

Pengembangan Kreativitas Anak Panti Asuhan Graha Yatim Dhuafa Solo melalui Implementasi *Project-Based Learning*: Berbagi Warna, Mengukir Makna

**Sucilia Tri Lestari¹, Rahmatika², Fatin Fadila³, Zahra Maulidya Najla⁴,
Hudzaifah⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Tiga Serangkai, Indonesia

Received : 1 Juli 2026, Revised : 11 Juli 2026, Published : 17 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Sucilia Tri Lestari

E-mail: suciliatrillestari@tsu.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak panti asuhan Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo melalui implementasi Project-Based Learning (PjBL) dalam program "Berbagi Warna, Mengukir Makna". Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Participatory Action Research (PAR) yang meliputi tahapan identifikasi dan observasi awal, perencanaan program, implementasi model pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode storytelling dan aktivitas proyek berupa menggambar serta mewarnai tas kanvas sebagai media untuk mengekspresikan ide dan imajinasi anak. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan penilaian hasil karya menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup aspek orisinalitas, kelancaran ide, penggunaan warna, dan elaborasi karya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan serta mendukung pengembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil penilaian karya, sebanyak 60% peserta berada pada kategori kreativitas tinggi, 32% kategori sedang, dan 8% kategori rendah. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif strategi dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri anak pada lingkungan pendidikan nonformal.

Kata kunci - kreativitas, project-based learning, storytelling, pengabdian masyarakat, panti asuhan

Abstract

This community service activity aims to develop the creativity of children at Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo through the implementation of Project-Based Learning (PjBL) in the program "Berbagi Warna, Mengukir Makna". The method used in this activity was Participatory Action Research (PAR), which consisted of several stages, including initial identification and observation, program planning, implementation of the learning model, and evaluation and reflection. The activity was carried out through storytelling methods and project activities in the form of drawing and coloring canvas bags as a medium for expressing children's ideas and imagination. The evaluation was conducted through observation of the learning process and assessment of students' artworks using a creativity rubric covering aspects of originality, idea development, color utilization, and artwork elaboration. The results showed that the implementation of Project-Based Learning was able to create an active and enjoyable learning experience while supporting the development of children's creativity. Based on the artwork assessment, 60% of participants were categorized as having high creativity, 32% as moderate, and 8% as low. This activity indicates that project-based learning can be an alternative strategy to develop children's creativity and self-expression in non-formal education settings.

Keywords - creativity, project-based learning, storytelling, community service, orphanage

How To Cite : Lestari, S. T., Rahmatika, R., Fadila, F., Najla, Z. M., & Hudzaifah, H. (2026). Pengembangan Kreativitas Anak Panti Asuhan Graha Yatim Dhuafa Solo melalui Implementasi Project-Based Learning: Berbagi Warna, Mengukir Makna. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(4), 5977 - 5985. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i4.1548>

Copyright ©2026 Sucilia Tri Lestari, Rahmatika, Fatin Fadhila, Hudzaifah Hudzaifah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap anak, termasuk anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Namun, dalam praktiknya anak-anak di panti asuhan seringkali menghadapi keterbatasan dalam akses terhadap pembelajaran yang variatif, kreatif, dan menyenangkan. Kegiatan belajar yang monoton serta keterbatasan media pembelajaran dapat berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kreativitas dan ekspresi diri anak (Indah & Purwanti, 2022).

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar. Melalui kreativitas, anak mampu mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi yang dimilikinya (Vásquez, 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik anak secara seimbang. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Project-Based Learning (PjBL) yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan menghasilkan suatu karya nyata (Handaka et al., 2023). Selain itu, metode storytelling atau bercerita juga memiliki peran penting dalam merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif anak (Hurtado-Mazeyra et al., 2022). Melalui cerita, anak dapat membangun pemahaman, mengembangkan daya khayal, serta mengekspresikan gagasan dalam bentuk karya. Integrasi antara storytelling dan PjBL diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran aktif, seperti *Project-Based Learning* (PjBL), mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik melalui kegiatan yang menghasilkan karya nyata (Putri et al., 2023). Hasil pengabdian yang dilakukan Mubarak menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan kreativitas peserta melalui aktivitas menghasilkan produk. Model Project-Based Learning mendukung keterlibatan peserta didik karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung, eksplorasi ide, dan penciptaan produk yang mendorong munculnya kreativitas serta rasa memiliki terhadap proses belajar (Mubarak et al., 2025). Selain itu, penggunaan metode *storytelling* juga terbukti efektif dalam merangsang imajinasi, meningkatkan minat belajar, serta membantu anak dalam mengekspresikan gagasan secara lebih bebas (Maknun & Adelia, 2023). Integrasi kedua pendekatan tersebut dinilai memiliki potensi yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, khususnya di lingkungan pendidikan nonformal.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo melalui program "*Berbagi Warna, Mengukir Makna*" sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak melalui implementasi *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan metode *storytelling*. Kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk aktivitas menggambar dan mewarnai pada media tas kanvas sebagai produk pembelajaran.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak panti asuhan melalui penerapan *Project-Based Learning*, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan imajinasi melalui karya seni.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo pada tanggal 15 Mei 2026 dengan durasi kegiatan selama 1 hari yang berlangsung selama kurang lebih 4–5 jam. Program ini melibatkan 25 anak panti asuhan sebagai peserta utama serta didampingi oleh dosen dan mahasiswa UKM Forum of Volunteer Universitas Tiga Serangkai sebagai fasilitator. Rangkaian kegiatan meliputi penyampaian materi melalui *storytelling*, pelaksanaan proyek menggambar dan mewarnai tas kanvas, presentasi hasil karya, serta refleksi kegiatan.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Persiapan	Observasi awal dan koordinasi dengan pengelola panti	21 April 2026
Perencanaan	Penyusunan perangkat pembelajaran dan media	1 Mei 2026
Pelaksanaan	Pembelajaran berbasis <i>Project-Based Learning</i> yang dipadukan dengan metode <i>storytelling</i> .	15 Mei 2026
Evaluasi	Penilaian kreativitas dan refleksi kegiatan	15 Mei 2026

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*, yaitu metode yang menekankan pada kolaborasi aktif anak panti asuhan Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo (Chandra et al., 2026). Tahapan metode *Participatory Action Research (PAR)* yang diterapkan dalam pengabdian ini meliputi identifikasi dan observasi awal, perencanaan program, implementasi tindakan, serta evaluasi dan refleksi. Tahapan tersebut menekankan keterlibatan aktif antara tim pelaksana dan mitra dalam setiap proses kegiatan secara kolaboratif (Kemmis et al., 2014). Tahapan tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

1. Identifikasi dan Observasi Awal

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi dan kebutuhan anak-anak di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo sebagai dasar penyusunan program pengabdian. Kegiatan meliputi observasi langsung terhadap aktivitas belajar anak, identifikasi karakteristik peserta, serta penggalian informasi terkait metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Selain itu, dilakukan diskusi dengan pengasuh panti untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi, khususnya dalam pengembangan kreativitas anak. Pelibatan mitra dalam proses identifikasi masalah merupakan salah satu prinsip utama *Participatory Action Research* untuk menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Chevalier & Buckles, 2019). Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang program pembelajaran yang sesuai dan tepat sasaran.



Gambar 1. Observasi Awal

2. Perencanaan Program

Kegiatan diawali dengan penyusunan rancangan *Project-Based Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik anak di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo. Pada tahap ini dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Selain itu, dilakukan

koordinasi dengan pihak panti asuhan guna memastikan pelaksanaan program dapat berlangsung secara optimal.

3. Implementasi Model Pembelajaran

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan metode *storytelling*. Kegiatan ini diikuti oleh 25 anak di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo yang didampingi oleh dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator. Kegiatan diawali dengan penyampaian cerita inspiratif sebagai stimulus untuk merangsang imajinasi anak. Selanjutnya peserta diajak mengeksplorasi ide melalui pembuatan sketsa sederhana, kemudian menggambar dan mewarnai tas kanvas sebagai produk proyek. Di akhir kegiatan, setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya sebagai bentuk apresiasi dan refleksi pembelajaran.

4. Evaluasi dan Refleksi.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelaksanaan kegiatan serta capaian kreativitas anak (Stufflebeam & Shinkfield, 2007). Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa rubrik kreativitas yang mencakup aspek keaslian, elaborasi, penggunaan warna, dan kerapian karya (Brookhart, 2013). Selain itu, dilakukan refleksi bersama antara mahasiswa dan peserta untuk mengetahui pengalaman, kesan, serta manfaat yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi dan refleksi digunakan sebagai bahan perbaikan dan rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Instrumen penilaian menggunakan skala 1–4 dengan indikator penilaian yang meliputi orisinalitas ide, kelancaran mengembangkan gagasan, variasi penggunaan warna, serta elaborasi dan kerapian karya. Skor kreativitas diperoleh melalui rata-rata skor dari setiap aspek penilaian, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kreativitas tinggi, sedang, dan rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program "*Berbagi Warna, Mengukir Makna*" di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo telah terlaksana dengan melibatkan anak-anak panti asuhan sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan metode *storytelling* sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan ekspresi diri, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Pada tahap awal, sebagian anak masih membutuhkan stimulus dan pendampingan untuk mengemukakan ide maupun menentukan konsep karya yang akan dibuat. Namun, setelah diberikan kegiatan *storytelling* anak mulai mampu mengembangkan gagasan dan menuangkan imajinasinya dalam bentuk gambar. Hal ini menunjukkan bahwa metode bercerita dapat menjadi media stimulasi yang efektif dalam membangun imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif anak. Sejalan dengan pendapat Rahiem, *storytelling* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan melibatkan aspek emosional (Rahiem, 2021).

Penerapan model *Project-Based Learning* dalam kegiatan menggambar dan mewarnai tas kanvas memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses merancang, menciptakan, dan menghasilkan suatu produk. *Project-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan investigasi dan penyelesaian proyek sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan pemecahan masalah (Fitri et al., 2024). Dalam konteks kegiatan ini, produk berupa tas kanvas menjadi media bagi anak untuk mengekspresikan ide dan kreativitas secara nyata.



Gambar 2. Kegiatan Mewarnai dengan Media Tas Kanvas

Berdasarkan dokumentasi kegiatan pada Gambar 2, terlihat bahwa anak-anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendampingan yang dilakukan mahasiswa memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide secara mandiri selama proses pembuatan karya.

Hasil pengamatan terhadap karya yang dihasilkan menunjukkan adanya keberagaman ide serta penggunaan kombinasi warna yang dibuat oleh anak-anak. Setiap karya menunjukkan karakteristik dan interpretasi yang berbeda sesuai dengan imajinasi masing-masing peserta. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan dan mengembangkan kreativitas. Perkembangan kreativitas peserta dapat dilihat dari hasil penilaian terhadap karya anak menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup aspek orisinalitas, kelancaran ide, penggunaan warna, dan elaborasi karya. Kreativitas siswa dapat diukur melalui beberapa aspek utama, yaitu fluency (kelancaran menghasilkan ide), flexibility (keluwesan berpikir), originality (keaslian ide), dan elaboration ((Torrance, 1974). Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari total peserta yang mengikuti kegiatan, sebanyak 60% berada pada kategori kreativitas tinggi, 32% pada kategori sedang, dan 8% pada kategori rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengembangkan ide dan menuangkan gagasan kreatif melalui kegiatan proyek yang diberikan.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penerapan *Project-Based Learning* memberikan ruang bagi anak untuk belajar secara aktif melalui proses menciptakan produk nyata. Kegiatan menggambar dan mewarnai tas kanvas tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, mengambil keputusan, serta mengekspresikan pengalaman dan imajinasi anak. Temuan ini sejalan dengan konsep kreativitas yang menjelaskan bahwa kreativitas dapat diamati melalui kemampuan menghasilkan ide yang beragam, unik, dan dikembangkan menjadi suatu produk (Thongsri & Susilowati, 2021).

Tabel 2. Hasil Penilaian Proyek

Kategori	Jumlah Peserta	Persentase
Tinggi	15	60%
Sedang	8	32%
Rendah	2	8%
Total	25	100%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas peserta mampu menunjukkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan proyek menggambar dan mewarnai tas kanvas. Anak-anak mampu menuangkan ide, memilih kombinasi warna, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi masing-masing. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan pendampingan dalam mengembangkan ide dan menyelesaikan karya, secara umum kegiatan *Project-Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kreativitas anak. Hasil ini

menunjukkan bahwa kegiatan berbasis proyek yang dipadukan dengan metode *storytelling* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Anak tidak hanya menghasilkan produk berupa karya seni, tetapi juga mengalami proses eksplorasi, pengambilan keputusan, dan penyampaian gagasan yang menjadi bagian penting dalam pengembangan kreativitas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Bell yang menyatakan bahwa Project-Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui proses inkuiri, kolaborasi, dan penciptaan produk nyata sehingga mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (Bell, 2010).

Selain menghasilkan karya, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan rasa percaya diri anak. Pada sesi apresiasi karya, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan makna dari gambar yang dibuat. Aktivitas tersebut mendorong anak untuk berani berkomunikasi, menyampaikan gagasan, dan menghargai hasil karya sendiri maupun karya teman. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan (Ahmad et al., 2025).



Gambar 3. Apresiasi Karya

Berdasarkan perspektif mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan, program ini menjadi pengalaman pembelajaran kontekstual dalam menerapkan kompetensi pedagogik dan sosial. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak. Kegiatan pengabdian semacam ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memahami karakteristik peserta didik dalam konteks pendidikan nonformal serta mengembangkan kemampuan dalam merancang pembelajaran kreatif.



Gambar 4. Hasil Karya

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa implementasi *Project-Based Learning* melalui kegiatan kreatif berbasis seni mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak-anak panti asuhan. Temuan ini sejalan dengan hasil

systematic literature review yang menunjukkan bahwa PjBL secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta menghasilkan pengalaman belajar yang kontekstual melalui penyelesaian proyek nyata (Putri et al., 2025). Selain itu, kegiatan berbasis proyek yang dipadukan dengan aktivitas kreatif memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengeksplorasi ide, menghasilkan karya, dan mengekspresikan gagasan secara lebih bebas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Riyanto et al., 2025). Oleh karena itu, program "Berbagi Warna, Mengukir Makna" berpotensi menjadi alternatif strategi pengembangan kreativitas pada lingkungan pendidikan nonformal serta dapat dikembangkan sebagai model kegiatan pengabdian masyarakat yang berkelanjutan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran, penilaian hasil karya menggunakan rubrik kreativitas, serta refleksi bersama antara tim pelaksana, mahasiswa, dan pengelola panti asuhan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta mampu mengikuti seluruh tahapan kegiatan dengan baik dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Hasil penilaian kreativitas menunjukkan bahwa sebanyak 15 peserta (60%) berada pada kategori kreativitas tinggi, 8 peserta (32%) pada kategori sedang, dan 2 peserta (8%) pada kategori rendah. Selain itu, pengelola panti asuhan memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong anak-anak untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui karya seni.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang ditemui. Perbedaan usia dan karakteristik peserta menyebabkan kemampuan anak dalam memahami instruksi dan mengembangkan ide tidak sama sehingga diperlukan pendampingan yang lebih intensif bagi beberapa peserta. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan membuat proses eksplorasi ide dan penyempurnaan hasil karya belum dapat dilakukan secara maksimal. Meskipun demikian, mahasiswa sebagai fasilitator mampu memberikan pendampingan secara individual sehingga seluruh peserta dapat menyelesaikan proyek sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang sehingga anak memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya yang lebih optimal. Variasi proyek kreatif juga perlu dikembangkan, misalnya melalui kegiatan melukis, kerajinan tangan, atau pembuatan media sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi dan pihak panti asuhan diharapkan dapat terus berlanjut melalui program pendampingan berkala sehingga pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan secara berkesinambungan. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menyusun program lanjutan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta serta sebagai bahan penyempurnaan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada periode berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program "Berbagi Warna, Mengukir Makna" di Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo telah terlaksana dengan baik melalui implementasi *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan metode *storytelling*. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi anak-anak panti asuhan melalui proses eksplorasi ide, pembuatan karya, hingga apresiasi hasil karya. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian menggunakan rubrik kreativitas, kegiatan berbasis proyek mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, mengekspresikan gagasan, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya.

Selain memberikan manfaat bagi anak-anak panti asuhan, kegiatan ini juga memberikan pengalaman kontekstual bagi mahasiswa dalam menerapkan keterampilan pedagogik dan sosial melalui kegiatan pembelajaran di lingkungan nonformal. Dengan demikian, program "Berbagi Warna, Mengukir Makna" dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan edukatif yang mendukung pengembangan kreativitas anak sekaligus memperkuat kepedulian sosial mahasiswa terhadap masyarakat.

Kegiatan pengembangan kreativitas melalui pendekatan *Project-Based Learning* perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan variasi proyek dan media yang lebih beragam agar potensi kreativitas anak dapat terus berkembang. Selain itu, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak pihak serta melakukan evaluasi yang lebih mendalam untuk melihat perkembangan kreativitas anak dalam jangka panjang. Bagi pelaksana kegiatan berikutnya, diperlukan persiapan dan pendampingan yang lebih optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan semakin efektif dan memberikan dampak yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Tiga Serangkai yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengelola dan anak-anak Graha Yatim Dhuafa (GRAY) Solo atas kesempatan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan program "*Berbagi Warna, Mengukir Makna*". Apresiasi juga diberikan kepada mahasiswa UKM Forum Of Volunteer yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan kegiatan sehingga program dapat berjalan dengan lancar. Dukungan dan kolaborasi dari seluruh pihak menjadi bagian penting dalam keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 469–475. <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj/article/view/1215>
- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 83(2), 39–43.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. ASCD.
- Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2019). *Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry* (2nd ed.). Routledge.
- Chandra, D., Rifai, A., Rizkiyatusholihah, R., & Dewi, E. K. (2026). *Pendekatan Participatory Action Research (PAR) dalam pemberdayaan masyarakat Desa Pusakasari Kabupaten Ciamis*. Journal of Empowerment Community, 8(2), 276–283.
- Fitri, R., Lufri, L., Alberida, H., Amran, A., & Fachry, R. (2024). The project-based learning model and its contribution to student creativity: A review. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(1), 223–233. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i1.31499>
- Handaka, F. A. H., Purnamasari, R., & Sushanty, M. K. (2023). Maya Krisna Sushanty Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar EJT. *Educational Technology Journal*, 3(2), 1–6. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Hurtado-Mazeyra, A., Afata-Ataucuri, K. E., Ancasi-Villagomez, G. S., & Núñez-Pacheco, R. (2022). Digital Storytelling as an educational tool for the development of creativity. A case study in a Peruvian kindergarten. *EduTec*, 79, 304–318. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2329>
- Indah, & Purwanti, R. (2022). *Meningkatkan kreativitas anak menggunakan model Explicit Instruction, metode pemberian tugas dan media bahan alam*. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD), 2(3).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). *Penerapan metode storytelling dalam pembelajaran di MI/SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 3(1).
- Mubarok, A. S., Nurazizah, Z., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 239–252. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1957>
- Putri, A., Rahmawati, D., & Nugroho, S. (2023). Pendampingan kreativitas anak melalui Project-Based Learning pada kegiatan seni dan keterampilan di lingkungan masyarakat. *Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM)*, 7(4), 3562–3571.
- Putri, W. H., Haerani, R. P. R., Romadhoni, K. L., Sayekti, Y. S., & Amelia, R. (2025). *Literatur Review: Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa SD dalam pembelajaran IPAS*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(2), 17048–17054.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Riyanto, A., Sarwanto, S., & Sugiharto, B. (2025). *A Systematic Literature Review: E-Modules Based on Project-Based Learning to Enhance Students' Learning Creativity and Critical Thinking Skills*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 10(1).

- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation Theory, Models, and Applications*. Jossey-Bass.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Scholastic Testing Service.
- Thongsri, P., & Susilowati, E. (2021). Analysis Dimensions of Creativity in Stem Integrated Project-Based Learning. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 237–249. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.35306>
- Vásquez, S. (2021). Creative thinking strategies: a view from basic education. *Revista Innova Educación*, 3(4), 110–122. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.008.en>