

## Menumbuhkan Sebuah Kepribadi Kreatif dengan Dorongan Motivasi di Panti Asuhan Yayasan Nischaya Indonesia

Farah Adzraa Isty<sup>1</sup>, Randa Putra Kasea Sinaga<sup>2</sup>

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

Email: <sup>1</sup>farahadzraa2001@gmail.com, <sup>2</sup>randasinaga@usu.ac.id

### 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. panti asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab khusus. Tanggung jawabnya adalah untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar. Tempat ini juga memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh. Oleh karena itu, anak-anak di sini tetap bisa memperoleh kesempatan yang luas, tepat, dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya. Dengan adanya 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 Praktek Kerja Lapangan II kali ini dilakukan Dengan metode gropwork melalui tahap intervensi secara umum atau general yang terdiri dari Engagement Intake Contract, Asessment, Planning/Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, dan Terminasi. Adapun fokus dari proses penyelesaian masalah klien adalah membuat kegiatan yang menyenangkan yang bisa nenbangkitkan kreativitas pada klien. Diharapkan setelah melakukan praktikum di panti asuhan anak-anak diharapkan dapat mengerti dan memahami bahwa kreativitas penting dalam kehidupan, terutama pada anak usia dini karena dapat membuat anak-anak lebih produktif

**Kata Kunci :** Kreativitas, Panti Asuhan, Motivasi, Praktek Kerja Lapangan

### Abstrak

*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. Children's orphanage is a social welfare business institution that has a special responsibility. His responsibility is to provide social welfare services to neglected children by carrying out sponsorship and alleviation of neglected children. This place also provides substitute parent/guardian services in meeting the physical, mental and social needs of foster children. Therefore, children here can still get broad, appropriate and adequate opportunities for the development of their personality. With the existence of motivation is an internal and external encouragement within a person which is indicated by the desire and interest, encouragement and needs, hopes and aspirations, appreciation, and respect. In Field Work Practice II this time it was carried out using the groupwork method through the general or general intervention phase which consisted 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 doing practicum at the 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 children more productive.*

**Keywords :** *Creativity, Orphanage, Motivation, Field Work Practice*

## PENDAHULUAN

Praktek Kerja Lapangan atau yang sering disebut dengan PKL adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan keahlian kejuruan yang memadukan secara sistematis dan sinkron program pendidikan di sekolah dan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui bekerja di dunia kerja, terarah untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu. Dengan demikian, dalam melaksanakan PKL mahasiswa/mahasiswi berarti dianggap sudah mampu untuk menerapkan segala teori yang diterima saat proses pembelajaran di bangku kuliah. Kegiatan ini juga dijalani oleh salah satu Mahasiswa Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.

Tujuan Praktek Kerja Lapangan II merupakan praktek yang dilakukan secara berkelompok yang fokusnya menggunakan metode Intervensi level makro (groupwork). Pada praktikum II ini mahasiswa diharapkan untuk melakukan kegiatan mengaplikasikan metode groupwork dalam menyelesaikan masalah klien.

Panti asuhan atau lembaga kesejahteraan sosial anak (LKSA) menurut Depsos RI (2004: 4) yaitu suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial anak yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyatuan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas tepat dan memadai bagi.

Cognitive traits merupakan faktor yang membentuk kepribadian kreatif berdasarkan sikap individu tersebut terhadap suatu ilmu pengetahuan. 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 yang disayangi oleh individu tersebut.

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 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

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. (Uno, 2007). 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 dan

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.

Penulis fokus kepada permasalahan anak panti yang mengalami menurunnya kreativitas dan sangat 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.

Sebelum memulai metode yang akan dilakukan kami melakukan pengenalan dengan satu sama lain dengan games-games yang sangat menarik dan siapa yang berhasil menjawab sebuah pertanyaan yang di berikan dari games tersebut akan diberikan hadiah serta kami menyanyi bersama-sama agar membuat anak-anak lebih bersemangat.

## PELAKSANAAN DAN METODE

Pada praktikum ini diharapkan mahasiswa melakukan mengimplementasikan metode groupwork dalam menyelesaikan masalah klien. Karena dalam membantu klien untuk suatu permasalahan akan secara langsung tidak hanya individu tetapi juga ke kelompok. Menurut Zastrow diantaranya sebagai berikut Metode pekerjaan sosial yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dimiliki klien yaitu metode groupwork oleh Zastrow, diantaranya adalah sebagai berikut :

### 1. Engagement, Intake, Contract

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

### 2. Assessment

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

### 3. Perencanaan/Planning

Tahap ini merupakan tahapan yang berisikan tentang rencana strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah klien berdasarkan dari hasil assesment. Isbandi Rukminto Adi dalam bukunya yang berjudul "kesejahteraan sosial" (2013). ia menyebutkan bahwa klien disini perlu dilibatkan, karena setiap klien adalah unik (berbeda satu dengan yang lainnya). Dengan demikian, klien mempunyai peran yang sangat besar atas kesembuhannya sendiri. Pengidentifikasi masalah pada klien serta mencari cara paling cocok untuk menyelesaikan masalah yang klien hadapi, semua hal tersebut dilakukan pada tahap perencanaan. Setelah mendapat informasi yang cukup dan mengetahui kendala yang mereka hadapi dan memutuskan untuk membuat program. 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 anggota.

### 4. Intervensi

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

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

Lalu bermain sambung, saat bermain sambung kata, mereka dan kelompoknya harus menemukan kata-kata yang dapat saling menyambung satu sama lain. 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.



**Gambar 1.** Kegiatan Intervensi

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 kreatifitas mereka cara ini akan sangat membantu besar dalam perubahan dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak.



**Gambar 2.** Kegiatan Intervensi



**Gambar 3.** Kegiatan Intervensi

Setelah itu saya memberikan beberapa motifasi 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”. Weiner (1990), pengertian motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu.

#### 5. 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

saya memastikan apakah sasaran sudah tercapai sesuai dengan tujuan dan 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 saya, sudah terlihat sedikit demi sedikit perubahan yang terjadi mereka terus mereka mulai aktif dalam berkreaitifitas dan mereka mulai banyak berbicara untuk satu sama lain dan berani bicara kepada orang baru yang mereka kenal dan percayai.

#### 6. Terminasi

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

### HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 4.** Hasil dan Pembahasan

Setelah perencanaan dan pelaksanaan Intervensi dilakukan, ada perubahan yang signifikan dan menunjukkan sebuah dampak yang sangat positif besar bagi anak-anak panti, anak-anak sudah mampu mengasah kemampuan nya dan terus bersemangat saat bermain dan melakukan kegiatan yang ada di panti. Dengan adanya menginspirasi sebuah salah satu objek dikembangkan secara berkelompok dan kemudian diselesaikan secara perorangan lagi menyebabkan anak ingin tahu dan ingin menyelesaikan sendiri. Contoh dengan menggambar misalnya akan membuat anak-anak selalu ingin mencoba dan mengembangkan imajinasi yang ada tanpa merasa takut salah.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Pelaksanaan praktik kerja lapangan membawa dampak positif bagi anak-anak di panti asuhan. Diharapkan dengan adanya praktik ini diharapkan sedikit banyaknya dapat memberikan dampak positif terhadap pihak-pihak terkait. Kegiatan pelaksanaan ini mendapat sambutan, perhatian serta tanggapan yang baik dari anak-anak panti, pengasuh, pengelola lembaga dan kepala lembaga tersebut. penulis berharap agar kiranya kegiatan program yang telah dijalankan tidak berhenti sampai di sini saja. Pengasuh juga dapat berpartisipasi dalam melanjutkan program ini demi mendorong kreatifitas 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 dan 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 kreatifitas 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. Pengasuh juga dapat berpartisipasi dalam melanjutkan program tersebut demi menciptakan dan membentuk kreatifitas anak panti yang berbudi pekerti baik. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu mengoptimalkan potensi serta kemampuan kepada anak-anak .

### **SARAN**

Melalui peraktek kerja lapangan terciptalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan ini dan sanat di harapkan anak-anak bisa mengekspresikan dirinya dan terus lebih kreatif dan bisa mengekspresikan diri mereka sendiri. Pengembangan kreatifitas sangat penting untuk anak-anak

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan Terima Kasih saya sampaikan kepada Panti Asuhan Nischaya Indonesia karena sudah mengizinkan saya untuk melakukan kegiatan PKL II saya. Selain itu ucapan terima kasih saya sampaikan 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 kepada saya dan teman – teman saya dalam pelaksanaan kegiatan PKL II.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Isbandi Rukminto Adi (2018). Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, DanKajian Pembangunan). Depok : PT Rajawali Persada.
- Adi Fahrudin, Ph.D (2018). Pengantar Kesejahteraan Sosial. Bandung : PT Refika Aditama. Sugeng Pujileksono, Syarif Muhidin Abdurahman dkk (2018). Dasar - Dasar Praktik Pekerjaan Sosial. Malang.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2010). The Cambridge handbook of creativity. Cambridge University Press.
- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak.