

PENGUATAN MOTIVASI BELAJAR, DAN IMPLEMENTASI ORIGAMI DALAM
MENUMBUHKEMBANGKAN DAYA IMAJINASI PESERTA DIDIK YAYASAN KREASI
BANGUN SEMESTA (YKBS) PONTIANAK

Julianto^{1*}, Aulia Azimi², Syarif Agussaid Alkadrie³, Heny Hidayati⁴,
Muhammad Tezar⁵

¹⁻⁵Institut Agama Islam Negeri Pontianak

Email Korespondensi: julianto@iainptk.ac.id

Disubmit: 30 September 2023

Diterima: 09 Oktober 2023

Diterbitkan: 01 November 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i11.12440>

ABSTRAK

Pentingnya dalam memandang permasalahan sosial yang menjadi dinamika kehidupan dalam bermasyarakat menjadi perlu sekali untuk memberdayakan, dan mendampingi generasi penerus dalam menjawab tantangan dan sebagai bekal dalam menghadapi masa depan dengan lebih cerah. Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak adalah sebuah organisasi mandiri bersifat terbuka secara lokal, nasional, dan global yang berbasis kerelawanan dan kedermawanan masyarakat luas yang berempati dan bersimpati untuk terwujudnya perbaikan kehidupan masyarakat melalui pendidikan dan latihan bagi generasi penerus. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu dan mendampingi peserta didik Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak dengan memberikan Motivasi belajar dan implementasi origami dalam menumbuhkembangkan daya imajinasi peserta didik serta pesan moral dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, *video base learning*, dan origami. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak memberikan dampak positif terhadap penguatan motivasi belajar peserta didik, dimana peserta didik mendapatkan pemahaman secara langsung dan meningkatkan kesadaran dari paparan materi yang disampaikan oleh pemateri akan pentingnya pendidikan dalam meraih mimpi dan cita-cita. Disamping itu, dengan konsep *video base learning*, peserta didik dapat mengambil pelajaran dari setiap peristiwa yang terjadi dari video animasi yang diputar, seperti cara dalam mengatasi rasa takut dan pentingnya dalam menebarkan setiap kebaikan kepada sesama. Implementasi origami yang dilakukan dalam kegiatan ini dapat melatih mental anak dalam berfikir, menumbuhkembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan psikomotorik dan kreativitas anak dalam mengingat serta menerapkannya secara berulang-ulang sehingga objek yang dibentuk terlihat baik.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Origami, Daya Imajinasi, Pesan Moral, Yayasan Kreasi Bangun Semesta Pontianak

ABSTRACT

The importance of looking at social problems which become the dynamics of life in society makes it very necessary to empower and accompany the next generation in responding to challenges and as preparation for facing a brighter future. The Kreasi Bangun Semesta Foundation (YKBS) Pontianak is an independent organization that is open locally, nationally and globally based on volunteerism and generosity from the wider community who empathize and sympathize with the aim of improving people's lives through education and training for the next generation. The aim of this service is to help and accompany students at the Kreasi Bangun Semesta Foundation (YKBS) Pontianak Learning House by providing learning motivation and implementing origami in developing students' imagination and moral messages in increasing awareness of the importance of education. The methods used in carrying out this activity are lectures, questions and answers, video base learning, and origami. The results of the activity show that the implementation of Community Service (PKM) activities at the Kreasi Bangun Semesta Foundation (YKBS) Pontianak Learning House has had a positive impact on strengthening students' learning motivation, where students gain direct understanding and increase awareness from exposure to the material presented by the presenters. about the importance of education in achieving dreams and aspirations. Apart from that, with the concept of video based learning, students can learn lessons from every event that occurs from the animated video that is played, such as how to overcome fear and the importance of spreading kindness to others. The implementation of origami carried out in this activity can train children's mental thinking, develop children's imagination, improve children's psychomotor and creativity in remembering and applying it repeatedly so that the objects formed look good..

Keywords: *Learning Motivation, Origami, Imagination Power, Moral Message, Kreasi Bangun Semesta Foundation Pontianak*

1. PENDAHULUAN

Pentingnya dalam memandang permasalahan sosial yang menjadi dinamika kehidupan dalam bermasyarakat menjadi perlu sekali untuk memberdayakan, dan mendampingi generasi penerus dalam menjawab tantangan dan sebagai bekal dalam menghadapi masa depan dengan lebih cerah. Anak-anak tidak cukup jika hanya dididik di rumah dan disekolah, perlunya sebuah organisasi sosial yang mampu untuk memberikan motivasi hidup dan belajar sangat diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut. Anak-anak rentan sekali untuk meniru dan mudah dipengaruhi dengan berbagai aktivitas yang dilihatnya, terlebih dengan banyaknya informasi yang dapat diakses dimanapun, kapanpun dengan perangkat yang berteknologi canggih. Hal ini menjadikan anak pada jenjang pendidikan dasar mudah terpengaruh dengan informasi dan konten yang ada didalam genggamannya mereka, terlalu asyik dan sibuk dengan game dan media sosial lain menyebabkan kurangnya simpati, empati, dan perhatian terhadap dunia luar, yang bahkan membuat motivasi dan semangat belajar anak menurun drastis. Anak-anak pada zaman sekarang kebanyakan lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah, pada smarphone yang mana beberapa orang tua tidak lagi memberikan batasan kepada anaknya dalam akses informasi melalui perangkat tersebut. Terlebih kurangnya perhatian orang

tua terhadap anaknya dikarenakan kesibukan dan faktor lain sehingga kurangnya peran orang tua dalam mendampingi anak. Fenomena inilah yang menyebabkan gerakan sosial Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) untuk memberikan perhatian lebih kepada kondisi sosial ini untuk menyelamatkan anak-anak yang kedepannya menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki moral, empati, dan pengetahuan agar dapat menjadi pemimpin yang bermartabat dalam memimpin daerahnya.

Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) adalah sebuah organisasi mandiri bersifat terbuka secara lokal, nasional, dan global. Berbasis kerelawanan dan kedermawanan masyarakat luas yang berempati dan bersimpati untuk terwujudnya perbaikan kehidupan masyarakat melalui pendidikan dan latihan bagi generasi penerus. Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak adalah sebuah Yayasan di bidang sosial yang salah satu aktivitasnya adalah mendirikan rumah belajar bagi anak yang membutuhkan perhatian dan dampingan kepada mereka dalam belajar dan bersosialisasi mengenal satu sama lain yang mencakup anak yatim dan dhuafa. Aktifitas lain selain memberikan pendidikan baik formal maupun informal, juga memberikan pelatihan-pelatihan yang mengarahkan kepada masyarakat di lingkungan sekitar untuk bisa memiliki berbagai ketrampilan sehingga mereka dapat hidup dengan mandiri.

Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) memiliki kantor pusat dan beberapa kantor cabang yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia. Adapun kantor pusat dan cabang terdaftar dibawah ini :

Tabel 1
Daftar Kantor Pusat dan Kantor Cabang Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) di Indonesia (Suwandi *et al.*, 2021)

NO	JENIS KANTOR	ALAMAT
1	Kantor Pusat	Jalan Meruyung Raya, Jl. Tupai Raya PGA No.18, RT.1/RW.7, Meruyung, Kec. Limo, Kota Depok, Jawa Barat Kode Pos : 16532
2	Kantor Cabang	Perumahan BCP 2Block G10 No. 1 Rt 04/06, Desa Ranjeng, Kec. Ciruas, Kab. Serang, Banten
3	Kantor Cabang	Jl. Permata Balaraja, Saga, Kec. Balaraja, Tangerang, Banten.
4	Kantor Cabang	Jl. Simpang Belitung Rt 03/ Rw 01, no 18 Kel Kuin SelatanKec. Banjarmasin Barat. Kalimantan Selatan
5	Kantor Cabang	Gg. H. Safei 1 No.2, Cibeureum, Kec. Cimahi SelatanKota Cimahi, Jawa Barat 40535, Indonesia
6	Kantor Cabang	Jl. Pangeran Senopati Gg. Duwet Rt 14A Dusun 1D Desa Jati Mulyo, Jati Agung, Lampung Selatan.
7	Kantor Cabang	Jl. Maulana Yusuf Lembang Raya No.22 Rt 03/ 03 Kel Citangkil, Kel Citangkil, Kec. Citangkil, Cilegon, Banten

8 Kantor Cabang	Jl. Letnan Jidun No. 10, Rt 03/ 04, Lontarbaru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten.
9 Kantor Cabang	Jl. Kebon Kopi Gg. H. Safei 1 No. 2 Rt 01/ 28Ds. Cirebereum , Kota Cimahi, Bandung
10 Kantor Cabang	Jl. Angkasa Raya Rt 04/ 09 No. 38 Kel. Harjamukti Kec. Harjamukti, Cirebon
11 Kantor Cabang	Jl. Raya Mencak, KM 16, Kp. Gunung sari, Rt 001/01, Kel. Gunung Sari, Kec. Gunung Sari, Kab. Serang, Banten.
12 Kantor Cabang	Jl. Karna Sosial, Gg. Purwosari 2, No. 47C, Pontianak, Kalimantan Barat

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

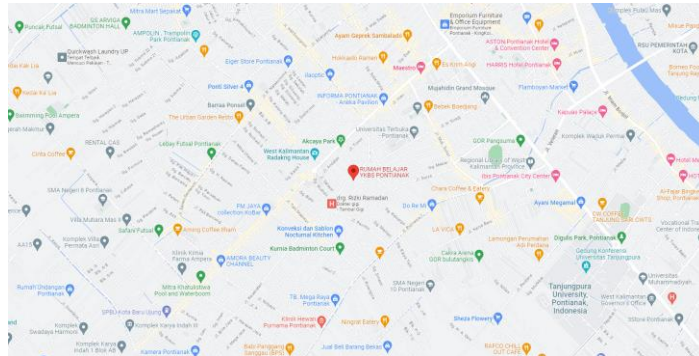
Berdasarkan survey yang dilakukan, permasalahan yang muncul pada Rumah Belajar Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak, yakni :

- a. Mayoritas peserta didik masih belum memahami tujuan pendidikan itu sendiri. Anak yang tergabung kedalam Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak adalah kebanyakan dari mereka merupakan anak-anak yang tinggal dilingkungan sekitar, mereka masuk rumah belajar karena mengikuti teman sebayanya sehingga mereka dapat bermain dengan teman-teman mereka, tanpa mengetahui pentingnya pendidikan untuk masa depan. Hal inilah yang perlu diingatkan kembali dalam kegiatan PKM ini, karna pendidikan dapat meraih cita-cita dan mimpi, mengentaskan kemiskinan, memajukan daerah, dan meningkatkan roda perekonomian.
- b. Banyaknya peserta didik yang memerlukan bimbingan motivasi dalam belajar. Peserta didik yang berada pada tingkat sekolah dasar masih belum memahami alasan utama berada pada pendidikan yang saat ini mereka tempuh, dikarenakan belum matangnya pola pikir anak dalam memahami sesuatu. Untuk itu diperlukan pesan motivasi, film animasi anak, dan kegiatan yang seru dan menyenangkan, agar peserta didik dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.
- c. Kurangnya koleksi buku bacaan menyebabkan berkurangnya minat anak dalam membaca. Hal ini menjadi penting karena anak akan jenuh dengan buku yang lama, terlebih sudah sering dibaca dan sudah selesai. Dengan adanya buku baru diharapkan dapat memberikan nuansa baru dan semangat baru bagi anak dalam membaca.
- d. Banyaknya peserta didik yang membutuhkan hiburan dan tontonan yang menghibur. Setiap anak dalam menghadapi sekolah secara formal akan mendapatkan rasa jenuh dalam belajar, hal ini sangat lumrah. Dengan adanya kegiatan PKM ini dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk dapat menikmati setiap kegiatan yang ada, sehingga dapat merehatkan diri sejenak dan menikmati setiap permainan serta tontonan hiburan yang ada, sambil belajar.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, maka rumusan pertanyaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah pemberian pemaparan materi motivasi belajar dapat meningkatkan keinginan dan semangat belajar anak dalam menempuh pendidikan?

- b. Apakah pemutaran film animasi dapat memberikan pengaruh positif pada anak dalam mengambil pelajaran yang didapat?
- c. Apakah pembuatan kreasi origami dapat meningkatkan dan menumbuhkembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak dalam berkarya?
- d. Apakah pemaparan motivasi dan pesan moral dapat membangkitkan kesadaran anak akan pentingnya pendidikan?



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

3. KAJIAN PUSTAKA

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Hidayah & Hermansyah, 2016). Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Seni origami, atau kertas lipat, adalah tradisi besar di Jepang yang di dalamnya dimulai dari bentuk yang paling sederhana, lipatan tersebut dibuat pada selembar kertas untuk mendapatkan bentuk yang menarik (Wardhani et al., 2017). Origami memiliki daya tarik tersendiri di kalangan muda dan tua, juga telah menyebar ke negara-negara lain di luar Jepang (Haga, 2008). Origami adalah seni dan ilmu membuat berbagai bentuk dengan hanya melipat selembar kertas (Mitani, 2011). Origami adalah kombinasi dari dua kata Jepang "ori" yang berarti melipat dan "kami" yang berarti kertas dan umumnya dikenal sebagai seni melipat kertas (Haga, 2008). Meskipun sulit untuk memahami hubungan antara matematika dan origami pada pandangan pertama, origami dapat digunakan dalam pendidikan (Boakes 2008, 2009; Chen, 2006). Origami bisa sangat berguna dalam pendidikan matematika jika guru menghubungkan origami dan matematika secara efektif (Boakes & others, 2008).

Surya (2015:95) imajinasi merupakan perilaku kognitif yang terjadi di dalam pikiran yang berbentuk pengenalan terhadap lingkungan tanpa melalui penginderaan dan pengamatan. Orang tua, guru, teman bermain di sekolah ataupun teman bermain di wilayah tempat tinggal anak, adalah orang-orang terdekat yang ada di sekitar kehidupan anak yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Imajinasi merupakan sumber konstruksi, tetapi belum dapat mengkonstruksi kebenaran, karena kebenaran hanya dapat dikonstruksi oleh akal.

Pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisitradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu (Franz Magnis Suseno, 1987: 14).

Video Based Learning adalah sebuah cara penyampaian informasi atau pengetahuan dengan menggunakan video (Al Faraby et al., 2021). Video ini juga sering kali menjadi sebuah media pembelajaran baru yang berbasis video dan merupakan salah satu metode yang menjadi tren tersendiri dalam e-learning (electronic learning) selama satu dekade. Manfaat Pembelajaran Berbasis Video telah mendorong dan membuat dunia pendidikan berubah mengenai sebuah paradigma baru ini. Hal ini dikarenakan otak manusia sendiri akan lebih mudah untuk terhubung dengan melacak sebuah gerakan, dan ini akan memunculkan ketertarikan pada suatu momen ataupun informasi. Perlu diingat juga bahwa video sendiri dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sebuah teks belaka (Binus.ac.id, 2019).

Permasalahan yang terjadi saat ini pada motivasi belajar anak adalah kurangnya dampingan orang tua terhadap anak, yang menyebabkan anak sulit untuk fokus dalam belajar, hal ini ditambah lagi dengan bebasnya anak dalam mengakses informasi melalui gadget dan smartphone mereka yang didalamnya ada banyak konten yang negatif. Jika hal ini tidak dikontrol maka akan menyebabkan fokus belajar anak akan terganggu. Gadget dapat memberikan dampak yang beragam terhadap penggunaannya. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan gadget pada anak sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup, seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- b. Kesehatan otak terganggu, bila anak telah bermain dengan gadget lalu membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan.
- c. Kesehatan mata terganggu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- d. Kesehatan tangan terganggu, ketika anak memainkan gadget seperti video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya pengguna akan

mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari, penyakit ini dinamakan sindrom vibrasi. Jika semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan tangan cidera.

- e. Gangguan tidur, anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan gadget-nya.
- f. Suka menyendiri, penggunaan gadget yang berlebihan membuat anak sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan teman sebayanya. Sebab konsentrasinya hanyalah kepada gadget yang menyajikan fantasi yang lebih menarik daripada harus bergaul. Di kehidupan nyata ia akan kesulitan untuk fokus akhirnya jadilah ia anak yang menyendiri.
- g. Perilaku kekerasan, menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan.
- h. Pudarnya kreativitas, dengan adanya gadget, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Disatu sisi gadget memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut.
- i. Terpapar radiasi, gadget dan laptop sebenarnya memaparkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.
- j. Ancaman *cyberbullying*, Merupakan sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui jejaring/media sosial.

4. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak, pada Jumat, 11 Agustus 2023 yang beralamat di Jl. Karna Sosial, Gg. Purwosari 2, No. 47C. Target sasaran kegiatan adalah peserta didik Rumah belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, video base learning, dan origami. Ceramah merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan pemateri untuk menyampaikan materi yang bersifat positif kepada peserta kegiatan secara lisan. Metode Tanya jawab adalah cara penyajian materi dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta kegiatan, atau sebaliknya dari peserta kepada pemateri tentang pemahaman materi yang disampaikan. Metode Video Base Learning merupakan pembelajaran yang melibatkan media audio visual dalam mempelajari dan memahami sesuatu, sedangkan origami merupakan teknik melipat kertas yang bertujuan untuk meningkatkan psikomotrik, imajinasi, dan kreasi anak.

5. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak bertujuan untuk memupuk, menumbuhkembangkan semangat dan motivasi belajar serta kreativitas anak pada peserta didik YKBS Pontianak. Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) adalah sebuah organisasi mandiri bersifat terbuka secara lokal, nasional, dan global yang berbasis kerelawanan, kedermawanan masyarakat luas yang berempati dan bersimpati untuk terwujudnya perbaikan kehidupan masyarakat melalui pendidikan dan latihan bagi generasi penerus. Rumah belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak beralamat di Jl. Karna Sosial, Gg. Purwosari 2, No. 47C. Tema yang diusung adalah “Penguatan Motivasi Belajar, dan Implementasi Origami Dalam Menumbuhkembangkan Daya Imajinasi Peserta Didik Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS)”. Adapun pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa sesi yang terangkum pada tabel dibawah ini :

Tabel 2

Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Pembukaan acara sekaligus sesi perkenalan dalam acara Kegiatan PKM
Kata Sambutan : 1. Ketua Panitia 2. Ketua Yayasan	Penyampaian kata sambutan oleh Ketua Panitia Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Ketua Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak
Penyampaian Materi Membangun Kreativitas Anak	Penyampaian materi Membangun Kreativitas Anak oleh pemateri
Pemutaran film animasi	Pemutaran film animasi menggunakan media proyektor, Laptop dan Speaker
Pembuatan Kreasi Origami	Kegiatan/praktek dalam pembuatan kreasi seni origami menggunakan kertas yang telah disiapkan
Motivasi dan Pesan Moral	Penyampaian Motivasi dan Pesan Moral oleh pemateri
Acara kuis	Acara kuis yang berisikan beberapa pertanyaan mudah yang diambil dari kegiatan dan paparan materi sebelumnya, serta <i>doorpize</i> yang disiapkan
1. Penyerahan <i>Snack</i> & Konsumsi 2. Penyerahan sumbangan buku 3. Foto Bersama 4. Penyerahan cinderamata 5. Penutupan	Penyerahan buku dan cinderamata dari pihak penyelenggara kegiatan kepada pihak Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak. Dilanjutkan dengan foto bersama dan ditutup dengan doa.

Pada sesi pertama yakni acara Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dipadukan dengan perkenalan, pemateri memperkenalkan diri bersama para anggota lain yang tergabung kedalam

Dosen FEBI IAIN Pontianak kepada para peserta didik dan pengurus Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak, yang bertujuan untuk dapat saling mengakrabkan diri dan dapat saling mengenal satu sama lain agar dalam pelaksanaan kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik. Sesi selanjutnya kemudian dilanjutkan dengan penyampaian kata sambutan oleh Ketua Panitia Kegiatan, dengan menyampaikan ucapan terima kasih karna telah disambut baik oleh pihak yayasan dan tujuan dalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sekaligus untuk silaturahmi ke Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak.

Acara kemudian dilanjutkan dengan penyampaian kata sambutan oleh perwakilan dari Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak yang menyampaikan sedikit banyak mengenai profil yayasan dan ucapan terima kasih atas kepedulian dari pihak institusi yang telah menyempatkan waktunya untuk silaturahmi ke Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak, hal ini tidak terlepas dari gerakan moral dan kesadaran diri dari para dosen.

Kemudian sesi selanjutnya yakni menyampaikan materi membangun kreativitas anak, yang mana penting sekali belajar dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, karena melalui pendidikan maka impian dapat diraih. Dengan pendidikan dapat melahirkan dan menciptakan kreativitas dalam diri seseorang. Pada sesi ini peserta didik terlihat sangat antusias dalam mendengarkan pemaparan materi dari pemateri karna cara penyampaian dan bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik, hingga peserta didik secara spontan menyatakan bahwa mereka ingin terus semangat dalam belajar, tetap dan terus melanjutkan pendidikan.

Acara selanjutnya yakni menonton film animasi yang berisi kisah antara Tikus dan Singa yang memiliki pelajaran yang berharga akan perlunya keberanian dalam menghadapi situasi yang tidak memungkinkan dan pentingnya berbuat baik kepada siapapun, terlebih kepada singa sekalipun yang mengalami masalah. Disini anak-anak dapat mengambil pelajaran dari video animasi yang ditonton. Video animasi ini dipilih dan disesuaikan dengan rentang usia peserta didik dan ada nilai kebaikan yang terkandung didalamnya sehingga dapat memberikan pengaruh positif pada anak. Hal ini terlihat dari antusias dan fokus mereka dalam menonton video animasi.



Gambar 2 Acara Menonton Film Animasi

Acara selanjutnya yakni kreasi origami dengan meminta anak-anak untuk membuat objek dari lipatan kertas. Origami merupakan seni

melipat kertas dengan berbagai jenis lipatan dalam menghasilkan bentuk objek yang bernilai seni yang indah. Pada sesi ini peserta didik sangat bersemangat dalam melipat kertas yang diperagakan oleh pemateri, hal ini terlihat dari banyaknya lipatan pada kertas oleh anak sehingga menjadi objek seperti kupu-kupu. Secara tidak langsung hal ini dapat menumbuhkembangkan daya imajinasi anak dalam membuat sebuah karya dari lipatan origami dimana anak dituntut untuk berfikir dalam menghasilkan suatu karya.



Gambar 3 Kreasi pembuatan seni origami

Acara berikutnya yakni penyampaian pesan Moral terkait pendidikan. Pada sesi kali ini pemateri menyampaikan pentingnya pendidikan dalam menggapai mimpi, cita-cita, dan masa depan yang lebih baik. Pendidikan dapat merubah seseorang dari yang biasa menjadi seseorang yang luar biasa, seperti Alm bapak BJ Habibie yang telah membawa Indonesia dikenal dimata dunia dengan ciptaan pesawat terbang yang diteliti oleh beliau. Hal inipun akan dapat diraih dengan pendidikan yang tinggi, berani menyampaikan sesuatu, dan saling menolong kepada sesama seperti pada video animasi yang ditonton sebelumnya. Menceritakan pengalaman dan pencapaian seseorang membuat peserta didik untuk memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan, hal ini terlihat dari fokusnya anak dalam mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh pemateri.

Acara selanjutnya yakni pelaksanaan kuis dimana anak-anak akan diberikan pertanyaan umum yang mudah dan bagi yang berhasil menjawab akan mendapatkan hadiah/doorprize. Anak-anak sangat antusias sekali mengikuti kuis ini, sehingga gelak tawa dan suasana ceria menggaung di ruangan Rumah Belajar.



Gambar 4 Kegiatan Acara Kuis

Setelah acara kuis selesai, acara kemudian dilanjutkan dengan foto bersama dengan peserta didik Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak beserta para pengurus dan pemateri dari Dosen IAIN Pontianak, kemudian dilanjutkan dengan penyerahan Cenderamata berupa ucapan terima kasih yang berupa frame, plakat, dan buku bacaan kepada pihak Yayasan Citra Bangun Semesta (YKBS) Pontianak. Kemudian dilanjutkan dengan penyerahan snack dan konsumsi kepada seluruh peserta di Rumah Belajar dan dilanjutkan dengan penutupan yang mana ditutup dengan doa penutup yang dibacakan oleh perwakilan pengurus Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak.



Gambar 5 Foto Bersama dengan para peserta didik dan Pengurus Rumah Belajar YKBS Pontianak

b. Pembahasan

Acara utama pada kegiatan ini dibagi menjadi berapa tahapan yakni pemaparan materi membangun kreativitas anak, menonton film animasi, kreasi origami dan penyampaian pesan moral. Pada tahapan penyampaian materi membangun kreativitas anak, yang mana penting sekali belajar dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, karena melalui pendidikan maka impian dapat diraih. Dengan pendidikan dapat melahirkan dan menciptakan kreativitas dalam diri seseorang. Kreativitas merupakan teknik dan cara seseorang dalam menghasilkan sebuah karya, metode penyelesaian masalah dalam menciptakan sebuah kreasi bentuk seni, objek, maupun pengolahan data dan informasi menjadi bentuk yang memiliki nilai guna. Kreativitas memiliki peranan penting untuk membentuk mental anak berfikir dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Pentingnya kreativitas yakni dapat membangun dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri, dapat menjadikan seseorang untuk dapat melakukan inovasi dan terobosan baru dalam berkreasi, menciptakan karya yang indah sehingga memiliki nilai jual yang tinggi sehingga pada akhirnya dapat menciptakan peluang bisnis dan menggerakkan roda perekonomian. Terlebih dengan maju dan berkembangnya teknologi saat ini menuntut setiap pengguna untuk dapat menciptakan kreativitas yang memiliki nilai jual dan kreativitas dapat dimulai sejak dini. Sehingga dengan kreativitas akan memberikan dampak positif dalam melatih mereka untuk penyelesaian masalah dan menjadi jembatan dalam menyongsong masa depan, dimana mereka yang akan sukses adalah mereka yang memiliki banyak kreativitas.

Pada tahapan menonton film animasi yang berisi kisah antara Tikus dan Singa yang memiliki pelajaran yang berharga akan perlunya keberanian dalam menghadapi situasi yang tidak memungkinkan dan pentingnya berbuat baik kepada siapapun, terlebih kepada singa

sekalipun yang mengalami masalah. Disini anak-anak dapat mengambil pelajaran dari video animasi yang ditonton. Tujuan dari pemutaran film animasi adalah agar peserta didik dapat melihat dan mengamati langsung serta dapat mengambil pelajaran yang didapat dari video animasi tersebut, sehingga menjadi acuan dalam cara untuk menjalani kehidupan yang baik dan cara dalam mengatasi ketakutan, seperti yang dilakukan pada pemeran tokoh dalam video animasi tersebut. Video base learning ini dapat menciptakan suasana yang kondusif dan ceria sehingga tidak membuat peserta didik merasakan jenuh dalam belajar.

Tahapan selanjutnya yakni kreasi origami dengan meminta anak-anak untuk membuat objek dari lipatan kertas. Origami merupakan seni melipat kertas dengan berbagai jenis lipatan dalam menghasilkan bentuk objek yang bernilai seni yang indah. Seni origami melatih mental anak dalam berfikir, meningkatkan psikomotorik anak dalam mengingat dan menerapkannya secara berulang-ulang sehingga objek yang dibentuk terlihat baik. Origami dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang dapat menjadikan suasana ruangan terlihat meriah dan ceria, seru namun ada unsur pembelajaran yang didapatkan. Hal ini terlihat dari antusias anak-anak dalam menerapkan banyak lipatan pada kertas sehingga menjadi objek seperti kupu-kupu.

Pada tahapan berikutnya yakni penyampaian pesan Moral terkait pendidikan. Melalui pendidikan apapun bisa diraih, pendidikan dapat merubah seseorang dari yang biasa menjadi seseorang yang luar biasa, seperti Alm bapak BJ Habibie yang telah membawa Indonesia dikenal dimata dunia dengan ciptaan pesawat terbang yang diteliti oleh beliau. Hal inipun akan dapat diraih dengan pendidikan yang tinggi, berani menyampaikan sesuatu, dan saling menolong kepada sesama seperti pada video animasi yang ditonton sebelumnya. Menceritakan pengalaman dan pencapaian seseorang membuat peserta didik untuk berani bermimpi dalam menggapai pendidikan dan cita-cita agar dapat seperti beliau. Penyampaian pesan moral bertujuan untuk menumbuhkan semangat motivasi untuk belajar, berani bermimpi, dan pentingnya kebersamaan.

6. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak memberikan dampak positif terhadap penguatan motivasi belajar peserta didik, dimana peserta didik mendapatkan pemahaman secara langsung dari paparan materi yang disampaikan oleh pemateri akan pentingnya pendidikan dalam meraih mimpi dan cita-cita. Disamping itu, dengan konsep *video base learning*, peserta didik dapat mengambil pelajaran dari setiap peristiwa yang terjadi dari video animasi yang diputar, seperti cara dalam mengatasi rasa takut dan pentingnya dalam menebarkan setiap kebaikan kepada sesama sehingga memberikan pengaruh positif pada anak. Implementasi origami yang dilakukan dalam kegiatan ini dapat melatih mental anak dalam berfikir, menumbuhkembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan psikomotorik dan kreativitas anak dalam mengingat serta menerapkannya secara berulang-ulang sehingga objek yang dibentuk terlihat baik. Origami dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang dapat menjadikan suasana ruangan terlihat meriah dan ceria, seru namun ada unsur pembelajaran didalamnya sehingga suasana belajar dapat berjalan kondusif dan

menyenangkan. Penyampaian pesan moral dengan menceritakan pengalaman dan pencapaian seseorang dapat membangkitkan kesadaran anak akan pentingnya pendidikan, sehingga dapat menanamkan *mindset* kepada peserta didik bahwa pendidikan itu sangat menyenangkan karena pendidikan adalah sarana dalam menimba ilmu yang didalamnya kita dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, mengenal satu sama lain, dan mempelajari serta bertemu dengan hal baru yang belum pernah kita temukan sebelumnya.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan terkait Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan pada Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan atau program dalam penguatan motivasi belajar perlu diadakan secara berkelanjutan agar anak pada rumah belajar ini termotivasi dalam belajar
- b. Diperlukan adanya koleksi buku baru yang dapat menarik minat baca peserta didik Rumah Belajar Yayasan Kreasi Bangun Semesta (YKBS) Pontianak
- c. Perlunya metode belajar yang baru dalam meningkatkan daya kreativitas anak sebagai selingan dalam belajar seperti origami atau model aktivitas lainnya yang sejenis sebagai penunjang belajar anak untuk meningkatkan kreativitas.
- d. Perlu adanya fasilitas penunjang dalam penerapan *Video Base Learning* sehingga anak dapat belajar dengan model pembelajaran yang menyenangkan
- e. Perlunya untuk memasukan kegiatan bermain pada anak yang disesuaikan dengan porsi belajar, sehingga anak dapat belajar sambil bermain atau sebaliknya, agar kegiatan rumah belajar tidak terfokus pada aktivitas belajar semata.
- f. Perlunya pemberian *reward* kepada peserta didik yang berprestasi untuk dapat meningkatkan semangat belajar mereka, dan memberikan pengaruh positif bagi anak yang lain untuk lebih giat dalam belajar.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh *Video Based Learning* terhadap Pengetahuan Konseptual Siswa pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas II SDN Cilangkap 01 Pagi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2405-2416.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353-361.
- Al Faraby, M. C., Malik Frederick, J. T., & Mahardhika P Wildan Hakim, R. A. (2021). Kumpulan karya tulis ilmiah tingkat nasional tahun 2021. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional*, 43-55. <https://journal.itelkom-sby.ac.id/lkti/article/download/116/86/525>
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok b di tk Yapis II Baiturrahman. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944.

- Basalamah, M. R., Rizal, M., & Efendi, E. (2020). *Penyediaan Rumah Baca Masyarakat Sebagai Solusi Cerdas Mengawali Budaya Membaca*. Binus.ac.id. (2019). *Manfaat Video Based Learning dan Tips untuk Membuatnya*. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/knowledge/2019/09/manfaat-video-based-learning-dan-tips-untuk-membuatnya/>
- Boakes, N., & others. (2008). Origami-mathematics lessons: Paper folding as a teaching tool. *Mathidues*, 1(1), 1-9.
- Haga, K. (2008). *Origamics: mathematical explorations through paper folding*. World Scientific.
- Harahap, F., & others. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 57-62.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1-21. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Juriah, J., & Zulfiani, Z. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Perubahan Lingkungan Dan Upaya Pelestarian. *Edusains*, 11(1), 1-11.
- Momuat, W. K. P., & others. (2021). Peran komunitas literasi dalam mendukung minat baca generasi milenial di rumah baca cafe Kota Kotamobagu. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4).
- Paramitha, A. (2020). Komunikasi efektif komunitas rumah baca dalam meningkatkan minat baca pada anakanak di dusun Kanoman. *Commicast*, 1(1), 1-5.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289-302.
- Setiawan, F. S. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kertas origami. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 78-85.
- Sukiyanto, S., Mufidah, E., Maulidah, T., & Nisaâ, R. (2021). Pendampingan Gerakan Literasi Masyarakat Melalui Rumah Baca. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 112-120.
- Suwandi, Syafrinal, I., & Asfi, M. (2021). Wisata Religi Dan Pemberian Santunan Kepada Anak Yatim Bersama Yayasan Kreasi Bangun Semesta Cabang Cirebon. *Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development*, 1(2), 67. <https://doi.org/10.53067/ijecsed>
- Suwandi, S., Syafrinal, I., Lestari, W. J., & Turini, T. (2022). Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui 'Games Edukasi' di Rumah Belajar YKBS Cirebon. *Jurnal Pengabdian UCIC*, 1(1), 1-8.
- Syarqawi, A., Fahira, A., Khalid, H. I., Kharismaylinda, J., & Nurhidayah, N. (2022). Upaya Peningkatan Minat Membaca melalui Rumah Baca pada Anak di Desa Stabat Lama. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2148-2153.
- Wardhani, D., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2017). Tersedia secara online Eissn: 2502-471x Origami Terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 524-530.