

DESIGN THINKING SEBAGAI METODE EDUKASI KREATIF ANAK USIA REMAJA

Ida Ayu Sawitri Dian Mawarni¹, Rendy Akbar², Andi M. Ahsan Mukhlis³

^{1,2,3}Institut Sains dan Teknologi Pradita

ida.ayu@pradita.ac.id, rendy.akbar@pradita.ac.id, andi.ahsan@pradita.ac.id

Abstrak

Anak usia remaja memiliki pola pemikiran spontan yang cenderung melompat-lompat dan belum terstruktur. Seringkali keputusan-keputusan yang diambil oleh anak usia remaja adalah keputusan yang belum matang. Pendidikan kreatif tidak melulu didapatkan dari sekolah. Kreativitas dimulai dari kemampuan afektif yang mempengaruhi kecerdasan psikomotorik anak. Selain itu, pendidikan kreatif sangat langka diajarkan dalam kurikulum dasar sekolah pada umumnya, padahal kemampuan ini merupakan bekal yang penting bagi anak remaja agar memiliki daya saing yang baik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu dengan memberikan edukasi tentang *design thinking* kepada anak usia remaja yang akan menjajaki masa perkuliahan. Metode yang dilakukan adalah dengan membagi pengetahuan dasar di kelas mengenai *creative thinking* dan melakukan kegiatan kolektif berkelompok untuk memecahkan suatu masalah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan sekaligus pola berpikir kreatif bagi anak-anak usia remaja serta menyiapkan anak-anak pada usia muda untuk dapat menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMAK Penabur Harapan Indah yang terletak di Kota Bekasi. Tingkat keberhasilan dari kegiatan ini dinilai dari kemampuan anak untuk mengungkapkan hasil karya pemikirannya secara terstruktur dengan peraga dan benda-benda yang disediakan. Hasil pemikirannya merupakan pemikiran kritis dan memberikan alternatif solusi bagi permasalahan yang diberikan.

Kata Kunci : *design thinking*, edukasi, kreatif, daya saing

PENDAHULUAN.

Anak usia remaja memiliki pola pemikiran spontan yang cenderung tidak stabil dan belum terstruktur. Menurut WHO, Remaja merupakan masa transisi dari kanak – kanak menuju dewasa dan sekarang menempati sebagian besar perjalanan hidup dengan batasan usia remaja adalah 10 sampai 19 tahun (WHO, 2015 : 8). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun (Kemenkes, 2014 : 7). Seringkali keputusan-keputusan yang diambil oleh anak usia remaja adalah

keputusan yang belum matang. Untuk melatih dan mengembangkan anak usia remaja dalam hal pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan pendidikan kreativitas.

Kreativitas muncul pada setiap tahap perkembangan manusia. Oleh karena itu, Kreativitas pada usia remaja perlu ditingkatkan. Pada prakteknya, pendidikan kreativitas tidak selalu didapatkan dari sekolah. Tingkat kreativitas pada usia remaja dapat diasah melalui dengan memelihara rasa ingin tahu dan menyalurkannya melalui kesempatan mendapatkan pengalaman berharga. Untuk dapat meningkatkan kreativitas pada usia

remaja dapat dengan mulai kemampuan afektif yang mempengaruhi kecerdasan psikomotorik anak.

Pendidikan kreatif sangat langka diajarkan dalam kurikulum dasar sekolah pada umumnya, padahal kemampuan ini merupakan bekal yang penting bagi anak remaja agar memiliki daya saing yang baik. Pendidikan kreatif dapat dimulai dengan mengembangkan *design thinking*. Proses edukasi kreatif anak usia remaja dengan menggunakan media *design creative* dapat lebih mudah untuk dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan yaitu *critical thinking* dan *creative thinking*.

Critical thinking berbeda dengan berpikir biasa atau berpikir rutin. *Critical thinking* merupakan proses berpikir intelektual di mana pemikir dengan sengaja menilai kualitas pemikirannya, pemikir menggunakan pemikiran yang reflektif, independen, jernih dan rasional (Kelly, 2009 : 5). *Critical thinking* mencakup ketrampilan menafsirkan dan menilai pengamatan, informasi, dan argumentasi. Pemikiran kritis memiliki peran penting dalam menilai manfaat ide-ide baru, memilih ide-ide yang terbaik, dan memodifikasi-kasinya jika perlu, sehingga bermanfaat di dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang memerlukan kreativitas (Lau, 2009 : 10).

Kreativitas adalah tentang menemukan ide – ide baru dalam pemecahan sebuah masalah. (Glaveanu, 2014 : 2). *Creative thinking* dapat lahir dengan melatih cara menganalisis, mensintesis dan menilai terhadap sebuah permasalahan yang ada. *Creative thinking* sangat dibutuhkan dalam upaya membuka potensi yang dimiliki karena kreativitas sebagai suatu acuan utama dalam memperoleh suatu pekerjaan yang layak bagi kehidupan mendatang. *Creative thinking* merupakan suatu proses berpikir dalam menciptakan dan mengembangkan sesuatu hal yang baru. Tiga faktor penting dalam pengembangan proses *creative thinking* yaitu : 1) pengumpulan informasi, 2) gagasan / ide dalam pemecahan masalah, 3) verifikasi ide (Corazza & Agnoli, 2016 : 5). Fokus pada kegiatan *creative thinking* dan adalah proses pemecahan masalah yang kreatif (Cropley, 2016 : 156). Dalam *creative thinking* tidak selalu dapat diterima pada tingkat komunitas, masyarakat dan sosial budaya (Gibson, 2015 : 72).

Gerakan untuk mengajarkan *design creative* pada tingkat perguruan tinggi semakin berkembang. Banyak perguruan tinggi memperkenalkan *design creative* pada kegiatan *workshop* dan pelatihan.

Kegiatan ini merupakan kegiatan tambahan dalam proses pembelajaran pada program studi teknik arsitektur, dan seni. Antusiasme yang meningkat pada *design creative* menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana serangkaian ide, proses, dan konsep yang kompleks ini dapat diajarkan. Cabang ilmu arsitektur dan seni membutuhkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang terjadi dalam *design thinking* untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu dengan memberikan edukasi tentang *design thinking* kepada anak usia remaja yang akan menjajaki masa perkuliahan. *Design thinking* dapat menjadi media edukasi untuk meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas anak usia remaja. Selain itu dengan adanya edukasi tentang *design thinking* untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dalam menentukan pola pikir dan karakter anak usia remaja.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan sekaligus pola berpikir kreatif bagi anak-anak usia remaja dan menyiapkan anak-anak pada usia muda untuk dapat menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam upaya membuka lapangan kerja baru karena kreativitas sebagai suatu acuan utama dalam memperoleh suatu pekerjaan yang layak bagi kehidupan mendatang. Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMAK Penabur Harapan Indah yang terletak di Bekasi. Dengan menggunakan metode membagi pengetahuan dasar di kelas mengenai *creative thinking* dan melakukan kegiatan kolektif berkelompok untuk memecahkan suatu masalah. Topik materi yang dipilih oleh tim dosen dalam kegiatan ini mengenai *smart city*. Konsep *smart city* merupakan sebuah konsep kota yang berdaya saing dan berbasis teknologi informasi didukung sinergi Pembangunan Ekonomi Cerdas (*Smart Economy*), Partisipasi Cerdas Masyarakat (*Smart People*), Tata Pemerintahan Cerdas (*Smart Government*), Pengelolaan Sarana Transportasi Cerdas (*Smart Mobility*), Pengelolaan Sumber Daya Alam Cerdas (*Smart Living*), Pemeliharaan Lingkungan Cerdas (*Smart Environment*). Konsep *smart city* didorong dengan adanya *global megatrends* yang akan menjadi permasalahan seluruh kota di dunia. Para

siswa diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan kota dengan dengan melakukan *design thinking* berupa *critical thinking* dan *creative thinking* dalam menciptakan sebuah penemuan yang kreatif terkait kota masa depan yang menggunakan konsep *smart city* yang dapat digunakan sebagai solusi untuk permasalahan yang dipilih oleh para siswa.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menasar pada anak-anak SMA yang memiliki keinginan untuk meneruskan pendidikan di perguruan tinggi. Program ini diharapkan mampu untuk memberikan alternatif cara berpikir dalam menempuh kehidupan perkuliahan khususnya dibidang teknik. Peserta edukasi terbatas pada anak dengan peminatan bidang teknik dan berjumlah maksimal 40 anak dalam satu ruangan. Hal ini bertujuan agar proses edukasi lebih optimal dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Tahap persiapan

Pada tahapan persiapan, dibentuklah tim untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kemudian tim melakukan persiapan dengan mencari topik utama dari penyelenggaraan edukasi mengenai *design thinking*. Tahapan ini dipersiapkan selama dua minggu sebelum tanggal pelaksanaan, guna mempersiapkan materi, pematangan metode dan penyiapan alat-alat untuk membantu proses edukasi.

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 Agustus 2019 di SMAK Penabur Harapan Indah Kota Bekasi. Tahap pelaksanaan ini merupakan inti dari implementasi teknik-teknik edukasi mengenai *design thinking*. Pada saat pelaksanaan kegiatan, metode penyampaian edukasi *design thinking* dilakukan dengan tahapan yang diusulkan oleh Harris, 2014:84. Tujuan penggunaan metode ini, agar anak mendapatkan gambaran pola berpikir kreatif yang lebih terstruktur. Di bawah ini merupakan langkah-langkah edukasi mengenai *design thinking*:

a. Dekonstruksi Permasalahan

Pada tahapan ini, anak diperkenalkan pertama kali mengenai permasalahan-permasalahan yang rumit, seperti

perencanaan kota masa depan yang dikemas dalam topik *smart city*. Dalam tahap ini, tim memberikan sebuah tayangan video mengenai permasalahan perkotaan di masa depan yang mungkin terjadi

b. Pemetaan Konsep

Pemetaan konsep atau *concept mapping* dilakukan untuk mengelompokkan persoalan-persoalan dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai persoalan itu. Dalam tahap ini, tim membantu dengan memberikan presentasi mengenai gambaran penyelesaian persoalan dalam perencanaan kota cerdas.

c. Pernyataan Jelas Tentang Persoalan

Dalam tahap ini anak diminta memberikan pernyataan mengenai persoalan-persoalan yang telah dipilih dan akan diselesaikan.

d. Bekerja Berkelompok

Pada tahap ini anak-anak diminta untuk melakukan diskusi kelompok untuk membangun konsep penyelesaian dari persoalan yang telah dipilih.

e. *Brainstorming*

Pada tahap ini, anak diminta berperan aktif untuk mempresentasikan hasil pemikirannya bersama kelompok. Tim pendamping dalam hal ini tidak diperbolehkan menyanggah pendapat dan ide dari anak-anak.

f. Seleksi Ide Terbaik

Pada tahap ini, tim melakukan seleksi pada ide terbaik yang dinilai dalam 4 (empat) kriteria, yaitu *feasibility* (kemungkinan ide tersebut dapat diimplementasikan), *usefulness* (ide dapat berfungsi dengan optimal), *aesthetic* (ide menarik secara penampilan), *stability* (ide dapat dilaksanakan sesuai standar teknis).

3. Tahap evaluasi

Kegiatan ini dilakukan setelah tim melakukan tahap pelaksanaan. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki dan

meningkatkan kualitas edukasi di kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Generasi Milenial

Anak usia remaja cenderung memiliki pola pemikiran spontan dan belum terstruktur. Anak remaja juga seringkali dikelompokkan sebagai *generasi milenial* dikarenakan mereka tumbuh dan besar pada masa inoasi teknologi dan informasi. Berdasar dari artikel dari tribunnews.com yang telah merangkum hasil studi dari Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley pada tahun 2011 dengan judul studi *American Millennials: Deciphering the Enigma Generation*, menyebutkan bahwa ada 5 ciri-ciri generasi melenial dalam kehidupan sehari-hari. Kelima ciri-ciri tersebut adalah : (1) lebih percaya kepada konten (*user generated content*) daripada informasi searah, (2) memiliki akun mdia sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dan sekaligus sebagai pusat informasi, (3) kegiatan membaca dan menulis dilakukan di alat elektronik bukan lewat media konvensional, (4) lebih banyak berkegiatan visual melalui gawai daripada televisi, dan (5) menjadikan program mesin pencari sebagai alat utama pencari informasi.

Tingginya tingkat adaptasi generasi milenial terhadap perkembangan teknologi tentunya memberi nilai tambah bagi tersendiri bagi perkembangan masyarakat. Akan tetapi, dibalik nilai positif yang dihadirkan oleh kemajuan teknologi, terdapat pula nilai-nilai negatif yang muncul dari kemajuan teknologi tersebut. Munculnya generasi instan adalah salah satu tantangan kedepan yang harus dihadapi oleh generasi millennial ini. Hal ini terlihat dari cara generasi millennial mencari pemecahan masalah selalu mencoba untuk menemukan jawabannya melalui internet (media online). Pencarian jawaban dengan internet dilakukan dikarenakan informasi yang didapatkan melalui media elektronik bisa sangat mudah dan cepat untuk diakses.

Proses ini tidaklah sepenuhnya salah namun, tidak pula sepenuhnya benar. Permasalahan sederhana tentu saja bisa menggunakan metode ini, namun akan berbeda apabila permasalahannya lebih kompleks. Proses pemikiran yang bersifat kreatif

tentu akan membantu mengatasi permasalahan yang lebih kompleks dengan jalan keluar yang berbeda dari biasanya. Hal ini tentu saja karena permasalahan di beberapa area bisa sama namun proses penyelesaian masalahnya bisa berbeda. Dengan didorongnya generasi milenial ini untuk berpikir kreatif maka kedepannya diharapkan mereka mampu untuk menjadi *problem solver* yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dekonstruksi Permasalahan

Penyampaian materi dalam rangka pembekalan awal dilakukan guna membentuk kerangka berfikir bagi anak-anak. Kerangka befikir dibangun melalui presentasi singkat dan kegiatan tanya jawab. Setelah sesi presentasi barulah dilaksanakan pembagian kelompok untuk melaukukan praktek langsung.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan berupa materi *smart city* dan *design thinking*. *Smart city* disampaikan guna mendapatkan gambaran tentang arah pengembangan kota masa depan. Dimana kota akan berubah seiring dengan aplikasi perkembangan teknologi dalam kota.

Proses pertama kali yang dilakukan adalah membentuk tim-tim kecil yang terdiri dari para peserta. Masing-masing tim kecil tersebut akan berdiskusi dan menentukan sebuah permasalahan yang dirasa sangat penting bagi mereka. Proses ini adalah proses yang paling penting dikarenakan untuk menghasilkan sebuah jalan keluar yang tepat maka definisi masalah yang diangkat harus bisa sejelas dan sedetail mungkin.

3. Pemetaan Konsep

Dalam mendefinisikan sebuah masalah, setiap anggota tim berdiskusi dengan dengan dibimbing dari tim dosen sebagai pengarah. Masalah inilah nanti yang kemudian dituangkan dalam konsep pengembangan bangunan di kota masa depan impian mereka.

Untuk mempermudah dalam proses membangun masalah yang dilakukan, maka diadakan tahap presentasi yaitu setiap tim melakukan pemaparan sebab munculnya masalah, arti masalah tersebut, serta alasan dari ditentukannya masalah tersebut sebagai masalah yang paling perlu untuk diselesaikan. Dari pemaparan ini nantinya akan diisi oleh saran dan usulan dari tim lain serta tim dosen sehingga masalah yang dibangun bisa lebih utuh.



Gambar 2. Proses Pemetaan Konsep

4. Pernyataan Jelas Tentang Persoalan

Pada tahap ini, setelah kelompok melakukan pemetaan konsep persoalan, kemudian dilakukan pemilihan satu persoalan yang paling ingin diselesaikan. Pemilihan satu persoalan yang ingin diselesaikan, diungkapkan melalui presentasi kepada tim dosen pendamping. Tim dosen pendamping membantu memperjelas duduk persoalan yang dipresentasikan oleh siswa. Dalam tahap ini, ditemukan beberapa permasalahan dalam menyatakan dengan jelas persoalan yang akan diambil oleh masing-masing kelompok. Beberapa kelompok masih menyatakan persoalan yang terlalu luas dan tidak terarah. Peran tim dosen pendamping dalam proses ini sangat dibutuhkan untuk membantu

siswa memperjelas persoalan yang nantinya dapat dikembangkan menuju ide-ide.

Beberapa permasalahan yang dihasilkan dari kegiatan identifikasi persoalan ini adalah persoalan seputar banjir, gempa bumi, keterbatasan sumber daya air, dan keterbatasan lahan untuk tempat tinggal. Di bawah ini merupakan foto dari kegiatan presentasi guna memperjelas persoalan yang akan diambil untuk diselesaikan dengan ide-ide yang kemudian akan diolah.



Gambar 3. Problem Statement Process

5. Kerja Berkelompok

Setelah mendapatkan masalah yang perlu untuk dipecahkan dengan jelas, fase selanjutnya yang dilakukan oleh tim kecil tersebut adalah melakukan kerja secara berkelompok untuk menghimpun ide. Kegiatan kerja berkelompok merupakan salah satu aspek penting dalam pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan pola pemecahan masalah bisa berbeda antara satu orang dan orang yang lain dalam satu tim yang sama.

Proses kerja berkelompok ini pula berguna dalam membentuk perilaku diskusi bagi anggota tim sehingga anggota tim tidak hanya bisa menyampaikan pendapat saja melainkan juga mampu untuk mendengarkan anggota tim lain. Manfaat lainnya dari kegiatan kerja berkelompok ini adalah setiap anggota tim akan diajak untuk mengeluarkan pendapat sehingga kepercayaan diri bisa dilatih.

Tantangan yang diberikan kepada kelompok adalah mengaplikasikan idenya dalam benda peraga. Benda-benda peraga yang disiapkan adalah botol bekas, clay, dan benang wol. Ketiga benda tersebut harus dapat merepresentasikan idenya secara

skematik. Ide skematik digambarkan dalam kertas karton berwarna hitam dan didiskusikan secara berkelompok. Dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh siswa, dituntut peran aktif dari setiap anggota kelompok untuk menciptakan objek peraga yang dapat berdiri dengan stabil dan merepresentasikan ide dari anggota-anggota kelompoknya. Ditunjukkan dalam gambar 4, salah satu kelompok sedang mencoba mengimplementasikan ide dengan menggunakan sarana peraga yang disediakan oleh tim dosen pendamping. Pada tahap ini, beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam merepresentasikan idenya dalam peraga. Beberapa kelompok tersebut, melakukan perubahan terhadap model yang dirancang, karena tidak dapat berdiri dengan tegak. Proses ini memakan waktu yang paling banyak dibandingkan dengan proses yang lain.



Gambar 4. Proses bekerja kelompok

6. *Brainstorming* – Presentasi Ide

Ide-ide yang telah dikumpulkan kemudian didiskusikan dan diperdebatkan mengenai kelebihan dan kekurangan dari masing-masing ide tersebut. Hasil inilah nantinya yang akan menghasilkan sebuah gagasan yang nantinya akan diteruskan menjadi sebuah konsep penyelesaian masalah.

Ide yang telah disepakati kemudian akan dituangkan dan dibentuk menjadi sebuah konsep. Hadirnya konsep tidak menjadi akhir dari kegiatan ini. Fase selanjutnya yang dilakukan adalah mempresentasikan konsep yang telah disusun menjadi sebuah bentuk nyata.

Proses aktualisasi ini merupakan sebuah proses pembentukan konsep menjadi sebuah bentuk yang nyata. Hal ini tentunya dibutuhkan agar tim tidak hanya bisa untuk berpendapat tetapi juga mampu sampai pada tahap realisasi bentuk untuk menjawab permasalahan yang telah dibangun pada awal sesi.



Gambar 5. Proses *brainstorming* dengan tim dosen pendamping

Bentuk bangunan yang telah jadi nanti kemudian masing-masing tim akan mempresentasikan di depan kelas untuk mendapat tanggapan, masukan, ataupun sanggahan dari tim yang lain serta dari tim dosen. Salah satu poin penting dalam presentasi ini adalah proses mempertahankan pendapat ketika digugat oleh tim yang lain. Dengan adanya presentasi ini juga mampu memperkaya tim lain dalam membangun sudut pandang dalam penyelesaian masalah yang diusung oleh kelompok lain. Dengan produk akhir yang beragam, diharapkan mampu membuka wawasan siswa terkait dengan cara dan pola dalam mencapai jalan keluar dari suatu permasalahan.



Gambar 6. Proses *brainstorming* stabilitas untuk melihat stabilitas peraga

6. Seleksi Ide Terbaik

Setelah sesi presentasi dan diskusi antar kelompok, dipilihlah kelompok terbaik dengan penilaian yaitu kekompakan tim, kesesuaian konsep serta proses presentasi yang dilakukan. Penilaian yang dilakukan menggunakan 4 (empat) kriteria, yaitu *feasibility* (kemungkinan ide tersebut dapat diimplementasikan), *usefulness* (ide dapat berfungsi dengan optimal), *aesthetic* (ide menarik secara penampilan), *stability* (ide dapat dilaksanakan sesuai standar teknis).

Tim terbaik yang dipilih adalah tim yang mengangkat permasalahan mulai berkurangnya sumber air. Tim ini mengusulkan untuk dibangunnya bangunan pengolah limbah cair rumah tangga serta pengolahan air bersih di sebuah pusat kota. Untuk menambah nilai ekonomi dan edukasi pada bangunan tersebut, maka bangunan tersebut dirancang berbentuk pusat perbelanjaan. Dengan dijadikannya bangunan tersebut sebagai pusat perbelanjaan, maka biaya *maintenance* gedung dan operasional bangunan bisa didapatkan tidak hanya dari kegiatan pengolahan air tetapi juga dari kegiatan perbelanjaan ditempat tersebut.

Tim ini berhasil menyelesaikan konsep idenya, menjelaskannya secara terstruktur dan menunjukkan benda peraga yang telah dirancang sedemikian rupa untuk merepresentasikan idenya. Hasil pemikirannya juga dinilai paling mampu diimplementasikan di dunia nyata.



Gambar 7. Tim dengan ide terbaik

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan berupa program edukasi dengan tema *design thinking* ini, memberikan alternatif pembelajaran bagi anak-anak untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang rumit. Kegiatan ini juga membantu anak remaja di SMA dalam mempersiapkan perkuliahan di jenjang pendidikan perguruan tinggi. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung sesuai perencanaan di tahap persiapan dan mendapatkan perhatian antusias dari anak-anak di SMAK Penabur Harapan Indah. Pada proses pelaksanaan, meskipun ide yang disampaikan anak-anak tidak dapat diuji secara teknis, namun hal yang dapat dinilai keberhasilannya dapat dititik beratkan pada penyampaian ide dengan proses dan peraga yang terstruktur dengan baik. Dalam upaya mempersiapkan kegiatan perkuliahan yang memiliki karakter pengajaran yang lebih mandiri dibanding pembelajaran di Sekolah Menengah Atas, kegiatan ini dapat dilakukan berkelanjutan dengan menyasar pada sekolah menengah atas yang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu Guru Bimbingan Konseling dan siswa-siswi SMAK Penabur Harapan Indah di Kota Bekasi yang telah bersedia bekerjasama dalam proses edukasi ini.

REFERENSI

- Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley. (2011). American Millennials: Deciphering the Enigma Generation.
- Corazza, Giovanni Emanuele dan Agnoli, Sergio. (2016). *Multidisciplinary Contributions to the Science of Creative Thinking*. Springer: Singapore.
- Gibson, Rowan. (2015). *The Four Lenses of Innovation: A Power Tool for Creative Thinking*. John Wiley & Sons: New Jersey.
- Glaveanu, Vlad Petre. (2014). *Distributed Creativity: Thinking Outside the Box of the Creative Individual*. Springer: Aalborg.
- Harris, La Verne Abe. (2014). *Idea Engineering: Creative Thinking and Innovation*. Momentum Press: New York.
- Kelly J, Hokanson B (2009). Study guides and strategies: Reading critically. Interactive Media (DHA 4384) School of Design, University of Minnesota. www.studygs.net/crthk.htm
- Kementerian Kesehatan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan IAKMI, (2014), 'Bunga Rampai Fakta Tembakau dan Permasalahannya di Indonesia'.
- Lau J (2009). A mini guide to critical thinking. Department of Philosophy The University of Hong Kong. philosophy.hku.hk/think/
- Plattner, Hasso., Meinel, Christoph., Leifer, Larry. (2014). *Design Thinking Research: Building Innovation Eco-Systems*. Springer: London.
- World Health Organization (WHO). (2015), 'Adolescent Development: Topics at Glance', diunduh dari http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/#