

Bersama Berkarya, Bersama Berkreasi: Peningkatan Keterampilan dan Kreativitas Remaja IKRA RT 10 RW 09 Melalui Nyablon Kuy dan Wirefluff

Prima Mutia Sari¹, Gustina Romarti Fajrin², Nabila Alifia Innayah³, Mai Rosi Made Mulyani⁴, Ira Siskawati⁵, Kurnia Tilla⁶, Khori Nur Laela⁷, Maria Immaculata Prasetyarini⁸, Mita Utami⁹, Muhammad Alyf Romadon¹⁰, Hanna Amina¹¹, Novilia¹²

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Prima Mutia Sari

E-mail: primamutiasari@uhamka.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kecanduan gadget pada remaja di RT.10/RW.09 Kelurahan Kramat Jati, yang menyebabkan kurangnya partisipasi mereka dalam kegiatan sosial. Program ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan imajinasi dan keterampilan tangan melalui kreasi kawat bulu (Wirefluff), dan (2) meningkatkan kreativitas, desain, serta jiwa kewirausahaan melalui kegiatan sablon sederhana (Nyablon Kuy). Program dilaksanakan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan (pelatihan dan praktik langsung), dan penutup (pameran dan evaluasi). Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan desain dengan Canva, kreativitas melalui Wirefluff, dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, muncul minat berwirausaha, seperti menjual karya di bazar. Peserta juga mampu memanfaatkan gawai secara produktif. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan potensi kewirausahaan remaja.

Kata kunci - kreativitas, keterampilan, kewirausahaan, sablon, kawat bulu

Abstract

This activity was motivated by gadget addiction among youth in RT.10/RW.09, Kramat Jati, which led to reduced participation in community events. The program aimed to: (1) develop imagination and hand skills through wirefluff creation, and (2) enhance creativity, design skills, and entrepreneurial spirit through a simple screen-printing activity called Nyablon Kuy. The program was implemented in three phases: preparation (observation and coordination), implementation (training, hands-on practice, and business management introduction), and closure (product exhibition and evaluation). The results showed improvements in design skills using Canva, creativity through innovative wirefluff products, and teamwork. Moreover, participants showed increased interest in entrepreneurship by selling products online or at local bazaars. The program also encouraged positive and productive gadget use. In conclusion, the activity significantly enhanced the creativity, skills, and entrepreneurial potential of youth.

Keywords - creativity, skills, entrepreneurship, screen printing, wirefluff

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup anak muda, termasuk dalam cara mereka berinteraksi dan menghabiskan waktu luang. Menurut Hidayatuladkia dkk (2021) bahwa handphone atau *gadget* merupakan bentuk kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi. *Gadget* sebagai salah satu produk teknologi yang paling populer, menawarkan berbagai macam hiburan dan kemudahan yang tak terbatas. Kecanggihan yang tersedia memiliki fungsi yang beragam yaitu sebagai alat komunikasi, media hiburan, media mengembangkan hobi, serta media untuk mencari dan mendapatkan informasi. Namun disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik, bahkan kecanduan. Menurut Al-Had dkk (2023) kehadiran *gadget* saat ini dapat mempengaruhi manusia dalam melakukan interaksi sosial khususnya remaja atau pemuda.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terlihat kalangan remaja atau pemuda di RT.10/RW.09 Kecamatan Kelurahan Kramat Jati kurang dapat menempatkan diri dalam menggunakan *gadget* dalam kegiatan bersama masyarakat seperti perkumpulan pemuda-pemudi. Kemudian mereka juga kurang bersosialisasi antar satu sama lain, hal ini dikarenakan mereka fokus dengan aktivitas *gadget* masing-masing. Faktor utama yang mempengaruhinya adalah kegiatan kepemudaan yang diadakan kurang interaktif dan menarik perhatian mereka serta kurangnya meningkatkan keterampilan dan interaksi sosial. Selain itu aplikasi-aplikasi yang populer di dalam *gadget* memberikan rasa penasaran dan ingin mencoba, mereka juga mudah meniru orang lain dan sering khawatir akan ketinggalan tren terbaru di media sosial. Menurut Firdaus dan Marsudi (2021) mengatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan gadget mulai dari faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal. Sehingga penggunaan *gadget* memberikan dampak perubahan pola perilaku mereka.

Solusi yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan pemanfaatan aplikasi *canva* dalam kegiatan pembuatan sablon sederhana dan kreasi kawat bulu sebagai wadah aktivitas yang meningkatkan interaksi antar anggota, minat dan bakat remaja atau pemuda di sana. Melalui kegiatan ini mereka dapat membangun kerja sama atau hubungan sosial yang sehat. Selain itu menggunakan aplikasi *canva* dalam kegiatan seni sebagai bentuk menarik perhatian dan kreatif untuk memanfaatkan *gadget* dengan positif. Aplikasi *canva* memiliki fitur mendesain yang dapat digunakan untuk membuat karya seni seperti pola sablon sederhana dan kreasi kawat bulu. Hal ini menunjukkan bahwa *canva* tidak hanya bermanfaat untuk mendesain karya seni, tetapi juga memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan pemasaran digital bagi pemuda atau remaja. Kemudian, *canva* juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan diri dan peningkatan literasi digital terutama dalam hal pembuatan sablon sederhana dan kreasi kawat bulu.

Berdasarkan permasalahan mitra yang telah dikemukakan, maka kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan tangan untuk menciptakan berbagai bentuk dan desain melalui kegiatan kreasi kawat bulu (Wirefluff), serta mengembangkan kreativitas, keterampilan desain, dan jiwa kewirausahaan melalui kegiatan sablon sederhana (Nyablon Kuy).

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif berbasis aksi (*Participatory Action Research*), yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh tahapan program mulai dari identifikasi masalah, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi dan tindak lanjut. Menurut Rahmat, A., dan Mirnawati, M. (2020) bahwa penelitian *participatory action research* merupakan salah satu model penelitian yang mencari sesuatu untuk menghubungkan proses penelitian ke dalam proses perubahan sosial. Proses kegiatan ini berfokus pada menemukan solusi dalam permasalahan yang terjadi di lapangan dan peningkatan kondisi sosial melalui kolaborasi antara peneliti dan peserta.

Proses dilakukan dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

keterampilan, kreativitas, serta minat kewirausahaan remaja. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi dan identifikasi masalah secara langsung di lapangan, khususnya di lingkungan Ikatan Remaja Pemuda (IKRA) RT.10/RW.09 Kelurahan Kramat Jati. Hasil observasi menjadi dasar dalam merumuskan fokus kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan remaja setempat. Selanjutnya dilakukan koordinasi intensif dengan pihak mitra dan dosen pembimbing untuk menyelaraskan tujuan program, peran masing-masing pihak, serta langkah teknis pelaksanaan. Setelah itu, tim menyusun dan menetapkan tema kegiatan, merancang desain pelatihan, serta menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Penjadwalan kegiatan dan pembagian peran di antara anggota tim juga ditetapkan guna memastikan kelancaran selama proses berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pelatihan kreasi kawat bulu menggunakan bahan sederhana seperti toples bekas dan aksesoris ringan. Selanjutnya, peserta mendapatkan pelatihan pembuatan sablon sederhana yang mengintegrasikan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media desain digital, serta memanfaatkan bahan lokal sebagai media sablon. Para peserta, yang merupakan anggota aktif IKRA, mengikuti praktik langsung dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Selain pelatihan teknis, peserta juga diperkenalkan dengan dasar-dasar manajemen usaha mikro, seperti penentuan harga jual, desain kemasan, dan strategi promosi. Kegiatan ini dirancang untuk tidak hanya melatih keterampilan, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan

3. Tahap Penutup

Pada tahap akhir, seluruh hasil karya peserta ditampilkan dalam pameran mini yang melibatkan masyarakat sekitar sebagai bentuk apresiasi dan evaluasi publik. Tim pelaksana juga melakukan evaluasi melalui diskusi umpan balik dan refleksi bersama peserta guna mengetahui dampak kegiatan secara langsung. Dari evaluasi ini, disusunlah rencana keberlanjutan program, antara lain berupa pelatihan lanjutan serta pengembangan peluang usaha melalui promosi dan penjualan produk di media sosial. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhenti pada pelatihan satu kali, tetapi memiliki potensi untuk tumbuh menjadi kegiatan kewirausahaan berkelanjutan yang memberdayakan remaja di lingkungan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop Nyablon Kuy (sablon sederhana) dan Wirefluff (kreasi kawat bulu) yang dilaksanakan pada 27 April 2025 di RT.10/RW.09 Kelurahan Kramat Jati memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan, kreativitas, dan potensi kewirausahaan remaja. Pada kegiatan Nyablon Kuy peserta menunjukkan peningkatan literasi visual dan apresiasi terhadap budaya lokal, dengan menciptakan desain sablon bertema budaya Betawi dan lingkungan sekitar. Desain yang dibuat menggunakan aplikasi digital yang familiar bagi remaja yaitu *Canva*. Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai template dan alat desain yang dapat digunakan secara gratis, serta tutorial yang memudahkan pengguna dalam mempelajari dasar-dasar desain grafis seperti teori warna, tipografi, dan tata letak (Pelangi: 2020). Aplikasi ini mudah digunakan khususnya bagi pemula, sehingga mempermudah mereka untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif mereka menjadi desain yang menarik sebelum diaplikasikan pada media sablon. Peningkatan kemampuan peserta terlihat jelas 95% berhasil membuat minimal dua desain sablon secara mandiri. Produk sablon yang diaplikasikan pada totebag juga membanggakan, dengan 88% hasilnya dinilai layak pakai dan menarik secara estetis.

Selain itu, sesi Wirefluff mendorong kreativitas peserta dalam membuat produk seperti bunga, hewan, dan gantungan kunci menggunakan bahan sederhana. Aktivitas ini turut memperkuat keterampilan motorik halus dan kesabaran serta membangun keterampilan kolaboratif dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

komunikasi antar anggota. Hal ini sesuai dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh Setiaputri, dkk (2024) yang menunjukkan bahwa aktivitas kerajinan tangan dapat mendukung perkembangan motorik halus. Menurut Sukma, dkk (2025) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pelatihan pembuatan gantungan kunci dari kawat bulu dapat meningkatkan keterampilan dalam aspek teknis maupun sikap, seperti kemandirian, ketelitian, kerja sama, dan kepercayaan diri. Selama kegiatan berlangsung peserta dibimbing secara intensif dengan panduan langkah demi langkah dan bantuan personal untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti proses pembuatan produk dengan baik. Keaktifan dalam membimbing langsung dapat membantu peserta menjadi lebih percaya diri saat mengeluarkan ide-ide yang kreatif dan menyenangkan (Izza, dkk: 2025) Dengan demikian, Wirefluff tidak hanya menjadi ajang berkreasi, tetapi juga wadah efektif untuk mengembangkan berbagai potensi diri, baik dari segi keterampilan kognitif, motorik, maupun *soft skill* yang penting bagi perkembangan holistik peserta.

Tabel 1.

Perbandingan Karakteristik Peserta Setelah Pelaksanaan Proyek.

Kegiatan	Sebelum	Sesudah
Sablon Sederhana	– Belum mengetahui	– Bisa membuat desain <i>canva</i> dengan kreativitas mereka. – Tingkat partisipasi 95% – Kelayakan Produk 88%
Kawat Bulu	– Belum mengetahui	– Memiliki keterampilan membuat gantungan kunci kue ulang tahun dari wadah bekas. – Memiliki Kreatifitas dalam membuat bentuk gantungan kunci.

Dari kedua kegiatan ini dapat menumbuhkan minat berwirausaha peserta, hal ini terlihat dari keinginan peserta untuk menjual produk mereka. Seluruh peserta menunjukkan antusias tinggi dan memanfaatkan *gadget* secara positif melalui penggunaan *Canva* dan promosi produk di media sosial. Kegiatan Nyablon Kuy dan Wirefluff memberikan pengalaman langsung dalam praktik seni terapan yang bermakna. Menurut Pudjoprastyono, dkk (2023) bahwa pengalaman membuat produk secara mandiri dapat memahami proses dari ide sampai menjadi karya nyata. Peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis seperti desain sablon dan kreasi kawat bulu, tetapi juga mengembangkan karakter melalui kolaborasi, tanggung jawab, dan rasa bangga terhadap karya sendiri. Pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam mendorong kreativitas dan kepercayaan diri, sejalan dengan pendapat Zubaidah (2016) dan Jedinasrul, dkk (2022) yang menekankan bahwa model ini ideal untuk pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui pendekatan 4C.



Gambar 1.

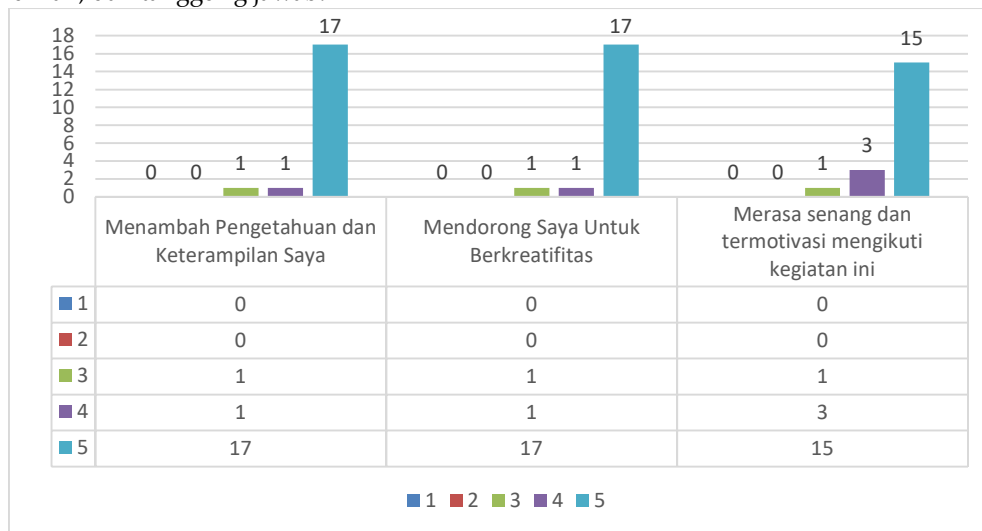
Hasil Karya Peserta (Sablon Sederhana)



Gambar 2.

Hasil Karya Peserta (Kawat Bulu)

Kegiatan ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan motorik peserta melalui pengalaman nyata. Pembelajaran menjadi kontekstual, bermakna, dan memotivasi, sebagaimana ditegaskan oleh Pratami (2024) dan Sa'diah & Sujana (2022) dalam temuan mereka bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan nyata dapat membentuk karakter positif seperti kerja sama, kemandirian, dan tanggung jawab.



Gambar 3.

Grafik Umpan Balik Peserta

Selain aspek keterampilan, proyek ini juga menumbuhkan motivasi berwirausaha. Peserta mulai menyadari bahwa karya kreatif dapat memiliki nilai ekonomi. Mereka belajar proses produksi, penentuan harga, pengemasan, dan pemasaran secara sederhana. Hal ini selaras dengan temuan Widianarko Kusnadi, dkk (2022) dan Setyo, dkk (2024) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong munculnya semangat kewirausahaan di kalangan remaja. Proyek ini membuka wawasan baru bahwa kreativitas dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membentuk kesiapan ekonomi remaja di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan workshop Nyablon Kuy (Sablon Sederhana) dan Wirefluff (Kreasi Kawat Bulu) dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan potensi kewirausahaan secara signifikan pada remaja atau pemuda IKRA RT. 10/RW. 09 Kecamatan Kelurahan Kramat Jati.

Kemudian kegiatan ini mendorong kolaborasi dan solidaritas, serta berhasil mengalihkan perhatian mereka dari *gadget* ke aktivitas yang produktif, kreatif, dan bermakna. Setelah kegiatan ini dilakukan maka penulis menyarankan beberapa hal antara lain :

1. Untuk lebih memaksimalkan potensi kewirausahaan, perlu adanya pendampingan lanjutan dalam hal strategi pemasaran, akses permodalan sederhana, dan pembentukan jejaring penjualan produk hasil kreasi, baik secara *offline* maupun *online*.
2. Selama kegiatan berlangsung mengarahkan peserta untuk mendokumentasikan hasil karya mereka sebagai portofolio. Hal ini dapat menjadi bukti dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas dalam mengembangkan minat mereka (*Personal Branding*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak RT.10 , ketua Ikatan Remaja Pemuda (IKRA), dan seluruh peserta atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan mulai dari perencanaan, sampai pelaksanaan kegiatan proyek kepemimpinan yaitu Nyablon Kuy (sablon sederhana) dan Wirefluff (kreasi kawat bulu) yang dilakukan oleh kelompok 2 dari kelas PGSD 04. Kolaborasi ini sangat penting dalam kelancaran seluruh rangkaian acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Had, M. R., Fitri, A. A., & Suryandari, M. (2023). Problematika Penggunaan Gadget dalam Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, Kabupaten Indramayu). *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*. 18 (2): 152-158.
- Firdaus & Marsudi. (2021). Konseling Remaja dan Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *STUDIA: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6 (1).
- Hidayatulackia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (3): 363-372.
- Izza, G., Milla, H., Wathani, M. F., Asiroh, N. H., Ahmad, I. M., Tafsir, A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tafsir, I. A., Fakultas, D., & Kesehatan, P. (2025). Pengembangan Kreativitas Melalui Pelatihan Buket Kawat Bulu Untuk Siswa Kelas 6 SD Negeri Sumurboto. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3, 1-6.
- Jedinasrul, J., Waskito, W., Ambiyar, A., & Elfizon, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Siswa pada SMK Negeri 6 Merangin. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 8 (3): 1815-1822.
- Kusnadi, E. W., Nugroho, L., & Utami, W. (2022). Kajian Dinamika dan Tantangan Jiwa Kewirausahaan pada Generasi Muda. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. 2 (4): 1645-1656.
- Pelangi, A. (2020). *Seni Desain Grafis dengan Canva*. Yogyakarta: Pustaka Pelangi.
- Pratami, R. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek: Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-based Learning Policy: Transforming Education Toward Creativity and Collaboration.
- Pudjoprastyono, H., Laili, A. N., Sijabat, R. O., & Hilda, A. (2023). Pengembangan Kewirausahaan Melalui Program Sosialisasi dan Praktik Pemanfaatan Barang Bekas di SD Yamassa Surabaya. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat (MPKM)*. 2 (01): 38-43.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 6 (1): 62-71.
- Sa'diah, C., & Sujana, A. (2022). Implementasi Pendekatan Experiential Learning dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 16 (1):115-127.
- Setiaputri, A. N., Rahmayanti, J. D., Laili, N., & Rosyadi, Z. (2024). Pengaruh Kreativitas Handycraft terhadap Kemampuan Motorik Halus dalam Pendidikan Inklusi di SD Muhammadiyah 1 & 2 Taman. *Journal of Education Research*. 5 (4): 4998-5005.

- Setyo, A., Elmunsyah, H., & Prasetyanto, A. E. (2024). Pembelajaran Berbasis Projek di Media Sosial: Strategi Peningkatan Motivasi dan Semangat Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Research and Development Journal of Education*. 10 (1): 471-479.
- Sukma, P. M., Sari, R. K., & Mahmudah, I. (2025). Pelatihan Proses Pembuatan Kerajinan Gantungan Kunci dari Kawat Bulu pada Siswa Kelas IV MIS Hidayatul Muhajirin. *Dedikasi Cendekia: Warta Pengabdian Pendidikan*. 2 (1): 33-39.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan melalui Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).