

PERTEMUAN 1

PENELITIAN

PENELITIAN

- Penelitian merupakan suatu proses mencari sesuatu secara sistimatis dalam waktu yang relatif lama dengan menggunakan metode ilmiah dengan prosedur maupun aturan yang berlaku.
- Penelitian (Riset) yang baik adalah Penelitian yang benar.
- Penelitian dapat dikatakan baik bila Penelitian dapat menghasilkan kesimpulan melalui prosedur yang sistematis dengan mempergunakan pembuktian yang meyakinkan.

PEMILIHAN ISU PENELITIAN

Isu yang dipilih harus relevan, artinya adalah:

1. Isu yang sedang terjadi di fenomena
2. Isu yang sedang hangat dibicarakan
3. Isu yang sesuai dengan bidang yang akan diteliti
4. Sesuai dengan yang diinginkan oleh pemakai hasil penelitian

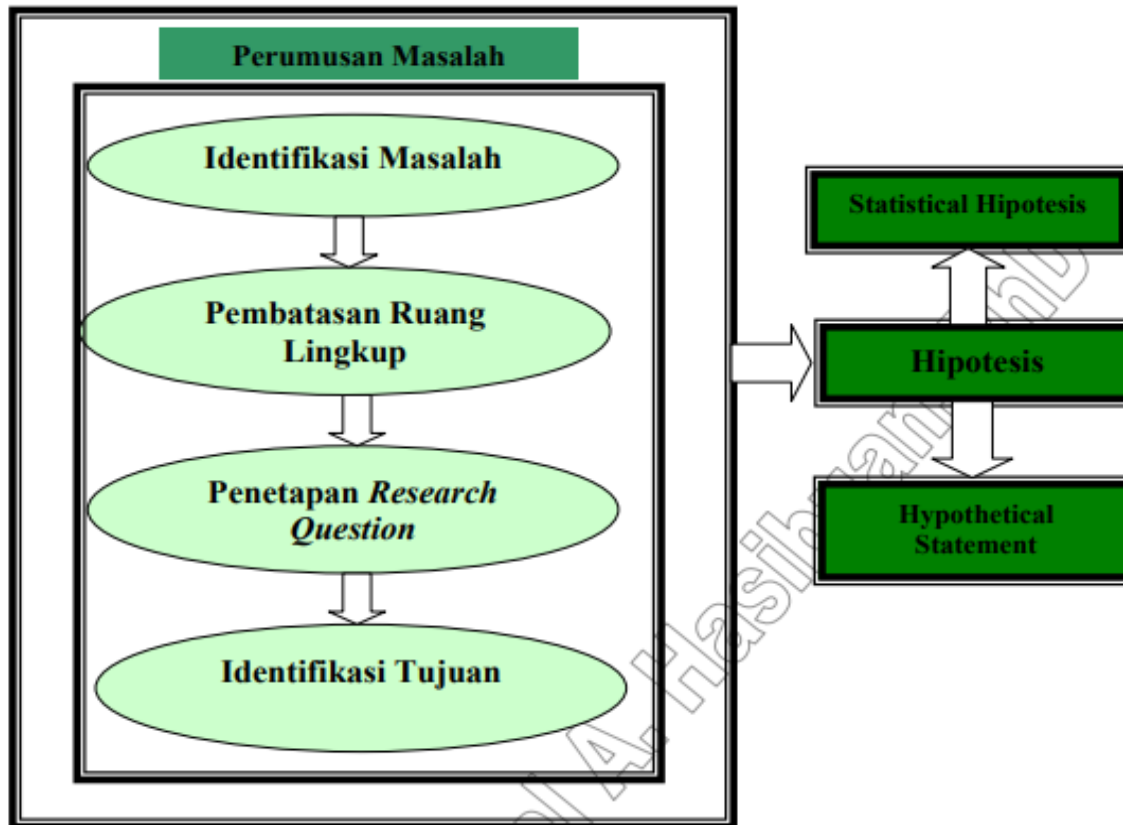
LATAR BELAKANG ISU

- Latar belakang isu menunjukkan gejala (symptom) dari isu yang akan diteliti.
- Gejala (symptom) merupakan tanda-tanda terjadinya isu.
- Ceritera kontek merupakan ceritera mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi yang akan diteliti.
- Isu dari riset dapat berupa:
 1. Permasalahan
 2. Peluang
 3. Fenomena yang akan dijelaskan
 4. Fenomena yang akan diuji

Perumusan masalah

- Masalah penelitian dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain dilihat dari sisi waktu, biaya, kemampuan si peneliti maupun kontribusi yang akan diberikan oleh penelitian tersebut bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Perumusan masalah ini bertujuan untuk mencari sesuatu dalam kerangka pemuasan akademis seseorang, memuaskan perhatian serta keingintahuan seseorang akan hal-hal yang baru, meletakkan dasar untuk memecahkan beberapa penemuan penelitian sebelumnya ataupun dasar untuk penelitian selanjutnya, memenuhi keinginan sosial dan menyediakan sesuatu yang bermanfaat.

Perumusan masalah



Gambar 2.1. Perumusan Masalah

Ada beberapa cara untuk merumuskan masalah:

1. Dirumuskan dalam bentuk pertanyaan (research question) yang berfokus pada dependent variable atau pada apa yang akan diteliti.
2. Rumusan hendaknya jelas dan padat
3. Rumusan masalah harus berisi implikasi adanya data untuk memecahkan masalah
4. Rumusan masalah dasar dalam membuat hipotesa

- Berikut ini diberikan beberapa contoh perumusan masalah yang dibuat dalam bentuk research question.

Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab adalah sebagai berikut:

1. Proses bisnis apa saja yang perlu diperbaiki pada Div. CCS Operation INDOSAT dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan kegiatan layanannya?
2. Model proses bisnis pada fungsi *customer interface management* yang bagaimana yang sebaiknya diterapkan INDOSAT untuk meningkatkan SLA di Div. CCS Operation?
3. Seberapa besar peningkatan optimalisasi pemanfaatan aplikasi CRM INDOSAT pasca pembentukan proses bisnis tersebut?

Terdapat empat langkah penting yang harus dilakukan dalam membuat suatu perumusan masalah , yaitu :

- Langkah 1 : Tentukan fokus penelitian
- Langkah 2: Cari berbagai kemungkinan dari berbagai faktor yang ada kaitannya dengan fokus penelitian tersebut yang dalam hal ini dinamakan subfokus.
- Langkah 3: Diantara faktor-faktor yang terkait adakan pengkajian faktor mana yang paling menarik untuk ditelaah, kemudian tetapkan faktor apa saja yang akan dipilih.
- Langkah 4: Kaitkan secara logis faktor-faktor subfokus yang dipilih dengan fokus penelitian.

Hipotesis Penelitian

- Hipotesis merupakan jawaban teoritis (jawaban sementara) terhadap rumusan masalah penelitian dan belum merupakan jawaban empirik dengan dukungan data-data.
- Hipotesa ada tiga macam yaitu :
 1. Hipotesa penelitian merupakan hipotesa yang dinyatakan dalam bentuk kalimat.
 2. Hipotesa operasional merupakan hipotesa yang dinyatakan dalam bentuk hipotesa nol (H_0) dan Hipotesa 1 (H_1).
 3. Sedangkan hipotesa statistik merupakan hipotesa yang berupa angka-angka statistik yang sesuai dengan metode dan alat ukur yang dipilih oleh peneliti.
- Hipotesa yang sudah dirumuskan kemudian harus diuji kebenarannya. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan apakah H_0 atau H_1 yang akan diterima.

Literatur Review (tinjauan literatur)

- Literatur review berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian.
- Ada tiga aspek utama dalam melakukan literatur review yaitu:
 1. Survei artikel yang terkait dengan isu yang kita minati
 2. Berikan evaluasi, ringkas gambaran-gambaran yang ada
 3. Mendapatkan masukan yang terkait dengan isu dari publikasi yang terbaru hingga publikasi terlama sehingga kita bisa mendapatkan gambarannya secara jelas.

Manfaat Literatur Review

1. Menempatkan posisi pekerjaan kita pada posisi relatifnya.
Misalnya IT Investment jadi isu, ada orang yang sudah menulis yang dikaitkan dgn IT Investment dalam suatu organisasi, IT investment di berbagai sektor. Ketiga bagian itu membicarakan hal yang sama yaitu IT Investment. Gabungkan ketiga bagian tersebut dikatakan sebagai posisi relatif pada apa yang akan kita kerjakan. IT investment di berbagai sektor dan dampaknya pada suatu organisasi.
2. Menggambarkan keterhubungan antara satu penelitian dengan penelitian lainnya yang terkait dengan point of interest kita.
3. Identifikasikan cara lain untuk menginterpretasikan dan cari gap /kesenjangannya, itu yg akan dikumpulkan di peaces analysis.
4. Diantara penelitian-penelitian sebelumnya (kontrast) pertentangkan
5. Menjadi point untuk review literatur ini menjadi dasar kita untuk penelitian berikutnya
6. Dengan menggambarkan fisik of puzzle orang akan menggambarkan significant of the problem. Evaluasinya pada originality yang terlihat pada metodologi yang sesuai dengan pemecahan masalah.

Langkah-langkah Literatur Review

1. Formulasi permasalahan

Pilihlah topik yang sesuai dengan isu dan interest. Permasalahan harus ditulis dengan lengkap (complete) dan tepat

2. Cari literatur

Temukan literatur yang relevan dengan penelitian

3. Evaluasi data

Lihat apa saja kontribusinya terhadap topik yang dibahas

4. Analisis dan interpretasikan

Diskusikan dan temukan serta ringkas literatur.

Sumber-sumber Literatur Review

- Ada banyak sumber yang bisa dijadikan sebagai literatur review. Diantaranya:
 1. Paper yang dipublikasikan dalam jurnal nasional dan internasional baik dari pihak pemerintah, perguruan tinggi maupun swasta.
 2. Tesis merupakan penulisan ilmiah yang sifatnya mendalam dan mengungkapkan suatu pengetahuan baru yang diperoleh melalui penelitian. Tesis biasanya ditulis oleh mahasiswa pasacasarjana (S2) yang ingin mengambil gelar master.
 3. Disertasi merupakan penulisan ilmiah tingkat tinggi yang biasanya ditulis untuk mendapatkan gelar doktor falasafah (Ph.D). disertasi berisi fakta berupa penemuan dari penulis itu sendiri berdasarkan metode dan analisis yang dapat dipertahankan kebenarannya.
 4. Jurnal maupun hasil-hasil konferensi. Jurnal biasanya digunakan sebagai bahan sitiran utama dalam penelitian karena jurnal memuat suatu informasi baru yang bersifat spesifik dan terfokus pada pemecahan masalah pada suatu topik penelitian.

5. Majalah, famflet, kliping. Majalah ilmiah merupakan sumber publikasi yang biasanya berupa teori, penemuan baru, maupun berupa materi-materi yang sedang populer dibicarakan dan diteliti. Biasanya materi yang disajikan dalam makalah tidak terdapat dalam buku. Contohnya majalah tribus, majalah ecommerce, dan lain sebagainya. Majalah merupakan literatur yang disenangi para peneliti untuk dijadikan sitiran karena frekuensi terbitnya teratur dan cepat sehingga artikel yang dimuatnya cukup mutakhir.
6. Abstrak hasil penelitian
7. Prosiding bisa dijadikan sebagai bahan literatur karena prosiding ditulis oleh seorang profesor dan telah dipublikasikan. Pengambilan prosiding sebagai bahan literatur bisa memudahkan peneliti karena adanya kolaborasi antara peneliti dengan penulis prosiding yang mungkin berada pada satu institusi yang sama.
8. Web site yang memuat ilmu komputer, misalnya <http://citeseer.nj.nec.com/cs>

Sitasi atau Penyitiran

- Sitasi (citation) di dalam penulisan ilmiah sangat penting.
- Dalam penulisan ilmiah penulis memerlukan bahan pustaka (literatur review) untuk mendukung hasil tulisannya.
- Kegunaan bahan pustaka pendukung antara lain untuk menunjukkan adanya kebijakan di bidang kajiannya, menerangkan suatu teori, pengertian atau definisi, untuk memperlihatkan adanya temuan dari ilmuwan lain, untuk memperkuat temuannya, untuk memanfaatkan metode, sebagai pembandingan dimana bahan pustaka yang direview memperlihatkan adanya perbedaan atau persamaan pendapat dengan ilmuwan lain, dan juga untuk memperkuat kesahihan penelitian yang dilakukan.

- Ada beberapa referensi dalam mengacu sumber informasi, antara lain adalah cara mengacu yang ditentukan oleh IEEE 14 (Institute of Electrical and Electronics Engineers) Citation Style dan Chicago Citation Style¹⁵. Pada cara pengacuan menurut IEEE, setiap referensi diberi nomor berdasarkan urutan kemunculannya pada dokumen. Ketika mengacu suatu referensi dalam tulisan, digunakan nomor referensi yang diapit oleh kurung siku.
- Contoh :
 - a. Pengacuan dalam teks

Karena hal inilah selalu dilakukan penelitian untuk mereduksi dimensi vektor fitur agar waktu komputasi yang dibutuhkan tidaklah terlalu besar tetapi juga tidak mengurangi tingkat akurasi pengenalan. Metode yang pernah dikembangkan adalah metode untuk mereduksi dimensi dalam ruang eigen .
 - b. Pengacuan dalam Daftar Pustaka

[1] W.K. Chen. Linear Networks and Systems. Belmont, CA: Wadsworth, 1993, pp. 123-35.

Metode sitasi yang digunakan dapat juga berasal dari bahan pustaka elektronik seperti:

- APA Style : Psikologi, pendidikan, dan ilmu-ilmu sosial

Okuda, M., & Okuda, D. (1993). Star trek chronology: The history of the future. New York: Pocket Books.

- MLA Style : Literatur, seni, dan humanities

Okuda M, Okuda D. Star Trek Chronology: The History of the Future. New York: Pocket Books; 1993.

- AMA Style : Keperawatan, kesehatan, dan ilmu biologi

Okuda, Michael, and Denise Okuda. Star Trek Chronology: The History of the Future. New York: Pocket, 1993.

Pembuatan Karya Ilmiah

- Penulisan karya ilmiah merupakan tahapan dari keseluruhan proses atau tahapan yang ada dalam unsur penelitian.
- Menuangkan hasil penelitian ke dalam sebuah tulisan merupakan hal yang mutlak bagi seorang peneliti.
- Karya ilmiah ini harus bersifat ilmiah dan ditulis sesuai dengan kaedah-kaedah penulisan ilmiah menurut metodologi yang baik dan benar.
- Penulisan laporan penelitian dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal antara lain yaitu agar dapat digunakan sebagai keperluan studi akademis diperguruan tinggi, untuk keperluan perkembangan ilmu pengetahuan, untuk keperluan suatu lembaga tertentu, dan dapat juga dimanfaatkan untuk keperluan publikasi ilmiah

- Secara umum kerangka bagian utama kertas karya memuat hal-hal seperti ditunjukkan pada gambar berikut ini.

JUDUL
ABSTRAK

BAB 1: PENDAHULUAN

- 1.7. Latar Belakang dan Masalah
- 1.8. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- 1.9. Ruang lingkup

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

BAB 3: METODE PENELITIAN

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Dalam membuat susunan penulisan karya ilmiah ada lima hal pokok yang harus diperhatikan, yaitu:

a. Judul Penelitian

Judul tulisan karya ilmiah hendaklah singkat, spesifik, dan jelas. Setiap judul yang diajukan harus mempunyai latar belakang masalah yang memang memerlukan pemecahan dan sebaiknya menggambarkan cakupan dan isi yang sedang diteliti. Judul yang disampaikan sebaiknya mudah dipahami dan terdapat kesesuaian antara judul dengan karya ilmiah yang akan ditulis. Judul harus menggunakan kata-kata yang jelas, tandas, pilah-pilah, literer, singkat, deskriptif, dan tidak merupakan pertanyaan.

Contoh :

Perancangan IT Governance untuk Mendukung Unjuk Kerja Lembaga Penelitian Pemerintah

b. Abstrak

Merupakan ringkasan yang lengkap dari penelitian. Abstrak mencakup: “problem statements”, metode, hasil, kesimpulan. Abstrak yang dibuat sebaiknya menggambarkan isi tulisan. Abstrak biasanya disajikan dalam satu paragraf, tanpa menampilkan bentuk grafik, gambar, singkatan maupun pengacuan pada pustaka. Dalam abstrak harus tergambarkan dengan jelas apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian. Selain itu, dalam abstrak terdapat keterkaitan antara tema dengan masalah yang akan dibahas.

c. Pendahuluan

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian (purpose of study) serta batasan penelitian (limitation of study).

d. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan suatu kerangka konsep untuk melakukan analisis fakta yang dikumpulkan dalam penelitian atau pengkajian terhadap suatu permasalahan yang diambil. Sumber-sumber rujukan (buku, jurnal, majala, dan lain sebagainya) hendaknya berasal dari sumber terbaru dan relevan dengan topik penelitian.

e. Metode Penelitian

Metode penelitian menguraikan secara rinci tentang metode yang akan digunakan pada proses penelitian. Uraian dapat mencakup variabel dalam penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Metode penelitian menguraikan tentang bagaimana penelitian tersebut dilaksanakan; penentuan subjek penelitian; bahan, alat, dan prosedur yang digunakan; menguraikan teknik-teknik yang dipakai; menjelaskan analisis data yang dipakai; serta tujuannya agar orang lain bisa melakukan pengulangan terhadap penelitian yang sama.

f. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan biasanya membahas penemuan dari hasil penelitian, mengintegrasikan penyajian, pengolahan, dan interpretasi, serta membuat outline dari hasil pengolahan data seperti tabel, grafik, gambar dan lain sebagainya. Hasil dan pembahasan ini merupakan tempat bagi penulis untuk mengekspresikan ide, dan kreativitasnya terhadap penemuan yang didapatkan dari hasil penelitian. Selain itu, hasil dan pembahasan juga mengintegrasikan penyajian, pengolahan dan interpretasi dengan membuat outline dari hasil pengolahan data seperti tabel, grafik, gambar, bagan, dan lain sebagainya.

g. Kesimpulan dan Saran

Menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian ini dan saran yang berisikan rekomendasi untuk melanjutkan segala sesuatu yang belum dilaksanakan pada penelitian sebelumnya. Review hasil penelitian, review kelemahan-kesalahan, rangkum kesimpulan, “future research”.

h. Daftar Pustaka

Hampir seluruh penelitian dibangun berdasarkan penelitian yang sebelumnya. Para peneliti biasanya mulai dengan membaca literatur yang berkaitan dan mendapatkan ide dari literatur-literatur tersebut. Dalam menyajikan hasil kerjanya, maka para peneliti tersebut memberikan acknowledge kepada para pendahulunya dengan menuliskan sumber dokumen tersebut pada bagian daftar bacaan. Daftar pustaka berisi daftar sumber rujukan yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah.

PENJELASAN TUGAS PRESENTASI KELOMPOK

1. Kelompok sudah ditentukan pada Pertemuan 1
2. Jumlah orang dalam satu kelompok disesuaikan dengan jenis PKM yang akan dipilih
3. Tugas membuat **PROPOSAL dan POSTER** Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).
4. Ketentuan Membuat **PROPOSAL PKM**:
 - a. Mengacu pada Buku Pedoman PKM (Program Kreatifitas Mahasiswa) Kemdikbud – Direktorat Belmawa, yang dapat di download pada web <http://simbelmawa.kemdikbud.go.id> dan susunan outline proposalnya harus sesuai dengan buku pedoman PKM tersebut.
 - b. Kiat-kiat mencari tema judul :
 - Pilihlah masalah atau topik sedang HOT, aktual serta mendesak untuk dipecahkan (urgensi masalah)
 - Kaitkan dengan bidang PKM yang ada dan berikan penyelesaiannya sesuai kompetensi dan kemampuan
 - Jabarkan manfaat PKM
 - Pastikan judul menggugah rasa ingin tahu seseorang secara umum

PENJELASAN TUGAS PRESENTASI KELOMPOK (Lanjutan)

5. Ketentuan membuat **POSTER PKM**, di dalam draft harus ada hal-hal berikut :
 - a. Ukuran 40 x 60 cm
 - b. Judul PKM
 - c. SKIM PKM (PKM R/K/KC/PI/PM)
 - d. Latar belakang (singkat)
 - e. Tujuan dan manfaat
 - f. Luaran yang dicapai
 - g. Keunikan / kekuatan penelitian anda (jika ada)
 - h. Kesimpulan
 - i. Gambar ilustrasi (alat/masyarakatnya/web/prototipe/keadaan lingkungannya)
 - j. Kata-kata inspirasi sesuai penelitian anda
 - k. Grafik (jika ada)

PENJELASAN TUGAS PRESENTASI KELOMPOK (Lanjutan)

6. Tugas kelompok di presentasikan pada Pertemuan 9 s/d 15 untuk Nilai UAS.
7. Setelah semua kelompok mempresentasikan tugas, setelah dinilai & direvisi, hasil proposal penelitian di kumpulkan ke dosen pengajar lalu dosen pengajar mengumpulkan file tersebut menjadi satu folder dengan nama kelas
8. Folder tersebut dikirimkan ke Prodi Sistem Informasi (mekanisme pengumpulan akan di beritahukan di wa grup dosen Penelitian Sistem Informasi)

CONTOH POSTER

WAYANG KARD **PKMM**

Program Kreatifitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat

VIRTUAL WAYANG CARD GAME

GAME VISUALISASI KISAH PEPERANGAN BHARATAYUDHA SEBAGAI UPAYA PENELADANAN TOKOH PEWAYANGAN PANDHAWA NASIONAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI WILAYAH BANGIL

Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa tergantung pada pembentukan karakter generasi mudanya (D. Kurniawan, David Ibrahim)

Dalam tahapan pembentukan karakter, anak membutuhkan sosok yang diteladani dan pembiasaan (Ghozali, 2002)

Sifat baik pada tokoh pewayangan Pandhawa memiliki kesamaan dengan nilai-nilai dalam pendidikan karakter yang telah ditetapkan oleh DIKNAS

Kartu adalah Arjuna Sifat yang ingin aku teladani adalah religius, lemah lembut dan rajin

Kartu adalah Yudhistira Sifat yang ingin aku teladani adalah jujur, bijak dan pandai memimpin

Konsep Program

Mengapa siswa untuk mendalami kisah pandhawa melalui permainan virtual wayang card game

Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran materi
Media: Modul bergambar kisah pewayangan
Game: Virtual Card Game
Media: Game Wayang Card Virtual
Tahap Memahami Sifat Pandhawa
Media: Form Pemilahan Tahap Pandhawa Favorit
Tahap Mengetahui Sifat Pandhawa
Media: Buku Cerita Pandhawa
Tahap Mengetahui Sifat Pandhawa
Media: Form Karakter Harian
Tahap Mengetahui Sifat Pandhawa
Media: Tampilan Tampilan Wayang Card Lomba Mewarna Tokoh Favorit Cerdas Cermat Wayang Card

Ketercapaian Luaran

Tujuan 1
Siswa memahami kisah peperangan Bharatayudha Indikator: Pengetahuan nilai Posttest sebesar 28%

Tujuan 2
Siswa memiliki sikap Pandhawa Sifat Indikator: 75% siswa Arjuna, 9% siswa Bima 9% siswa Yudhistira, 53% siswa Nakula dan 33% siswa Sadewa

Tujuan 3
Siswa mengaplikasikan karakter baik dalam kehidupan Indikator: 100% Siswa mampu mengkonstruksi Form karakter Harian dengan baik dan benar

Masyarakat Sasaran

Peserta Siswa-siswi Kelas IV SD SDN Pogar 1 I dan III Bangil

Akron Pemilahan Materi Pewayangan di Ajarikan pada Pelajaran Bahasa Daerah untuk kelas IV SD

Anggota Tim
Umar Afandi (2508100167)
Moh. Dhanar SHF (3108100151)
Ika Nurkasmah (3209100083)
Ahmad Iki Muna (4311100058)
Yuan Karisma SA (3510100056)

Dosen Pembimbing
Bambang Priosa ST MT
CP 081785322800
email:umar12345678910@gmail.com

Tampilan Wayang Card

Simulasi Wayang Card

LEMARI PENDINGIN HEMAT ENERGI DAN RAMAH LINGKUNGAN

Thermoelectric and Heat Pipe Refrigerator

GO GREEN

Teknologi Termoelektrik dan Pipa Kalor

Aplikasi

- Dalam bidang sosial (rumah tangga) sebagai media penyimpan bahan makanan dan minuman.
- Dalam bidang kesehatan dapat digunakan untuk menyimpan obat-obatan, vaksin, dan darah untuk distribusi ke daerah pedalaman yang memiliki mobilitas tinggi dan efektif.

Desain Alat dan Spesifikasi

Keunggulan Alat

- Performa Baik**, memiliki performansi yang baik dan berpotensi untuk menggantikan sistem pendingin berbasis refrigeran. Menghasilkan temperatur kompartemen 4°C selama 4 jam operasi.
- Hemat Energi**, menggunakan daya hanya 120W kapasitas 40L sehingga lebih hemat energi dan biaya listrik.
- Ramah Lingkungan**, sistem pendingin yang ramah lingkungan/bebas CFC.
- Aplikatif**, dapat digunakan untuk menyimpan bahan makanan cair dan padat, tempat penyimpanan darah, obat-obatan, vaksin dan sejenisnya.
- Material Tersedia**, menggunakan bahan baku standar yang ada dipasaran dan ramah lingkungan.
- Manufacturability**, desain yang compact, simpel, praktis, mudah dibongkar pasang sehingga berpotensi diproduksi massal.
- Andal, memiliki usia pakai mencapai 12-15 tahun dan tidak menimbulkan suara.
- Pemeliharaan Mudah
- Aman dan Mudah Dibawa

DEPARTEMEN TEKNIK MESIN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA
<http://alisungkar14.wordpress.com/pengabdian>

PKM-P Program Kreatifitas Mahasiswa - Penelitian

MAHASISWA KREATIF

PERGURUAN TINGGI NEGERI DI SURABAYA

(Studi Deskriptif Tentang Kehidupan Mahasiswa Kreatif)

Tim Peneliti :

- Muhammad Alifhadi Fudhailah Habib
- Berkasulita Nisan Sari
- Siti Muliati Mukaromah
- Regah Budiansono Nugroho Ronaldi Pamungkas

Latar Belakang

- Kreativitas sangat diperlukan agar mampu bersaing di segala bidang
- Banyak masyarakat belum bisa memaksimalkan kreativitasnya
- Kreativitas dapat kita pelajari dan kita asah
- Dengan memahami kehidupan orang-orang kreatif, kita bisa termotivasi dan mencontoh mereka

Tujuan

- Mengetahui kehidupan mahasiswa kreatif
- Mengetahui hal-hal yang membuat mereka kreatif
- Mengetahui kontribusi yang telah mereka berikan bagi masyarakat

Metodologi

- Menggunakan metode kualitatif
- Teknik penentuan informan: purposive sampling
- Jenis informan: informan subyek, informan kunci, dan informan non-subyek
- Teknik pengumpulan data: In-depth interview dan Participant Observation
- Teknik pengolahan data melalui tahap: Scaling Measurement, Empirical Generalization, dan Logical Induction
- Kesimpulan berupa preposisi-preposisi hal-hal yang menjelaskan sosok kreatif

Teori

- Monsieur Bobbi De Potter dan Mike Hernacki (2001:301) dalam bukunya Quantum Learning. "Kreativitas tidak serta merta timbul, tetapi melalui proses"
- Monsieur Colin Rose dan Malcolm J. Nichol (2002:275) dalam bukunya Accelerated Learning. "Menjadi kreatif tidak hanya bergantung tangan menunggu klatihan ilmiah. Kreativitas menuntut banyak usaha keras dan menyebarkan persiapan matang"

Kesimpulan

- Kreativitas dapat dimiliki oleh siapa saja yang tekun dan ingin mengembangkan kemampuannya dirinya
- Kedua finansial seperti apapun tidak menghalangi seseorang dalam mengembangkan kemampuannya
- Kendati terkadang bisa mendukung tumbuhnya kreativitas pada seseorang
- ingin menanggapi positif dan ingin menanggapi orang tua
- Membangun relasi yang baik dengan banyak orang agar banyak link dan dukungan
- Membuat prioritas agar bisa mengatur waktu
- Bekerja dalam bidang yang disukai atau yang menjadi hobby
- Do'a diri orang tua dan do'a diri sendiri secara rutin dan tidak memudahi
- Mengembangkan semua keinginan yang bisa menjadi penguatan
- Bisa juga mengabaikan semua negatif pada dirinya dan lingkungannya

Hasil

- Gambaran kehidupan mahasiswa kreatif yang unik dan menarik
- Beberapa hal yang membuat mereka kreatif
- Beberapa kontribusi luar biasa yang mereka berikan bagi masyarakat

Be Creative **DI Dukung Oleh :**

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA