

## Sosialisasi Membangun Kreativitas Siswa SMPN 17 Padang Pada Era Digital

Selvi Zola Fenia<sup>1</sup> Nia Nadila<sup>2</sup>, Tri Ayu Parwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

<sup>3</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

\*e-mail: [dsselvizolafenya@upiptyk.ac.id](mailto:dsselvizolafenya@upiptyk.ac.id)<sup>1</sup>, [nianadila@upiptyk.ac.id](mailto:nianadila@upiptyk.ac.id)<sup>2</sup>, [triyayuparwati@upiptyk.ac.id](mailto:triyayuparwati@upiptyk.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

*Humans can never be separated from technology. Almost all activities carried out by technology-based people. Technological developments bring a change to life man. One of them is in the field of education. The purpose of the Community Service activity This community is to build the creativity of students at SMP N 17 Padang in the digital era with utilize technology in the learning process. The method used in Community Service activities To this community is by providing socialization to students how to do it build and develop creativity by utilizing existing technology. Know the features from creativity to be able to work and create something that did not exist before. This activity was carried out at SMP N 17 Padang in July 2023.*

**Keywords:** Creativity, Learning, Technology, Students

### Abstrak

Manusia tidak akan pernah bisa terlepas dengan teknologi. Hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh manusia berbasis teknologi. Perkembangan teknologi membawa suatu perubahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk membangun kreativitas siswa di SMP N 17 Padang pada era digital dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dengan cara memberikan sosialisasi kepada siswa bagaimana cara membangun dan mengembangkan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Mengetahui ciri dari kreativitas untuk dapat berkarya dan menciptakan sesuatu yang tadinya belum ada menjadi ada. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP N 17 Padang pada bulan Juli 2023.

**Kata kunci:** Kreativitas, Pembelajaran, Teknologi, Siswa

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



## 1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan dalam menciptakan dan mewujudkan suatu gagasan baru guna meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan yang sudah ada. Kreativitas sangat diperlukan untuk masa depan peserta didik. Dengan meningkatkan kreativitas siswa, mereka nantinya akan memiliki bekal di lapangan kerja kelak. Kreativitas nantinya juga menentukan pola pikir dan karakter peserta didik. Kreativitas tidak hanya penting, tapi juga memberikan banyak manfaat. Kreativitas ikut andil dalam usaha peserta didik mencapai kesuksesan. Berikut ini adalah pentingnya kreativitas bagi siswa (Alyusfitri, 2020). Kreativitas salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada siswa SMP agar mereka mampu berpikir out of the box dan mampu menghadapi tantangan di era digital. Era digital memberikan berbagai kemudahan bagi siswa untuk belajar dan mengeksplorasi berbagai hal. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar di era digital.

Landasan yang harus diperhatikan yakni menguasai pengetahuan dan menerapkan ilmu tersebut dalam bentuk keterampilan. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang perlu

dimiliki oleh semua siswa. Namun, selain orang tua, guru juga bisa berperan aktif untuk meningkatkan kreativitas pada siswa. Kreativitas pada siswa memiliki beberapa manfaat, yaitu membuat siswa selalu memiliki ide untuk melakukan inovasi dan membuat siswa mudah beradaptasi dengan berbagai situasi (Kumala & Amaludin, 2021). Selain itu, kreativitas juga bermanfaat untuk memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru dengan sangat baik.

Pada dasarnya cara meningkatkan kreativitas pada siswa bisa dilakukan dengan menerapkan beberapa hal di bawah ini: 1. Berikan tugas kerajinan tangan. Tidak bisa dipungkiri memang, memberikan siswa tugas kerajinan tangan merupakan salah satu cara paling ampuh yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Menariknya kerajinan tangan bisa diaplikasikan untuk semua mata pelajaran, bahkan untuk mata pelajaran Matematika atau Sejarah sekalipun. Caranya juga sederhana banget kok, misalnya saja untuk pelajaran Matematika, guru bisa meminta siswa membuat kerajinan tangan dengan menuliskan rumus di buku gambar atau kertas berwarna. Setelah itu minta siswa untuk menghias rumus tersebut dengan semenarik mungkin. Agar hasilnya lebih maksimal, minta siswa melakukan tugas kerajinan tangan ini sendiri tanpa kerja sama dengan teman. 2. Berikan apresiasi dan saran atas tugas kerajinan tangan yang dilakukan siswa. Setelah siswa berhasil melakukan kerajinan tangan, alangkah baiknya guru memberikan apresiasi dan saran atas tugas yang telah diselesaikan. Meskipun pada dasarnya kerajinan tangan adalah seni dan dalam seni tidak ada yang benar atau salah, tidak ada salahnya jika guru memberikan saran yang bisa semakin memicu kreativitas siswa. Misalnya saja jika siswa masih kurang berani menggunakan banyak warna, sarankan siswa untuk sesekali menggunakan lebih banyak warna dalam tugas yang dikerjakan. Selain itu, minta siswa untuk menjelaskan alasan pemilihan warna atau medium yang digunakan untuk mengerjakan suatu tugas. Jangan lupa juga untuk memberikan apresiasi kecil yang bisa bermakna untuk siswa. Misalnya saja mengucapkan terima kasih dan selamat karena mengerjakan tugas, atau berikan siswa hadiah kecil seperti stiker atau cokelat. Karena hal sederhana inilah yang kadang justru bisa semakin memicu pikiran kreatif siswa. 3. Gunakan media pembelajaran video. Media pembelajaran dengan video juga merupakan salah satu cara untuk memicu kreativitas siswa yang tidak boleh terlewatkan. Karena selain memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, melakukan proses mengajar dengan menggunakan video juga akan sangat memicu kreativitas siswa. Menariknya lagi, media pembelajaran dengan menggunakan video sangat cocok digunakan untuk semua mata pelajaran, khususnya Sejarah dan Geografi. 4. Biasakan siswa untuk memberikan pendapat. Selain bermanfaat untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, membiasakan siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat juga sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa. Karena saat diminta untuk memberikan pendapat, maka siswa secara tidak langsung akan berpikir kreatif tentang bagaimana cara menyampaikan pendapat dengan baik. Bila perlu, sesekali guru juga bisa meminta siswa untuk menjelaskan materi pelajaran yang sebelumnya telah diajarkan. Agar siswa semakin terpacu untuk memberikan pendapat, guru juga bisa memberikan apresiasi kecil untuk siswa yang telah berani mengutarakan pendapatnya. Misalnya dengan memberikan stiker bintang atau cokelat. 5. Berikan tugas kerja kelompok secara rutin. Tugas kelompok mungkin merupakan salah satu kegiatan yang paling digemari siswa. Karena saat kerja kelompok siswa bisa dengan bebas ngobrol sambil belajar dengan teman. Menariknya lagi belajar kelompok juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa. Karena saat kerja kelompok setiap anggota tim biasanya diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide atau gagasan untuk mengerjakan tugas. Hal inilah yang bisa bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Karena saat mendengarkan pendapat dari siswa lain, pikiran siswa secara tidak langsung akan terpicu untuk mengeluarkan ide-ide baru. Agar kerja kelompok terasa lebih maksimal, batasi jumlah siswa dalam satu kelompok maksimal 4 atau 5 orang saja ya. Karena jika terlalu banyak hasil kerja kelompok siswa menjadi tidak maksimal. 6. Buat mind mapping. Mind mapping adalah metode belajar yang dilakukan dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis atau gambar. Saat membuat *mind mapping* siswa bisa dengan bebas membuat gambar apapun dan menggunakan warna apapun yang disukai untuk memahami suatu materi pelajaran. Namun, pastikan siswa benar-benar paham dengan mind mapping yang dibuat ya.

Menariknya lagi, mind mapping bisa diterapkan untuk hampir semua mata pelajaran. Beri tahu siswa juga bahwa mind mapping yang di buat tidak harus dimengerti oleh semua orang. Karena mind mapping memang ditujukan untuk diri sendiri, bukan orang lain (Mauladina & Giantara, 2020). Semakin memicu kreativitas siswa, sesekali tidak ada salahnya juga jika sesekali guru meminta siswa mempresentasikan mind mapping yang sudah dikerjakan.

Dampak teknologi informasi dalam dunia pendidikan sekarang memberikan nuansa baru dalam sistem pembelajaran, misalnya lahirnya e-learning, distance learning, online learning, dan masih banyak lagi yang lainnya. Sejalan dengan perkembangan tersebut, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini. Perkembangan ini mengubah cara pandang, cara kerja, sekaligus implementasi dalam pembelajaran, hal ini di tandai dengan munculnya istilah ebook, e - learning, cyber scholl. Siswa di era digital ini lebih menyukai pembelajaran berbasis digital. Mereka lebih tertarik membaca materi pelajaran di ebook dari pada membaca buku cetak. Mereka lebih tertarik melihat video pembelajaran dari pada carta, mereka lebih suka guru menggunakan powerpoint interaktif di bandingkan guru menulis di papan tulis (Maslinawati, 2021).

Dalam sebuah penelitian di Harvard University, ditemukan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (hard skill) saja, akan tetapi juga ditentukan oleh kemampuan mengolah diri dan orang lain (soft skill). Bahkan kesuksesan hanya ditentukan 20% dari hard skill dan sisanya 80% dari soft skill. Oleh karena itu, dalam kurikulum 2013 proses pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu akan menumbuhkembangkan aspek kreativitas peserta didik, sehingga dapat berkembang secara optimal. Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena, dapat melatih peserta didik untuk tidak bergantung pada orang lain. Kreativitas peserta didik dalam belajar akan sangat mempengaruhinya untuk memperoleh suatu keberhasilan. Peserta didik yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka ia akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran.

Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan disekitar manusia. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Ketika proses pembelajaran during dituntut adanya kreativitas dari guru untuk menyajikan dan menyampaikan materi semenarik mungkin agar siswa mampu menyerap dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menyenangkan. Peran peran seorang guru sangat diperlukan ketika proses pembelajaran during dilakukan.

Segala solusi pembelajaran ini melibatkan teknologi canggih yang memungkinkan kita untuk saling bersosialisasi melalui dunia virtual. Dunia virtual adalah suatu teknologi di mana kita secara bebas dapat mengakses apa pun tanpa ada batasan di dalamnya. Dunia virtual ini, segala informasi yang dibutuhkan oleh manusia tersedia didalamnya (Anggriani et al., 2021). Manusia dapat mengeksplorasi dunia melalui genggamannya. Hal ini tentunya sangat menguntungkan bagi peserta didik, karena segala materi pembelajaran di sekolah sudah tersedia didalamnya. Selain memperoleh hasil dari pembelajaran di sekolah, siswa juga dapat memanfaatkan dunia virtual sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas (Tulungagung, 2021)

## **2. METODE**

Dalam program pengabdian masyarakat ini, ada dua metode pelaksanaan yang lakukan yaitu sosialisasi dan diskusi, karna tim menilai bahwa dua metode ini sangat efektif karena bisa secara langsung berinteraksi dengan masyarakat terutama dengan mitra tempat tim melakukan PKM. 1.) Sosialisasi Metode ini kami lakukan dengan cara memberikan sosialisasi kepada mitra mengenai pentingnya penerapan Analisis Kelayakan Usaha serta menjelaskan bagaimana

manfaat, tujuan dan keuntungan dari menerapkan Analisis Kelayakan Usaha dan Materi yang disampaikan dapat hendaknya memberikan peningkatan pengetahuan dan pemahaman bagi mitra untuk selanjutnya dapat diterapkan oleh mitra dalam menjalankan usahanya. 2.) Diskusi Metode selanjutnya yaitu diskusi, dengan melakukan proses tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan dengan tujuan dapat secara langsung berinteraksi timbal balik antara pemateri dengan peserta karena ini dinilai lebih bagus dalam melakukan pendekatan dengan peserta. Selain itu diskusi juga bisa mengkaji permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta dengan proses tanya jawab. Lokasi Kegiatan Pengabdian masyarakat ini berada di SMP 17 Kota Padang. 3.) Partisipasi Mitra Untuk melaksanakan program guna tercapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program tersebut diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut: 1. Menjadi peserta pelatihan berupa : menerima teori, konsep, diskusi, tanya jawab serta hal – hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung. 2. Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui sistem tatap muka. Dalam pelaksanaannya yang dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 21 Juni 2023 yang dihadiri oleh 29 orang peserta yang pada umumnya merupakan para guru SMP 17 Kota Padang. Pelaksanaan dengan metode tatap muka ini akan memudahkan dalam transfer ilmu dan pengalaman. Pada tahap awal tim pengabdian Pengabdian masyarakat melakukan survei lokasi maupun sekolah yang kami tuju untuk melakukan pengabdian. Selain itu, tim juga mengantarkan surat pengantar kepada mitra sekolah SMP 17 Kota Padang, dilanjutkan dengan konfirmasi persetujuan bahwa akan dilakukannya pengabdian di sekolah tersebut. Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat tersebut kami mensosialisasikan bagaimana cara membangun kreativitas siswa dalam kegiatan belajar. Kegiatan tersebut diikuti dengan serius oleh para peserta.



**Gambar 1. Pemberian sosialisasi kepada para peseta**

Pada Gambar 1. Diatas tim Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan sosialisasi kepada para peserta di SMP 17 Kota Padang



**Gambar 2. Diskusi mengenai kreatifitas pada era digital**

Pada Gambar 2. Diatas tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan diskusi kepada para peserta di SMP 17 Kota Padang

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk point-point dengan menggunakan numbering atau bullet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alyusfitri, R. (2020). the Role of Motivation and Creativity of Sd Students in Online Learning in the Pandemic Time Perananan Motivasi Dan Kreatifitas Siswa Sd Dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 77–85.
- Anggriani, R., Hafid, R., Fadliyah, N. A., Sari, I. I., & Zilahwati, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Negeri 1 Polewali Pada Masa Covid-19 Melalui Lomba Virtual Video Kreatif. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 214–219. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16925>
- Kumala, A., & Amaludin, A. (2021). Pendampingan Belajar dalam Upaya Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak pada Masa Pandemi di Desa Buntu Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 209–216. <https://doi.org/10.54082/jamsi.63>
- Mardhatilla, N., Witarsa, R., & Nurhaswinda, N. (2021). Kajian Literatur Tentang Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together. *Palapa*, 9(2), 199–209. <https://doi.org/10.36088/palapa.v9i2.937>
- Maslinawati, M. (2021). Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan kartun digital berbasis aplikasi carton story maker. *Indonesian Journal of Educational ...*, 2, 229–239. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5236098>
- Mauladina, I., & Giantara, F. (2020). Kreativitas Siswa Dalam Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran PAI Di Masa Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 218–226. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.153>
- Tulungagung, I. (2021). Isatul Hasanah IAIN Tulungagung. 3(3), 18–28. <http://pusdikrapublishing.com/index.php/jet>