



**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2020
NOMOR : 1525-Int-KLPPM/UNTAR/XI/2020**

Pada hari ini Senin tanggal 23 bulan November tahun 2020 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI, Ph.D.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Alamat : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat 11440
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Nur Hidayah, S.E., M.M
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Ekonomi
Alamat : Jl. Tanjung Duren Utara, No. 1 Jakarta Barat 11470
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat:
 - a. Nama : Dra. Rodhiah, M.M
Jabatan : Dosen Tetap
 - b. Nama : Dra. Thea Herawati. M.M
Jabatan : Dosen Tetapselanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan judul "**Pengenalan Dan Praktek Produk Kreatif Berbahan Dasar Daur Ulang Pada Siswa-Siswi SMP Insan Rabbany di Tangerang Selatan**"
- (2). Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilaksanakan berdasarkan perjanjian ini dan Perjanjian Luaran Tambahan PKM.
- (3). Perjanjian Luaran Tambahan PKM pembiayaannya diatur tersendiri.

Pasal 2

- (1). Biaya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud Pasal 1 di atas dibebankan kepada **Pihak Pertama** melalui anggaran Universitas Tarumanagara.
- (2). Besaran biaya pelaksanaan yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 10.500.000,- (Sepuluh juta lima ratus ribu rupiah), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%.
- (3). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap I akan diberikan setelah penandatanganan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

- (4). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap II akan diberikan setelah **Pihak Kedua** melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, mengumpulkan laporan akhir, *logbook*, laporan pertanggungjawaban keuangan dan luaran/draf luaran.
- (5). Rincian biaya pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) terlampir dalam Lampiran Rencana dan Rekapitulasi Penggunaan Biaya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam perjanjian ini.

Pasal 3

- (1). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan proposal yang telah disetujui dan mendapatkan pembiayaan dari **Pihak Pertama**.
- (2). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam Periode II, terhitung sejak Juli-Desember Tahun 2020

Pasal 4

- (1). **Pihak Pertama** mengadakan kegiatan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh **Pihak Kedua**.
- (2). **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (3). Sebelum pelaksanaan monitoring dan evaluasi, **Pihak Kedua** wajib mengisi lembar monitoring dan evaluasi serta melampirkan laporan kemajuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan *logbook*.
- (4). Laporan Kemajuan disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (5). Lembar monitoring dan evaluasi, laporan kemajuan dan *logbook* diserahkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.

Pasal 5

- (1). **Pihak Kedua** wajib mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran/draf luaran.
- (2). Laporan Akhir disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (3). *Logbook* yang dikumpulkan memuat secara rinci tahapan kegiatan yang telah dilakukan oleh **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
- (4). Laporan Pertanggungjawaban yang dikumpulkan **Pihak Kedua** memuat secara rinci penggunaan biaya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disertai dengan bukti-bukti.
- (5). Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikumpulkan kepada **Pihak Kedua** berupa luaran wajib dan luaran tambahan.

- (6). **Luaran wajib** hasil Pengabdian Kepada Masyarakat berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan di **Serina Untar, jurnal ber-ISSN atau prosiding nasional/internasional**.
- (7). Selain luaran wajib sebagaimana disebutkan pada ayat (6) di atas, **Pihak Kedua** wajib membuat poster untuk kegiatan *Research Week*.
- (8). Draft luaran wajib dibawa pada saat dilaksanakan Monitoring dan Evaluasi (*Monev*) PKM.
- (9). Batas waktu pengumpulan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran adalah **Desember 2020**

Pasal 6

- (1). Apabila **Pihak Kedua** tidak mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan Luaran sesuai dengan batas akhir yang disepakati, maka **Pihak Pertama** akan memberikan sanksi.
- (2). Sanksi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) proposal pengabdian kepada masyarakat pada periode berikutnya tidak akan diproses untuk mendapatkan pendanaan pembiayaan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pasal 7

- (1). Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah.
- (2). Dalam hal musyawarah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercapai, keputusan diserahkan kepada Pimpinan Universitas Tarumanagara.
- (3). Keputusan sebagaimana dimaksud dalam pasal ini bersifat final dan mengikat.

Demikian Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibuat dengan sebenar-benarnya pada hari, tanggal dan bulan tersebut diatas dalam rangka 3 (tiga), yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI, Ph.D.

Pihak Kedua

Nur Hidayah, S.E., M.M

**RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

Rencana Penggunaan Biaya	Jumlah
Honorarium	Rp 0,-
Pelaksanaan Kegiatan	Rp 10.500.000,-

**REKAPITULASI RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

NO	POS ANGGARAN	TAHAP I (50 %)	TAHAP II (50 %)	JUMLAH
1	Honorarium	Rp 0,-	Rp 0,-	Rp 0,-
2	Pelaksanaan Kegiatan	Rp 5.250.000,-	Rp 5.250.000,-	Rp 10.500.000,-
	Jumlah	Rp 5.250.000,-	Rp 5.250.000,-	Rp 10.500.000,-

Jakarta, 23 November 2020
Pelaksana PKM



(Nur Hidayah, S.E., M.M)



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202106756, 18 Januari 2021

Pencipta

Nama : **Nur Hidayah dan rodhiah**
Alamat : Komplek BRI. Jl. Simaskot No.15 RT. 007 RW.006 Cipete Selatan
Cilandak, Jakarta Selatan, DKI JAKARTA, 12410
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Nur Hidayah dan rodhiah**
Alamat : Komplek BRI Jl. Simaskot No. 15 RT 007 RW.006 Cipete Selatan
Cilandak , Jakarta Selatan, DKI JAKARTA, 12430
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Resume/Ringkasan**
Judul Ciptaan : **PENGENALAN KREATIVITAS DAN PEMBUATAN KREASI
DAUR ULANG PADA SISWA SMP INSAN RABBANY DI
TANGERANG SELATAN**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 2 Desember 2020, di Jakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh
puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1
Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000233374

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

PENGENALAN KREATIVITAS DAN MEMBUAT KREASI DAUR ULANG PADA SISWA SMP INSAN RABBANY DI TANGERANG SELATAN

.Nur Hidayah;.Rodhiah

1,2,3 Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Tarumanagara Jakarta Indonesia

Pendahuluan

Industri sektor kreatif (CIS) merupakan sektor yang paling penting dalam kontemporer ekonomi global, Hawkins (2013). Perusahaan yang beroperasi di sektor kreatif dapat berkontribusi pada peningkatan inovasi di bidang ekonomi lainnya dengan menyediakan ide-ide untuk produk atau layanan baru dan/atau memberikan proyek yang sudah ada Lorentzen. (2011) UNDP (2013). Salah satu bentuk produk kreatif dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan daur ulan atau limbah plastik.

Selain mendapatkan nilai jual, Juga turut mengatasi permasalahan sampah plastik yang kian menumpuk. Sebagaimana konsep *circular economy* yang dapat meningkatkan nilai tambah melalui bahan daur ulang. Ellen MacArthur Foundation (2016) , organisasi pelopor ekonomi sirkular paling terkemuka, menyatakan bahwa "A *circular economy seeks to rebuild capital, whether this is financial, manufactured, human, social or natural. This ensures enhanced flows of goods and services. The system diagram illustrates the continuous flow of technical and biological materials through the 'value circle'.*"Namun belum banyak yang dilakukan untuk mendorong tumbuhnya ekonomi sirkular dan memanfaatkannya untuk menciptakan peluang bisnis.

Mitra

Mitra yang akan menjadi tempat kegiatan adalah pelajar SMP Insan Rabbny yang terdapat di BSD Sektor I.1 Jl. Ciater Raya, RT.02/RW.02, Rw. Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310.

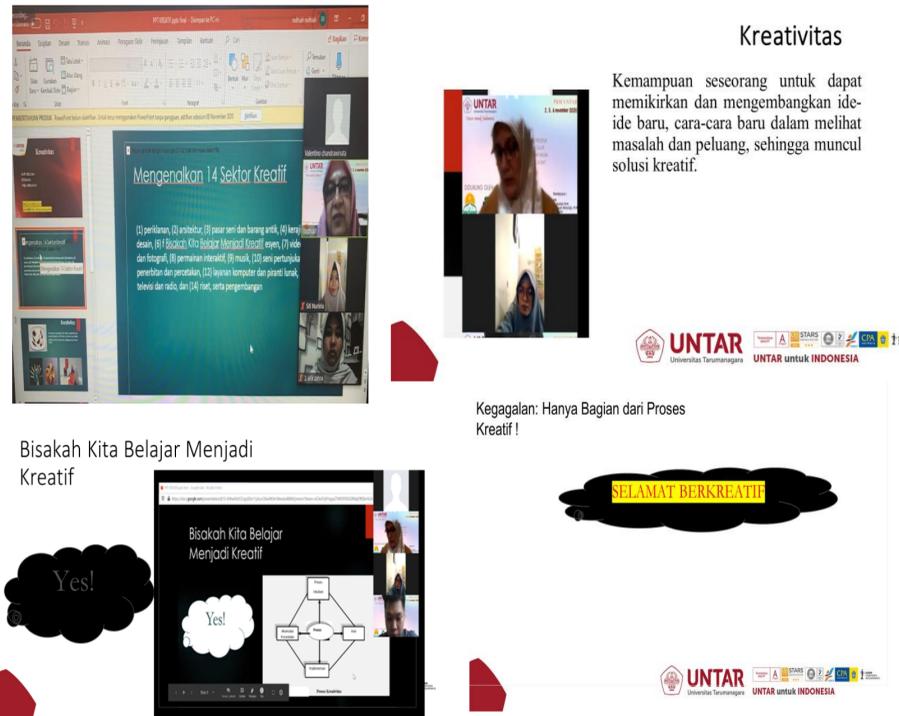
Metode

- ❖ Pelatihan/ Sosialisasi
- ❖ Pendampingan

Hasil Kegiatan

Kegiatan PKM dilakukan pada siswa sekolah SMP Insan Rabanny pada siswa kelas 8, sebanyak kurang lebih 100 siswa. Agar kegiatan menjadi efektif dilakukan per kelas sebanyak 4 kelas untuk satu angkatan kelas 8. Sehingga kegiatan praktek ketrampilan dilakukan 4 kali pertemuan. Yaitu pada tanggal 2 November sebanyak 2 kelas. Tanggal 5 dan 6 November masing masing satu kelas. Kegiatan juga dipantau guru kelas mata pelajaran ketrampilan yaitu Miss Ela.

Materi sosialisasi secara daring dilakukan melalui Zoom Meeting pada Siswa kelas 8 . dengan 4 kali pertemuan telah dibuat dalam video dan Materi PPT adalah:



Kreativitas
Kemampuan seseorang untuk dapat memikirkan dan mengembangkan ide-ide baru, cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, sehingga muncul solusi kreatif.

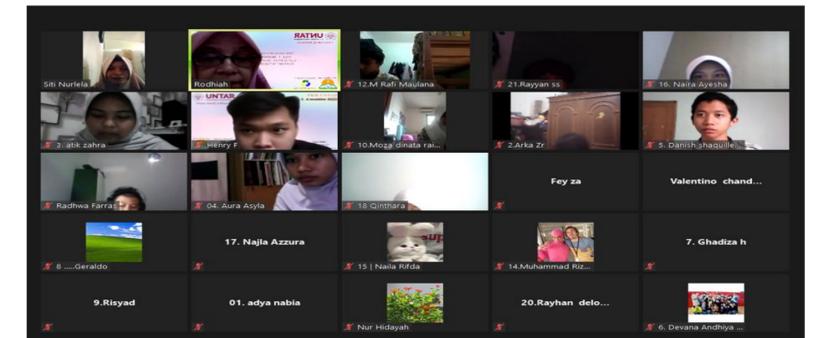
Kegagalan: Hanya Bagian dari Proses Kreatif!

Bisakah Kita Belajar Menjadi Kreatif

Yes!

SELAMAT BERKREATIF!

Gambar 1: Sosialisasi PPT Secara Daring
Selanjutnya melakukan pendampingan praktek pembuatan produk daur ulang dengan memanfaatkan plastic yang tidak terpakai. Proses kegiatan dilakukan melalui ZOOM pada gambar berikut:



Gambar2. Kegiatan Pendampingan Kreasi Daur Ulang

Kesimpulan

1. Bahan pelatihan tentang kreativitas sudah tersusun dengan melakukan mengkaji berbagai literatur, jurnal jurnal. Sehingga materi dapat tersusun dalam bentuk PPT
2. Pelatihan dan sosialisasi akan tentang kreativitas dilakukan pada siswa SMP kelas 8 sebanyak 4 kelas. Telah berjalan dengan lancar
3. Siswa aktif dan antusias dalam bertanya dan berdiskusi dengan tim..
4. Praktek pendampingan membuat ketrampilan produk berbahan dasar daur ulang telah telaksana dengan baik
5. Siswa terlibat aktif membuat anyaman berbentuk kreasi ikan
6. Mitra bersemangat praktek ketrampilan dengan kreasi daur ulang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM Untar yang telah memberikan pendanaan pada kegiatan PKM sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Terima kasih juga kepada mitra yaitu kepala sekolah, guru kelas , Siswa SMP Insan Rabbany yang telah mengikuti kegiatan PKM sampai selesai.

REFERENSI

- Ellen MacArthur Foundation. 2016. Towards a circular economy: business rationale for an accelerated transition. Available at: https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/TCE_Ellen-MacArthur-Foundation_9-Dec-2015.pdf (accessed 6 June 2016)
- Howkins, John. 2013. *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. England-UK: Penguin Books
- Lorentzen, Anne. 2011. Postindustrial Growth: Experiences, Culture, or Creative Economy. Working Paper. Havecity Universitat Hamburg.
- UNDP (2013). Creative Economy report 2013: Widening Local Development Pathways. United Nations/UNDP/UNESCO: Publishers.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

SERINA
UNTAR 2020

NOMOR: 186-PS-SERINA/UNTAR/2020

SERTIFIKAT

//

Akselerasi Penelitian
dan Pengabdian
kepada Masyarakat
untuk Pemberdayaan
Masyarakat Indonesia

//

sertifikat ini diberikan kepada

Nur Hidayah

sebagai

Peserta

dalam Seri Seminar Nasional Universitas Tarumanagara
(Serina Untar 2020)
yang diadakan Rabu, 2 Desember 2020

Ketua LPPM
Universitas Tarumanagara



Jap Tji Beng, Ph.D

Ketua Panitia
SERINA UNTAR 2020

Ade Adhari, S.H., M.H

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PENGENALAN DAN PRAKTEK PRODUK KREATIF BERBAHAN DASAR
DAUR ULANG PADA SISWA SISWI SMP INSAN RABBANY DI TANGERANG
SELATAN

NUR HIDAYAH,SE.MM,NIDN/ NIK: 0306026801/10192036
ANGGOTA 1: DRA. RODHIAH M.M,NIDN/NIK: 0311106603/10191042
DRA. THEA HERAWATI RAHARDJO, M.M,NIDN/NIK: 0305055602/ 10182040

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2020**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SEMESTER GANJIL PERIODE 2 Tahun 2020

1. Judul: PENGENALAN DAN PRAKTEK PRODUK KREATIF BERBAHAN DASAR DAUR ULANG PADA SISWA SMP INSAN RABBANY DI TANGERANG SELATAN	
2, Nama Mitra / Khalayak sasaran	SMP INSAN RABBANY
3. Ketua Pengusul Nama NIDN Jabatan/Golongan Jurusan/Fakultas Bidang Keahlian Alamat Kantor/tlp/Faks/E-mail Alamat Rumah/ tlp/Faks/E-mail	Nur Hidayah, S.E, M.M 0306026801 Dosen Tetap / Lektor Kepala Manajemen / Ekonomi Manajemen Pemasaran Jln. Letjen S. Parman No.1 Grogol Jakarta Barat / 5671747 Jl. Simaskot no.15 komplek BRI Cipete Jakarta Selatan
4 Jumlah Anggota tim Pengusul: Nama anggota/ keahlian	1. Dra. Rodhiah MM/ Manajemen 2. Dra. Thea Herawati R. MM/ Manajemen
5. Anggota Tim Mahasiswa / NIM	1. Valentino Chandrawinata/ 115180376. 2. Henry Fernando/115180267
6. Lokasi Kegiatan/ Mitra/Khalayak Sasaran Wilayah(Desa / Kecamatan) Kabupaten / Kota Propinsi Jarak PT ke lokasi Mitra (km)	Rawa Mekar Jaya Serpong Tangerang Selatan Banten 29 km
7. Luaran Yang dihasilkan	Meningkatkan kreativitas siswa
8. Jangka waktu Pelaksanaan	Agustus sampai dengan Desember
9. Biaya Total	Rp. 11.500.000

Jakarta, 31 Desember 2020

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian kepada Masyarakat



Jap Tji Beng, Ph.D
NIK: 10381047

Ketua

Nur Hidayah, SE M.M
NIK: 10192036

RINGKASAN

Kegiatan PKM bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan tentang kreativitas dan ketrampilan membuat produk kreatif pada siswa SMP Insan Rabbany sebagai mitra kegiatan. Siswa perlu memahami produk kreatif dalam menjalankan suatu wirausaha. Selanjutnya meningkatkan ketrampilan siswa dalam mengolah produk berbahan dasar daur ulang seperti bahan plastik atau barang bekas lainnya untuk di manfaatkan menjadi produk daur ulang yang bernilai jual. Program ini dilakukan selain dapat mengatasi permasalahan sampah plastik yang kian menumpuk, juga mendorong siswa untuk peduli pada lingkungan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah produk daur ulang menjadi lebih kreatif. Metode kegiatan dilakukan melalui sosialisasi /pelatihan secara daring melalui ZOOM tentang kreativitas, inovasi dan pendampingan praktek ketrampilan dengan menggunakan bahan dasar sampah plastik. Hasil kegiatan menunjukkan tim PKM sudah menyampaikan materi kreativitas dan inovasi kepada siswa kelas 8 sebanyak 4 kelas dengan lancar. Siswa antusias mendengarkan dan berdiskusi dengan tim tentang materi yang disampaikan. Selanjutnya praktek pembuatan produk kreatif dengan pendampingan mentor kreatif yang berpengalaman dalam mengolah produk daur ulang. Siswa terlebih dahulu telah menyiapkan plastik bekas dirumah masing masing . Mentor menjelaskan proses pembuatan kreasi daur ulang diikuti siswa SMP Insan Rabbany. Kegiatan selama 4 kali hari telah berjalan dengan lancar. Siswa memiliki bekal pengetahuan dan praktek dalam memanfaatkan barang barang bekas yang tidak terpakai/ khususnya sampah plastik dapat menjadi produk baru yang bernilai jual.

Kata Kunci: kreativitas, inovasi, daur ulang produk, siswa siswi SMP Insan Rabbany,

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karean atas karunia dan rahmatNya kegiatan PKM ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Kegiatan ini berjudul PENGENALAN DAN PRAKTEK PRODUK KREATIF BERBAHAN DASAR DAUR ULANG PADA SISWA SMP INSAN RABBANY DI TANGERANG SELATAN . Melalui kegiatan PKM diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan para siswa untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan barang barang yang tidak terpakai atau barang bekas. .Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepala sekolah Insan Rabbany yaitu Ibu Ummi Kulsum,S.T , Miss Dini dan Miss Ela selaku guru BP dan Guru SBK , dan terima kasih juga kepada Ibu Aulia selaku mentor kreatif, serta berbagai pihak yang turut berperan penting selama proses kegiatan PKM. Kepada Direktur dan staff LPPM, kepada Dekan dan rekan Dosen, mahasiswa yang membantu kegiatan serta lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa laporan PKM ini belum sepenuhnya sempurna, sehingga sangat mengharapkan kritik maupun saran dari berbagai pihak agar menjadi lebih sempurna serta memiliki kegunaan bagi pembaca. Pada akhirnya Semoga kegiatan ini dapat turut mengembangkan program kreativitas siswa dalam memanfaatkan produk daur ulang.

Jakarta, 30 Desember 2020

Ketua Tim



Nur Hidayah

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
RINGKASAN	
PRAKATA	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Permasalahan Mitra.....	3
BAB II SOLUSIPERMASALAHAN DAN LUARAN.....	4
A. Solusi Permasalahan.....	4
B. Luaran Kegiatan PKM.....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	7
A. Langkah-Langkah/Tahapan Pelaksanaan	7
B. Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM.....	9
C. Uraian Kepakaran Dan Tugas Masing-Masing Anggota Tim.....	10
BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	11
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	18
DAFTAR PUSTAKA.....	19
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Berkembangnya zaman diikuti dengan berkembangnya teknologi membuat para pengguna semakin mudah dalam mencari sesuatu yang ingin mereka ketahui. Semakin banyak informasi yang didapatkan oleh si pengguna akan membuat mereka memiliki wawasan yang luas mengenai ide bisnis kreatif. Hal ini tentunya akan membuat lebih kreatif lagi dalam membangun suatu bisnis..

Industri sektor kreatif (CIS) merupakan sektor yang paling penting dalam kontemporer ekonomi global, Hawkins (2013). Perusahaan yang beroperasi di sektor kreatif dapat berkontribusi pada peningkatan inovasi di bidang ekonomi lainnya dengan menyediakan ide-ide untuk produk atau layanan baru dan/atau memberikan proyek yang sudah ada (Lorentzen. 2011). Sektor kreatif merupakan salah satu sektor yang tumbuh paling cepat dalam perekonomian dunia karena sektor tersebut dapat memperluas lapangan kerja. kesadaran akan industri kreatif semakin tinggi Lorentzen (2011) . UK DCMS Task Force(1998:4) mengemukakan :“ : *“Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent ,and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”*..

Membicarakan industri kreatif di Indonesia, Presiden Joko Widodo mengatakan “Bahwa nantinya Industri kreatif harus jadi tulang punggung Indonesia.” Itu merupakan visi yang dibangun oleh Presiden Indonesia di tahun 2015 yang kemudian berkembang menjadi visi-misi yang dilakukan oleh Bekraf. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) merupakan Lembaga Pemerintah Non Kementrian yang bertanggungjawab di bidang ekonomi kreatif dengan 16 sub-sektor industri kreatif yaitu aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film/animasi/video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi/radio.

UNCTAD (2010.) memperkenalkan topik “industri kreatif” dalam agenda ekonomi dan pembangunan dunia. Menurutnya, industri kreatif adalah konsep baru yang berhubungan dengan antarmuka antara kreativitas, budaya, ekonomi dan teknologi di dunia kontemporer yang didominasi oleh gambar, suara, teks dan simbol. UNDP (2013) mendefinisikan industri kreatif sebagai sektor kegiatan terorganisir yang tujuan utamanya adalah produksi, distribusi dan/atau komersialisasi barang, jasa dan kegiatan yang berhubungan dengan budaya, seni atau warisan. Industri kreatif didefinisikan dalam, sebagai

industri yang berasal dari kreativitas, keterampilan, dan bakat individu dan yang memiliki potensi kekayaan dan penciptaan lapangan kerja melalui generasi dan eksploitasi kekayaan intelektual.

Ada pun faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya kreativitas industri yaitu sdm kreatif, pekerjaan kreatif, konteks organisasi, lingkungan, dan inovasi produk. SDM yang kreatif perlu dibina, dipupuk sejak dini bahkan sejak di bangku Sekolah dasar. Dimana setiap orang memiliki kreativitas yang perlu terus dimotivasi, dikembangkan untuk menciptakan produk kreatif yang bernilai jual. Tak kalah pentingnya melakukan dan membuat produk kreatif berbahan dasar daur ulang. Seperti memanfaatkan limbah plastik. Disamping untuk dapat mendapatkan nilai jual dari produk, Juga turut mengatasi permasalahan sampah plastik yang kian menumpuk. Berdasarkan data di Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), sekitar 9,8 miliar lembar kantong plastik digunakan oleh masyarakat Indonesia setiap tahun. Dari jumlah itu, hampir 95% menjadi sampah. Padahal, sampah plastik ini tidak dapat diurai ke lingkungan secara mudah, prosesnya bahkan hingga ratusan tahun. Dirjen Pengelolaan Sampah, Limbah dan Bahan Berbahaya Beracun (PSLB3) Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Rosa Vivien Ratnawati menyebutkan, jumlah timbunan sampah kantong plastik terus meningkat secara signifikan dalam 10 tahun terakhir. Menurut catatan Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP), Indonesia menempati urutan kedua penyumbang sampah plastik ke laut terbesar di dunia. Catatan yang diterima Menteri Kelautan dan Perikanan Susi Pudjiastuti, volume sampah plastik di Indonesia mencapai 64 juta ton setiap tahun (<https://mediaindonesia.com/read/detail/248591-manfaatkan-nilai-ekonomi-di-balik-sampah>). Untuk itu, salah satu dari 10 prioritas nasional di dalam inisiatif Making Indonesia 4.0 adalah mengakomodasi konsep *circular economy* yang dapat meningkatkan nilai tambah di dalam negeri. Ellen MacArthur Foundation (2016), organisasi pelopor ekonomi sirkular paling terkemuka, menyatakan bahwa “*A circular economy seeks to rebuild capital, whether this is financial, manufactured, human, social or natural. This ensures enhanced flows of goods and services. The system diagram illustrates the continuous flow of technical and biological materials through the ‘value circle’.*” Namun belum banyak yang dilakukan untuk mendorong tumbuhnya ekonomi sirkular dan memanfaatkannya untuk menciptakan peluang bisnis. Sedangkan penanggulangan sampah plastik tersebut menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat. Tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, tetapi seluruh warga masyarakat baik yang bekerja, mahasiswa, pelajar maupun masyarakat umum lainnya. Diperlukan kesadaran seluruh masyarakat akan bahaya dampak sampah plastik pada

lingkungan, sampah plastik dapat menjadi produk yang bernilai jual tinggi. Jika dikelola dengan kreatif dan inovatif akan menjadi produk yang ramah lingkungan.

Mitra yang akan menjadi tempat kegiatan adalah pelajar SMP Insan Rabbny yang terdapat di BSD Sektor I.1 Jl. Ciater Raya, RT.02/RW.02, Rw. Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Dengan kepala sekolah ibu Ummi Kulsum, S.T berdiri sejak tahun 2010. Jumlah rata anak per kelas 25 siswa siswu. Kegiatan difokuskan kelas 8 yang berjumlah kurang lebih 100 siswa. Sejak anjuran pemerintah untuk mengurangi sampah plastik sudah dilakukan pihak sekolah dengan membuat peraturan siswa harus membawa botol minuman sendiri dari rumah. Banyak hal yang sudah dilakukan SMP dalam menjaga kegiatan ramah lingkungan di Sekolah. Namun untuk menjadikan produk daur ulang menjadi lebih bermanfaat belum dilakukan secara optimal. Hal ini terkendala dengan skill yang masih kurang. Pemahaman tentang produk kreatif berbahan plastic masih memerlukan bantuan. Untuk itu tim dengan pengetahuan tentang kreativitas, pemanfaatan bahan dari sampah plastik atau daur ulang lainnya berkeinginan untuk memberikan bekal ke mitra sekolah SMP. Mengajarkan secara teori dan praktek pada siswa siswai kelas 8 yang berjumlah kurang lebih 100. Untuk lebih efektifnya kegiatan dibagi perkelas (4 sesi).. Dengan harapan siswas siswi dapat lebih memahami tentang kreativitas dan inovasi serta dapat membuat produk berbahan daur ulang menjadi barang yang lebih kreatif dan bernilai.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan Tim PKM, permasalahan yang dialami mitra, yaitu: (1) belum memiliki pengetahuan tentang kreativitas usaha tentang pengolahan bahan baku disekitar mitra (2) belum terealisasi kegiatan pembelajaran pengolahan bahan dasar plastic dan bahan bekas lainnya menjadi produk ekonomi kreatif.

Berdasarkan gambaran permasalahan yang dihadapi oleh mitra tersebut, terdapat dua aspek yang terkait, yaitu aspek manajemen dan aspek produksi. Pada aspek manajemen, permasalahan permasalahan yang dialami mitra terdapat pada nomor 1, sedangkan pada aspek produksi, permasalahan yang dihadapi mitra terdapat pada nomor 2.

Berdasarkan analisis situasi di atas, prioritas masalah mitra yang ingin diselesaikan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara memberikan pemahaman tentang kreativitas, inovasi pada Siswa SMP Insan Rabbany di Tangerang Selatan?

2. Bagaimana cara memberikan pemahaman kepada para siswa tentang ramah lingkungan dengan memanfaatkan produk daur ulang, mengolah bahan baku yang tidak terpakai menjadi produk yang bermanfaat?

3. Bagaimana cara mengolah barang bekas pakai menjadi produk kreatif yang dapat memiliki nilai ekonomis.

BAB II

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

A Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi prioritas masalah yang dihadapi mitra. Maka solusi yang ditargetkan selesai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini terkait dengan pengenalan siswa pada produk daur ulang, kreatif dan inovatif. Solusi yang ditawarkan berupa transfer knowledge tentang kreativitas dan inovatif. yang meliputi pengertian kreativitas, inovatif, cara berpikir kreatif, hambatan kreatif, cara meningkatkan kreativitas organisasi dan individu. **Spesifikasi model** ini diberikan pada siswa siswi sebagai bekal pengetahuan dan menambah wawasan untuk selalu dapat meningkatkan kreativitas yang ada dalam pada siswa. Target kegiatan PKM ini, yaitu berupa peningkatan pengetahuan bagi Siswa Siswi dalam berwirausaha dengan memanfaatkan produk bekas pakai di wilayah sekolah maupun tempat tinggal masing masing.

Luaran kegiatan PKM ini, yaitu berupa pemahaman pengetahuan tentang kreativitas, untuk menumbuhkan minat dalam berwirausaha

Kegiatan pengenalan ramah lingkungan juga dilakukan. Dengan mengenalkan pada siswa siswi untuk memanfaatkan dan mengolah bahan baku disekitar mitra, menjadi produk yang lebih bermanfaat. Siswa siswi mendapatkan keterampilan dalam pengolahan produk kreatif yang bernilai ekonomis, seperti dari bahan baku plastik bekas pakai. Target kegiatan PKM ini, yaitu berupa perolehan keterampilan dalam praktik pembuatan produk tas yang bervariasi bentuknya dari bahan baku plastik bekas pakai. Luaran kegiatan PKM ini, yaitu berupa produk kreatif dengan bentuk bervariasi dari bahan baku plastik bekas pakai.

B. Luaran Kegiatan

No	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	Minimal draft
2	Prosiding dalam Temu ilmiah	Minimal draft
Luaran Tambahan (boleh ada)		
1	Publikasi di jurnal Internasional	Minimal draft
2	Publikasi di media massa	Minimal draft
3	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Minimal draft pendaftaran
4	Teknologi Tepat Guna (TTG)	Minimal draft deskripsi/spesifikasi

5	Model/purwarupa/karya desain	Minimal draft deskripsi/spesifikasi
6	Buku ber ISBN	Minimal draft daftar isi
7	Video kegiatan	Berupa video kegiatan

Program kreativitas dan inovasi sebagai basis utama dalam melakukan wirausaha. Kegiatan ini cenderung meningkatkan motivasi Siswa siswi untuk peduli lingkungan, memanfaatkan produk yang tidak terpakai menjadi produk yang memiliki nilai jual . Untuk itu kegiatan juga mengarah pada peningkatan kreativitas siswa melalui pembekalan praktek ketrampilan. Melalui dua hal tersebut diharapkan dapat mencapai target kegiatan. yaitu adalah terciptanya pengetahuan tentang kreativitsa, inivasi, ramah lingkungan dan menciptakan produk baru yang kreatif dan lebih ekonomis.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Solusi untuk Mengatasi Masalah Mitra

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan berupa, membuat panduan kewirausahaan, sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan.

1. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan untuk memberikan pembekalan terhadap pemahaman tentang pengetahuan dalam berwirausaha, yang meliputi arti dari berwirausaha, pengertian kreativitas, inovatif, cara berpikir kreatif, hambatan kreatif, cara meningkatkan kreativitas organisasi dan individu. Untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi ini, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan.

- a. Tim PKM sebagai tutor menghubungi pihak terkait, yaitu kepala sekolah SMP Insan Rabbany untuk minta izin melakukan sosialisasi.
- b. Tim PKM sebagai tutor berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru agar mengumpulkan siswa siswi untuk mengikuti kegiatan sosialisasi.
- c. Tim PKM sebagai tutor menyampaikan materi sosialisasi melalui ceramah, diskusi, dan tanya jawab. sosialisasi tentang kreativitas
- d. Tutor menjelaskan tentang apa yang harus dilakukan dalam membuat produk kreatif yang, bagaimana membangun suatu usaha yang mandiri dengan modal kecil, dengan berbahan dasar daur ulang.
- e. Tutor menjelaskan pemanfaatan sampah plastik menjadi produk kreatif, dan dapat menghasilkan nilai ekonomis. disamping turut membantu pemerintah juga dapat menanggulangi permasalahan sampah yang semakin menumpuk, jika dibiarkan akan merusak lingkungan. Untuk itu Tutor mengajak siswa siswi berprilaku go green.
- f. Tim meminta Siswa Siswi diminta untuk mendengarkan secara daring melalui ZOOM yang disediakan tim Bersama mahasiswa. Tim meminta Siswa siswi mendiskusikan tentang pengetahuan dasar kreativitas dan inovasi, serta produk produk kreatif yang ramah lingkungan.
- g. Tim PKM sebagai tutor menanggapi respon Siswa Siswi tentang materi yang sudah disampaikan ..

2. Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan produk kerajinan tangan dengan bentuk yang bervariasi, dari bahan baku utama adalah plastik bekas pakai yang dapat dimanfaatkan menjadi produk yang bernilai ekonomis. Langkah-langkah kegiatan pelatihan dan pendampingan adalah sebagai berikut.

- a. Tim membuat perizinan untuk berkunjung ke rumah kerajinan daur ulang sebagai mitra pendamping kegiatan
- b. Tim membuat untuk jadwal waktu dan peralatan kegiatan yang dibutuhkan saat memberikan ketrampilan.
- c. Tim bersama mitra pendamping merencanakan jenis ketrampilan yang akan ditransfer di Siswa Siswi Insan rabbany
- d. Tim membuat kesepakatan dengan mitra pendamping dan kepala sekolah tentang jadwal pelaksanaan praktek ketrampilan daur ulang
- e. Tim dan kepala sekolah menginstruksikan siswa siswi untuk menyiapkan bahan plastic yang tidak terpakai di rumah masing masing.
- f. Tim menyiapkan bahan pendukung lainnya seperti benang, sleting dan lainnya
- g. Tim melakukan perjanjian dengan mitra pendamping dan mitra untuk melakukan pelatihan praktek ketrampilan
- h. Tim melakukan pendampingan melatih siswa siswi yang dikelompokkan menjadi tiga kali pertemuan. Kemop kelas 1, kelompok kelas 2 dan kelompok kelas 3
- i. Tim beserta pelatih melakukan pelatihan ketrampilan pembuatan produk berbahan dasar daur ulang kepada siswa siswi Insan Rabbany secara daring /melalui Zoom
- j. Tim membekali Siswa Siswi untuk memiliki kerampilan sebagai bekal berwirausaha secara mandiri dengan modal yang kecil.

Pendekatan yang ditawarkan bagi realisasi kegiatan PKM ini meliputi beberapa langkah, yaitu: (1) tahap persiapan, pada tahap ini menyusun persiapan usaha dengan modal yang sedikit yaitu memanfaatkan plastik bekas. ; (2) tahap assesment disini mulai menyusun kegiatan yang melibatkan berbagai pihak; (3) tahap perencanaan alternatif program atau kegiatan; (4) tahap pemformulasian rencana aksi;(5) tahap pelaksanaan (*implementasi*) program atau kegiatan; (6) tahap evaluasi; serta (7) tahap terminasi.

B . Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM

Rencana kegiatan dalam rangka pemecahan masalah mitra seperti dalam Tabel -1 berikut ini:

Tabel 1: Rencana Kegiatan & Partisipasi Mitra Pengecer

No.	Rencana Kegiatan	Partisipasi Mitra
1	Observasi awal ke Sekolah	Tim mengamati sekolah dan masalah ramah lingkungan secara umum
2	Melakukan perjanjian meeting dengan kepala sekolah	Mitra responsif dan mendukung rencana ini
3	Membuat persiapan materi yang akan disampaikan ke sekolah	Tim berdiskusi dan menyiapkan materi kreativitas, inovasi, produk daur ulang
4	FGD dengan Kepala Sekolah tentang waktu pelaksanaan	Mitra melakukan perjanjian dengan kepala sekolah jadwal kegiatan yang tepat untuk pelaksanaan sosialisasi
5	Melakukan kunjungan ke mitra pendamping dalam pembuatan produk daur ulang	Tim dan mitra memutuskan untuk model model ketrampilan yang akan ditransfer ke mitra
6	Menyusun jadwal pendampingan pelaksanaan work shop ke sekolah	Tim bersama mitra pendamping menyiapkan segala bahan bahan keperluan praktek
7	Melaksanakan sosialisasi tentang kreativitas dan inovsai ke Siswa Siswi Melalui Zoom Meeting yang dibagi menjadi 3 kali pertemuan, kelas7, 8 dan 9	Tim mensosialisasikan ke mitra. Siswa Siswi mendengarkan dan bertanya.
8	Melaksanakan praktek ketrampilan dengan memanfaatkan barang bekas yang tidak terpakai antara lain plastik bekas menjadi produ daur ulang yang kreatif dan inovatif. ke Siswa Siswi Melalui Zoom Meeting yang dibagi menjadi 3 kali pertemuan, kelas7, 8 dan 9	Siswa Siswi praktek membuat kreasi daur ulang menjadi produk kreatif yang bermanfaat
9	Seminar hasil akhir	Tim seminar hasil akhir call paper nasional
10	Pembuatan laporan dan Publikasi	Tim membuat laporan ke LPPM, FE dan mitra dan mempublikasikannya ke jurnal Nasional

C. Uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim.

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan mitra Batik Setu di Tangerang Selatan .dan road map bagi kegiatan riset atau program pengabdian masyarakat secara berkelanjutan. Pihak terkait dengan kegiatan ini adalah: dosen dengan personalia pelaksana sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Personalia Kegiatan

No	Nama	Bidang Keahlian	Keterangan
1	Nur Hidayah	Manajemen	Ketua
2	Rodhiah	Manajemen	Anggota
3	Thea Herawati Rahardjo M.M	Manajemen	Anggota
4	Valentino Chandrawinata	Mahasiswa	anggota
5	Henry Fernando	Mahasiswa	Anggota

Pemilihan personel program ini disesuaikan dengan target *ouput* yang ingin dicapai program ini, yaitu: panduan sederhana tentang kreativitas dan inovasi. Melalui sosialisasi dan pelatihan pada Siswa Siswi Insan Rabbany diharapkan dapat menambah wawasan yang bersrti bagi Siswa Siswi tersebut. Selanjutnya melalui mitra pendamping dari UKM Lumintu akan mengenal produk-produk kreatif yang berbahan dasar daur ulang. Siswa siswi diajak praktek langsung memanfaatkan produk plastic dari rumah masing masing. Agar sinergi antara personel dalam program ini menjadi tercapai, maka proses pelaksanaan program ini dilakukan dengan mendiskripsikan tiap kegiatan pada masing-masing anggota tim. Proses koordinasi dilakukan langsung oleh ketua tim pengusul melalui telpon, sedangkan proses pertemuan dan penandatanganan perjanjian dilakukan anggota tim bertemu secara langsung ke lokasi sekolah mitra. Dilanjutkan dengan membuat panduan sederhana, pelatihan serta pendampingan menyusun materi kreativitas dan inovasi.. Dilakukan oleh tim dari fakultas ekonomi manajemen,, Terakhir melakukan praktek ketrampilan dilakukan oleh tim bersama mitra pendamping yang sudah pakar praktek pembuatan poduk berbahan dasar daur ulang menjadi produk yang bernilai.

BAB IV

HASIL DAN LUARAN YANG DI CAPAI

A. Profile Sekolah dan Siswa Insan Rabbany

Sekolah didirikan sejak tahun 2010 Berlokasi di BSD Sektor 1.1 Jln Ciater Rt. 02/11 Kel. Rawa Mekar Jaya Serpong, Rawa Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan Prov. Banten. Dengan Kepala sekolah Ibu Ummi Kulsum S.T.. Secara geografis SMP Insan Rabbany berada di lokasi yang cukup strategis Dibangun di atas luas tanah 2500 m² jumlah kelas sebanyak 20 kelas beserta fasilitas didalamnya, dan dilengkapi sarana penunjang seperti Masjid, ruang perpustakaan, ruang komputer, kamar UKS, 2 (dua) lapangan Olah Raga, ruang guru, ruang Kepala Sekolah, ruang Administrasi, ruang tamu dan toilet untuk anak serta toilet guru, gudang dan kantin Sekolah. SMP Insan Rabbany mampu mengantarkan siswa-siswinya menuju sekolah-sekolah favorit, baik sekolah negeri dan swasta yang menjadi sekolah pilihan. Tidak hanya sebagai tempat menimba ilmu umum akan tetapi juga sebagai sarana membentuk akhlak dan sikap anak yang sudah menjadi komitmen sekolah. Membimbing anak tidak hanya cerdas dalam segi akademis tapi juga cerdas dalam segi karakter dan kepribadian islami.

B. Model IPTEKS Yang akan Ditransper Kepada Mitra

Dalam melakukan kegiatan PKM, ipteks yang ditransper kepada mitra dapat meliputi:

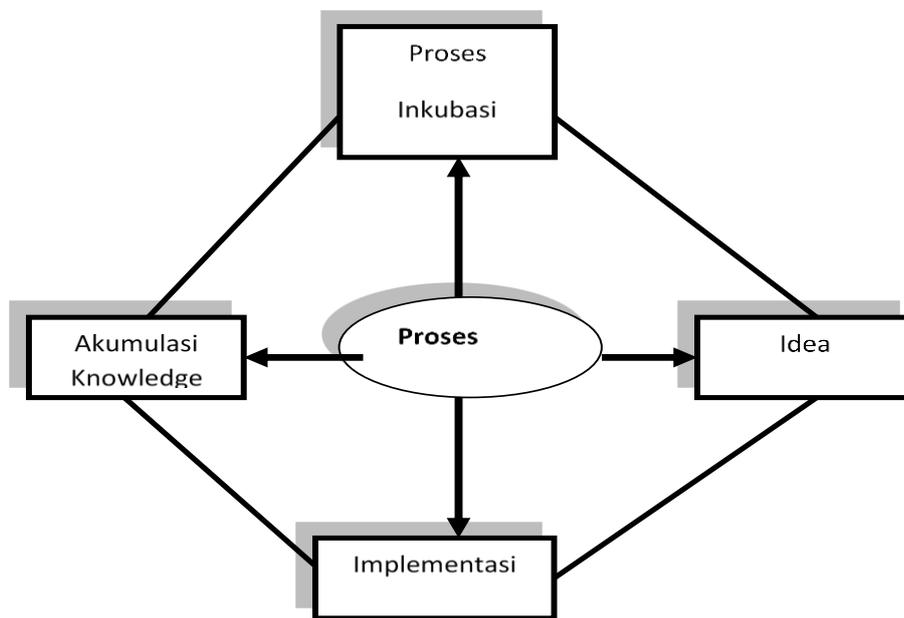
1. Pemahaman tentang Kreativitas

Kegiatan dilakukan dengan mentransfer knowledge tentang kreativitas dan inovatif. yang meliputi pengertian kreativitas, inovatif, cara berpikir kreatif. hambatan kreatif, cara meningkatkan kreativitas dan proses kreatif. Materi tentang kreativitas tersebut **tersebut** diberikan pada siswa siswi sebagai bekal pengetahuan dan menambah wawasan tentang pentingnya seorang siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam diri masing masing. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan diri melalui proses kreatif. (Materi pelatihan terlampir dalam bentuk PPT) . Melalui model pelatihan yang diberikan berupa pemahaman pengetahuan tentang kreativitas, akan menumbuhkan minat siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam berkreatif.

Kegiatan pengenalan ramah lingkungan juga dilakukan. Dengan mengenalkan pada siswa siswi untuk memanfaatkan dan mengolah bahan baku disekitar mitra , menjadi produk yang kreatif . Siswa siswi mendapatkan keterampilan dalam pengolahan produk kreatif yang

bernilai ekonomis, seperti dari bahan baku plastik bekas pakai. Target kegiatan PKM ini, yaitu berupa perolehan keterampilan dalam praktik pembuatan produk tas yang bervariasi bentuknya dari bahan baku plastik bekas pakai. kegiatan PKM ini, yaitu berupa produk kreatif dengan bentuk bervariasi dari bahan baku plastik bekas pakai.

Model yang ditawarkan dalam proses kreatif mengadopsi dari hasil dari beberapa jurnal. Antara lain dikemukakan oleh Ireland et al(2003), yang memfokuskan pada bagaimana berperilaku mencari peluang untuk menjadi kreatif. Model tersebut dapat digambarkan :



Proses Kreativitas

1. Akumulasi Pengetahuan

Kesuksesan sebuah kreativitas berhubungan dengan kemampuan pengamatan dan pencarian informasi. Wirausaha mau dan mampu belajar, melihat, membaca dan berbicara dengan rekan kerja, menghadiri pertemuan professional, workshop dan pelatihan sesuai dengan minat calon atau wirausaha. Akumulasi pengalaman dan pendidikan selama beberapa periode akan mampu meningkatkan kemampuan kreativitas wirausaha. Koratko & Hodgetts, 2007 memberikan petunjuk praktis bagi calon atau wirausaha guna meningkatkan kreativitas :

- a. Membaca berbagai media sesuai dengan usaha yang akan atau sudah dilakukan

- b. Bergabung dengan kelompok profesional dan atau asosiasi kelompok usaha.
- c. Memiliki kemauan untuk pertemuan profesional dan seminar.
- d. Bertanya tentang segala hal kepada semua orang tentang usaha, bisnis yang dilakukan.
- e. Scanning majalah, surat kabar dan jurnal, artikel yang berhubungan dengan bisnis yang ditekuni.
- f. Membangun perpustakaan sederhana untuk referensi dimasa yang akan datang yang bisa dibaca kembali ketika sebuah permasalahan muncul.

2. Proses Inkubasi

Kreativitas individu muncul dengan melihat langsung proses kegiatan usaha yang sejenis atau berhubungan (*related*). Dengan melihat langsung akan bias mengetahui proses bisnis yang ditekuni sebenarnya. Beberapa step yang dapat dilakukan calon atau wirausaha guna mempercepat proses inkubasi :

- a. Secara rutin melihat aktivitas dan melakukan proses secara bersama atau menggambar produk yang dihasilkan.
- b. Memecahkan persoalan yang terjadi dalam aktivitas bisnis tersebut.
- c. Bermain, seperti olah raga, puzzles atau games.
- d. Memikirkan proyek dan permasalahan sebelum tidur.
- e. Melakukan perenungan terhadap permasalahan yang terjadi.
- f. Kembali dan riereksasi ke permasalahan dasar.

3. Ide, Gagasan

Proses ide dan gagasan adalah menemukan sesuatu yang baru dan berbeda dari pencarian yang terus-menerus. Ide dan gagasan ada kalanya muncul bersamaan dengan proses akumulasi pengetahuan dan proses inkubasi. Beberapa langkah yang bias dilakukan untuk mempercepat ide dan gagasan :

- a. Membayangkan dan memimpikan (*day dream*) bisnis yang ditekuni.
- b. Praktikan dengan hobi
- c. Bekerja di luar maupun di dalam kantor
- d. Ambil permasalahan dan coba pecahkan
- e. Baca media, surat kabar yang berhubungan dengan permasalahan.
- f. Ambil keputusan dan kerjakan.

4. Implementasi dan evaluasi

Proses implementasi dan evaluasi merupakan proses yang sulit dan berhubungan dengan pelaksanaan ide dan evaluasi terhadap ide yang diwujudkan dalam dunia nyata. Sukses seorang wirausaha adalah ketika ide yang dilaksanakan dapat berhasil sesuai dengan keinginan. Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk proses implementasi dan evaluasi :

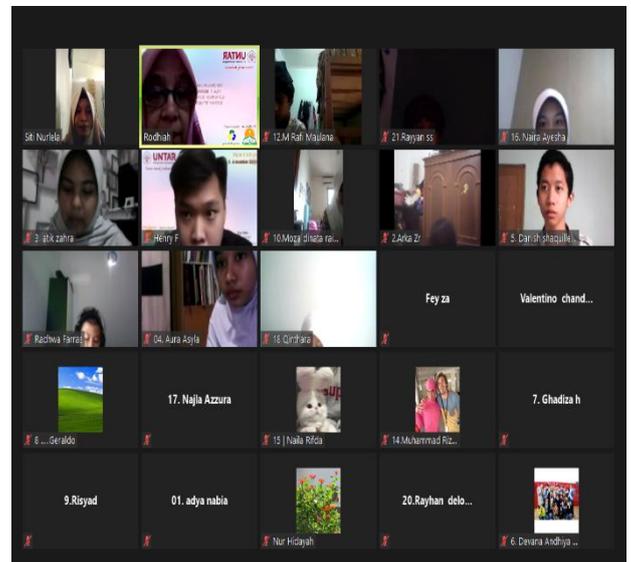
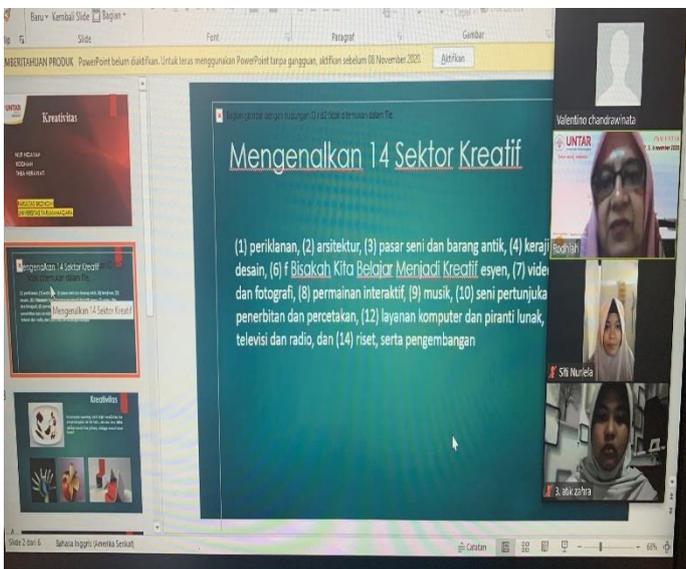
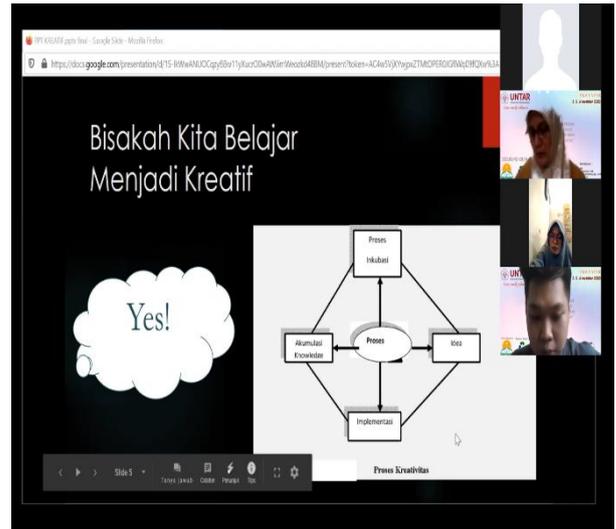
- a. Belajar sendiri tentang proses perencanaan bisnis dan semua yang berhubungan dengan bisnis yang ditekuni.
- b. Tes ide dengan orang yang memiliki pengetahuan sama.
- c. Letakkan pilihan dengan intuisi dan pengetahuan.
- d. Pelajari proses penjualan
- e. Belajar tentang kebijakan organisasi dan praktik bisnis.
- f. Dengan saran dari rekan, pelanggan dan kolega
- g. Munculkan permasalahan lain yang berhubungan dengan implementasi dan tantangan ide yang telah dilakukan

C. Model Sosialisasi Kewirausahaan

Melalui materi yang telah disusun, selanjutnya disosialisasikan pada siswa kelas 8 sebanyak 4 kelas dengan 4 kali pertemuan masing masing kelas kurang lebih 25 siswa. Dalam kegiatan ini tim berkoordinasi dengan guru kelas dengan memberikan user id dan pascode untuk dibagikan ke siswa. Saat Zoom meeting berlangsung Siswa didampingi oleh guru kelas.

Proses sosialisasi secara daring dilakukan melalui Zoom Meeting pada Siswa kelas 8 . dengan 4 kali pertemu telah dibuat dalam video dan gambar berikut:





Gambar 1. Sosialisasi Kreativitas

D. Pendampingan Pengembangan Motif Batik ke Mitra

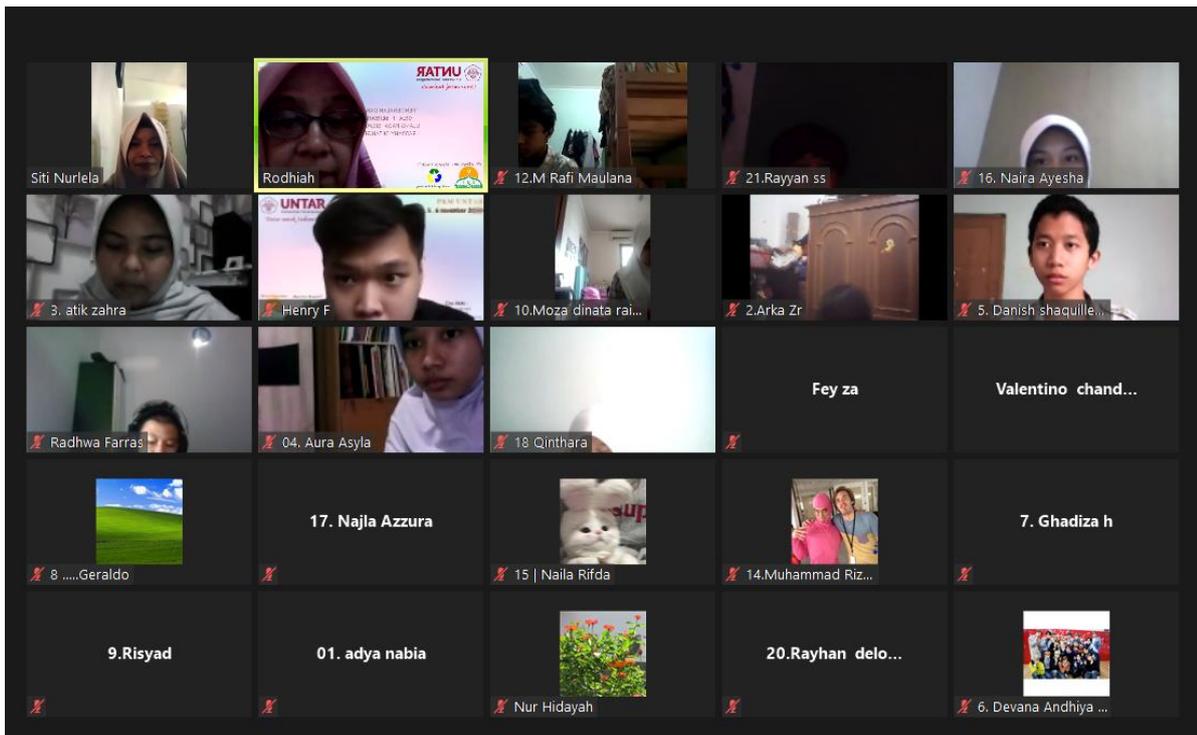
Dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk mendapatkan bekal berwirausaha, tim mengadakan kegiatan praktek membuat produk kreatif, dengan mengundang mentor kreatif yang sudah berpengalaman melakukan pengolahan produk berbahan dasar plastik menjadi kreasi produk yang kreatif. Langkah langkah kegiatan adalah:

1. Tim PKM menjalin kerja sama dengan mentor kreatif
2. Mentor kreatif menawarkan berbagai bentuk kerajinan yang dapat ditransfer ke mitra

3. Tim memilih produk kreatif yang dapat ditransfer ke mitra
4. Tim menyiapkan bahan bahan dan peralatan yang dibutuhkan mitra saat melakukan praktek
5. Tim bersama mentor kreatif melakukan perizinan dengan penanggung jawab kelas untuk melakukan kegiatan praktek kreasi daur ulang
6. Tim menentukan jadwal pelaksanaan praktek untuk ditransfer ke mitra sebanyak 4 kali pertemuan untuk 4 kelas
7. Mentor kreatif melakukan pendampingan ke siswa praktek membuat anyaman berbahan daur ulang secara daring melalui ZOOM
8. Mentor dan siswa siap membuat produk kreatif
9. Siswa berantusias dan berhasil membuat tas dan anyaman dengan bermacam macam kreasi.

Kegiatn tersebut berhasil di buat vidio dan gambar berikut:





Gambar 2. Penyerahan Kreasi daur Ulang Ke Sekolah

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Bahan pelatihan tentang kreativitas sudah tersusun dengan melakukan mengkaji berbagai literatur, jurnal jurnal. Sehingga materi dapat tersusun dalam bentuk PPT
2. Pelatihan dan sosialisasi akan tentang kreativitas dilakukan pada siswa SMP kelas 8 sebanyak 4 kelas. Telah berjalan dengan lancar
3. Siswa aktif dan antusias dalam bertanya dan berdiskusi dengan tim..
4. Praktek pendampingan membuat ketrampilan produk berbahan dasar daur ulang telah telaksana dengan baik
5. Siswa terlibat aktif membuat anyaman berbentuk kreasi ikan
6. Mitra bersemangat praktek ketrampilan dengan kreasi daur ulang.

B. Saran

Perbaikan ecara kontinu pada mitra dapat dilakukan, antara lain dapat dikembangkan dalam kajian selanjutnya.

1. Proses pembinaan kontinuitas pada siswa dapat dengan mentransfer pengetahuan tentang kewirausahaan..
2. Kegiatan lanjutan akan dilakukan seperti kegiatan pelatihan dan pendampingan mengenai pembuatan daur ulang berbahan kain perca atau kardus. Atau dengan kaleng bekas.
3. Bentuk bentuk kreasi baru dapat ditawarkan ke mitra untuk menghasilkan produk yang bernilai jual.
4. Melakukan kerja sama dengan warga setempat untuk memberikan peluang bagi warga yang ingin belajar membatik. Sehingga rumah batik setu dapat menjadi kampung batik setu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellen MacArthur Foundation. 2016. Towards a circular economy: business rationale for an accelerated transition. Available at: https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/TCE_Ellen-MacArthur-Foundation_9-Dec-2015.pdf (accessed 6 June 2016)
- Howkins, John. 2013. *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. England-UK: Penguin Books
- Lorentzen, Anne. 2011. Postindustrial Growth: Experiences, Culture, or Creative Economy. Working Paper. Havecity Universitat Hamburg
- UK DCMS Task Force (1998) dalam buku Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015, bagian 1 tentang pengantar dan arah pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2025
- UNCTAD, United Nations.(2010).Creative economy report 2010. Geneva: Retrievedfrom<http://www.unctad.org/Templates/webflyer.asp?docid=14229&intItemID=5763&lang=1&mode=downloads>
- UNDP (2013). Creative Economy report 2013: Widening Local Development Pathways. United Nations/UNDP/UNESCO: Publishers.

(<https://mediaindonesia.com/read/detail/248591-manfaatkan-nilai-ekonomi-di-balik-sampah>)