

Stimulasi Kreativitas pada Anak Melalui Pembuatan Karya Digital di Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta

¹Dadang Surya Kencana, ²Herawati Tardan, ³Sari Prabandari, ⁴Subagiyo,
⁵Achmad Haromain

¹Logistik Niaga, Politeknik LP3I Jakarta

²Administrasi Bisnis, Politeknik LP3I Jakarta

³Manajemen Informatika, Politeknik LP3I Jakarta

⁴Administrasi Bisnis, Politeknik LP3I Jakarta

⁵Manajemen, Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Corresponding Author:

da2nkencana@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan upaya membangun berbagai kreasi yang memungkinkan bagi pemberdayaan dan penguatan bagi pengembangan bakat yang telah terdormasi. Dalam kehidupan, kreativitas merupakan hal sangat penting, dengan kreativitas kita akan terdorong untuk mencoba berbagai macam cara dalam melakukan sesuatu. Stimulasi kreativitas pada anak penting dilakukan karena memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan mereka, karena dengan kreativitas, anak belajar untuk berpikir secara kreatif dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Hal ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang penting dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Salah satu cara mengembangkan kreativitas anak adalah melalui pembuatan karya digital. Karya digital merupakan karya seni atau produk yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital atau komputer. Berbeda dengan karya tradisional yang mungkin menggunakan media seperti kanvas, pensil, atau cat air, karya digital melibatkan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras komputer, seperti komputer pribadi, tablet grafis, atau perangkat cerdas. Pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan di MAN 1 Kampus B Kelurahan Pulau Harapan, Kepulauan Seribu diharapkan mampu menstimulasi kreativitas siswa melalui karya digital.

Keywords: kreativitas, karya digital, anak, teknik presentasi, kepulauan seribu

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (LPPM Universitas Sebelas Maret, 2021). Hal-hal baru itu tidak selalu sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya bisa saja telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif. Kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Kreativitas banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor (Sudarti, 2020). Menurut David Campbell, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

Stimulasi kreativitas pada anak, perlu dilakukan karena memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan anak (Pujiwantoro, 2018). Berikut adalah beberapa alasan mengapa stimulasi kreativitas perlu dilakukan pada anak:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis

Melalui kegiatan kreatif, anak belajar untuk berpikir secara kreatif dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Ini membantu mereka mengembangkan

2. Ekspresi Diri

Kreativitas memberi anak cara untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan identitas mereka dengan cara yang unik dan pribadi. Ini membantu mereka memahami dan menghargai diri sendiri serta orang lain.

3. Kemampuan Sosial

Kegiatan kreatif sering kali melibatkan kolaborasi dan komunikasi dengan orang lain. Ini membantu anak membangun keterampilan sosial, belajar bekerja sama, dan menghargai kontribusi orang lain dalam proses kreatif.

4. Inovasi dan Problem Solving

Kreativitas merangsang pemikiran inovatif dan membantu anak belajar cara-cara baru untuk memecahkan masalah. Ini adalah keterampilan penting yang dibutuhkan di dunia yang terus berubah

5. Peningkatan Kemampuan Belajar

Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas kreatif sering kali memiliki minat dan motivasi yang lebih besar terhadap pembelajaran. Mereka belajar dengan cara yang lebih bersemangat dan efektif karena mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar.

6. Penyaluran Energi

Kreativitas juga bisa menjadi outlet untuk anak mengekspresikan energi mereka dengan cara yang positif dan konstruktif.

7. Pengembangan Keterampilan Motorik

Aktivitas kreatif sering melibatkan penggunaan tangan dan koordinasi yang halus, membantu dalam pengembangan keterampilan motorik anak.

8. Peningkatan Kemandirian

Ketika anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu sendiri, ini membangun rasa percaya diri dan kemandirian mereka.

Dengan memberikan kesempatan pada anak untuk dapat membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan yang penting untuk kehidupan dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, salah satunya untuk menghasilkan karya digital. Karya digital adalah karya seni atau produk yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital atau komputer (Valenci & Winata, 2020) . Berbeda dengan karya tradisional yang mungkin menggunakan media seperti kanvas, pensil, atau cat air, karya digital melibatkan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras komputer, seperti komputer pribadi, tablet grafis, atau perangkat cerdas. Berikut adalah beberapa contoh karya digital:

1. Desain Grafis

Desain grafis meliputi pembuatan logo, poster, pamflet, dan materi promosi lainnya menggunakan perangkat lunak desain seperti CorelDRAW, InDesign, atau Canva.

2. Animasi

Proses menciptakan gambar bergerak menggunakan perangkat lunak animasi seperti Adobe Animate, Toon Boom, atau Blender. Animasi digital dapat berupa animasi 2D atau 3D.

3. Seni Digital

Seniman digital menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menciptakan lukisan digital, seni grafis, atau seni instalasi digital yang dapat ditampilkan di layar atau media interaktif.

4. Fotografi Digital

Pengambilan dan pengolahan gambar dengan menggunakan kamera digital dan perangkat lunak pengeditan foto seperti Adobe Lightroom atau Photoshop.

5. Musik Digital

Pembuatan musik menggunakan perangkat lunak digital audio workstation (DAW) seperti Ableton Live, Pro Tools, atau FL Studio.

6. Video dan Film

Produksi, penyuntingan, dan pengolahan video menggunakan perangkat lunak penyuntingan video seperti Adobe Premiere, Final Cut Pro, atau DaVinci Resolve.

Karya digital memungkinkan kreativitas tanpa batas, karena memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sesuatu yang dapat dibagikan secara digital dan diakses secara luas melalui internet dan media digital lainnya. Hal ini juga memungkinkan kolaborasi yang lebih mudah antara seniman dan profesional kreatif dari berbagai belahan dunia.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diperlukan upaya untuk melakukan menyampaikan pemahaman dan pentingnya mengembangkan kreativitas bagi anak, salah satunya melalui pengabdian kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara kolaborasi antara kampus Politeknik LP3I Jakarta, Universitas Muhammadiyah Tangerang dan beberapa kampus lainnya yang bertempat di MAN 1 Kampus B Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa MAN

1 Kampus B Pulau Harapan adalah masih minimnya pemahaman mengenai kreativitas dan manfaat yang diperoleh jika mengembangkannya dalam karya digital serta diperlukannya sebuah teknik presentasi yang baik untuk penyampaian karya yang sudah dibuat maupun terkait hal – hal yang lain dalam kehidupan sehari – hari siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pengabdian adalah dengan memberikan penyampaian materi kepada siswa/i MAN 1 Kampus B Pulau Harapan Kepulauan Seribu mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas dengan menghasilkan karya digital dan memiliki skill teknik presentasi yang baik (Gora et al., 2022). Pengabdian ini diadakan sebagai sarana dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam pelatihan yang diberikan akan berisi mengenai beberapa bentuk kegiatan sebagai berikut:

1. Memberikan sosialisasi pentingnya memahami kreativitas dan mengembangkannya dengan menghasilkan karya digital. Diharapkan melalui sosialisasi ini peserta didik MAN 1 Kampus B Pulau Harapan yang mengikuti kegiatan pelatihan akan mendapat pemahaman mengenai pentingnya kreativitas dan mengembangkannya dalam bentuk karya digital.
2. Memberikan sosialisasi dan pelatihan mengenai teknik presentasi yang baik, hal ini akan sangat bermanfaat untuk peserta pengabdian karena teknik presentasi yang baik akan peserta pengabdian gunakan baik dalam penugasan di sekolah maupun saat mereka melakukan interview maupun sudah bekerja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan P2M ini dilaksanakan di MAN 1 Kampus B, Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta, yang diikuti oleh 29 siswa/i MAN 1, Pulau Harapan. Materi yang disampaikan oleh pemateri adalah Stimulasi Kreativitas Pada Anak melalui Pembuatan Karya Digital dan Teknik Presentasi yang Baik. Materi ini, bertujuan untuk menstimulasi

siswa/i peserta pengabdian untuk mengembangkan kreativitas melalui karya digital dan mampu mempraktekkan teknik presentasi yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, secara umum dapat dibagi menjadi dua (2) yaitu permasalahan perlunya peningkatan kemampuan peserta pengabdian dalam mengembangkan kreativitas melalui karya digital dan perlunya mengerti, memahami dan mempraktekkan teknik presentasi yang baik pada kehidupan sehari - hari. Solusi dari kedua permasalahan tersebut secara umum dijelaskan sebagai berikut:

1. Solusi mengenai perlunya meningkatkan kreativitas melalui karya digital

Kreativitas merupakan sebuah proses inovasi dan menciptakan dari sesuatu yang belum ada, maupun yang sudah ada menjadi hal yang baru atau lebih baik lagi. Upaya untuk terus meningkatkan kemampuan peserta pengabdian agar berhasil mengembakan kreativitas harus terus dilakukan, sehingga diperlukan suatu usaha yang konsisten untuk meningkatkan keberhasilan dalam menghasilkan karya digital peserta pengabdian di MAN 1 Kampus B Pulau Harapan, Kepulauan Seribu (Suroto et al., 2023). Adapun manfaat pembuatan karya digital bagi siswa, sebagai berikut:

a. Pengembangan Keterampilan Teknologi

Anak-anak belajar menggunakan berbagai alat dan perangkat lunak digital yang dapat berguna di masa depan. Dalam proses pembuatan karya digital, mereka dikenalkan dengan teknologi yang sering digunakan dalam industri kreatif, seperti perangkat lunak desain grafis, video editing, animasi, dan pemrograman dasar. Pengalaman ini membantu mereka memahami cara kerja teknologi tersebut dan memberi mereka keterampilan praktis yang akan sangat berguna dalam kehidupan profesional mereka di masa depan. Selain itu, pemahaman teknologi yang baik memungkinkan anak-anak untuk menjadi lebih adaptif dan siap menghadapi perkembangan teknologi yang terus berubah.

b. Kreativitas dan Ekspresi Diri

Pembuatan karya digital memberi anak-anak platform untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka. Dalam lingkungan yang mendukung kreativitas, anak-anak dapat mencoba berbagai pendekatan dan gaya artistik tanpa batasan yang kaku. Mereka bisa bereksperimen dengan warna, bentuk, dan konsep, serta menciptakan karya yang unik dan orisinal. Proses ini tidak hanya membantu mereka

mengembangkan kemampuan artistik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir di luar kotak dan menemukan solusi kreatif untuk berbagai tantangan. Kemampuan untuk mengekspresikan diri secara kreatif juga penting untuk kesejahteraan emosional anak-anak, karena memberi mereka cara untuk menyalurkan perasaan dan ide-ide mereka.

c. Kolaborasi dan Kerja Tim

Dalam proyek digital, anak-anak sering bekerja dalam kelompok, yang membantu mereka belajar berkolaborasi dan berkomunikasi. Proyek kelompok memungkinkan anak-anak untuk berbagi tugas, bertukar ide, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka belajar menghargai perspektif orang lain, mengelola konflik, dan menggabungkan kekuatan masing-masing anggota tim untuk menghasilkan karya yang lebih baik. Pengalaman ini juga mengajarkan mereka keterampilan komunikasi yang efektif, seperti mendengarkan secara aktif, memberikan umpan balik konstruktif, dan mengartikulasikan ide dengan jelas. Kolaborasi dalam pembuatan karya digital membantu anak-anak mengembangkan kemampuan interpersonal yang penting untuk sukses dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Solusi mengenai peningkatan kualitas presentasi dengan teknik presentasi yang baik. Penguasaan teknik presentasi yang baik merupakan suatu *skill* yang harus dimiliki peserta pengabdian. Sehingga pada pengabdian masyarakat pada kali ini, diharapkan bisa membantu peserta pengabdian untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam presentasi, sehingga diharapkan nantinya bisa meningkatkan kemampuan presentasi untuk siswa/i MAN 1 Kampus B Pulau Harapan, Kepulauan Seribu. Adapun manfaat siswa belajar Teknik presentasi yang baik, sebagai berikut (Trimastuti et al., 2021):

a. Kepercayaan Diri

Presentasi di depan publik dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak. Ketika anak-anak diberi kesempatan untuk berbicara di depan audiens, mereka belajar untuk mengatasi ketakutan dan rasa gugup yang sering muncul. Pengalaman ini membantu mereka memahami bahwa mereka mampu mengartikulasikan ide dan pemikiran mereka secara terbuka dan dihargai oleh orang lain. Seiring waktu, setiap keberhasilan dalam presentasi publik memperkuat kepercayaan diri mereka,

membuat mereka lebih siap menghadapi situasi lain yang membutuhkan keberanian dan keyakinan diri, baik di lingkungan akademis maupun kehidupan sehari-hari.

b. Keterampilan Komunikasi

Anak-anak belajar bagaimana menyampaikan ide mereka dengan jelas dan efektif melalui teknik presentasi yang baik. Kemampuan untuk berbicara dengan jelas, terstruktur, dan meyakinkan adalah keterampilan penting yang sangat dihargai dalam banyak aspek kehidupan. Melalui latihan presentasi, anak-anak belajar cara menyusun argumen, menggunakan bahasa tubuh yang tepat, menjaga kontak mata, dan mengelola intonasi suara mereka. Mereka juga belajar pentingnya mendengarkan audiens dan menjawab pertanyaan dengan baik. Kemampuan ini tidak hanya berguna untuk presentasi formal tetapi juga dalam interaksi sehari-hari, membantu mereka berkomunikasi lebih efektif dengan teman, guru, dan keluarga.

c. Penyelesaian Masalah

Anak-anak belajar mengatasi rasa gugup dan menemukan cara untuk menarik perhatian audiens melalui presentasi. Proses ini melibatkan banyak aspek penyelesaian masalah, seperti bagaimana mengatasi kegelisahan, bagaimana merespons pertanyaan yang sulit, dan bagaimana menjaga audiens tetap tertarik (Hilda & Elly, 2019). Dengan menghadapi dan mengatasi tantangan ini, anak-anak mengembangkan keterampilan untuk berpikir cepat dan beradaptasi dengan situasi yang tidak terduga (Hamdanah & Surawan, 2022). Mereka belajar strategi untuk menenangkan diri, seperti teknik pernapasan atau visualisasi, serta teknik untuk membuat presentasi mereka lebih menarik, seperti penggunaan cerita, humor, atau visual yang menarik. Kemampuan untuk mengatasi masalah ini membuat mereka lebih tangguh dan siap menghadapi berbagai situasi kompleks di masa depan.

4. KESIMPULAN

Stimulasi kreativitas pada anak melalui pembuatan karya digital dan teknik presentasi yang baik di MAN 1 Kampus B Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta, telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan siswa. Program ini berhasil meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, kepercayaan diri,

dan kemampuan komunikasi siswa, yang merupakan keterampilan penting untuk masa depan mereka.

Peningkatan Kreativitas: Melalui proyek-proyek digital, siswa dapat mengekspresikan ide dan imajinasi mereka, menghasilkan karya-karya yang orisinal dan inovatif. Pengalaman ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi baru dalam berbagai situasi.

Keterampilan Digital: Workshop dan pelatihan yang diadakan oleh sekolah membantu siswa menguasai teknologi dan perangkat lunak digital. Keterampilan ini tidak hanya relevan untuk masa depan karier mereka tetapi juga membuat mereka lebih adaptif terhadap perubahan teknologi yang terus berkembang.

Kepercayaan Diri dan Keterampilan Komunikasi: Teknik presentasi yang baik membekali siswa dengan kemampuan untuk berbicara di depan umum dengan percaya diri dan menyampaikan ide mereka dengan jelas dan efektif. Pengalaman presentasi ini juga membantu mereka mengatasi rasa gugup dan meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi secara sosial.

Kolaborasi dan Kerja Tim: Proyek-proyek digital sering dilakukan dalam kelompok, mengajarkan siswa tentang pentingnya kerjasama dan komunikasi dalam tim. Keterampilan ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai situasi profesional di masa depan.

Penyelesaian Masalah: Melalui pengalaman presentasi dan pembuatan karya digital, siswa belajar untuk mengatasi tantangan dan menemukan cara untuk mengatasi masalah, baik teknis maupun emosional. Ini membantu mereka menjadi lebih tangguh dan siap menghadapi berbagai situasi yang kompleks.

Secara keseluruhan, program stimulasi kreativitas di MAN 1 Kampus B Pulau Harapan memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan holistik siswa. Dengan menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan, siswa tidak hanya berkembang dalam keterampilan teknis dan kreatif tetapi juga dalam aspek kepribadian dan sosial. Program ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, kreativitas dan keterampilan

teknis serta presentasi dapat ditingkatkan secara signifikan, memberi manfaat jangka panjang bagi siswa dalam kehidupan akademis dan profesional mereka.

Peran aktif lembaga dapat lebih ditingkatkan, sebagai bentuk peran serta lembaga dalam memberikan kontribusi bagi masyarakat sekitar dan berbagai ketrampilan bagi masyarakat untuk lebih berdaya guna. Dengan memperhatikan minat peserta yang cukup besar dalam mengikuti pelatihan maka disarankan perlu dilaksanakan kegiatan pelatihan lanjutan

Referensi

- Gora, R., Abdurrohim, M., Tarsani, O., & Purwatiningsih, S. D. (2022). Pembinaan Kreatif Promosi Dengan Digital Copywriting Di Panti Asuhan Islam Media Kasih, Tangerang. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(6), 801–814. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i6.310>
- Hamdanah, & Surawan. (2022). *REMAJA DAN DINAMIKA : Tinjauan Psikologis dan Pendidikan*. K-Media.
- Hilda, A. M., & Elly, M. J. (2019). Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia untuk Pengembangan Sistem Informasi Geospasial. *Jurnal SOLMA*, 8(2), 258. <https://doi.org/10.29405/solma.v8i1.3126>
- LPPM Universitas Sebelas Maret. (2021). *Teori Kreativitas Torrance*. Portal Spada UNS. <https://spada.uns.ac.id/mod/assign/view.php?id=163656>
- Pujiwantoro, Z. A. (2018). KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN RUMPUN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MI NEGERI WATUAGUNG TAMBAK BANYUMAS. *Jurnal Tawadhu*, 2(2), 641–653.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitulasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 5(3), 117–127.
- Suroto, Yanti, E., & Wulandari, J. (2023). PELATIHAN ADOBE INDESIGN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIS DESKTOP PUBLISHING PADA PENGADILAN AGAMA JAMBI. *KREPA*, 1(1), 20–30.
- Trimastuti, W., Christinawati, S., Ratna H, Y., Setiatin, S., & Anggilia Puspita, V. (2021). Public Speaking dan Teknik Presentasi dalam Menciptakan Pengajaran yang Menarik. *PADMA*, 1(2), 123–135. <https://doi.org/10.56689/padma.v1i2.493>

Valenci, C., & Winata, T. (2020). RUANG KREATIF DIGITAL. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 2075.
<https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4435>