

## PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN KREATIF PADA PELAJAR DI RW 01 KECAMATAN PUCANGSAWIT, KELURAHAN JEBRES, KOTA SURAKARTA

Sahirul Alim Tri Bawono<sup>1</sup>, Almira Nurfi Hafizah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sebelas Maret  
Corresponding author: sahirul@staff.uns.ac.id

### ABSTRAK

Kegiatan pendampingan belajar kreatif bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan jiwa kompetitif anak-anak usia sekolah di RW 01, Kelurahan Pucangsawit, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Kegiatan dilaksanakan secara offline dengan metode mengajar kelas model les yang dilaksanakan secara kreatif. Partisipasi anak-anak dalam kegiatan sangat baik, ditandai dengan tingginya antusias anak-anak mulai dari usia 4 tahun (belum bersekolah) hingga anak yang menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama. Kegiatan ini juga disambut baik oleh warga (bapak ibu) RW 01 Pucangsawit, ditandai dengan kesediaan beliau meminjamkan pos ronda RT 4 RW 01 Pucangsawit sebagai lokasi kegiatan. Dampak yang dihasilkan dari kegiatan pendampingan belajar kreatif adalah anak-anak dapat merasa bahagia karena dapat mengekspresikan kreatifitas mereka melalui lukisan, mengikuti game yang mengasah motorik, bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan tetap menjaga protokol kesehatan secara ketat, serta mempersiapkan anak-anak untuk kembali produktif beraktifitas setelah pandemi mereda. Kegiatan pendampingan belajar kreatif di RW 01 Kelurahan Pucangsawit sangat bermanfaat dan dampak yang dihasilkan diharapkan dapat berkembang secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** Bimbingan, COVID-19, Kreatifitas, Produktivitas.

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan suatu peristiwa yang tidak pernah disangka oleh manusia manapun. Kecepatan persebaran virus Covid-19 yang amat cepat membuat seluruh dunia porak poranda terutama pada sektor kesehatan. Keganasan covid-19 pada suatu individu dapat menyerang multi organ, menyebabkan komplikasi pada organ spesifik, dan akhirnya berakibat pada kematian (Nalbandian et al., 2021). Keganasan virus ini, juga terbukti dengan tercatatnya 225,680,357 kasus positif di seluruh belahan dunia dengan 4,644,740

kematian hingga 15 September 2021 (WHO, 2021). Orang yang sudah berusia lanjut, penderita komorbid, individu yang sedang menjalani pasca transplantasi serta memiliki riwayat kanker memiliki kontribusi yang tinggi terhadap angka kematian akibat covid-19 ini (Nalbandian et al., 2021). Efek ekstrim dari virus yang berasal dari China ini pada akhirnya memaksa banyak pimpinan negara di dunia melumpuhkan sementara seluruh atau sebagian kegiatan di negaranya masing-masing untuk membendung sirkulasi virus

serta meminimalisir jumlah korban (Liu et al., 2021).

Kebijakan untuk melumpuhkan aktifitas di suatu negara baik seluruhnya ataupun sebagian membawa dampak yang begitu besar pada berbagai sektor selain sektor kesehatan, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan proses yang dianggap paling efektif untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, membimbing, dan mempersiapkan individu yang sehat (Arslan, 2014). Sayangnya, terhitung pada 03 April 2020, sebanyak 188 negara memutuskan untuk menutup akses pembelajaran di bangku sekolah dan hal ini mempengaruhi 90% peserta didik diseluruh dunia (UNICEF<sub>(A)</sub>, 2020). Dihentikannya proses belajar mengajar di bangku sekolah, menimbulkan banyak kekhawatiran bagi masyarakat, seperti bagaimana siswa akan belajar dari rumah, kesiapan pelaksanaan pembelajaran daring, kapan dan bagaimana sekolah akan dimulai kembali (Schleicher, 2020). Penggunaan internet selama pembelajaran daring juga dinilai orangtua memiliki resiko besar terhadap eksploitasi seksual secara online, *cyberbullying*, merebaknya konten berbahaya, dan resiko menggunakan data pribadi peserta didik secara illegal (UNICEF<sub>(A)</sub>, 2020). Tak hanya itu, kekhawatiran orangtua juga ditambah dengan tingginya peningkatan gejala depresi pada anak-anak usia sekolah,

tingginya jumlah siswa dalam bermain game online secara berlebihan dan menggunakan internet secara kompulsif sehingga sangat mengurangi produktivitas siswa (Fernandes et al., 2020). Gelombang kekhawatiran ini tentu merebak luas di kalangan para orangtua, tak terkecuali para orangtua di RW 01 Kelurahan Pucangswit, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Sebagai bentuk respon generasi muda untuk mengurangi rasa khawatir orangtua, dan untuk meningkatkan produktivitas anak-anak usia sekolah (hingga jenjang Sekolah Menengah Pertama), kami kelompok KKN 119 menyelenggarakan kegiatan pendampingan belajar kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan jiwa kompetitif anak-anak usia sekolah di RW 01 Pucangsawit. Manfaat yang dapat diperoleh dari pendampingan belajar kreatif ini adalah anak-anak dapat menghasilkan lukisan sesuai kreatifitas masing-masing, merasa bahagia karena diadakan game yang mengasah motorik sehingga mengurangi resiko munculnya gejala depresi, orangtua dapat melihat anaknya beraktifitas belajar sambil bermain sehingga dapat mengurangi kekhawatiran orangtua, dapat melatih kembali anak-anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan tetap menjaga protokol kesehatan secara ketat, serta mempersiapkan anak-anak untuk

kembali produktif beraktifitas setelah pandemi mereda.

## **METODE**

Kegiatan pendampingan belajar kreatif dilaksanakan di RW 01 kelurahan Pucangsawit, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Pemilihan lokasi untuk diadakannya kegiatan KKN Kelompok 119 ini disesuaikan dengan ketentuan Universitas Negeri Sebelas maret melalui pertimbangan domisili masing-masing mahasiswa KKN. Program kerja Pendampingan belajar kreatif dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2021. Kegiatan pendampingan belajar berlokasi di Pos Ronda Rt 04 Rw 01 Pucangsawit dengan pertimbangan penerapan protokol kesehatan membutuhkan tempat yang luas yang memiliki sirkulasi udara yang memadai. Kegiatan pendampingan belajar diberikan sejumlah 3x yaitu pada Senin, 23 Agustus 2021, Kamis, 26 Agustus 2021, dan Rabu, 01 September 2021 setiap pukul 16.00 WIB. Pelaksanaan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi atau berbeda di setiap pertemuannya untuk menjangkau sisi kognitif, afektif, dan psikomotor anak-anak. Kegiatan ini mendapatkan respon positif dari anak-anak terbukti dengan terus bertambahnya jumlah anak yang berpartisipasi aktif dalam pendampingan di tiap pertemuan.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

### **Pertemuan 1**

Pendampingan Belajar Kreatif pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 23 Agustus 2021 mulai pukul 16.00 WIB. Agenda pertemuan pertama ini adalah mengedukasi anak-anak terkait virus Covid-19 dan protokol kesehatan dengan cara yang menarik dan membantu mereka mengasah kemampuan berfikir serta melatih kemampuan unjuk diri dan kepercayaan diri di depan umum. Pada kegiatan ini anggota KKN 119 mengajarkan berbagai lagu menarik terkait Covid-19 dan cara mencuci tangan yang tepat, kemudian bernyanyi bersama sembari melakukan gerakan yang tepat untuk setiap lirik lagunya, harapannya anak-anak lebih mudah memahami dan senantiasa menerapkan protokol kesehatan dikemudian hari. Pemilihan agenda pertama berupa edukasi terkait Covid-19 adalah karena pemahaman dan perlindungan dari bahaya virus ini harus ditanamkan sedini mungkin, minimal mengenai pemahaman dasar berupa gejala, komplikasi, penyebarannya, dan upaya perlindungan yang dapat dilakukan (UNICEF<sub>(B)</sub>, 2020). Di beberapa negara, walaupun sudah diterapkan kebijakan publik terkait edukasi bahaya covid-19, resiko terpapar virus pada anak-anak masih sangat tinggi (Schleicher, 2020). Sebagai

upaya untuk mengedukasi anak-anak, diperlukan penyampaian yang benar dengan cara mengkontekstualkan penyampaian sesuai dengan karakter spesifik anak seperti kategori umur, dan pemilihan bahasa penyampaian (UNICEF<sub>(B)</sub>, 2020). Dampak yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah timbulnya rasa tanggungjawab untuk senantiasa menjauhkan dari bahaya covid-19 dengan penerapan protokol kesehatan, ditandai dengan inisiatif anak-anak pada pertemuan 2 dan 3 untuk memakai masker dan meminta handsanitizer pada anggota KKN 119.



Gambar 1. Kegiatan Pendampingan Belajar Pertemuan 1 Edukasi Covid-19

Sumber : Dokumentasi Probad

Selain itu anak-anak juga diajak untuk memainkan permainan tebak gaya dengan satu anak menjadi perwakilan maju kedepan untuk memperagakan satu objek yang ditunjukkan oleh anggota KKN dan anak-anak lainnya bertugas untuk menebak apa yang diperagakan. Aktifitas tebak gaya

ini melatih kemampuan anak-anak dalam hal motorik terkait pengenalan bentuk dan persepsi visual (Lincolnshire Community Health Services, 2018), dimana mereka belajar mengenali suatu objek yang diperagakan oleh temannya. Pada kegiatan ini, terdapat hadiah kecil berupa bingkisan (alat tulis) untuk anak-anak yang berhasil menjawab dengan tepat serta untuk anak-anak yang menjadi perwakilan dalam memperagakan tebak gaya. Hadiah diberikan karena anggota KKN 119 menyadari bahwa apresiasi merupakan bentuk penghargaan yang dapat mendukung seorang anak mencerna, menyaring, merasakan, dan lebih termotivasi dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini berkaitan dengan keberanian dalam berekspresi didepan umum dan menyuarakan pendapat dengan lantang (Sampurno, 2017).

## Pertemuan 2

Pendampingan Belajar Kreatif pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Agustus 2021 mulai pukul 16.00 WIB. Agenda pertemuan kedua ini adalah meningkatkan kreatifitas anak-anak dan membantu mereka menyalurkan imajinasi mereka melalui lukisan. Dengan kegiatan melukis ini diharapkan anak-anak dapat berbagi materi tentang apa yang mereka kerjakan, saling memberikan umpan balik yang positif, dan percaya diri dengan apa yang mereka hasilkan nantinya (Arslan,

2014). Pada kegiatan melukis ini setiap anak dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan usia dan jenjang persekolahannya yaitu kelompok dengan anak-anak yang belum memasuki bangku sekolah, jenjang SD kelas 1-3, jenjang SD kelas 4-6, dan jenjang SMP. Setiap individu diberikan kertas gambar berukuran A4 dan setiap kelompok diberikan satu set kuas serta cat untuk melukis juga tissue untuk membersihkan cat yang menetes di lantai. Kegiatan melukis dipilih untuk diberikan pada pendampingan belajar pertemuan kedua karena melukis merupakan sarana yang baik untuk anak-anak dapat bermain dengan imajinasinya masing-masing, karena imajinasi yang baik dipadukan dengan pengalaman spontan akan menjadi sebuah realita (Sampurno, 2017). Kegiatan melukis sendiri merupakan pendidikan berbasis seni yang dapat meningkatkan karakter kepribadian yang sehat, berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, dan berkontribusi dalam membentuk kehidupan anak menjadi sukses dan sistematis (Arslan, 2014). Lukisan yang dibuat oleh anak-anak sejatinya merupakan



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Belajar Pertemuan 2 Melukis  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### **Pertemuan 3**

Pendampingan Belajar Kreatif pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 01 September 2021 mulai pukul 16.00 WIB. Agenda pertemuan ketiga ini adalah meningkatkan kemampuan motorik anak-anak dengan mengadakan game. Pada game ini anak-anak akan diberikan satu kertas berbentuk persegi, lingkaran, bintang, segitiga, dan segi lima. Beberapa ubin telah ditempel dengan isolasi hitam sehingga membentuk beberapa kotak hitam. Aturan bermain dalam permainan ini adalah setiap anak akan mendapatkan satu bentuk tertentu (persegi, lingkaran, dll), kemudian setiap anak berkewajiban untuk menyatukan bentuk objek yang ia bawa dengan objek yang memiliki bentuk serupa yang diletakkan pada ujung kotak hitam. Dalam hal ini anak-anak bebas menentukan jalur menuju ke lokasi objek dengan bentuk serupa dengan syarat hanya boleh

menggunakan 1 kaki. Anak-anak bebas akan menggunakan seluruh kotak atau langsung dalam satu kali lompatan menuju kotak tujuan.

Berdasarkan buku dari Lincolnshire Community Health Services tahun 2018 bahwa kemampuan motorik terdiri dari :

1. Kemampuan inti berupa keseimbangan, kekuatan, kesadaran fokus, kemampuan membedakan kanan kiri, pengintegrasian tubuh, dan skill visual.
2. Kemampuan melompat berupa *jumping*, *hopping* dan *skipping*.
3. Kemampuan motorik halus
4. Kemampuan menulis
5. Kemampuan menggunting
6. Kemampuan menguasai bola
7. Kemampuan menolong diri sendiri seperti menghias, makan, dan minum.

Berdasarkan bentuk kemampuan motorik yang telah disebutkan diatas, game motorik yang diberikan kepada anak-anak RW 01 pucangsawit telah mencakup kemampuan inti berupa keseimbangan dan kekuatan karena permainan hanya menggunakan 1 kaki, kemampuan inti berupa skill visual karena anak-anak dapat membedakan bentuk objek, dan kemampuan melompat saat menentukan jalur menuju lokasi objek diujung kotak.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan Belajar Pertemuan 3 Game Motorik

Sumber : Dokumentasi Pribadi

## PENUTUP

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “**Pendampingan Pembelajaran Kreatif Pada Pelajar Di Rw 01 Kecamatan Pucangsawit, Kelurahan Jebres, Kota Surakarta**” yang telah dilaksanakan yaitu:

1. Pendampingan belajar pertemuan pertama mengangkat tema edukasi Covid-19 yang memberikan dampak pada peningkatan kesadaran untuk menjaga protokol kesehatan secara berkelanjutan dan kegiatan permainan tebak gaya berdampak pada peningkatan motorik anak dalam hal pengenalan suatu bentuk dan persepsi visual.
2. Pendampingan belajar pertemuan kedua mengangkat tema edukasi seni artistik dengan cara melukis yang memberikan dampak pada

peningkatkan karakter anak yang sehat, berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, dan berkontribusi dalam membentuk kehidupan anak menjadi sukses dan sistematis.

3. Pendampingan belajar pertemuan ketiga mengangkat tema skill motorik dengan melaksanakan game yang berdampak pada peningkatan kemampuan inti berupa keseimbangan, kekuatan, dan skill visual serta kemampuan gerakan melompat anak-anak.

### Ucapan Terima Kasih

Atas terselenggaranya kegiatan pengabdian kelompok KKN 119 kepada masyarakat khususnya yang berlokasi di RW 01 Pucangsawit, kami dengan tulus mengucapkan terimakasih kepada :

1. UPKKN LPPM Universitas Sebelas Maret (UNS) yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan KKN periode Juli-Agustus 2021.
2. Bapak Sahirul Alim selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan banyak bantuan berupa masukan terkait pelaksanaan KKN dari kelompok 119.
3. Mbak Dhimastuti selaku *reviewer* yang telah memberikan banyak masukan terkait pembuatan proposal, pendanaan, hingga laporan pertanggungjawaban kelompok KKN 119.

4. Seluruh warga RW 01 Kelurahan Pucangsawit, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta yang telah menerima kehadiran kelompok KKN 119 dengan baik dan telah bekerjasama menyukseskan program kerja yang diadakan.
5. Ketua kelompok KKN 119 yang telah mengkoordinir seluruh anggota dengan baik selama pelaksanaan KKN periode Juli-Agustus 2021.
6. Ainaya dan Tyas selaku bendahara dan sekretaris kelompok KKN 119 yang telah banyak berkontribusi dan memikul beban tanggungjawab selama pelaksanaan kegiatan KKN kelompok 119.
7. Anggota kelompok KKN 119 yang telah berkontribusi dalam menyukseskan pelaksanaan program kerja kelompok KKN 119 pada masyarakat RW 01 Pucangsawit.

### REFERENSI

- Arslan, A. 2014. *A study into the effects of art education on children at the socialisation process*. *Procedia-Social and behavioral Science* 116 (2014) 4414-4118. Doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.900
- Lincolnshire Community Health Services. 2018. *1<sup>st</sup> Move A Gross and Fine Motor Skills Resource*. Lincolnshire County Council.

- <https://www.incolnshirecommunityhealthservices.nhs.uk/our-services/childrens-services/childrens-therapy-services/first-move>
- Liu, S., Eermolieva, T., Cao, G., Chen, G., & Zheng. 2021. *Analyzing the Effectiveness of COVID-19 Lockdown Policies Using the Time-Dependent Reproduction Number and the Regression Discontinuity Framework: Comparison between Countries*. Eng. Proc. 2021, 5, 8. <https://doi.org/10.3390/engproc202105008>
- Fernandes, B., Biswas, U., Mansukhani, R., Vallejo, A., & Essau, C. 2020. *The Impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents*. Doi: 10.21134/rpcna.2020.mon.2056
- Nalbandian, A., Sehgal, K., Gupta, A. et al. 2021. *Post-Acute COVID-19 Syndrome*. *Nat Med* 27, 601-615. <https://doi.org/10.1038/s41591-021-01283-z>
- Sampurno, M. B. T. 2017. *Learning through children's paintings*. Proceeding of 2<sup>nd</sup> International Conference of Arts Language and Culture, 405-413.
- Schleicher, A. 2020. *The Impact of COVID-19 on education insights from education at a glance 2020*.
- UNICEF<sub>(A)</sub>. 2020. *COVID-19 and its implications for protecting children online*.
- UNICEF<sub>(B)</sub>. 2020. *Guidance for Covid-19 Prevention and Control in Schools*.
- WHO. 2021. *WHO Coronavirus (COVID-19) Dashboard*. <https://covid19.who.int/>. diakses pada Kamis, 17 September 2021 pada 16.20 WIB.