



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

PAPERCRAFT : PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK KREATIF

BIDANG KEGIATAN:

PKMM

Diusulkan Oleh:

Lora Sepwinta	C14070061 / 2007
Mira S. Ginting	C14070094 / 2007
Riza Purbo Widiasto	C14061627 / 2006

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2010**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWA**

1. Judul Kegiatan : **Papercraft : Permainan Edukatif untuk Anak Kreatif**
2. Bidang Kegiatan : PKMM
3. Bidang Ilmu : Humaniora
4. Ketua Pelaksana Kegiatan

5. Anggota Pelaksana Kegiatan : 3 orang
6. Dosen Pendamping

7. Biaya Kegiatan Total
a. Dikti : Rp. 7.000.000,-
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : 30 Hari

Menyetujui,
Ketua Departemen

Bogor, 02 Juni 2010
Ketua Pelaksana Kegiatan

Dr. Ir. Odang Carman, MSc.
NIP. 195912221986011001

Lora Sepwinta
NRP. C14070061

Wakil Rektor
Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan

Dosen Pendamping

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP. 195812281985031003

Dr. Dinar Tri Sulistyowati, DEA
NIP. 1961101611984032001

ABSTRAK

Kreatifitas merupakan salah satu senjata utama untuk memenangi ketatnya persaingan dan berbagai krisis. Kreatifitas sendiri sebenarnya merupakan gabungan dari berbagai kemampuan dan pengalaman sehingga proses perkembangannya sangat dipengaruhi lingkungan. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas adalah dengan melakukan suatu kegiatan yang memancing kerja otak kiri dan kanan, serta melatih saraf motorik. Dalam program ini, dipilihlah Papercraft sebagai kegiatan yang dianggap mampu meningkatkan hal tersebut. Papercraft merupakan seni membentuk suatu model dengan menggunakan kertas Papercraft merupakan salah satu permainan edukatif yang sangat mendukung perkembangan jiwa kreatif pada anak. Tujuan jangka pendek dari program ini adalah memperkenalkan permainan papercraft sebagai mainan edukatif kepada anak usia dini. Tujuan jangka panjang dari program ini adalah turut membantu pemerintah untuk menyediakan SDM. Luaran yang diharapkan dari program ini adalah menanamkan jiwa kreatif dalam diri peserta. Program ini akan membantu menanamkan jiwa kreatif dan mengasah kemampuan pendukungnya kepada peserta. Keuntungan yang didapat dari mahasiswa sebagai penyelenggara dari program ini adalah dapat menambah wawasan dan pengalaman dengan terjun langsung di tengah masyarakat. Metode kerja yang digunakan selama kegiatan ini berlangsung adalah dengan cara melakukan observasi dan survey, memberikan quisioner awal, selanjutnya adalah memberikan materi yang akan diajarkan kepada siswa, selanjutnya adalah kegiatan praktik yang meliputi *cutting*, *folding*, dan *shaping*. Kegiatan selanjutnya adalah penilaian lomba, pemberian quisioner akhir, dan evaluasi. Untuk masing-masing tingkatan kelas memiliki peningkatan yang tidak sama. Peserta didik merasa senang dan berguna belajar Papercraft untuk meningkatkan kreatifitas mereka.

Kata kunci : Papercraft, edukatif, kreatifitas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang sedalam-dalamnya kepada Allah SWT kami ucapkan. Rahmat-Nyalah yang selalu menyertai kami hingga mengantarkan saya dalam mengikuti dan menyelesaikan kegiatan program kreativitas mahasiswa (PKM), bidang kegiatan PKM-M, bidang ilmu humaniora. Laporan ini disusun guna melengkapi penilaian akhir yang akan dilakukan oleh Dinas Pendidikan. Laporan ini berjudul ” Papercraft : Permainan Edukatif untuk Anak Kreatif ”.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Odang Carman selaku ketua Departemen Budidaya Perairan, IPB yang selalu menyempatkan waktunya untuk kami;
2. Dr. Dinar Tri Soelistyowati, DEA selaku pembimbing selama kegiatan berlangsung. Terimakasih banyak kami ucapkan kepada beliau karena bersedia meluangkan waktu guna membimbing kami selama ini. Terimakasih penyusun ucapkan karena jerih payah Beliau dalam membimbing, kami berhasil bertahan dalam pelaksanaan kegiatan;
3. Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS selaku wakil rektor bidang akademik dan kemahasiswaan;
4. Pimpinan dan staf pengajar SD BBS yang telah memberikan kami kesempatan bertemu dan memberi izin untuk melaksanakan kegiatan ini di SD BBS.
5. Rekan-rekan yang telah membantu selama kegiatan ini berlangsung. Kegiatan ini tidak akan berjalan sesuai dengan rencana tanpa kalian, serta dedikasi kalian dalam membantu penyusun selama kegiatan

Lebih-kurangnya penyusun memohon maaf dan semoga bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bogor, 02 Juni 2010

Hormat kami,

Penyusun

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia mencanangkan tahun 2009 sebagai “Tahun Indonesia Kreatif”. Tumbuh dan berkembangnya industri kreatif diharapkan akan memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia. Kunci dari industri kreatif adalah kreatifitas dari pelaku industri yang terkait. Kreatifitas sangat diperlukan guna memunculkan ide – ide baru dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat serta menghadapi krisis ekonomi global. Implikasi dari hal tersebut adalah makin pentingnya penanaman jiwa kreatif sejak usia dini.

Semua orang punya bakat kreatif sejak lahir, namun tidak semua orang bisa mengembangkan bakat tersebut. Hal ini disebabkan adanya penghambat kreatifitas seseorang. Faktor lingkungan merupakan salah satu penghambat utama berkembangnya jiwa kreatif. Saat ini pendidikan formal kurang merangsang munculnya kreatifitas. Siswa sekolah akan mendapatkan penghargaan “lebih” jika bisa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang sama dengan gurunya. Cara menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda kurang mendapatkan penghargaan atau malah mendapatkan celaan. Secara tidak sadar pola pendidikan seperti itu telah mematikan sifat – sifat yang menyokong jiwa kreatif.

Tingkat kreatifitas yang dimiliki individu berbeda – beda. Kreatifitas dalam diri seseorang dapat ditingkatkan dengan berbagai latihan. Beberapa metode latihan yang telah terbukti mengasah kreatifitas antara lain adalah dengan menenggelamkan diri dalam suatu kegiatan, membangun kemampuan mengkomunikasikan ide, kebiasaan mencoba berpikir diluar kotak, keberanian untuk berbeda, terbuka pada ide-ide baru dan terjun langsung dalam merealisasikan ide yang diperoleh. Melatih kreatifitas sejak dini akan membentuk individu yang memiliki kepercayaan diri, pantang menyerah, cerdas dan inovatif.

Papercraft merupakan seni membentuk mainan dengan menggunakan kertas. Papercraft termasuk mainan edukatif yang terus berkembang pesat di dunia. Papercraft disebut sebagai mainan edukatif karena mampu menstimulasi sistem syaraf motorik, mendorong kemampuan menganalisis dan menyelesaikan masalah, melatih ketelitian, melatih kerapian dan ketekunan, melatih bekerja sama dan cara mengkomunikasikan ide sehingga tentu saja akan meningkatkan kreatifitas anak.

1.2. Perumusan Masalah

Kreatifitas merupakan salah satu senjata utama untuk memenangi ketatnya persaingan dan berbagai krisis. Kreatifitas diperlukan oleh semua orang mulai dari para pelaku industri kreatif, organisasi maupun perorangan untuk mencetak prestasi yang gemilang.

Pada dasarnya semua manusia memiliki benih kreatif tetapi tidak semua orang dapat menjadi kreatif. Kreatifitas sendiri sebenarnya merupakan gabungan dari berbagai kemampuan dan pengalaman sehingga proses perkembangannya sangat dipengaruhi lingkungan. Ironisnya saat ini banyak lingkungan pendidikan usia dini hampir tidak mendukung berkembangnya jiwa kreatif.

Papercraft merupakan salah satu permainan edukatif yang sangat mendukung perkembangan jiwa kreatif pada anak. Anak yang menekuni permainan papercraft akan mendapat rangsang untuk mengembangkan syaraf motorik, mempertajam analisis dan jiwa tidak mudah menyerah. Selama ini

Thank you for evaluating Wondershare PDF Converter.

You can only convert 5 pages with the trial version.

To get all the pages converted, you need to purchase the software from:

http://store.wondershare.com/index.php?method=index&pid=524&license_id=11&sub_lid=3121&payment=paypal