

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PELATIHAN *ORIGAMI* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA SEKOLAH MENENGAH KEBAWAH

Tim Pengusul:

- Ketua : Rahtu Nila Sepni, M.Hum.**
Anggota :
- 1. Adrianis ,M.A.**
 - 2. Aulia Rahman, M.A.**
 - 3. Darni Enzimar Putri, M.Hum.**
 - 4. Dini Maulia, M.Hum.**
 - 5. Dr. Rima Devi, M.Si.**
 - 6. Idrus, M.Hum.**
 - 7. Imelda Indah Lestari, M.Hum.**
 - 8. Lady Diana Yusri, M.Hum.**
 - 9. Rachmidian Rahayu, M.Hum.**
 - 10. Radhia Elita, M.A.**
 - 11. Rina Yuniastuti, Msi.**

JURUSAN SASTRA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
Juni, 2019

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : PELATIHAN *ORIGAMI* UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA SEKOLAH MENENGAH KE BAWAH

2. Nama Mitra Program : Panti Asuhan Aisyiyah – Padang
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Rahtu Nila Sepni, M. Hum.
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 198209052008012008
 - d. Disiplin Ilmu : Linguistik
 - e. Pangkat/Golongan : Penata Muda/IIIb
 - f. Jabatan : Lektor
 - g. Fakultas/Jurusan : FIB/Sastra Jepang
 - h. Alamat : Fakultas Ilmu Budaya, Kampus Limau Manis Unand
 - i. Telp. : 0751-71227 ext: 347
 - j. Alamat Rumah : Perum Diva Ikhlas no.12 Ketaping Padang Pariaman
Hp. 081363088708
3. Jumlah Anggota : 11 (sebelas) orang
Nama Anggota :
 1. Imelda Indah Lestari, M. Hum.
 2. Lady Diana Yusri, M. Hum.
 3. Idrus, M. Hum.
 4. Dr. Rima Devi, M.Si.
 5. Radhia Elita, M. A
 6. Adrianis, M. A
 7. Darni Enzimar Putri, M. Hum.
 8. Rachmidian Rahayu, M. Hum
 9. Dini Maulia, M. Hum
 10. Rina Yuni Astuti, M. Si
 11. Aulia Rahmna, M.A

4. Biaya yang diusulkan : Rp. 5.000.000,-
(Lima Juta Rupiah)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Dr. Hasanuddin, M.Si.
NIP 196803171993031002

Padang, 27 Juni 2019
Ketua Pengusul



Rahtu Nila Sepni, M. Hum.
NIP 198209052008012008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif.....	3
2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	3
2.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	4
2.4 Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga.....	5
BAB III METODOLOGI KEGIATAN PENGABDIAN	9
3.1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	9
3.2 Masyarakat Sasaran.....	9
3.3 Metode Kegiatan.....	10
3.4 Rancangan Evaluasi.....	10
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN PENGABDIAN	11
4.1 Anggaran Biaya.....	11
4.2 Jadwal Penelitian.....	11
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	13
5.1 Kegiatan Koordinasi Awal.....	13
5.2 Penyiapan Materi Pengabdian.....	13
5.3 Pelaksanaan Pengabdian.....	15
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	19
6.1 Kesimpulan.....	19
6.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN	21

RINGKASAN

Pengabdian pada masyarakat merupakan salah satu dari Tri Darma perguruan Tinggi yang bertujuan untuk memberikan manfaat kongkrit profesi dosen kepada masyarakat. Program pengabdian masyarakat berbasis program studi di tahun 2019 yang dilakukan oleh Jurusan Sastra Jepang kali ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas ana-anak usia sekolah menengah kebawah melalui keterampilan *origami*. Keterampilan *origami* merupakan salah satu kesenian berupa keterampilan melipat kertas dari Jepang. Melalui pelatihan membuat origami ini diharapkan anak usia sekolah menengah dapat meningkatkan imajinasi, kreativitasnya sebagai pelajar.

Kegiatan pengabdian diberikan 1 kali pelatihan yang terdiri dari 3 sesi. Sesi pertama yaitu memberikan pengetahuan tentang origami meliputi pengertian, sejarah, jenis-jenis, dan manfaat origami bagi pelajar. Sesi kedua merupakan sesi pelatihan membuat origami dengan berbagai bentuk. Selanjutnya sesi terakhir yaitu sesi evaluasi, yang bertujuan untuk memastikan apakah para pelajar atau peserta pelatihan dapat menyerap materi dengan baik serta apakah pelajar tersebut dapat mengerjakan proses pembuatan origami sendiri tanpa pendampingan atau tidak.

Kata kunci: origami, kreativitas, anak usia sekolah menengah ke bawah

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Era digitalisasi merupakan era dimana semua kegiatan memiliki keterkaitan dengan sistem digital, komputer dan teknologi informasi. Era ini menyajikan beragam kemudahan bagi masyarakat. Namun, era digitalisasi ini juga memunculkan beberapa tantangan yang salah satunya adalah menurunnya kemampuan sosialisasi seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Pengguna layanan di era digital seringkali abai dengan lingkungan sekitar karena fokus dengan alat digital yang digenggamnya. Hal ini juga berimbas pada anak-anak yang sering terabaikan oleh orang tua mereka. Anak-anak yang seharusnya mendapatkan perhatian langsung dari orang tua, menjadi tidak begitu atau kurang mendapatkan perhatian. Apalagi orang tua yang bekerja di luar rumah akan sulit menyisihkan waktu untuk memberikan perhatian kepada anak karena tantangan era digitalisasi sekarang ini. Disebabkan kurangnya perhatian tersebut anak-anak dapat memiliki kecenderungan untuk mencari perhatian di luar rumah. Mencari perhatian di luar rumah tersebut dapat mereka lakukan melalui jalur positif dan dapat pula melalui jalur yang negatif. Jalur positif misalnya anak-anak mengikuti kegiatan luar rumah atau kegiatan luar sekolah yang dapat menampung kreativitas anak atau kegiatan yang dapat menyalurkan energi motorik mereka. Yang dikawatirkan tentunya apabila anak-anak menyalurkan kreativitas dan energi di tempat yang salah. Seperti bergaul dengan kelompok anak-anak berandal sehingga dapat berujung pada kriminal anak. Selanjutnya adalah bisa saja si anak meniru orang tua mereka dengan sibuk juga dengan alat digital yang diberikan oleh orang tua kepada mereka. Apabila terjadi hal yang demikian maka karakter anak akan terpengaruh dan tentunya tidak baik untuk masa depan anak.

Berdasarkan sekelumit permasalahan yang dapat berdampak besar dan tengah terjadi di era ini maka diperlukan upaya agar anak-anak aset bangsa dapat keluar dari permasalahan teknologi digital ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah diadakannya kegiatan-kegiatan yang dapat menampung kreativitas dan energi anak. Sesungguhnya banyak kegiatan anak luar rumah dan luar sekolah yang dapat disesuaikan dengan bakat anak. Namun, biasanya orang tua sulit untuk menemukan

bakat anak yang sesungguhnya. Lagi pula kegiatan seperti itu terikat dengan jadwal statis. Sementara itu anak biasanya lebih suka dengan kegiatan bebas dan dinamis tanpa ada jadwal yang tetap.

Salah satu kegiatan yang menyenangkan dan bisa dilakukan kapan saja tanpa membutuhkan uang yang besar adalah kegiatan melipat kertas atau origami. Origami merupakan seni tradisional melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern. Origami adalah sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi.

Secara umum untuk membuat origami kita bisa menggunakan kertas biasa namun kebanyakan origami di Jepang menggunakan kertas khusus untuk origami. Perbedaan antara kertas biasa dan kertas origami hanyalah dari segi design dan warna yang beragam sehingga membuat origami menjadi semakin indah.

Melalui kegiatan bermain origami nantinya diharapkan anak-anak dapat mengalihkan kebiasaan mereka yang semula bermain dengan hp atau alat digital mereka menjadi bermain yang lebih mengasah kemampuan berupa kreativitas, imajinasi dan dapat meningkatkan daya motoric halus mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas yang menjadi tantangan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia sekolah menengah kebawah.

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Setiap kegiatan yang terstruktur tentu saja memiliki tujuan atau visi didalamnya. Pada kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini bertujuan untuk menambah atau meningkatkan kreativitas para pelajar atau peserta pelatihan melalui kesenian dan keterampilan dari Jepang yakni Origami.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Origami

Origami merupakan seni tradisional melipat kertas yang bersal dari Jepang. Saat ini seni tradisional ini telah berkembang menjadi seni modern yang terlihat dari bentuk-bentuk yang dihasilkan menjadi tambah rumit dan menghasilkan produk 3 dimensi yang lebih modern seperti bentuk robot, mesin dan lainnya.

Pada awalnya Origami diperkenalkan oleh Tsai Lun, orang tiongkok pada tahun 105 yang muncul tidak lama setelah ditemukannya kertas. Pada abad ke 6 atau sekitar tahun 610 seorang biksu dari korea memperkenalkan cara membuat kertas dan tinta ke Jepang. Semenjak saat itu, penggunaan kertas dan seni melipat kertas mulai berkembang mulai hanya dari kalangan istana dan hanya pada saat perayaan tertentu saja hingga menyebar ke masyarakat biasa. Tidak saja penyebaran di tengah masyarakat Jepang saja, tapi juga berkembang pula di luar negeri seperti Eropa.

2.2. Manfaat Origami

- 1) pembentukan kemampuan motorik yang lebih sempurna pada kedua tangan
- 2) peningkatan kemampuan intelektual
- 3) peningkatan kemampuan daya kreatif
- 4) merangsang kinerja seimbang antara bagian otak kiri dan kanan
- 5) peningkatan daya imajinasi
- 6) meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian (dapat dikatakan meningkatkan konsentrasi)
- 7) meningkatkan kemampuan daya ingat (memori)
- 8) melatih kesabaran
- 9) memberikan pengalaman emosional dan estetis
- 10) membuat seseorang bisa lebih menghargai kenikmatan, kepuasan, dan kebanggaan akan hasil kerjanya.

Berdasarkan poin-poin manfaat origami di atas, maka dapat diuraikan atau dijabarkan lagi bahwa origami juga bermanfaat pada pengenalan istilah geometris bagi

anak-anak yang baru mempelajari geometri, contohnya : segi empat, persegi panjang, lingkaran, garis, titik, perpotongan 2 buah garis, titik pusat, segitiga, dll.

Bermain origami juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, menekan kertas dengan ujung-ujung jari adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus anak. Selain itu, anak-anak juga dapat memahami pentingnya akurasi. Saat membuat model origami terkadang kita harus membagi 2, 3 atau lebih kertas, hal ini membuat anak belajar mengenai ukuran dan bentuk yang diinginkan serta keakuratannya. Ketika bermain origami anak juga harus membiasakan diri untuk mengikuti instruksi yang runut dan sistematis. Hal ini menjadi dampak positif bagi kepatuhan seorang anak terhadap suatu aturan, selain itu anak juga dapat berpikir logis dan analitis.

Bermain origami secara konsisten juga merupakan latihan berkonsentrasi, dan hal ini dapat dijadikan sebagai ajang latihan untuk memperpanjang rentang konsentrasi seorang anak, dengan syarat origaminya dilakukan secara kontinyu dan model yang diberikan bertahap dari yang paling mudah yang dapat dikerjakan oleh Anak lalu terus ditingkatkan sesuai kemampuannya.

Selain hal di atas terdapat pula manfaat berupa peningkatan persepsi visual dan spasial yang lebih kuat. Anak dapat menambah pengetahuan yang lebih banyak tentang hewan dan lingkungan mereka, karena bentuk origami yang dibuat dapat dililih oleh kita dengan bentuk-bentuk dan dapat dijadikan sebagai media pengenalan hewan dan lingkungan Anak.

BAB III

METODOLOGI KEGIATAN PENGABDIAN

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka kegiatan pelatihan origami untuk anak tingkat sekolah menengah ke bawah ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang dibagi menjadi beberapa sesi kegiatan. Dalam tiap-tiap sesi kegiatan tersebut diharapkan para peserta dapat mengambil manfaat dari kegiatan yang diberikan.

3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mewujudkan pemecahan masalah berupa dampak negatif era digitalisasi saat ini maka pelatihan membuat origami disampaikan tidak saja secara naratif berupa pemaparan mengenai origami, sejarah dan manfaatnya saja, namun peserta juga diberikan pelatihan cara membuat bentuk-bentuk origami. Selain memberikan peningkatan dan penyaluran kreativitas anak, origami juga dapat memberikan manfaat ekonomis. Pada para peserta pelatihan juga disampaikan beberapa bentuk origami yang dapat dijual dan memberikan nilai fungsi dan ekonomi sehingga bisa memberikan masukan secara finansial bagi anak-anak tersebut.

3.2 Masyarakat Sasaran

Sasaran kegiatan pelatihan membuat origami kali ini adalah anak-anak usia sekolah menengah ke bawah yang rentan terhadap pengaruh negatif era digital. Anak-anak usia sekolah menengah ke bawah tersebut adalah siswa SD dan siswa SLTP. Pada kegiatan kali ini, siswa yang disasar adalah anak-anak yang berada di bawah yayasan Aishiyah, Nanggalo Padang. Anak-anak ini dipilih karena selain mereka usia sekolah menengah ke bawah, mereka juga diharapkan dapat lebih mandiri karena tinggal jauh dari orang tua mereka bahkan ada yang tidak memiliki orang tua. Anak-anak yang berada di bawah yayasan Aishiyah, Nanggalo Padang ini adalah anak-anak yatim/piatu atau anak-anak tidak mampu yang diserahkan oleh orang tuanya untuk didik di panti asuhan Aishiyah, Nanggalo Padang.

Oleh karena itu, selain bertujuan untuk menangkal pengaruh negatif dari era digitalisasi, diharapkan pelatihan membuat origami ini dapat memberikan manfaat ekonomis bagi anak-anak tersebut. Selain cara membuat origami yang dapat diikuti oleh semua umur, modal pembuatannya juga tidak begitu besar.

Selain itu anak-anak yang berbakat dan berkreativitas tinggi dapat mengolah dan membuat produk sederhana berdaya manfaat sehingga muncul nilai ekonomis terhadap produk origami tersebut.

3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah model penyuluhan dan pelatihan yang dilaksanakan dengan cara memberikan penyuluhan berupa pengertian origami, sejarah origami dan pengetahuan lainnya berkaitan dengan origami. Selanjutnya adalah memberikan model pelatihan dalam bentuk workshop kepada para siswa sekolah tingkat menengah ke bawah. Pelatihan yang diberikan adalah cara membuat beberapa bentuk origami, yang kemudian dapat dikembangkan hingga menghasilkan nilai ekonomis.

3.4 Rancangan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan terhadap peserta pelatihan adalah dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk *game*, yang berfungsi untuk mengecek kembali seberapa jauh pemahaman mereka terhadap penyuluhan yang telah diberikan.

Selain itu, diberikan juga waktu untuk mereka membuat bentuk origami sendiri tanpa pendampingan. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah para peserta telah menguasai dengan baik pelatihan yang telah diberikan.

BAB IV

JADWAL KEGIATAN PENGABDIAN

4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Pelatihan Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Sekolah Menengah Ke bawah” dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 01 Mei 2019, bertempat di aula Panti Asuhan Asyiyah Nanggalo Padang, dari jam 09.00-11.00 WIB. Adapun jumlah peserta yang mengikuti acara pengabdian tersebut sebanyak 75 peserta.

Berikut di bawah ini tabel dari pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut.

Tabel Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2018				
		Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Studi literatur dan studi lapangan	X				
2	Perumusan masalah, metode dan tujuan kegiatan		X			
3	Pembuatan proposal kegiatan			X		
4	Pelaksanaan kegiatan				X	X
5	Pembuatan laporan kegiatan					X
6	Penyerahan laporan kegiatan					X

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut.

5.1 Kegiatan koordinasi awal

Tim pengabdian masyarakat menghubungi pimpinan Panti Asuhan Asiyah Padang, kemudian berdiskusi dengan pimpinan panti tersebut dan juga dengan beberapa pengurus panti. Menurut ketua panti, persoalan yang muncul yaitu knya anak-anak panti tersebut mengalami kesulitan dalam hal kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Fakta di lapangan, banyak dijumpai guru yang masih menggunakan media ajar yang konvensional, yaitu media ajar instan serta tanpa upaya untuk merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan diskusi tersebut, ada beberapa hal yang disepakati, antara lain yaitu, (1) materi kegiatan pengabdian; berdasarkan persoalan yang muncul seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka materi yang disampaikan pada pengabdian ini mengenai pelatihan pembuatan origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia sekolah menengah ke bawah. Materi ini nantinya dapat melatih motorik halus pada anak sekaligus sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan, dan kaya manfaat. (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian; mengenai jadwal disepakati pelaksanaannya pada hari Kamis tanggal 15 Juni 2019, dimana kegiatan ini dilaksanakan di Panti Asuhan Aisyiah Padang. Waktu yang dialokasikan untuk pelatihan ini adalah selama lebih kurang 2 jam dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang.

5.2 Penyiapan Materi Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul ‘Pelatihan Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Sekolah Menengah ke Bawah’ ini bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan serta konsentrasi pada anak usia dini.

Kegiatan melipat kertas tidaklah mudah dilakukan oleh anak-anak karena kegiatan melipat membutuhkan beberapa aspek perkembangan. Secara khusus

tujuan melipat adalah untuk melatih daya ingat, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, kerapihan, dan perasaan keindahan agar anak usia sekolah termotivasi dan memiliki keterampilan serta kecakapandalam. Setiap individu sebenarnya memiliki potensi untuk kreatif, dengan berbagai macam bentuknya. Namun, untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas lebih lanjut, maka diperlukan peran lingkungan untuk merangsang dan lebih mengembangkan kreativitas yang sudah ada

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan wawancara singkat dan observasi visual guna mengumpulkan data yang cukup untuk kegiatan program pengabdian ini. Persiapan yang dilakukan adalah melakukan koordinasi dengan anak-anak panti asuhan.

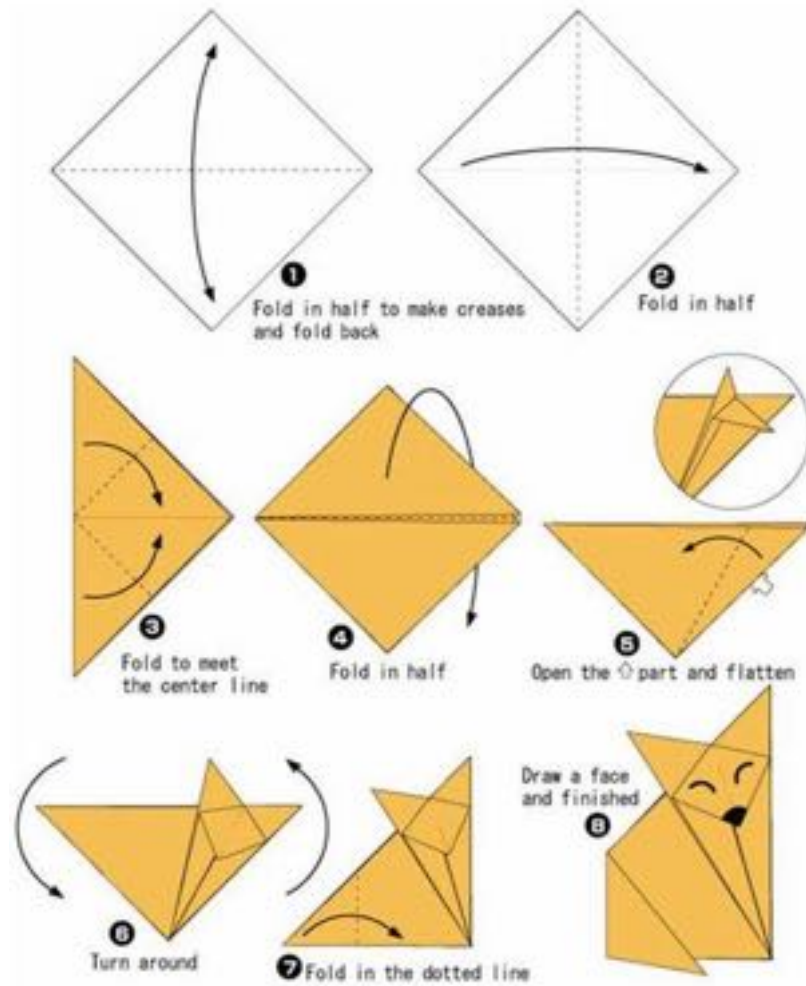
Tim pengabdian sebelum dilakukannya praktek pembuatan origami, terlebih dahulu menyiapkan *power point* yang materinya berhubungan dengan pembuatan origami. Sementaraitu, mitra dalam hal ini Panti Asuhan Aisyiyah Padang menyediakan ruangan untuk kegiatan pengabdian serta peralatan seperti infokus dan speaker. Ruangan yang digunakan untuk kegiatan pengabdian adalah ruang pertemuan panti asuhan. Media utama untuk pembuatan origami ini adalah berupa lembarn kertas yang biasanya warna dan corak menarik. Bahan dasar pembuatan origami sangat mudah diperoleh. Hal ini menjadikan origami sebagai seni yang dapat di akses oleh semua kalangan. Beberapa karakteristik kertas yang digunakan untuk origami, antara lain; tipis, kuat, tidak mudah robek, dan tidak sulit untuk dilipat. Kertas origami sebaiknya tidak terlalu tipis dan tidak terlalu lentur seperti kertas tissue, juga tidak terlalu tebal seperti kertas karton. Berikut di bawah ini adalah contoh media utama untuk pembuatan sebuah origami



Gambar 1. Contoh media dalam materi pengabdian

Saat kegiatan berlangsung, metode yang penulis gunakan adalah dengan memberikan beberapa pengarahan kemudian mencontohkan atau memeragakan

langsung cara membuat origami. Anak-anak yang hadir dan mengikuti kegiatan ini juga diarahkan untuk langsung mengikuti apa yang penulis contohkan di depan. Berikut contoh-contoh dari origami.



Gambar 2. Contoh lipatan dalam origami

5.3 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian dilaksanakan berupa pelatihan kepada anak-anak Panti Asuhan Aisyiyah Padang berupa pelatihan membuat origami. Melalui kegiatan ini, nantinya dapat melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan serta konsentrasi pada anak usia sekolah; melatih motorik halus pada anak sekaligus sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan, dan kaya manfaat; lewat origami anak belajar membuat mainannya sendiri sehingga menciptakan kepuasan dibandingkan dengan mainan yang sudah jadi dan beli di toko mainan; membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan mengajarkan anak untuk tekun, sabar, serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan; anak melalui

kegiatan origami diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya, dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bentuk origami yang dihasilkan, karena berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka.

Hasil dari kegiatan pengabdian sederhana ini anak-anak mengetahui seni melipat kertas/origami serta dapat mempraktekkan bentuk-bentuk sederhana dari materi yang telah disampaikan dan dicontohkan oleh pemateri mengenai origami tersebut. Melihat antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan ini berharap hal ini merupakan indikasi positif bahwa anak-anak panti asuhan mulai tertarik dengan hal-hal baru dan nantinya dapat mengembangkan pola-pola lain secara otodidak atau bertanya kepada teman lain yang lebih tahu.

Berhasil tidaknya kegiatan pengabdian ini dilakukan, dapat dilihat dari antusias peserta. Antusiasme dari peserta dapat dilihat dari evaluasi kegiatan terhadap peserta. Evaluasi dilakukan dengan mengamati kinerja para peserta. Pada saat berlangsungnya kegiatan, semua peserta mampu mengulangi atau mengikuti dari materi yang disampaikan.

Selain itu, berhasil atau tidaknya kegiatan ini dilakukan yaitu adanya indikator. Indikator pencapaian yang ditetapkan adalah, bahwa pengabdian dinyatakan berhasil apabila masing-masing peserta sudah mampu membuat atau mempraktekkan melipat atau membuat origami. Berikut adalah dokumentasi atau foto-foto dari pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut.







BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan potensi baru dalam meningkatkan kreativitas anak usia sekolah menengah ke bawah. Origami bagi anak usia dini merupakan salah satu kegiatan yang sangat menarik dan disukai. Kegiatan origami ini dapat digunakan sebagai salah satu pilihan untuk mengajarkan sesuatu kepada anak karena melalui melipat banyak manfaat yang akan didapatkan oleh anak. Penilaian untuk kegiatan melipat pada anak tidak berdasarkan hasil lipatan tapi lebih kepada proses anak pada saat anak melipat kertas. Dengan origami ini, anak juga akan dilatih untuk berkonsentrasi, kreatif, dan berlatih menyelesaikan masalah yang dihadapi.

6.2 Saran

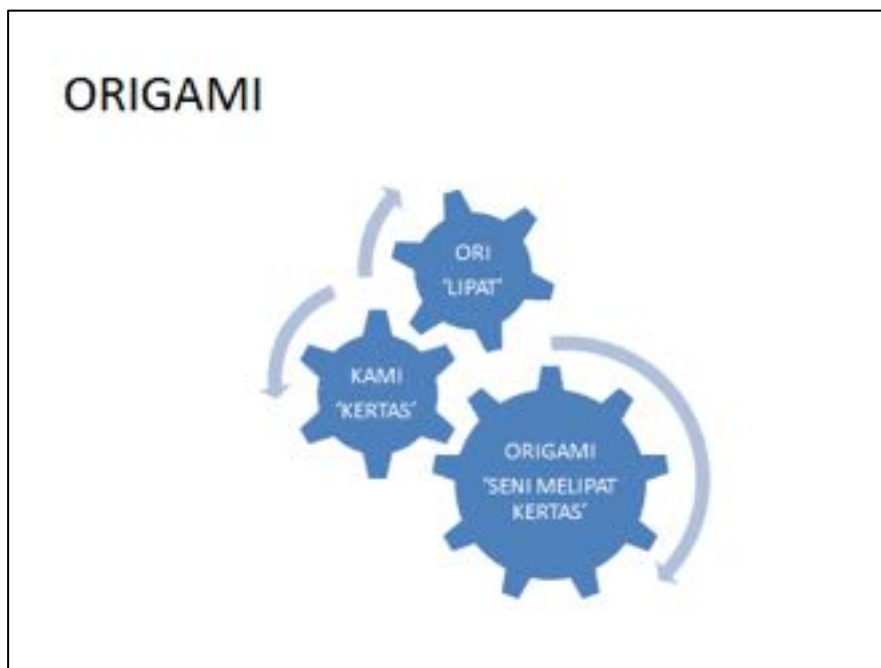
Kegiatan ini sangat baik diterapkan, mengingat saat ini sangat sedikit kegiatan sederhana seperti ini dilakukan karena besarnya pengaruh dari beberapa permainan *online*. Selain itu, kegiatan-kegiatan lain yang ada di masyarakat juga belum banyak yang menyoal anak kecil. Walaupun ada sebagian besar hanya fokus pada tumbuh kembang dan kesehatan fisik namun masih banyak yang kurang memperhatikan perkembangan motorik, di mana nantinya akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Padahal untuk bertahan dalam persaingan global kedepannya, seorang anak harus kuat secara fisik maupun motorik mengingat perubahan perubahan sistem, pola kerja, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya, sangat membutuhkan kemampuan berinovasi dan menyesuaikan diri yang cepat. Berharap kegiatan-kegiatan sederhana seperti ini perlu digalakkan dikalangan usia sekolah menengah ke bawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. PT Gramedia
- Hurlock, E.B. 2002. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti, dkk). Jakarta: Erlangga.
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN

Power point materi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat







MANFAAT ORIGAMI

