cenderung tertutup, sehingga akan mudah untuk menemukan anak yang sedang mengalami masalah dan butuh pertolongan.

Secara singkat 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.

Pengertian motif dan motivasi sukar dibedakan secara tegas, motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu, sedangkan motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia bergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. Seperti yang dikemukakan pada [4] bahwa “Motif adalah suatu kondisi atau keadaan pada diri seseorang atau suatu organisme yang menimbulkan kesiapannya untuk memulai atau melanjutkan suatu atau seperangkat tindakan atau perilaku. Motivasi adalah suatu proses untuk meningkatkan motif atau motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan. Motivasi berarti dari kata latin *Movere* yang artinya mengerakkan”.

Konsep manajemen motivasi berarti setiap usaha yang disadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar meningkatkan kemampuan secara maksimal untuk mencapai tujuan organisasi [1]. Selanjutnya motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki [5].

Dari definisi yang dikemukakan di atas, motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu mengerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia.

1. Mengerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu.
2. Motivasi juga mengarahkan serta menyalurkan tingkah laku. Dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
3. Untuk menjaga dan menopang tingkah laku lingkungan sekitar harus menguatkan interaksi dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Dorongan untuk membentuk kepribadian kreatif

---

---

pada anak dapat dilakukan dari dalam (internal) maupun luar (eksternal), Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara.

Motivasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan memberi arah dan ketahanan (persistence) motivasi punya peranan yang penting ada dua macam sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam pribadi seseorang yang biasa disebut 'motivasi intrinsik' dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang biasa disebut 'motivasi ekstrinsik' setiap anak harus memiliki motivasi belajar agar dapat tercapainya hasil yang diharapkan oleh anak.

Kampus Mengajar adalah program yang ditujukan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kelas selama 1 semester dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pengembangan strategi dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif di satuan pendidikan sasaran, dengan fokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah sasaran. Mitra merupakan Organisasi atau Industri yang terdaftar pada program kampus merdeka dengan menawarkan program untuk meningkatkan akselerasi pengembangan Ekosistem Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Pelaksanaan kegiatan kali disandingkan dengan Program Kampus Mengajar Mitra Universitas Sumatera Utara (USU) Angkatan II. Program Kampus Mengajar ini dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaktualisasikan minat, semangat dan keinginan mahasiswa. Selain itu, program Kampus Mengajar membuka ruang bagi mahasiswa untuk menerapkan keahlian dan ilmu pengetahuan mereka dalam membantu siswa di satuan pendidikan dasar, serta diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para siswa untuk memperluas cita-cita serta wawasan siswa.

Tujuan Kegiatan yang disanding dengan Program Kampus Mengajar ini merupakan praktek yang dilakukan secara berkelompok yang fokusnya menggunakan metode Intervensi level makro (groupwork). Pada hal ini mahasiswa diharapkan untuk melakukan kegiatan mengaplikasikan metode groupwork dalam menyelesaikan masalah mitra.

## **2. STUDI LITERATUR**

### ***A. Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah***

Jurnal ini membahas peran program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. Program ini bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. Metode yang digunakan meliputi pengajaran langsung, bantuan adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah. Program

---

---

ini bertujuan untuk menumbuhkan empati siswa, mempromosikan kolaborasi lintas bidang ilmu, dan meningkatkan kontribusi perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional [6].

Analisis ini membahas proses dan hasil dari program pengabdian masyarakat yang disebut "Kampus Mengajar Angkatan 1" yang bertujuan untuk membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar. Program ini meliputi persiapan, koordinasi dengan otoritas pendidikan dan sekolah, observasi, perencanaan program, pengajaran, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi sekolah. Program ini telah diterima dengan baik oleh sekolah dan siswa, dan memiliki dampak positif pada motivasi siswa dan hasil belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh telah efektif, dan bantuan dalam administrasi sekolah telah meningkatkan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Program ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan pendidikan ke dalam masyarakat.

Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kompetensi siswa di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. Jurnal ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kompetensi siswa di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. Program ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan pendidikan ke dalam masyarakat. Metode yang digunakan, seperti pengajaran langsung, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi sekolah, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar.

### ***B. Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Sebagai Wujud Kontribusi Belajar Sambil Berdampak***

Jurnal ini membahas tentang implementasi program Kampus Mengajar sebagai bentuk kontribusi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil diimplementasikan dan memiliki dampak positif bagi semua pihak yang terlibat, terutama lingkungan sekolah. Program ini berfokus pada peningkatan literasi numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi. Artikel ini menekankan pentingnya kesesuaian program dengan kelompok sasaran, program dengan pelaksana, dan kelompok sasaran dengan pelaksana. Program ini memberikan manfaat bagi sekolah dan siswa yang berpartisipasi, karena membantu mengatasi tantangan pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang berharga [7].

Selain itu, artikel ini juga membahas tentang beberapa program dan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan dasar di Indonesia, termasuk penerapan strategi pembelajaran selama pandemi Covid-19 di pondok pesantren. Artikel ini juga membahas pemanfaatan metode Joyfull Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris dan penerapan strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan informasi yang berharga tentang implementasi program Kampus Mengajar dan strategi pembelajaran yang diterapkan selama pandemi Covid-19. Artikel ini juga menyoroti pentingnya kesesuaian program dengan kelompok sasaran dan pelaksana, serta memberikan wawasan tentang pemanfaatan metode pembelajaran yang inovatif. Jurnal ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi para praktisi pendidikan dan peneliti yang tertarik dengan pembelajaran selama pandemi Covid-19.

### ***C. Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan II Dalam Kegiatan Mengajar Siswa Kelas 1 SD Di SD Negeri 177041 Simarhomba Pada Tahun 2021***

Jurnal ini membahas implementasi Program Kampus Mengajar dalam mengajar siswa kelas satu di SD Negeri 177041 Simarhomba. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi di sekolah dasar. Siswa yang lolos seleksi ditugaskan ke sekolah mitra, dan mereka melaksanakan program mengajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Program ini bermanfaat baik bagi siswa maupun sekolah. Artikel ini menekankan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan individu dan perlunya beradaptasi dengan era digital. Program Merdeka Belajar, termasuk Program Kampus Mengajar, adalah upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, terutama di daerah terpencil. Artikel ini juga membahas proses persiapan dan perencanaan untuk program tersebut [8].

Dalam jurnal ini, dibahas implementasi program oleh siswa di sebuah sekolah dasar. Program ini meliputi kegiatan mengajar, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi. Siswa mengajar di kelas satu dan memberikan pelajaran tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Mereka juga memperkenalkan permainan pendidikan dan membantu guru dalam penggunaan teknologi. Selain itu, mereka membantu dalam administrasi dan pemeliharaan sekolah. Program ini bermanfaat baik bagi guru maupun siswa.

Program Kampus Mengajar adalah program yang memberdayakan mahasiswa untuk membantu guru dan sekolah dalam program mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi. Program ini memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam pengalaman langsung di lapangan dan bagi sekolah dalam bantuan yang diberikan oleh mahasiswa. Program ini terus dilanjutkan

setiap semester untuk membantu wilayah terpencil dalam bidang literasi dan numerasi. Ucapan terimakasih disampaikan kepada pemerintah atas terselenggaranya program ini. Jurnal ini memberikan gambaran tentang implementasi Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan pendidikan di SD Negeri 177041 Simarhempa. Program ini melibatkan siswa dalam kegiatan mengajar.

### **3. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan yang disandingkan dengan Program Kampus Mengajar USU ini dilaksanakan di UPT SDN 067246. Dilaksanakan dimulai pada tanggal 6 Maret 2023 dan akan di akhiri pada tanggal 24 Juni 2023. Pada tanggal 6 Maret 2023 mahasiswa mengantarkan surat perintah tugas kepada kepala sekolah dan disambut baik oleh kepala sekolah dan guru juga tentunya. Kepala sekolah memberi tahu guru pamong yang akan menemani mahasiswa selama proses kegiatan kampus mengajar dilaksanakan. Guru pamong menceritakan beberapa karakter anak yang ada di sekolah dan beberapa permasalahan anak yang sulit untuk diatasi oleh guru-guru yang mengajar di SD tersebut.

Pada kegiatan ini diharapkan mahasiswa mengimplementasikan metode *groupwork* dalam menyelesaikan masalah mitra. Karena dalam membantu mitra untuk suatu permasalahan akan secara langsung tidak hanya individu tetapi juga ke kelompok. Menurut Zastrow Metode pekerjaan sosial yang akan di gunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dimiliki mitra yaitu diantaranya adalah sebagai berikut :

#### ***A. Engagement, Intake, Contract***

Metode ini merupakan awal kegiatan pembuatan kontrak yang dilakukan antara pekerja sosial dengan mitra. Pada tahap ini dilakukan dengan memastikan terlebih dahulu apakah mitra ingin menyelesaikan masalahnya bersama dengan pekerja sosial atau tidak. Dan juga mencoba untuk menjelaskan kepada mitra apa itu pekerja sosial dan apa yang menjadi tujuan pekerja sosial. juga menanyakan mengenai ketersediaan mitra mengenai bantuan yang akan diberikan dalam menyelesaikan masalahnya dengan perjanjian berapa lama proses akan dilakukan. Pada tahap ini, dilakukan pendekatan kepada siswa/siswi melalui perbincangan yang dimulai dari berbagai, kegiatan yang di sukai, dan masalah-masalah dan kendala yang dialami. Kemudian dijelaskan profesi pekerja sosial yang bersedia membantu mereka, dan membuat kesepakatan kontrak.

#### ***B. Assessment***

Tahap ini adalah tahap awal dari proses pemecahan masalah mitra dengan pengenalan dan mengetahui permasalahan dari hasil observasi juga pengkajian masalah pada mitra, dan

dari hasil menunjukkan bahwasanya mitra memiliki permasalahan. Untuk tools yang di gunakan menggunakan tools Focus Group Discussion (FGD) dengan pendekatan Non- direktif. Di mana pekerja sosial memberikan beberapa pertanyaan untuk membuka diskusi yang dimulai dengan topik-topik sederhana kemudian masuk ke dalam pembahasan inti yaitu masalah apa yang dialami oleh kelompok. Setelah melakukan tahap assesment teridentifikasi permasalahan yang dialami anak-anak.

### ***C. Perencanaan/Planning***

Tahap ini merupakan tahapan yang berisikan tentang rencana strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah mitra berdasarkan dari hasil assesment. Mitra disini perlu dilibatkan, karena setiap mitra adalah unique (berbeda satu dengan yang lainnya). Dengan demikian, mitra mempunyai peran yang sangat besar atas kesembuhannya sendiri. Pengidentifikasi masalah pada mitra serta mencari cara paling cocok untuk menyelesaikan masalah yang mitra hadapi, semua hal tersebut dilakukan pada tahap perencanaan. Setelah mendapat informasi yang cukup dan mengetahui kendala yang mereka hadapi dan memutuskan untuk membuat program.

### ***D. Intervensi***

Pada tahap ini telah dilakukan proses pelaksanaan dari program yang telah dibuat dan direncanakan sesuai dengan kebutuhan mitra. mencoba memberikan stimulus pada mitra guna melihat respon dan tanggapan mereka terhadap kegiatan program yang di lakukan bersama sama seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Intervensif

Untuk meningkatkan kreativitas dan semangat, mereka diajak memberikan berbagai permainan seperti dengan menggambar, melukis dan bernyanyi. Walaupun sederhana, aktivitas permainan anak ini dapat mengasah kemampuan imajinasi. Dengan media kertas gambar dan pensil warna yang digunakan dapat mendorong berkreasi memainkan warna dan komposisi,

sehingga akan meningkatkan kreativitasnya. Lalu bermain sambung kata, saat bermain sambung kata, mereka dan kelompoknya harus menemukan kata-kata yang dapat saling menyambung satu sama lain seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Sehingga dalam bermain sambung kata, anak harus berpikir kreatif untuk menemukan kata-kata baru. Selain itu, permainan sambung kata bisa melatih mereka memiliki daya ingat yang kuat. Lalu bernyanyi bersama dan berlatih banyak berbicara terhadap satu sama lain seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Kegiatan Mengasah Kreativitas



Gambar 3. Kegiatan Berdongeng

Mind mapping dengan cara meletakkan garis gambar dan mind mapping anak-anak bisa dengan bebas membuat gambar apapun dan menggunakan warna apapun yang disukai, mapping yang di buat tidak harus dimengerti oleh semua orang. Karena mind mapping memang ditujukan untuk diri sendiri, bukan orang lain. Untuk semakin memicu kreativitas anak-anak dengan ini juga mengajak mereka untuk menuangkan imajinasi mereka dalam menyambung sebuah garis, dengan ini mereka tidak akan takut salah untuk mau membuat/melakukan sesuatu yang ada dalam imajinasi dan kreativitas mereka cara ini akan sangat membantu besar dalam perubahan dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak.

Setelah itu diberikan beberapa motivasi kepada anak-anak salah satunya bahwa “orang kreatif selalu berimajinasi dan memanfaatkannya untuk menciptakan kreativitas yang luar biasa” dan “Untuk menjalani kehidupan yang kreatif, kita harus kehilangan rasa takut untuk berbuat salah”. Motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu.

### ***E. Evaluasi***

Dalam tahap ini dilaksanakan untuk melihat perkembangan seperti apa yang dihasilkan dan apakah program yang dijalankan sudah tercapai dan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam tahap evaluasi ini melalui berbagai kegiatan yang dilakukan, di temukan sebuah pengembangan dan kemajuan yang ditunjukkan oleh anak-anak. Dipastikan apakah sasaran sudah tercapai sesuai dengan tujuan dan kegiatan sudah dilakukan dan berjalan

---

dengan baik atau sebaliknya serta sekaligus melihat sudah sejauh mana perkembangan mitra dalam mengatasi ketidakpercayaan dirinya. Dari beberapa pertemuan yang dilakukan, sudah terlihat sedikit demi sedikit perubahan yang terjadi. Mereka mulai aktif dalam berkreaitivitas dan mereka mulai banyak berbicara untuk satu sama lain dan berani bicara kepada orang baru yang mereka kenal dan percayai serta sopan juga tentunya.

#### ***F. Terminasi***

Tahap ini merupakan tahapan terakhir, dimana keputusan hubungan dengan mitra dilakukan. Dalam proses ini telah terlihat apakah kegiatan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan berkembang dengan baik dan mampu melakukan sendiri tanpa bantuan dan bimbingan. Pada tahap ini yaitu melihat kemajuan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam perencanaan, dilakukan penilaian terhadap mitra dengan cara memberikan kegiatan apakah mitra bisa menyelesaikan kegiatan tersebut, dari kegiatan ini mitra sudah bisa mengembangkan kreativitas nya yang diberikan.

#### **4. PEMBAHASAN**

Setelah perencanaan dan pelaksanaan intervensi dilakukan, ada perubahan yang signifikan dan menunjukkan sebuah dampak yang sangat positif besar bagi siswa/siswi yang ada di SD 067246. Siswa/siswi sudah mampu mengasah kemampuannya dan terus bersemangat saat bermain dan melakukan kegiatan yang ada di sekolah. Motivasi belajar yang diberikan terhadap peserta didik menimbulkan hasrat, keinginan, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar juga menjadi pendorong munculnya sadar atau tidak sadarnya dalam diri siswa pada saat kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang dicapai sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

Dengan bermain sambil belajar maka kemampuan siswa untuk mencari tahu hal yang menurutnya asing juga akan bertambah dan mencoba hal-hal yang bahkan mereka belum tahu sebelumnya namun tetap dengan pantauan guru dan orang tua juga tentunya. Contohnya ketika anak bermain dengan orang tua atau dengan teman-teman sebayanya, maka secara tidak sadar akan membangun keterampilan sosial si anak.

Melakukan permainan yang dapat mendorong anak untuk bernegosiasi, bekerja sama, dan lain sebagainya. Dengan melakukan hal tersebut maka anak akan terbiasa untuk bertemu dengan orang-orang baru dan tidak egois dalam bersikap. Sama halnya dengan di sekolah, melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang dibutuhkan seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan secara adaptif, berkomunikasi, dan mematuhi aturan-aturan sosial serta mengatur emosi dan mengendalikan

diri. Melalui bermain sambil belajar anak juga dapat memperoleh banyak hal yang tidak selalu ia dapatkan di institusi pendidikan formal. Mereka belajar tentang arti tentang arti bekerja sama, sportivitas, menyenangkan sebuah kemenangan maupun kesedihan ketika mengalami kekalahan.

## 5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan membawa dampak positif bagi siswa/siswi di SDN 067246 Kota Medan ini. Diharapkan dengan an sedikit banyaknya dapat memberikan dampak positif terhadap pihak-pihak terkait. Kegiatan pelaksanaan ini mendapat sambutan, perhatian serta tanggapan yang baik dari Kepala Sekolah, Guru dan Staff. Diharapkan kegiatan program yang telah dijalankan tidak berhenti sampai di sini saja. Guru dan Staff juga dapat berpartisipasi dalam melanjutkan program ini demi mendorong kreativitas mereka dan memberikan banyak motivasi. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu mengoptimalkan potensi serta kemampuan dan kemajuan anak-anak.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, masyarakat dapat mengetahui bahwa kegiatan belajar sambil bermain sangat penting bagi anak, terutama untuk mengembangkan kemampuan otak dan keterampilan social dan meningkatkan keterampilan dan berbagai persoalan lainnya. Oleh karena itu pembinaan dan perangsangan kegiatan kreativitas anak sebaiknya dilakukan dengan kegiatan bermain. Sangat penting untuk banyak orang terutama orang tua dalam memahami bahwa belajar dan bermain merupakan hal yang sangat penting demi pengembangan diri seorang anak. Mahasiswa berharap agar kiranya kegiatan program yang telah dijalankan tidak berhenti sampai di sini saja. Guru dan Staff juga dapat berpartisipasi dalam melanjutkan program tersebut demi menciptakan dan membentuk kreativitas anak panti yang berbudi pekerti baik. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu mengoptimalkan potensi serta kemampuan kepada anak-anak.

Program kampus mengajar dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan anak di SD dan membawa manfaat positif bagi kelangsungan pendidikan di Indonesia. melalui program kampus mengajar, diharapkan kualitas pendidikan anak di SD dapat meningkat dan siswa dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terima Kasih diampaikan kepada Kepala, Guru dan Staff UPT SDN 067246 Kota Medan karena sudah diizinkan untuk melakukan kegiatan yang disangding dengan

---

Program Kampus Mengajar. Selain itu diucapkan terima kasih kepada Bapak Randa Putra Kasea Sinaga, S.Sos, M.Kesos selaku Supervisor Sekolah dan Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos, M.Kesos selaku Dosen pada mata kuliah PKL II yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pelaksanaan kegiatan PKL II dan Program Kampus Mengajar.

## REFERENSI

- [1] H. Sutarto, Teori Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- [2] Sumardjo, Teori Belajar Sosial Albert Bandura, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019.
- [3] S. Riyadi, Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi di Sekolah, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019.
- [4] E. Iskandar, Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019.
- [5] A. H. Marpaung, Konstruktivisme dalam Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- [6] A. D. Nurhasa, "Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah," *Jurnal Universitas Bengkulu*, vol. I, no. 1, pp. 1-12, 2021.
- [7] K. Septiana, "Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Sebagai Wujud Kontribusi Belajar Sambil Berdampak," *Jurnal Universitas Negeri Gorontalo*, vol. 1, no. 1, pp. 1-12, 2023.
- [8] P. Paulina, "Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan Ii Dalam Kegiatan Mengajar Siswa Kelas 1 Sd Di Sd Negeri 177041 Simarhompa Pada Tahun 2021," *Jurnal Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan*, vol. 1, no. 1, pp. 1-12, 2021.