

# MEMOTIVASI WARGA BELAJAR TENTANG *LIFE SKILL* DESAIN KREATIF DI PKBM 'CCK' CIPONDOH TANGERANG

## RINGKASAN

Hartini - [hartini@fsrd.untar.ac.id](mailto:hartini@fsrd.untar.ac.id)  
Henri Mularsih - [henim@mku.untar.ac.id](mailto:henim@mku.untar.ac.id) (Almrh)

Dalam era informasi 4G saat ini dituntut agar selalu memberikan sebuah inovasi baru untuk kebermanfaatan, bernilai estetika dan menumbuhkan jiwa wirausaha/ *entrepreneur*. Untuk mencapai itu kita perlu memotivasi diri dan terus berkreasi mengenal berbagai ketrampilan hidup seperti teknik desain kreatif dalam mewujudkan inovasi dan kreativitas, terus berupaya menghasilkan produk inovasi atau karya dalam bentuk visual. Kreatif adalah sebuah proses yang memiliki peranan strategi dalam inovasi dimana sebagai pemecah masalah (*Problem Solving*), Kreatif juga dapat diterjemahkan secara konseptual seperti idea, konsep, metode, teori, dan hipotesis. Untuk berpikir kreatif maka harus dapat melihat hal-hal dengan cara baru atau perspektif dan juga harus mampu memotivasi diri untuk menghasilkan kemungkinan-kemungkinan baru atau alternative baru. Metode penelitian pendukung kegiatan yang digunakan adalah kualitatif diskriptif dan simulasi, dengan memaparkan hasil analisis dan melakukan simulasi. Metode kegiatan PKM adalah dengan kegiatan memotivasi warga belajar, melakukan simulasi bersama warga belajar PKBM Cipta Cendekia tentang *life skill* desain kreatif. Kegiatan ini diharapkan akan tercapai peningkatan motivasi warga belajar PKBM untuk ketrampilan hidup atau *life skill*, lebih kreatif sehingga tumbuh keinginan mereka dalam peningkatan hidup, peningkatan ketrampilan, peningkatan kreativitas desain dan jiwa kewirausahaan.

Kunci : motivasi, desain kreatif, inovasi, *problem solving*.

## METODE PELAKSANAAN

Observasi kondisi dan kebiasaan warga belajar PKBM CCK Tangerang. Mendata kegiatan warga belajar PKBM. Mendata fisik dan non fisik yang ada di PKBM terkait dengan kebutuhan memotivasi tentang *life skill* desain kreatif. Mengkaji kebutuhan. Menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Membuat konsep kegiatan memotivasi tentang *life skill*. Melaksanakan kegiatan memotivasi tentang *life skill*. Implementasi pelaksanaan.

## HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

*Kegiatan memotivasi tentang life skill desain kreatif dan simulasi hasil desain kreatif*

Team bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang desain kreatif yang gagal dan berhasil sebagai cerminan bahwa kesuksesan bukan akhir, kegagalan bukan hal yang fatal: itu adalah keberanian untuk melanjutkan apa yang penting.



Gambar 1 : Kegiatan memotivasi tentang life skill desain kreatif

Team bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang membuat desain kreatif terus dicoba dan dilakukan sampai berhasil dapat dilihat pada gambar 1 di atas. Harga sebuah kesuksesan adalah kerja keras, dedikasi terhadap pekerjaan, dan penentuan apakah kita menang atau kalah, kita telah mengerahkan kemampuan diri kita yang terbaik untuk pekerjaan tersebut.



Gambar 2 : Team PKM bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang desain kreatif

Team PKM bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang desain kreatif dengan mencoba berusaha secara mandiri, gambar 2. Jadilah dirimu sendiri, ekspresikan dirimu sendiri, yakinlah pada dirimu sendiri, jangan pergi dan mencari kepribadian sukses dan menduplikasinya.



Gambar 3 : Team PKM memberikan arahan dan contoh tentang desain kreatif

Team PKM seperti gambar 3 bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang membuat desain kreatif tanpa harus menunggu. Aksi adalah kunci dasar untuk semua kesuksesan.



Gambar 4 : Antusiasme warga belajar dalam mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang desain kreatif

Team bersama warga belajar mempraktekkan dan mensosialisasikan tentang desain kreatif dengan terus melakukan dan melakukan kreativitas tidak putus asa seperti terlihat di gambar 4. Sukses terdiri dari keberlanjutan kesalahan demi kesalahan tanpa kehilangan rasa antusias.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Memberikan motivasi tentang desain kreatif kepada warga belajar PKBM Cipta Cendekia dalam memanfaatkan kemampuan dan bakatnya perlu terus diupayakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif sehingga hidup lebih bahagia dan bermakna.

Mensimulasikan karya desain kreatif atau media visual, yang dapat dilihat dan memberikan motivasi untuk memancing pemikiran kreatif dapat dilakukan oleh siapa saja di mana saja. Warga belajar PKBM yang mayoritas masih usia produktif hal ini perlu dipupuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Khori Dan Enco Mulyasa, 2018, Inovasi Pembelajaran Di Pesantren Salaf Al-Falah (Studi Pada Pesantren Berbasis Keterampilan Hidup Dengan Penanaman Sikap Nasionalisme Di Kabupaten Bandung) Prodi Pend. Bahasa Arab Fkip Dan Program Doktor, Sps Uninus.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Pengelolaan Kelas dan Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Asrori, M. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Bumi Ranca Kencana.

- Borg, W. R dan Gall. M. D. 1983. *Educational Research An Introduction (7th ed)*. New York: Longman.
- Borg, W. R dan Gall. M. D. 2003. *Educational Research An Introduction (7th ed)*. Boston: Longman.
- Bryan Lawson , 2005, *How Designers Think The Design Process* Demystified Fourth edition Amsterdam.
- Coppens, Sven. (2006). *Re-Introducing Life-Skills Education and Value Clarification in the Learning Environment. Colloque international, Education, Violences, Conflits et Perspectives de Paix en Afrique*.
- Department of Mental Health Social Change and Mental Health Cluster. (1999). *Partners in Life Skills Education; Conclusions from a United Nations Inter-Agency Meeting*. Geneva: World Health Organization.
- Depdiknas. (2003). *Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Puskur, Balitbang-Depdiknas.
- Putri AP, 2010, Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Tk B Jurnal Pendidikan Usia Dini Doi: <https://doi.org/10.21009/jpud.072.10>, PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Richard West dan H. Turner, Lynn. (2010). *Introducing Communication Theory : Analysis and Application*. Jakarta : Salemba Humanika
- Setiawan Dimas 2012. : Definisi Inovasi, (Online), (<http://definisimu.blogspot.com/2012/08/definisi-inovasi.html>).
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset..
- Zulfani, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta.