

Outline Journal of Community Development

Journal homepage: <https://journal.outlinepublisher.com/index.php/OJCD>

Early Childhood Creativity Festival Super Kids for a Great Indonesia: Through Batik Fashion Show, Puzzle Competition, and National Song Singing Competition at the North Sumatra State Museum

Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini Super Kids Untuk Indonesia Hebat: Melalui Lomba Busana Batik, Puzzle, dan Menyanyikan Lagu Nasional di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara

Putri sari Ulfa sembiring^{1*}, Azizah Muthmainnah², Puri Telembanua³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Battuta, Indonesia

*Correspondence: putrisulfa.29@gmail.com

Keyword

Early Childhood Education, Creativity, Batik Fashion, National Songs, Museum Education, Community Service

Abstract

The Community Service Program entitled "Early Childhood Creativity Festival: Super Kids for a Great Indonesia" aimed to enhance young children's creativity, self-confidence, critical thinking skills, and appreciation of Indonesian culture and national values. The program was conducted at the North Sumatra State Museum and involved children from several Early Childhood Education (ECE) institutions. The implementation consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The activities included a batik fashion competition, a puzzle competition, and a national song singing competition, followed by an educational museum tour. Evaluation was carried out through direct observation of children's participation, enthusiasm, and performance throughout the activities. The results indicated that the participants actively engaged in all activities and demonstrated improved confidence, creativity, logical thinking skills, and awareness of Indonesian cultural heritage and nationalism. Furthermore, the program strengthened collaboration among the university, ECE institutions, parents, and museum management in creating an educational, enjoyable, and character-building learning environment for young children.

PENDAHULUAN

Indonesia membutuhkan generasi yang kreatif, berkarakter, cinta tanah air, dan bangga terhadap budaya bangsa sejak usia dini. Masa anak usia dini merupakan periode emas yang sangat menentukan perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, seni, dan karakter. Oleh karena itu, anak memerlukan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi tersebut adalah melalui kegiatan berbasis kompetisi edukatif yang memadukan unsur budaya, permainan edukatif, dan

nasionalisme. Kegiatan Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini "Super Kids untuk Indonesia Hebat" dirancang sebagai wadah bagi anak untuk menunjukkan bakat, kreativitas, kemampuan berpikir, serta rasa percaya diri. Kegiatan ini dilaksanakan di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara sehingga peserta tidak hanya mengikuti perlombaan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung mengenai sejarah dan kekayaan budaya daerah. Lingkungan museum memberikan suasana belajar yang kontekstual sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan kecintaan anak terhadap warisan budaya Indonesia.

METODE

Bentuk Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk festival kreativitas anak usia dini.

Tempat

Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara, Medan.

Peserta

- a. Anak PAUD/TK
- b. Guru pendamping
- c. Orang tua
- d. Mahasiswa
- e. Dosen

Tahapan Pelaksanaan

1. Persiapan

- a. Koordinasi dengan pihak museum.
- b. Koordinasi dengan sekolah peserta.
- c. Penyusunan jadwal kegiatan.
- d. Persiapan perlengkapan lomba.
- e. Pembentukan panitia.

2. Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan registrasi peserta, pembukaan, sambutan, doa bersama, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tiga cabang lomba.

Lomba Busana Batik

Anak mengenakan pakaian batik daerah maupun batik nasional sambil memperagakan busana di atas panggung.

Aspek penilaian

- a. Kepercayaan diri
- b. Kerapian
- c. Kesesuaian busana
- d. Ekspresi
- e. Cara berjalan

Lomba Puzzle

Peserta menyusun puzzle bertema budaya Indonesia, pahlawan nasional, dan ikon daerah Sumatera Utara.

Aspek penilaian

- a. Ketepatan
- b. Kecepatan
- c. Konsentrasi
- d. Kerja mandiri

Lomba Menyanyikan Lagu Nasional

Peserta menyanyikan lagu nasional secara individu.

Contoh lagu:

- a. Indonesia Raya
- b. Garuda Pancasila
- c. Hari Merdeka
- d. Satu Nusa Satu Bangsa
- e. Dari Sabang Sampai Merauke

Aspek penilaian

Penilaian dalam setiap cabang lomba dilakukan secara objektif oleh dewan juri yang berasal dari kalangan akademisi, praktisi pendidikan anak usia dini, serta seniman yang berkompeten di bidangnya. Khusus pada lomba menyanyikan lagu nasional, aspek yang dinilai meliputi intonasi, yaitu ketepatan tinggi rendah nada saat menyanyikan lagu; penguasaan lagu, yang mencakup kelancaran hafalan, ketepatan lirik, dan pemahaman terhadap lagu yang dibawakan; keberanian, yaitu rasa percaya diri peserta saat tampil di hadapan juri dan penonton; ekspresi, yang menunjukkan penghayatan, mimik wajah, serta kemampuan menyampaikan makna lagu; dan penampilan, yang meliputi kerapian busana, sikap, serta kesesuaian penampilan dengan tema nasionalisme. Keseluruhan aspek tersebut digunakan untuk menentukan peserta terbaik yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga menunjukkan karakter percaya diri, kreatif, dan cinta tanah air.

3. Penutupan

Kegiatan Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini Super Kids untuk Indonesia Hebat ditutup dengan pengumuman pemenang dari setiap kategori lomba sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan kreativitas seluruh peserta. Selanjutnya dilakukan penyerahan piala, piagam penghargaan, dan sertifikat kepada para juara serta sertifikat partisipasi bagi peserta sebagai bentuk penghargaan atas keikutsertaan mereka. Acara kemudian dilanjutkan dengan foto bersama yang melibatkan seluruh peserta, guru pendamping, orang tua, panitia, dan dewan juri sebagai dokumentasi kegiatan. Sebagai penutup rangkaian acara, seluruh peserta mengikuti kunjungan edukasi ke Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara, di mana anak-anak diperkenalkan dengan berbagai koleksi sejarah, budaya, dan warisan daerah. Kegiatan edukatif ini bertujuan untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak usia dini sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan di luar lingkungan kelas. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, program pengabdian berhasil menciptakan suasana belajar yang kreatif, interaktif, dan bermakna dalam mendukung pengembangan karakter serta potensi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema "Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini Super Kids untuk Indonesia Hebat: Melalui Lomba Busana Batik, Puzzle, dan Menyanyikan Lagu Nasional di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara" dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Kegiatan diikuti oleh anak-anak usia dini yang berasal dari beberapa lembaga PAUD dan Taman Kanak-kanak di Kota Medan dengan didampingi guru serta orang tua. Rangkaian kegiatan dimulai dengan registrasi peserta, pembukaan, pelaksanaan lomba sesuai kategori, penilaian oleh dewan juri, pengumuman pemenang, penyerahan penghargaan, hingga kegiatan edukasi di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Hal ini terlihat dari kesiapan anak mengikuti setiap tahapan perlombaan, keberanian tampil di depan umum, serta interaksi yang aktif dengan panitia dan dewan juri. Guru dan orang tua juga memberikan dukungan penuh dengan mendampingi anak selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan kegiatan dalam mengembangkan kreativitas, karakter, dan rasa cinta tanah air dapat tercapai dengan baik.



Gambar 1. Dokumentasi 1

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan juga didukung oleh koordinasi yang baik antara tim pengabdian, pihak museum, sekolah, serta orang tua peserta. Fasilitas yang tersedia di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara mampu mendukung proses pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning), sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran di dalam kelas.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Pelaksanaan Kegiatan

Indikator	Hasil
Kehadiran peserta	98%
Antusiasme peserta	Sangat tinggi
Partisipasi orang tua	Sangat baik
Kelancaran kegiatan	Sangat baik
Kepuasan peserta	Sangat tinggi

Tingkat kehadiran peserta yang mencapai 98% menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap kegiatan edukatif berbasis kompetisi. Tingginya partisipasi orang tua juga memperlihatkan bahwa keterlibatan keluarga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rohita (2020) yang menyatakan bahwa kolaborasi antara sekolah dan keluarga mampu meningkatkan perkembangan sosial, emosional, dan rasa percaya diri anak selama proses pembelajaran.

Dampak Kegiatan

1. Lomba Busana Batik

Lomba busana batik tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga media pendidikan karakter dan pelestarian budaya Indonesia sejak usia dini. Melalui penggunaan pakaian batik, anak diperkenalkan pada salah satu identitas budaya nasional yang telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia. Selama kegiatan berlangsung, peserta tampak bangga mengenakan berbagai motif batik daerah serta mampu menunjukkan rasa percaya diri ketika berjalan di atas panggung.

Kegiatan ini memberikan dampak berupa meningkatnya rasa bangga terhadap budaya Indonesia, keberanian tampil di depan umum, serta kemampuan anak dalam mengekspresikan diri. Orang tua juga memberikan respons positif karena kegiatan mampu memperkenalkan nilai budaya kepada anak melalui metode yang menyenangkan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Suryana dan Hijriani (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal pada pendidikan anak usia dini mampu memperkuat pembentukan karakter, meningkatkan kecintaan terhadap budaya bangsa, dan mengembangkan identitas nasional sejak usia dini.

2. Lomba Puzzle

Lomba puzzle menjadi salah satu aktivitas yang paling diminati peserta. Anak terlihat antusias menyusun potongan gambar secara mandiri maupun dengan arahan minimal dari guru pendamping. Aktivitas ini melatih konsentrasi, kemampuan berpikir logis, ketelitian, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan menyelesaikan masalah.

Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan puzzle sesuai waktu yang ditentukan. Anak juga menunjukkan kemampuan bekerja secara sistematis dengan mengenali bentuk, warna, dan posisi gambar sebelum menyusun setiap bagian puzzle.

Hasil ini mendukung penelitian Fauziddin (2019) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif seperti puzzle efektif meningkatkan perkembangan kognitif, kemampuan berpikir kritis, daya ingat, serta koordinasi motorik halus anak usia dini. Selain itu, permainan puzzle juga mampu meningkatkan kesabaran dan ketekunan anak dalam menyelesaikan suatu tugas.

3. Lomba Menyanyikan Lagu Nasional

Lomba menyanyikan lagu nasional memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada peserta. Anak-anak menyanyikan lagu nasional dengan penuh semangat serta menunjukkan keberanian tampil di depan dewan juri dan penonton. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek intonasi, penguasaan lagu, keberanian, ekspresi, dan penampilan.

Selain meningkatkan kemampuan musikal, kegiatan ini juga melatih kemampuan komunikasi, rasa percaya diri, serta penghayatan terhadap makna lagu-lagu nasional. Anak tampak lebih berani tampil dibandingkan sebelum perlombaan dimulai.

Temuan ini sesuai dengan penelitian Wulandari dan Hartati (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran melalui lagu nasional pada pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan karakter cinta tanah air, disiplin, keberanian, dan kemampuan sosial anak melalui aktivitas bernyanyi secara bersama-sama.

4. Edukasi Museum

Sebagai penutup kegiatan, seluruh peserta mengikuti kunjungan edukatif ke ruang pameran Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai koleksi benda bersejarah, pakaian adat, alat musik tradisional, rumah adat miniatur, serta peninggalan budaya masyarakat Sumatera Utara.

Selama kunjungan, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pemandu museum. Pembelajaran secara langsung melalui pengamatan terhadap benda-benda koleksi museum memberikan pengalaman konkret yang sulit diperoleh melalui pembelajaran di kelas.

Kegiatan ini memperkuat pemahaman anak mengenai sejarah dan budaya lokal sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya Indonesia. Pembelajaran berbasis museum juga meningkatkan kemampuan observasi serta memperluas wawasan peserta mengenai keberagaman budaya.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Mulyana dan Nugraha (2021) yang menyatakan bahwa museum merupakan sumber belajar kontekstual yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, literasi budaya, kemampuan observasi, serta kecintaan peserta didik terhadap sejarah dan warisan budaya bangsa.

Pembahasan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi edukatif yang dipadukan dengan wisata edukasi mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara simultan. Lomba busana batik mengembangkan karakter cinta budaya, lomba puzzle meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus, sedangkan lomba menyanyikan lagu nasional memperkuat rasa nasionalisme, keberanian, dan kemampuan seni. Kunjungan edukasi ke museum melengkapi proses pembelajaran melalui pengalaman langsung sehingga anak memperoleh pemahaman yang lebih bermakna mengenai sejarah dan budaya daerah.



Gambar 2. Dokumentasi 2

Temuan ini memperkuat berbagai hasil penelitian nasional yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif, berbasis budaya, permainan edukatif, seni, dan pengalaman langsung merupakan strategi yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, bahasa, seni, serta karakter anak usia dini. Dengan demikian, model kegiatan Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini Super Kids untuk Indonesia Hebat layak dijadikan sebagai salah satu bentuk program pengabdian masyarakat yang dapat direplikasi oleh perguruan tinggi, pemerintah daerah, maupun lembaga pendidikan anak usia dini sebagai upaya membentuk generasi yang kreatif, berkarakter, dan mencintai budaya bangsa.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat "Gebyar Kreativitas Anak Usia Dini Super Kids untuk Indonesia Hebat: Melalui Lomba Busana Batik, Puzzle, dan Menyanyikan Lagu Nasional di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara" berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tingginya tingkat kehadiran peserta, antusiasme anak, serta partisipasi aktif guru dan orang tua menunjukkan bahwa kegiatan ini mendapat respons yang sangat positif dari seluruh pihak yang terlibat. Pelaksanaan kegiatan yang mengombinasikan kompetisi edukatif dengan pembelajaran berbasis pengalaman mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa setiap jenis lomba memberikan kontribusi terhadap aspek perkembangan yang berbeda. Lomba busana batik mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Lomba puzzle berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan kognitif, berpikir logis, koordinasi motorik halus, serta keterampilan memecahkan masalah. Sementara itu, lomba menyanyikan lagu nasional berhasil menanamkan nilai-nilai nasionalisme, meningkatkan keberanian tampil di depan umum, serta mengembangkan kemampuan seni dan ekspresi anak. Kunjungan edukatif ke Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara semakin memperkaya pengalaman belajar melalui pengenalan sejarah dan budaya daerah secara langsung sehingga mampu memperkuat literasi budaya sejak usia dini.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur budaya, seni, permainan edukatif, dan wisata edukasi merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan karakter, kreativitas, dan kompetensi anak usia dini. Program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta, tetapi juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi, lembaga pendidikan, orang tua, dan institusi budaya dalam membangun ekosistem pendidikan yang kolaboratif. Oleh karena itu, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya agar dapat menjangkau lebih banyak anak usia dini sebagai upaya membentuk generasi Indonesia yang kreatif, berkarakter, mencintai budaya bangsa, serta memiliki semangat nasionalisme yang kuat menuju Indonesia Hebat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus, Handayani, P. H., & Diputera, A. M. (2024). Perspektif guru taman kanak-kanak terhadap pembelajaran proyek berbasis bermain dengan pendekatan Playworld. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 514–524.
- Bers, M. U., Strawhacker, A., & Sullivan, A. (2022). The state of the field of computational thinking in early childhood education. *OECD Education Working Papers No. 274*. OECD Publishing.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- OECD. (2023). *Empowering Young Children in the Digital Age*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2023). *How Are Education Systems Integrating Creative Thinking in Schools?* Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools*. Paris: OECD Publishing.

- Suryana, D., & Hijriati, H. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini dalam perspektif pembelajaran berbasis bermain. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6878–6890.
- UNESCO. (2022). *Global Partnership Strategy for Early Childhood 2021–2030*. Paris: UNESCO.
- Verona, R., Ariyanti, S. N., Gidion, G., Bahari, Y., & Warneri, W. (2023). Penerapan teori difusi inovasi pada perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2569–2580.
- Wright, S. (2022). *Children, Meaning-Making and the Arts* (2nd ed.). Pearson Australia.
- Yuliani, N., & Rachmawati, Y. (2023). Kurikulum Merdeka dan penguatan fondasi belajar anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 12(2), 145–159.
- Zulkifli, M., Ismail, I., & Arifin, A. (2025). Early childhood education teacher creativity development strategies as 21st century skills. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*.