

## Strategi Membangun Karakter Melalui Kegiatan Kreatifitas Pada Anak Sekolah Dasar

Edi Winanta<sup>1</sup>, Nazmah<sup>2\*</sup>, Desy Irana Dewi Lubis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma Medan

\*Corresponding author

E-mail: na7m4blink.naz@gmail.com

### Article History:

Received: 2022-10-12

Revised: 2022-11-05

Accepted: 2022-11-26

**Abstract:** *Childhood is an exciting time. Playing is commonplace for children. Community service carried out at SD Negeri 060929 Medan with the learning while playing method. With this method After approaching and grouping students in this game, the results obtained are that students become more active when invited to learn while playing and they are more compact in a group and maintain the cooperation of their respective groups. The cooperation and responsibility of each student is increasingly seen when given challenges and promised prizes. Children are more expressive and responsible for the tasks given.*

### Keywords:

*Building character, creativity, elementary school children*

## Pendahuluan

Dinamika demografi penduduk Indonesia berdasarkan data BPS tahun 2021 terus mengalami perkembangan yang dinamis. Berdasarkan data administrasi kependudukan per Berdasarkan data sensus Juni 2021, jumlah penduduk Indonesia sebanyak 272.229.372, yang terdiri dari 137.521.557 laki-laki dan 134.707.815 perempuan. Dari total 272 juta jiwa, 56,01 persen terkonsentrasi di pulau Jawa, dimana provinsi Jawa Barat memiliki jumlah penduduk terbesar di Indonesia sebesar 47. 586.983 jiwa. Dari data BPS tersebut diketahui bahwa sebaran penduduk yang paling sedikit berada di provinsi Kalimantan Utara. Sedangkan Sumatera utara saat ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 15, 1 juta jiwa. Berdasarkan table proyeksi yang dikeluarkan oleh BPS Provinsi Sumatera Utara sebaran penduduk jumlah anak-anak dengan jenis kelamin laki-laki yang berusia 10-14 tahun sebesar 686.923 jiwa dan perempuan sebesar 665,954 jiwa. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa di Sumatera utara memiliki jumlah anak-anak yang cukup besar.

Ketersediaan sumber daya manusia usia produktif yang melimpah harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dari sisi pendidikan dan keterampilan, termasuk kaitannya dalam menghadapi keterbukaan pasar tenaga kerja.

Produktivitas tenaga kerja di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun 2018 ke tahun 2019, yaitu 117,50 juta per tenaga kerja menjadi 122,97 juta per tenaga kerja. Pada tahun 2020, produktivitas tenaga kerja di Indonesia menurun menjadi 120,15 juta per tenaga kerja. Dengan kata lain, produktivitas tenaga kerja di Indonesia menurun sebesar 2,29 persen pada tahun 2020. Fakta tersebut dapat menandakan bahwa kualitas pekerja di Indonesia yang menurun sehingga nilai dari barang dan jasa yang dihasilkannya pun menurun.

Oleh sebab itu pemerintah berusaha untuk mempersiapkan generasi emas melalui program-programnya. Adapun permasalahan kompetensi SDM saat ini berdasarkan hasil survey Lembaga yang bekerjasama dengan pemerintah adalah komunikasi, kreativitas, kolaborasi dan berpikir secara kritis

Pembentukan generasi emas dapat dilakukan sejak dini. Sejak di dalam kandungan serta 1000 hari setelah kelahiran. Pendidikan yang diberikan pada anak sekolah di rancang untuk dapat meningkatkan kreatifitas, cara berpikir kritis dan juga berkolaborasi. Bermain sambil belajar, dipilih sebagai metode untuk mengembangkan karakter anak-anak. Adanya peningkatan minat belajar siswa saat dilaksanakan belajar sambil bermain (Sari, 2021).

Tugas Pendidikan adalah mampu mengembangkan potensi kreatif setiap orang. Seorang anak harus dibimbing dengan baik untuk bisa mengembangkan ketrampilan dan potensinya secara optimal. Bagaimanapun, kemampuan ini bisa bermanfaat bagi dirinya, keluarganya, bangsanya dan negaranya (Hidayat, 2021).

## Metode

Dalam rangka pengabdian pada masyarakat maka lokasi berada di kota Medan tepatnya di SD Negeri 060929 Medan. Sasaran dalam kegiatan ini adalah membentuk karakter sejak dini guna mendukung sasaran dari pemerintah untuk membentuk generasi emas. Tahap awal selesai berisi: Suroto dkk. (2017).

1. Peta Situs
2. Konfirmasi dan penentuan lokasi dan sasaran
3. Penyiapan Bahan/Bahan Komitmen yang meliputi: konsep dasar pembentukan modul kegiatan, persoalan yang dihadapi, dan cara pemberian pelatihan.

Tahap selanjutnya dalam persiapan pengabdian melakukan kajian literasi terkait pembentukan karakter, kemudian melakukan pengumpulan data mengenai karakteristik dari subjek pengabdian. Selanjutnya Bersama dengan team melakukan persiapan materi dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa tahap yaitu: Survei lokasi pengabdian untuk membaca situasi lokasi, Melakukan persiapan materi dan bahan pelatihan, Melakukan pengenalan demi tercapainya kedekatan dan pencairan suasana. Memberikan pelatihan berupa permainan dan kegiatan yang berguna untuk merangsang kreatifitas siswa dan juga agar dapat diingat oleh siswa. Mendukung dan membebaskan siswa dalam menciptakan karya

## Hasil

Kegiatan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan yang diatur dalam 1 minggu sebanyak 2 kali dan kegiatan dilakukan 1 bulan, kepada 1 kelompok kelas dengan jumlah siswa 29 orang. Selama enam kali pertemuan dilakukan kegiatan yang mendorong kreatifitas dengan memberikan permainan yang merangsang kemampuan motoric, afektif dan konatif. Dalam pertemuan tersebut juga diberikan beberapa video yang merangsang daya kreatif anak.

Kerjasama dan tanggung jawab setiap siswa semakin terlihat ketika diberi tantangan dan diberikan reward. Sejatinya setiap manusia terlibat dalam permainan dan persaingan secara sadar maupun tidak sadar.

Dengan adanya kegiatan ini siswa menjadi lebih aktif dan terlihat lebih bahagia dalam melaksanakan kegiatan belajar selanjutnya. Contoh Tabel:

## Diskusi

Kreativitas merupakan salah satu hal terpenting dalam proses belajar anak, karena individu kreatif dapat menghasilkan inovasi yang beragam (Jaya, 2019). Kreativitas memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu: untuk memecahkan masalah, kreativitas diperlukan untuk mewujudkan pembentukan awal, kreativitas untuk kepuasan diri, dan kreativitas untuk kualitas hidup (Suratno, 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, dkk pada anak usia dini bahwa penggunaan media permainan memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan ketrampilan indentifikasi dan klasifikasi anak serta menumbuhkan pemahaman tentang konsep dan hubungan geometris dasar.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Allan firman Jaya bahwa bentuk permainan dalam bentuk kreatif yang diberikan dalam lingkungan sekolah pengaruh sebesar 91% terhadap perkembangan kreatifitas anak.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah dirancang untuk dapat memfasilitasi kegiatan berfikir kreatif. Yang dimaksud berpikir kreatif adalah bagaimana seorang anak dapat memperoleh ide untuk memecahkan permasalahan

yang dihadapinya.

Dengan adanya perkembangan teknologi mau tidak mau anak-anak ikut terlibat dalam penggunaan teknologi terutama pada masa pandemi. Dimana sekarnag aktifitas anak lebih banyak tercurah pada teknologi yaitu HP.

Dengan menyampaikan suatu materi dengan menggunakan story telling ataupun permainan dapat membuat anak menjadi lebih aktif. Dimana hal tersebut dapat menstimulus kemampuan motoric anda dengan bergerak dan juga membuat fungsi otak menjadi lebih aktif karena berfikir untuk mencari cara dalam menyelesaikan permainan tersebut.

Pendidikan atau pembentukan karakter anak sejak masih kanak-kanak sangat diperlukan. (Shadiq, 2004) Jika seorang anak sejak kecil sudah dilatih untuk dapat menggunakan kemampuan berfikir secara kritis hal ini dapat memancing aktifitas otak dan pada saat dewasa ia akan mudah menyelesaikan tiap permasalahan yang ada didalam kehidupannya.

## **Kesimpulan**

Kesimpulan dari pengabdian yang telah dilakukan pada SD Negeri 060929 yaitu:

1. Siswa lebih aktif saat membuat karya mereka sendiri.
2. Adanya siswa yang lebih dominan dari siswa lain yang perlu diberikan perhatian khusus, bukan karena ketidakmampuannya dalam segi akademis namun karena kurang kemampuan dalam bersosialisasi.
3. Saat dibuat permainan kelompok, para siswa sangat bekerjasama agar menjaga kelompok masing-masing.
4. Adanya rasa kecil hati ketika tidak mendapatkan apa yang didapat oleh orang lain.
5. Para siswa lebih bekerjasama agar kelompoknya menjadi yang terbaik.
6. Para siswa mampu mengeluarkan pendapat dan ide saat membuat karya.

## Daftar Referensi

- Badan Pusat Statistik. (2022). *Jumlah Penduduk Hasil Proyeksi Menurut Provinsi dan Jenis Kelamin (Ribu Jiwa)*. Indonesia: <https://www.bps.go.id>.
- Bambang Harmanto, D. K. (2018). MEMUDAHKAN PELAPORAN PERKEMBANGAN ANAK TK MELALUI PROGRAM APLIKASI. *Jurnal Audi: Kajian Teori dan Praktik dibidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- heri Hidayat, D. D. (2021). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Mulai Bentuk Geometri di Era Digital. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 4, 17-21.
- Jaya, A. F. (2019). *Strategi Pemanfaatan Aplikasi Kids Center Untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Kelompok A Di Lingkungan Keluarga*. Ronggolawe: Child Education Journal.
- sari, M. (2021). *Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Jelas II Sekolah Dasar Negeri 94 Lalong Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu*. Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Shadiq, F. (2004). *Pemecahan Masalah Penalaran dan Komunikasi*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan nasional Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP) Matematika.
- Suratno. (2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. . Jakarta: Depdiknas.