

**MENGAJARKAN MEMBUAT KETERAMPILAN TIGA DIMENSI
PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI RT 03 LK 1
KELURAHAN SUMUR PUTRI TELUK BETUNG SELATAN
BANDAR LAMPUNG**

***TEACHES TO MAKE THREE DIMENSIONAL IN ELEMENTARY
SCHOOL CHILDREN (SD) IN THE RT 03 LK 1 SUMUR PUTRI
TELUK BETUNG SELATAN BANDAR LAMPUNG***

Jhon Nasyaroeka

¹Program Studi Manajemen, STIE Prasetya Mandiri Lampung

Alamat : Jl. Z.A. Pagar Alam – Pelita I No. 24 Labuhanratu Bandar Lampung 35142

jhonnasyaroeka@gmail.com

ABSTRAK

Dalam mengajarkan membuat keterampilan tiga dimensi ini dalam pemanfaatan kreatifitas anak-anak sekolah dasar agar lebih bermanfaat. Sehingga muncul suatu inovasi dari membuat keterampilan tiga dimensi. Hal ini bisa dicapai dengan menggunakan metode pelatihan, survey melalui wawancara langsung dan mempraktekkan langsung cara membuat keterampilan tiga dimensi, sehingga dapat memberikan nilai tambah dan pendapatan usaha untuk menambah uang ataupun bisa menabung, bagi anak-anak sekolah dasar di RT 03 LK1 kelurahan Sumur Putri Teluk Betung Selatan di Bandar Lampung.

Kata kunci: anak-anak sekolah dasar, keterampilan tiga dimensi

ABSTRACT

In teaching to make these three dimensional skills in the utilization of the creativity of primary school children to be more useful. So there is an innovation from making three dimensional skills. This can be achieved by using training methods, surveys through direct interviews and practicing directly how to make three dimensional skills, so as to provide added value and business income to add money or to save for primary school children in the RT 03 LK1 kelurahan Sumur Putri Teluk Betung Selatan Bandar Lampung.

Keywords: Primary school children, three dimensional skills.

PENDAHULUAN

Kesuksesan itu dipilih bukan memilih. Sekarang, era baru di Indonesia akan tercipta dengan adanya sumber Daya Manusia (SDM) yang bagus dan yang mempunyai daya kreatifitas yang tinggi. Dengan menjadi manusia pembangunan adalah mereka yang sanggup membuat inovasi yang kreatif, yang mampu membuat terobosan, dan mereka yang sanggup memasarkan produk atau barang-barang baru, menciptakan pasar yang baru, serta menemukan cara-cara baru dalam berproduksi dan berusaha agar usaha yang ditanganinya dapat bersaing dan maju dengan pesat. Manusia-manusia inilah yang dalam pembaharuan ini dimaksudkan dengan manusia yang bermanfaat. Manusia yang dididik dengan baik dan benar serta bermanfaat diharapkan akan menjadi manusia yang unggul dan mampu bersaing dengan dunia di luar negaranya sendiri. Dan dengan sikap kerja yang efektif dan efisien lebih ditekankan pada aspek manajerial dalam mewujudkan strategi usaha, target pekerjaan dan taktik bisnis dalam mengelola usaha. Di Indonesia diharapkan akan tercipta dengan ada-

-nya anak-anak sekolah dasar yang lebih kreatif dan bersemangat dalam mengisi waktu luang setelah selesai belajar di sekolah. Diharapkan juga mereka sanggup untuk menghadapi dan menyenangkan keterampilan tiga dimensi dengan kreatifitas mereka sendiri.

Harapan adanya keterampilan ini akan mampu membuat anak-anak lebih berinovasi dan berdaya kreatif tinggi sehingga mereka bisa saja mampu untuk menjual hasil karyanya, dan mereka akan mampu mempunyai jiwa kewirausahaan yang akan nantinya membantu mereka lebih mandiri. Tak bisa dipungkiri kita belum tahu banyak apa sebenarnya kemampuan atau ketrampilan berwirausaha itu. Dalam tingkatan kewirausahaan yang bersumber pada seberapa besar kemampuan dan pola anda terhadap risiko kegagalan yang bersedia. Pengajaran ini dimaksudkan untuk dapat membuat anak-anak senang dan mempunyai kreatifitas yang tinggi. Pengajaran keterampilan tiga dimensi ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara melihat langsung atau mendatangi langsung peserta yaitu anak-anak sekolah dasar yang ada di RT 03 LK 1 dengan memberikan prak-

tek langsung kepada peserta.

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

Keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

Sebuah inspirasi yang cukup bermanfaat tentang konsep dan startegi dalam menjalankan usaha sangat tergantung pada bagaimana kita menyikapi dan menarik sisi positif dari faktor –faktor keberhasilan sebuah usaha serta mewaspadai dan melakukan tindakan proaktif – antisipatif atas faktor-faktor keberhasilan usaha.

Faktor keberhasilan usaha seseorang wirausaha bukan hnaya dilihat dari seberapa keras ia bekerja tetapi seberapa cerdas ia melakukan dan merencanakan strateginya serta mewujudkannya. Ada Smart Entrepreneur yaitu:

1. *Strategic Thinker*
2. *Motivator*
3. *Ambitious*

4. *Risk Manager*

5. *Totality*

Pengertian Kreatifitas dan inovasi

Pengertian Kreatifitas

Adalah Kemampuan seseorang untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang. Kreativitas adalah sebuah cara untuk menghasilkan kesuksesan dengan penciptaan ide atau gagasan serta memunculkan sebuah inspirasi yang cemerlang.

Kegunaan pola pikir kreatif itu adalah:

1. menemukan gagasan, ide, peluang dan inspirasi baru.
2. mengubah masalah atau kesulitan dan kegagalan menjadi sebuah pemikiran yang cermerlang untuk langkah selanjutnya.
3. menemukan solusi yang inovatif.
4. menemukan suatu kejadian yang belum pernah dialami atau yang pernah ada hingga menjadi sebuah penemuan baru.

5. menemukan teknologi baru.
6. mengubah keterbatasan yang ada sebelumnya menjadi sebuah kekuatan atau keunggulan.

Kreativitas itu muncul dari orang yang sering menggunakan otak kanannya karena cenderungannya untuk berfikir, terampil, berorientasi yang berbeda dari orang lain. Jadi jelas bahwa kreativitas adalah suatu faktor penting untuk melewati kegagalan yang berujung pada penciptaan semangat kewirausahaan yang tinggi. Prinsip – prinsip berfikir kreatif adalah:

1. Pola pikir kreatif diawali dari teori ketidaksempurnaan.
2. Bisnis yang “isi tetapi kosong” dan yang “kosong tetapi berisi”
3. *Think differently with opposite position.*
4. *Think more detail.*
5. *Have a Perfect Result.*
6. *There must be A solution.*
7. Kesulitan dan Inspirasi itu saling melekat satu dengan yang lain.
8. Pengetahuan adalah alat, imajinasi adalah cara untuk menemukan inspirasi (*knowledge only 1%, Imagination 99%*).

Pengertian inovasi

Adalah suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Dan berarti bahwa teori inovasi adalah suatu teori yang berlandaskan sesuatu yang tidak mungkin untuk diwujudkan menjadi mungkin. Inovasi mempunyai arti lebih luas dari penemuan. Inovasi adalah proses kreatif yang membuat objek-objek dan substansi baru yang berguna bagi manusia, namun lebih luas dari sekedar penemuan dan jangka waktunya lama.

Faktor faktor pendukung Keberhasilan Inovasi:

1. harus berorientasi pasar.
2. mampu meningkatkan nilai tambahan perusahaan.
3. punya unsure efisiensi dan efektivitas.
4. harus sejalan dengan visi dan misi perusahaan.
5. harus bisa ditingkatkan lagi.

Flowchart kerangka berpikir disajikan pada Gambar 1.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi Pelatihan dan Partisipan Kegiatan

Tempat pelatihan ini dilakukan RT 03

LK 1 kelurahan Sumur Putri Teluk
Betung Selatan - Bandar Lampung.

Metode Pelaksanaan pengajaran keterampilan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah *workshop* /praktek langsung ke anak-anak sekolah dasar.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapat dari mengajarkan keterampilan tiga dimensi ini adalah anak-anak sekolah dasar yang banyak duduk di kelas 5 (lima), mengikuti keterampilan tiga dimensi ini sangat senang dan antusias sekali karena waktu libur berhasil dimanfaatkan dengan aktivitas keterampilan tiga dimensi dan mereka bisa berkreatifitas bebas tanpa batas. Hasil kegiatan ini juga mereka dapat menjual hasil keterampilan tiga dimensi sehingga mereka dapat uang saku atau uang jajan tambahan dan juga mereka dapat uang tabungan jikalau uang hasil penjualan keterampilan tidak diijakan.

Pembahasan

Anak-anak sekolah dasar yang mengikuti keterampilan tiga dimensi ini sangat tertarik sekali karena waktu libur mereka bisa digunakan untuk bermain sambil belajar membuat keterampilan tiga dimensi. Waktu yang sangat berharga sekali bagi mereka untuk belajar berkreasi dan berkreatifitas sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Dan juga dari mengajarkan keterampilan tiga dimensi ini, anak-anak sekolah dasar menjadi lebih cerdas dan kreatif yang tinggi, karena mereka bisa membuat apa saja yang mereka mau dengan keterampilan tiga dimensi tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

simpulan

Setelah dilakukannya kegiatan pelatihan dapat diambil suatu kesimpulan yaitu semua peserta sangat senang dan antusias sekali dalam mengikuti keterampilan tiga dimensi, waktu libur bisa dimanfaatkan dengan kegiatan yang lebih menyenangkan dan lebih menghasilkan, anak-anak ternyata senang dan mempunyai kreatifitas yang tinggi dan bebas menentukan apa yang mau dibuat keterampilan tiga di-

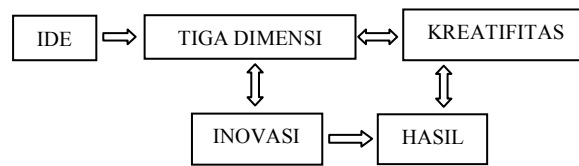
mensi.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan diantaranya adalah dengan adanya kegiatan keterampilan tiga dimensi ini diharapkan anak-anak dapat berkreatifitas secara bebas, diharapkan dari mengajarkan keterampilan tiga dimensi ini akan banyak anak-anak yang memanfaatkan waktu libur dengan baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas Sunarya . 2010.
Kewirausahaan .Yogyakarta:
C.V Andi Offset.
- Hendro. 2011. *Dasar-Dasar
Kewirausahaan*. Jakarta:
Erlangga.
- Suryana. 2013. *Kewirausahaan Kiat
Dan Proses Menuju Sukses*.
Jakarta: Salemba empat.
- Yusuf,N.1997. *Kewirausaha,Inovasi
Dan Bisnis Kecil*. Modul.



Gambar 1. Flowchart Kerangka Berpikir



Gambar 2. Salah satu contoh gambar



(a)



(b)

Gambar (a)-(b) 3. Hasil Gambar 3 Dimensi



Gambar 4. Peserta Pelatihan