

Peningkatan Kreatifitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Mewarnai dan Sosialisasi dengan Film Bullying di SD Negeri Sindon 1

Increasing Student Creativity Through Coloring Competition Activities and Socialization with the Bullying Film at Sindon 1 Elementary School

Erna Indriastiningsih¹, Afif Mar'ah Iftinan Nur Firdaus², Nanding Arief Ekhsandy³,
Agung Widiyanto Fajar Sutrisno⁴, Bekti Nugrahad⁵ . Annisa Indah Mutiasari ⁶

¹⁻⁶Universitas Sahid Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144

Korespondensi penulis: [*ernaindriasti@usahidsolo.ac.id](mailto:ernaindriasti@usahidsolo.ac.id)

Article History:

Received: Mei 27, 2024;

Revised: Juni 12, 2024;

Accepted: Juni 28, 2024;

Published: Juni 30, 2024;

Keywords: Creativity, Coloring, Socialization and Bullying

Abstract: Real Work Lecture (KKN) activities are carried out outside campus with the aim of increasing the relevance of higher education to development and society's need for science, technology and art to carry out development which is increasing, where students' perceptions of the relevance of the curriculum studied on campus with the reality of development in society. Where the aim of the Real Work Lecture is to guide and direct students in increasing creativity through coloring competition activities and socialization through bullying films at Sindon 1 State Elementary School. This research uses a qualitative type of research in this activity, coloring picture competitions with plant and animal themes for grades 1-3 and screening of films about bullying for grades 4-6. The implementation method approach uses two types, namely the student education approach with the student companion model, while the data collection process is carried out using participant observation techniques and literature study using the Miles and Huberman analysis model but supplemented with data triangulation tests. The results of the activity showed that students' creativity with the picture coloring competition and socialization through showing films about bullying went according to expectations, as evidenced by the participation of all students in grades 1-3 and grades 4-6. The level of enthusiasm is high due to their participation in delivering material and practical activities and students are able to understand the theory and knowledge related to the process of coloring pictures and there is awareness among students to live in harmony, respect and help each other and not carry out bullying which is detrimental to friends.

Abstrak: Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan diluar kampus dengan maksud meningkatkan relevansi pendidikan tinggi dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat akan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni untuk melaksanakan pembangunan yang semakin meningkat, dimana persepsi mahasiswa tentang relevansi antara kurikulum yang dipelajari dikampus dengan realita pembangunan dalam masyarakat. Dimana Tujuan Kuliah Kerja Nyata untuk membimbing dan mengarahkan kepada siswa dalam meningkatkan kreatifitas melalui kegiatan lomba mewarnai dan sosialisasi melalui film bullying di SD Negeri Sindon 1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dalam ini kegiatan lomba mewarnai gambar bertema tumbuhan dan hewan kelas 1-3 dan pemutaran film tentang bullying untuk kelas 4-6. Pendekatan metode pelaksanaan menggunakan dua jenis yaitu pendekatan pendidikan siswa dengan model pendamping mahasiswa sedangkan proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik obersvasi partisipan dan studi kepustakaan dengan model analisis Miles dan Huberman namun ditambah dengan uji triangulasi data. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kreatifitas siswa dengan kegiatan lomba mewarnai gambar dan sosialiasi melalui penayangan film tentang bullying berjalan sesuai dengan harapan dibuktikan dengan diikuti seluruh siswa kelas 1-3 dan kelas 4-6. Tingkat

antusias tinggi karena peran serta dalam menyampaikan materi dan kegiatan praktek dan siswa mampu memahami teori dan pengetahuan terkait proses mewarnai gambar dan adanya kesadaran siswa untuk hidup rukun, saling menghargai dan saling menolong dan tidak melakukan bullying yang merugikan teman.

Kata Kunci: Kreatifitas, Mewarnai, Sosialisasi dan *Bullying*

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu di Indonesia. Kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat dengan tujuan memberikan penyuluhan dan bimbingan yang berada suatu daerah tersebut. Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilakukan di Desa Sindon dilakukan dalam bentuk sumbangsih lembaga pendidikan dalam proses pembangunan dan penyebaran pengetahuan di masyarakat Desa Sindon. Proses pengabdian terhadap masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian dilakukan dengan melaksanakan beberapa kegiatan baik kegiatan pendamping mahasiswa, pembimbingan, penyuluhan dan pendidikan kepada masyarakat umumnya dan mendidik dan meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas kepada siswa sekolah pada khususnya. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) diselenggarakan oleh Universitas Sahid Surakarta memiliki tujuan untuk mengabdikan kepada masyarakat sekitar yang bertempat di Desa Sindon kabupaten Boyolali.

Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada siswa di SD Negeri Sindon 1 Boyolali dengan cara memberikan pendidikan yang berbasis kreatifitas. Kreativitas dapat dilihat dari 4P yaitu : P1 yaitu pribadi (person) yaitu kreativitas adalah sesuatu ungkapan seseorang untuk menuangkan ide kreatifnya untuk menghasilkan sesuatu, P2 yaitu pendorong (press) yaitu pengaruh orang tua dan lingkungan untuk mendapatkan bakat kreatif anak, P3 yaitu proses (process) merangsang anak untuk mengembangkan ide kreatif dengan melakukan sebuah kegiatan yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang baik, P4 yaitu produk (product) yaitu seseorang yang dapat menciptakan sesuatu dengan melibatkan dirinya (kesibukan dan kegiatan) kreatif. Kreatifitas sangat berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak. Mengembangkan kreatifitas merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak mulai dasar. Karena pada masa ini potensi kreatifitas anak sedang dalam puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Potensi kreatifitas yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kreatifitas anak yaitu kreatifitas anak dalam mewarnai gambar. Kegiatan dalam hal mewarnai bagi anak sangat bermanfaat selain bermanfaat bagi perkembangan motorik halus anak juga dapat mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya. Sebagian besar siswa di SD Negeri 1 Sindon antusias pada mata pelajaran mewarnai. Untuk mengasah kreatifitas. imajinasi anak

dan sebagai sarana menyalurkan bakat dan mencapaikan mengedukasi (pendidikan) anak agar tidak pasif sesuai dengan alam pikirannya anak tersebut. Siswa SD Negeri 1 Sindon dibagikan gambar, kemudian mereka diminta untuk memberi warna pada gambar tersebut. Penilaian mewarnai terfokuskan terhadap keindahan serta kerapian hasil dalam mewarnai. Bagi siswa yang menang akan diberikan hadiah sebagai kenang-kenangan.

Sasaran pendamping mahasiswa adalah siswa karena pendamping mahasiswa mewarnai selain bertujuan untuk mengenalkan bentuk-bentuk kesenian, namun juga berfungsi untuk memberikan suasana baru bagi anak-anak disaat jenuh dengan pemberian materi akademik. Disamping itu pula mewarnai sangat penting dalam usaha pengembangan kecerdasan sosio-emosional anak. Kecerdasan emosional berkaitan dengan pembangunan dan penguatan pendidikan karakter yang berdasarkan konsep-konsep nilai pendidikan. Mewarnai sebagai sebuah kesenian memiliki peranan yang cukup penting karena bagi anak, proses kesenian merupakan perkembangan atas eksistensi dirinya. Mewarnai pula merupakan sebuah kegiatan dimana siswa menuangkan segala pemikiran, imajinasinya dalam berbagai bentuk yang akan mengarah kepada pengasahan atas kreatifitasnya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada siswa di SD Negeri Sindon 1 Boyolali tidak hanya dengan melakukan kegiatan lomba mewarnai tetapi juga mensosialisasikan pentingnya pergaulan siswa di sekolah maupun di luar sekolah melalui pemutaran film. Tujuan dari pergaulan antar siswa agar tidak terjadinya bulliying. Bulliying merupakan salah satu bentuk kekerasan anak (*child abuse*) yang dilakukan teman sebaya kepada anak yang lebih 'rendah' atau lebih lemah untuk mendapatkan keuntungan atau kepuasan tertentu. Budaya *bulliying* (kekerasan) atas nama senioritas masih terus terjadi di kalangan peserta didik di sekolah dasar, biasanya bulliying terjadi berulang kali, bahkan ada yang dilakukan secara terencana. Guna menanggulangi permasalahan tersebut pendidikan karakter merupakan salah satu cara atau sarana untuk memperbaiki moral siswa khususnya di sekolah dasar. Disinilah peran pendidik sangat diperlukan untuk mengajarkan dan menerapkan pendidikan karakter kepada peserta didik.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka KKN Universitas Sahid Surakarta mengadakan lomba Mewarnai dan mensosialisasikan melalui film bulliying di SD Negeri 1 Sindon. Kegiatan KKN dilengkapi hasil dari survey telah dilakukan di SD Negeri 1 Sindon bahwa siswa mempunyai kreatifitas yang tinggi mewarnai gambar sesuai dengan aslinya, siswa bisa menjelaskan apa yang diwarnainya, bisa menjelaskan makna gambar, bahkan cenderung mewarnai gambar hanya dengan beraneka ragam warna dan dalam pergaulan antar siswa tidak terjadinya saling menyakiti (*bulliying*) dan mereka saling bekerjasama antar teman. Sehingga

disusunlah program kerja bertemakan “Peningkatan Kreatifitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Mewarnai Dan Sosialisasi Melalui Film Bullying Di Sd Negeri Sindon 1”

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini tentang kegiatan lomba mewarnai gambar yang bertema tumbuhan dan hewan. Penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar kelas 1-3 untuk mewarnai gambar dan pemutaran film tentang bullying untuk kelas 4-6 di SD Negeri 1. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di sekolah dasar Sindon I Boyolali. Metode pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan metode pelaksanaan dan metode pengumpulan dan analisis data. Pendekatan metode pelaksanaan menggunakan dua jenis yaitu pendekatan pendidikan siswa dengan model pendamping mahasiswa sedangkan proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipan dan studi kepustakaan dengan model analisis Miles dan Huberman namun ditambah dengan uji triangulasi data.

Konsep pendidikan masyarakat mengacu kepada pengertiannya sebagai suatu proses yang menuntut dan menekankan peran aktif dan partisipasi masyarakat dimana dalam prosedurnya proses pendidikan diarahkan untuk membangun segala potensi dan sumber daya yang ada dimasyarakat. Pendamping mahasiswa dalam kegiatan mewarnai gambar ini mengacu kepada pemaknaan suatu konsep kegiatan yang menekankan kepada pengembangan teori menjadi praktik, proses ini bertujuan untuk membangun konsep pengetahuan dalam tataran teori menjadi keahlian dan keterampilan dalam hal-hal tertentu. Kegiatan mewarnai gambar dengan pendekatan pendamping mahasiswa pada proses pendidikan di masyarakat bermakna proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan mewarnai gambar tema tumbuhan dan hewan dengan mengikutsertakan siswa SD Negeri 1 Sindon untuk berperan mengembangkan kreatifitas siswa pada bidang seni rupa dan adanya kesadaran terhadap siswa untuk saling menghargai dan hidup rukun serta tidak adanya bullying di sekolah.

Metode pengumpulan data mendasarkan prosesnya pada jenis studi kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan dan studi dokumentasi. Observasi partisipan adalah jenis model pengamatan dimana pengamat bukan hanya sebagai pengamat yang mengamati objek dan subjek namun juga ikut terlibat didalam kegiatan objek dan subjek yang dilakukan. Studi dokumentasi dengan menganalisis dan mengkaji bentuk-bentuk dokumentasi yang relevan dengan objek penelitian.

Langkah-langkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dimana data direduksi, disajikan dalam pola-pola tertentu dan disimpulkan kemudian divalidasi menggunakan model triangulasi teknik. Langkah-langkah ini menggunakan proses ketika

kegiatan mewarnai gambar dan sosialisasi dilaksanakan, setiap prosesnya diamati kemudian didokumentasikan, data hasil observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis.

3. HASIL

a. Tahapan Persiapan Desain Gambar

Desain merupakan salah satu proses pendamping mahasiswa dan pembelajaran mengacu kepada penggunaan desain secara instruksional, kaitannya kegiatan-kegiatan mewarnai gambar ini, desain mengacu pada seperangkat konsep dan sistem yang didalamnya terdiri atas tahapan-tahapan rancangan yang merupakan gambaran besar proses kegiatan keseluruhan. Desain instruksional atau desain pembelajaran adalah seperangkat unsur yang membentuk sistem dalam proses pembelajaran, unsur- unsur tersebut merupakan tahapan-tahapan perancangan namun setiap unsur tidak berdiri sendiri namun saling berkaitan sehingga membentuk proses pembelajaran secara utuh dan terencana. Proses pendamping mahasiswa maka desain instruksional diringkas sesuai hasil analisis kepustakaan dalam beberapa proses yaitu analisis kebutuhan peserta didik, desain model, strategi dan media, pengembangan materi, rancangan pelaksanaan dan evaluasi proses.

- 1) Analisis kebutuhan mengacu kepada karakteristik siswa dalam kegiatan mewarnai gambar, sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar kelas 1-3, sehingga pemilihan materi gambar yang bertema tentang tumbuhan dan hewan.
- 2) Desain metode, strategi dan media, pada tahap ini setelah menganalisis kebutuhan peserta didik maka menyesuaikan model, strategi dan media pendamping mahasiswa dan pembelajaran. Istilah metode pembelajaran memiliki makna cara pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran mengacu pemaknaannya sebagai rencana yang disusun secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah sarana perantara bagaimana pengetahuan disampaikan dari sumber pengetahuan kepada penerima pengetahuan. Maka dalam tahap ini strategi dan metode yang digunakan dalam proses pendamping mahasiswa dan pembelajaran mewarnai gambar menggunakan metode demonstrasi dan ceramah dimana pendampingan mahasiswa memberikan materi dalam bentuk teori dengan teknik ceramah dan mendemonstrasikan proses mewarnai gambar dengan mencontohkan secara langsung pada media papan tulis yang kemudian diikuti dan dipraktikkan oleh peserta didik pada media kertas yang sudah diberikan.
- 3) Pengembangan materi dilakukan dengan membuat dan menyusun materi sesederhana mungkin, mengingat sasaran kegiatan yaitu siswa yang belum tentu memahami dan

- mengetahui bentuk gambar tumbuhan dan hewan. Secara sederhana bahwa materi yang disusun hanya berisikan pengertian gambar, jenis gambar dan bentuk gambar sederhana.
- 4) Penyusunan proses pelaksanaan dilakukan dengan mengadaptasi proses kegiatan yang menyenangkan. Perancangan pendamping mahasiswa dibuat menyesuaikan situasi dan keadaan sasaran kegiatan yaitu siswa sehingga dalam prosesnya akan digabungkan dengan kegiatan bermain dan bernyanyi sehingga siswa tidak cepat bosan saat kegiatan dilakukan. Ada tiga bagian dalam pelaksanaan pendamping mahasiswa yaitu kegiatan utama berupa pengucapan salam, perkenalan diri baik pendampingan mahasiswa dengan peserta lomba, apersepsi singkat. Kegiatan inti dilakukan dengan pemberian materi secara singkat, kegiatan demonstrasi dan praktik. Kegiatan penutup berupa refleksi dengan memberikan penyimpulan hasil lomba.
 - 5) Evaluasi dilakukan dengan menggunakan alat ukur berupa pengamatan langsung selama proses kegiatan dan melihat hasil karya peserta lomba setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Kegiatan

1. Kegiatan Mewarnai Gambar

Kegiatan pertama dilakukan dengan mengucapkan salam selamat pagi kepada semua siswa. Proses pengucapan salam terdapat doa dan harapan bahwa dalam proses kegiatan mewarnai gambar semoga lancar dan tanpa kendala. Selanjutnya adalah perkenalan diri antara pendampingan mahasiswa dengan peserta didik dan dilanjutkan dengan pemberian apersepsi dengan pertanyaan tahukah apa itu gambar dan pernahkan melihat bentuk-bentuk gambar kemudian memperlihatkan contoh-contoh melalui media gambar tumbuhan dan hewan. Apersepsi bertujuan untuk memberikan pemahaman dan stimulus kepada peserta lomba sehingga tertarik dengan materi yang akan diberikan.

Setelah tahapan pada kegiatan kedua dilakukan, dilanjutkan dengan masuk pada kegiatan utama. Dalam kegiatan utama ini terdapat dua tahapan yaitu pemberian pengarahan materi serta demonstrasi seperti terlihat pada **Gambar 1**, kemudian dilanjutkan dengan pembimbingan secara langsung sehingga peserta lomba adanya motivasi karena adanya interaksi antara pendamping mahasiswa dengan siswa. Materi yang diberikan berupa pemahaman mengenai gambar Tumbuhan dan Hewan dan bagaimana proses mewarnai gambar.

Dilihat secara visualnya bentuk-bentuk alam tersebut terklasifikasi dalam wujud stiliran benda-benda alam, hewan, dedaunan dan bentuk-bentuk lainnya [16].



Gambar 1. Pendamping Mahasiswa memberikan Pengarahan Langsung terhadap peserta lomba Mewarnai Tema Tumbuhan Dan Hewan

Pada gambar 1 ini menunjukkan bahwa pendamping mahasiswa memberikan pengarahannya bagaimana mewarnai gambar sesuai dengan bentuk dan maksudnya. Tujuan dari pelaksanaan ini diharapkan peserta bisa menjelaskan maksud dari gambar yang diwarnai, mampu mewarnai sesuai imajinasinya, dan mampu menggambarkan (mengepresikan) diri dengan gambar yang bertema tumbuhan dan hewan.



Gambar 2. Antusias Peserta Siswa dalam mengikuti lomba mewarnai bertema Tumbuhan Dan Hewan

Pada gambar 2 ini menunjukkan bahwa adanya antusias dari peserta lomba mewarnai dengan bertema Tumbuhan Dan Hewan. Tujuan ini memberikan bekal kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas cara berpikir dengan melalui gambar. Kreatifitas yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak dalam imajinasinya. Pengembangan kreatifitas salah satu kegiatan untuk mengembangkan potensi anak sejak dasar (dini). Masa yang masih kecil akan memberikan potensi untuk menciptakan kreatifitas anak sedang dalam puncak perkembangan cara pikir untuk bisa diarahkan dan diasah kemampuannya. Siswa yang memiliki Potensi kreatifitas bisa diwujudkan dengan perkembangan kreatifitas anak yaitu kreatifitas anak dalam mewarnai gambar.



Gambar 3. Pendamping Mahasiswa Memberikan Motivasi kepada Peserta Lomba

Pada gambar 3 ini menunjukkan bahwa pendamping mahasiswa memberikan motivasi kepada salah satu peserta lomba untuk bisa mengepresikan mewarnai gambar. Kegiatan mewarnai digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri dan membantu siswa dalam berkomunikasi. Proses kreatif yang dibangun saat menggambar dan mewarnai bertujuan untuk mengelola perilaku, dan membantu siswa mendapatkan solusi yang belum bisa dipahaminya yang bertema tumbuhan dan hewan. Proses pemberian motivasi langsung dalam tahap kegiatan utama berfungsi untuk mengadakan interaksi secara langsung kepada peserta lomba. Interaksi yang terjalin disamping untuk melihat sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi gambar yang sudah dijelaskan juga untuk mengadakan pengamatan dan pemberian motivasi sehingga peserta lomba dapat secara aktif mengembangkan keterampilannya. Interaksi yang terjalin juga untuk membangun stimulus kepada peserta siswa untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya melalui kebebasan untuk mewarnai gambar sesuai dengan kemampuan peserta lomba. Tujuan ini untuk membangun karakter siswa dan kreatifitasnya, bahwa dalam proses pendidikan karakter interaksi yang mendalam antara pendidik dan peserta didik menjadi salah satu media dalam menginternalisasi nilai-nilai sehingga terbangun pemahaman dan kesadaran dalam penguatan karakter secara internal peserta didik.

2. Kegiatan Mensosialisasi Melalui Film Bullying

Mahasiswa KKN melakukan kegiatan mensosialisasi Melalui Film Bullying dengan menayangkan film bullying terhadap siswa di SD Negeri 1 Sindon. Proses evaluasi kegiatan mensosialisasi Melalui Film Bullying seperti terlihat **Gambar 4**.



Gambar 4. Kegiatan Mensosialisasi Melalui Film Bullying.

Pada gambar 4 ini menunjukkan bahwa pendamping mahasiswa memberikan keterangan tentang film bullying terhadap siswa-siswa SD. Sindon 1. Tujuan dari penayangan film ini supaya siswa mendapatkan pengetahuan tentang bullying, mengetahui bentuk dan faktor yang mempengaruhi adanya bullying, jenis bullying serta cara melawan bullying agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi kondisi psikis. Manfaat pelaksanaan kegiatan ini bagi sekolah, yaitu adanya kesadaran pihak sekolah terhadap dampak buruk perilaku bullying sehingga dapat melakukan berbagai kebijakan untuk mengurangi dan mencegah terjadinya kasus bullying di sekolah. Harapan penayangan film tentang bullying ini memberikan arahan supaya adanya saling menghargai dan saling tolong menolong antar teman di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Lingkungan sekolah yang nyaman dan tenang akan membantu proses belajar mengajar siswa dengan baik dan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Evaluasi Kegiatan Pendamping mahasiswa Mewarnai Gambar

Tahap evaluasi sebagai bentuk pengukuran sejauh mana keberhasilan pendamping mahasiswa ini dilakukan menggunakan pendekatan observasi dengan model konstruktivisme. Pendampingan mahasiswa saat memberikan bimbingan secara langsung dan mengamati peserta lomba memahami teori dan praktik dalam mewarnai gambar secara sederhana sesuai dengan gambar dengan bentuk dan maknanya. Pendekatan konstruktivisme digunakan bukan mengacu kepada hasil dari mewarnai gambar yang mampu dibuat namun menekankan kepada sejauh mana peserta lomba memahami proses tahap demi tahap dasar mewarnai bentuk gambar. Proses evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan observasi seperti terlihat pada



Gambar 5. Kegiatan Evaluasi Kegiatan.

Pada gambar 5 ini menunjukkan bahwa adanya evaluasi kegiatan lomba mewarnai gambar bertema tumbuhan dan hewan. Dari penilaian penampingan mahasiswa menilai bahwa sebagian besar peserta lomba sudah memahami dan mengetahui proses mewarnai bentuk-bentuk dasar gambar, sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan secara mandiri, terampil dalam mewarnai gambar.

4. KESIMPULAN

Berdasar hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Sindon 1 dengan kegiatan lomba mewarnai dan sosialisasi melalui penayangan film tentang bullying menunjukkan berjalan sesuai dengan harapan. Kegiatan ini diikuti seluruh siswa kelas 1-3 untuk lomba mewarnai dan kelas 4-6 dalam sosialisasi film bullying. Ini membuktikan bahwa tingkat antusias dalam ikut serta dalam seluruh rangkaian baik dari menyampaikan materi sampai dengan kegiatan praktek tersebut. Siswa mampu memahami teori dan pengetahuan terkait proses mewarnai gambar tumbuhan dan hewan dan paham pentingnya kesadaran siswa untuk hidup rukun, saling menghargai dan saling menolong dan tidak melakukan bullying yang merugikan teman.

Pelaksanaan kegiatan ini masih adanya kendala terutama waktu pelaksanaan yang singkat, sehingga memberikan dampak kurang maksimal proses pelaksanaan pendamping mahasiswa dalam kegiatan KKN di Desa Sindon. Waktu yang terbatas kegiatan KKN ini, diharapkan kegiatan serupa dapat direncanakan dan dilanjutkan untuk peneliti dimasa yang akan datang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat. Perangkat Desa Sindon yang telah memfasilitasi kegiatan KKN. Teruntuk ibu Erna indriastiningsih, S.T.,M.T selaku pembimbing pelaksanaan KKN yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan intruksi dan pengarahan berjalannya kegiatan ini. Tak lupa buat teman-teman yang terlibat dalam

kegiatan dan penyusunan laporan ini semoga memberikan nilai positif kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Press.
- Febrianti, I., & Tajir, H. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Anak di Masa Pandemi Dengan Mengasah Imajinasi Melalui Kegiatan Mewarnai. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(88), 63–70.
- Harding, D., Kadiyono, A. L., Hidayat, Y., & Yuniarti, N. (2018). Pendamping mahasiswa dan Pengembangan SDM Sebagai Salah Satu Upaya Menjawab Tantangan MEA. *Jurnal Psikologi Sains Dan Profesi*, 2(2), 185–192.
- Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Alfabeta.
- Leoniya. (2013). Pengembangan Kreativitas Seni Mewarnai Melalui Terapi Menggambar Pada Anak Tk. Diakses dari <https://leoniya.wordpress.com/2013/11/09/233>
- Maharlika, F. (2018). Studi Multikultural Pada Gambar Papatraan: Patra Cina. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i1.478>
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (E. Kuswandi (Ed.); 1st ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Pamilu, Anik. (2007). *Mengembangkan Kreativitas Dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Desain Pembelajaran (Cetakan ke-1)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Jakarta: Alfabeta.
- Suharto, T. (2005). Konsep Dasar Pendidikan Berbasis Masyarakat. *Cakrawala Pendidikan*, XXIV(3), 323–346.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syadzili, M. F. R. (2018). Peran Desain Pembelajaran dalam Pengembangan Moral Anak didik. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 128–135.
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), 35–56.