

Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat melalui Program *Media Creative Class (Developing the Creativity and Productivity for Islamic Elementary Students of Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat through Media Creative Class Program)*

Kamela Ezam Qiyami¹, Wati Nilamsari²

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam,
UIN Syarif Hidayatullah, Tangerang Selatan^{1,2}

Kamela.ezam17@mhs.uinjkt.ac.id¹, wati.nilamsari@uinjkt.ac.id²



Riwayat Artikel

Diterima pada 16 Juni 2021

Revisi 1 pada 3 Agustus 2021

Revisi 2 pada 6 September 2021

Disetujui pada 16 September 2021

Abstract

Purpose: This activity aimed to add, improve, and sharpen participant's skills, develop the creativity of elementary school children, and increase their productivity during the pandemic

Method: Participatory Learning and Action (PLA) approach was utilized by assessing community involvement and interest in Creative Media Class's programs.

Results: As a result of this activity, participants have gained new skills such as a better understanding of how they create creative content. Not only that, but they also know about ethics in social media. Making posters/flyers / Instagram post formats and video blogs are distributed through the official social media Media Creative Class, Instagram: @medikraf and their own.

Conclusion: To develop student creativity for their skills, Media Creative Class helps them optimize technology for a solution to social distancing regulations.

Keywords: *Media, Creativity, Productivity, Skill*

How to Cite: Qiyami, K. E., & Nilamsari, W. (2021). Pengembangan Kreativitas Dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat Melalui Program Media Creative Class. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 39-49.

1. Pendahuluan

Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) DKI Jakarta yang mulai berlaku pada 13 September 2020 berdasarkan Peraturan Gubernur Nomor 88 Tahun 2010 yang berisi mengenai penutupan kembali tempat wisata dan sekolah. Penerapan kebijakan pendidikan darurat COVID-19 dalam peraturan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran akan tetap berlangsung di rumah dengan cara pembelajaran jarak jauh atau online untuk memastikan pengalaman belajar yang lebih baik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan pembelajaran online, peserta didik memiliki keluasaan waktu dalam belajar dan dapat dilakukan di mana saja. Kegiatan belajar mengajar jarak jauh ini merupakan sebuah inovasi dalam menjawab tantangan yang sedang dihadapi di dunia pendidikan seperti sekarang ini. Namun, dengan adanya peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online, banyak para pengajar yang hanya berfokus pada pemberian pekerjaan rumah kepada peserta didik mereka. Sehingga banyak fenomena yang terjadi seperti contoh peserta didik yang mengeluh karena tugas yang menumpuk secara tiba-tiba. Jika fokus para pengajar hanya pada pemberian tugas rumah saja, hal tersebut dapat mengurangi kreativitas para peserta didik. Hambatan lain yang terjadi di peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online atau jarak jauh yaitu sulitnya penyesuaian cara mengajar yang sedikit berbeda melalui daring. Hal tersebut dapat memicu mental peserta didik menjadi malas dan tidak semangat belajar dikarenakan banyak nya tugas yang diberikan para pengajar tanpa menjelaskan

dengan benar mengenai maksud dan tujuan tugas tersebut diberikan kepada para peserta didik, yang mengakibatkan kurangnya kreativitas para peserta didik karena terbatasnya waktu yang hanya dihabiskan untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan.

Berpikir mengenai hal baru dan menciptakan suatu kegiatan atau gagasan merupakan pengertian dari kreativitas yang di kemas dengan banyak inovasi yang dilakukan dalam suatu kegiatan (Levitt dalam [Suryana 201:18](#)). Hal baru tidak selalu sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, melainkan suatu ide atau gagasan yang dikemas dengan cara baru dan menambahkan aspek-aspek yang belum ada pada ide atau gagasan sebelumnya. Kegiatan yang dapat menemukan kombinasi atau desain baru dari struktur dasar baru, yang kualitasnya berbeda dari struktur sebelumnya disebut juga dengan inovasi. Keterampilan anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan [Sudarsana \(2017:3\)](#). Kreativitas seringkali disebut kemampuan intelektual, dengan berpikir kreatif anak usia dini dapat mengasah diri untuk memecahkan suatu masalah dan memunculkan ide-ide baru yang muncul dari imajinasi anak kemudian dituangkan dan dikembangkan menjadikan sebuah karya cipta [Mayar \(2019:5\)](#). Perkembangan kreativitas anak bertujuan agar anak-anak terbentuk karakternya dan memiliki ide baru untuk menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dengan bantuan perhatian dan motivasi dari orang tua.

Semua siswa dan siswi dibina serta dididik tujuannya yaitu untuk menambah kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang salah satu komponennya adalah memberikan pengajaran dan pendidikan terhadap kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan peserta didiknya. Dalam rangka mewujudkan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal, diperlukan proses pendidikan yang terkordinir dan terarah. Banyak fasilitas atau program yang dilakukan untuk mendapatkan pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan ke arah pengetahuan yang lebih maju. Salah satu wadah yang bisa digunakan siswa di sekolah untuk mengembangkan minat dan bakatnya adalah program ekstrakurikuler. Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang beragam siswa dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya juga erat kaitannya dengan prestasi belajar siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat menambah wawasan tentang banyaknya hal yang mereka tidak dapatkan di kelas. Oleh karena itu, Kelas Media Kreatif menjadi pengganti dari ekstrakurikuler yang terhenti selama masa pandemi.

Berangkat dari pertengahan terjadinya pandemi ini yang mengakibatkan kelumpuhan negara di berbagai bidang yang mana salah satunya adalah pendidikan. Sekilas melihat awal terjadinya pandemi ini mengakibatkan seluruh kegiatan belajar mengajar baik sekolah negeri maupun swasta berpindah melalui daring. Terutama pada kegiatan ekstrakurikuler yang seharusnya menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat. Meskipun begitu, jam belajar pun dipotong menjadi setengah hari dan sesi pembelajaran menjadi kurang efektif. Dari banyaknya kegiatan yang dipangkas berdampak pada bertambahnya waktu luang anak-anak yang kemudian bisa digunakan sebagai waktu produktif anak dalam mengasah kemampuan lain untuk menunjang keberhasilan dikemudian hari. Perkembangan teknologi yang cukup pesat di masa globalisasi saat ini merupakan suatu bagian penting dari kehidupan masyarakat yang memberikan kontribusi besar terhadap suatu perubahan di segala bidang, salah satunya pendidikan [\(Elsa dkk, 2016\)](#). Media yang tidak terbatas ini lah yang kemudian dapat diambil kelebihan dari perubahan tersebut.

Media Creative Class merupakan program pengembangan kreativitas dan Produktivitas para peserta didik di SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat yang menggunakan metode pembelajaran daring. Arti kata pembelajaran daring sendiri yaitu dikenal dengan istilah *E-learning* yang mempunyai arti pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Menurut [Dimyati \(2015\)](#) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Pembelajaran daring menurut [\(Rigianti, 2020\)](#) adalah cara baru belajar melalui perangkat elektronik seperti *handphone* atau laptop, terutama saat mengakses internet sambil belajar. Dengan pembelajar baru melalui daring yang menggunakan program *Media Creative Class* memiliki banyak fungsi yang berguna bagi para peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat.

Program *Media Creative Class* dilakukan untuk pengabdian yang bertujuan membantu meningkatkan kreativitas dan Produktivitas peserta didik di SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat. Bentuk pengabdian ini didukung oleh beberapa pengabdian yang relevan, seperti kajian kreativitas dan seni siswa sekolah dasar yang dilakukan oleh Dewi widiana Rahayu yang diterbitkan dalam *Proceedings of The Icecrs*, Volume 1, Edisi 3 2018, berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*”. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh ketersediaan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran ([Rahayu 2018](#)). Didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Hilna Putria yang berjudul “*analisis proses pembelajaran dalam jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar*” yang dimuat dalam Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa berpengaruhnya proses pembelajaran ketika dilakukan secara daring karena menjadi kurang efektif karena masih belum terbiasa dalam menyampaikan pembelajaran secara daring ([Putria, 2020](#)).

Oleh karena itu, pengabdian yang penulis lakukan kepada para peserta didik SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat yaitu melakukan pengembangan kreativitas dan produktivitas melalui program *Media Class Creative*. Dari beberapa referensi pengabdian dan penelitian yang membedakan pada pengabdian yang penulis lakukan dari pengabdian pertama berfokus pada kreativitas tatap muka, sedangkan penelitian kedua melihat proses pembelajaran online guru sekolah dasar di masa pandemi.

Tidak bisa disangkal lagi bahwa keberadaan teknologi pada era globalisasi ini sangat melekat dan masyarakat luas menjadi bergantung terhadap teknologi yang berkembang pesat saat ini. Oleh karena itu, apabila tidak imbangi oleh etika dalam menggunakan teknologi yang berkembang pesat saat ini, akan berdampak buruk yang menyebabkan penyalahgunaan teknologi. Hal tersebut sangat besar kaitannya dengan pemberian pengajaran dari orang tua kepada anak usia dini dalam menggunakan teknologi yang sesuai dengan aturan sehingga tidak terjadi penyalahgunaan teknologi yang dilakukan anak usia dini. Selain itu kemampuan tersebut yang kemudian bisa lahir menjadi bakat mereka dalam mengoperasikan teknologi dengan etika dasar yang sudah mereka pahami. Lebih dari itu, *skill* baru dalam mengoperasikan, mendesain, dan menggunakan kalimat yang persuasif juga diperlukan untuk kemudian hari dalam bermedia. Banyak anak-anak yang diyakini tidak buta dalam bermedia, namun hanya butuh untuk diasah dan dikembangkan lagi kemampuannya agar lebih terarah dan bisa digunakan untuk hal positif, edukatif, dan produktif. Seperti halnya berdakwah yang sekarang sudah tidak lagi hanya bisa dilakukan di kegiatan ceramah, pidato, dan lain lain namun sekarang berdakwah, meningkatkan *awarness*, mengedukasi, memberikan informasi, sampai berbisnis bisa dilakukan di media secara luas dan menyeluruh. Hal itu yang harus dipahami dan dilakukan oleh generasi mendatang agar media ini digunakan dengan bijak dan bermanfaat.

2. Metode

2.1. Pendekatan dan Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini memakai pendekatan kualitatif menggunakan desain deskriptif, tujuannya adalah untuk menaruh citra mengenai pengembangan kreativitas dan Produktivitas melalui media kreativitas dalam SDI Al Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat. Pendekatan kualitatif dilakukan untuk memperoleh pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan kualitatif adalah proses menemukan dan memahami bagaimana penulis memandang realita sosial dan peristiwa yang terjadi di masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian ini, peneliti berfokus pada kata-kata, cerita yang terkait berdasarkan orang yang diwawancarai, dan memuat gambar kompleks untuk melakukan pengabdian yang ada.

Metode kualitatif pada dasarnya melibatkan pengamatan dan interaksi dengan orang-orang yang ada di sekitar lingkungan, sehingga dapat menyelidiki pendapat dan pengalaman yang pernah dilakukan oleh masyarakat agar memperoleh informasi dan data yang penulis butuhkan ([Iskandar: 2009](#)). Pengabdian ini lebih menekankan pada makna dan batas atas nilai koordinasi teori dan metode Ethnomedologi Harold Garfinkel, yang berfokus pada proses pencatatan berkaitan dengan produksi aktual dan manajemen terorganisir. Di bidang perdamaian, kata Ethnometodologi berasumsi melalui

proses pendokumentasian “*by which meaning are assigned to experience to produce a sense of reality or social order*”. Aspek kualitatif dari pendekatan ini adalah metode pemahaman subjek tentang realitas di bidang pengalaman tertentu. Garfinkel dalam eksperimennya menunjukkan bagaimana subjek menciptakan dan mempertahankan rasa realitas dalam situasi tertentu. (Gumilar, Jurnal Makara).

Metode kualitatif digunakan dalam hubungannya dengan etika penelitian atau pengabdian. Dalam setiap pengabdian, baik menggunakan metode kuantitatif maupun kualitatif, penulis dihadapkan pada dua sikap profesional. Sikap pertama adalah pengetahuan yang cukup untuk memahami metode pengabdian, yang kedua adalah etika. Etika pengabdian memiliki akar tradisional yang kuat dalam ilmu-ilmu sosial karena menunjukkan bahwa tradisi Weber tidak berguna dan netral dalam hal etika pragmatis. (Christians, “Ethics and Politics in Qualitative Research”, dalam [Denzin et.al.,\(eds\), 2000: 133-152](#)).

2.2 Metode Pendamping

PLA (Collaborative Learning and Action) adalah metode pemberdayaan masyarakat, yang meliputi proses *learning by doing*, *brainstorming* dan *diskusi*, ([Silmi, 2017](#)). *Collaborative learning and action method* (PLA) atau pembelajaran kolaboratif, merupakan suatu tindakan yang dapat meningkatkan pemahaman para peserta didik, karena dapat memperluas pengetahuan dan mempengaruhi peserta didik.

Pengabdian ini berfokus pada pemutakhiran pendekatan *Participatory Learning and Action* (PLA) dengan mengkaji keterlibatan dan minat masyarakat terhadap program-program yang ditawarkan oleh *Creative Media Class*. Selain itu, dalam pengabdian ini penulis juga memberikan wawasan tentang pendekatan strategis pengembangan kreativitas melalui media kreatif. Dalam penggunaan media kreatif ini, metode untuk mendukung keberhasilan rencana tersebut adalah metode PLA (*Collaborative Learning and Action*), atau pembelajaran dan magang kolaboratif keluarga. Model pembelajaran kolaboratif menekankan pada proses pembelajaran, di mana kegiatan didasarkan pada partisipasi peserta didik dalam semua aspek kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan kegiatan hingga rencana pelaksanaan, dan tahap berikutnya yaitu adanya evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik.

Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika pembelajaran tersebut membawa perubahan positif dalam perilaku belajar mengajar siswa. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru sebagai faktor penting dalam kegiatan pembelajaran harus selalu proaktif, cepat tanggap terhadap segala fenomena yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, tanpa menimbulkan kebosanan. Sehingga, siswa selalu termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh para pengajar. Program ini melibatkan seluruh peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam melaksanakan program ini dan demi mensukseskan program pemberdayaan ini. Dengan menggunakan metode ini, proses pemberdayaan diharapkan berhasil atau memenuhi indikator keberhasilan dan mencapai tujuannya dengan baik. Keterlibatan peserta secara aktif ini menggunakan konsep *top-down* yang mana seluruh kegiatan dipegang kendali oleh pemberdaya namun peserta dituntut secara aktif menjalankan program ini tanpa mengabaikan saran, masukan, dan evaluasi dari peserta.

3. Hasil dan pembahasan

Kegiatan ini dilakukan atas kerjasama antara penulis dengan Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat. [Twelvertrees \(1991:1\)](#) mengatakan bahwa Pengembangan Masyarakat merupakan “*the process of assisting ordinary people to improve their own communities by undertaking collective actions*”. Dalam hal ini *Media Creative Class* memberikan ruang untuk siswa-siswi SDI Al-Azhar 8 Kembangan menambahkan maupun mempertajam *skill* bermedia dengan kemampuan kreativitas yang sudah ada.

Pemfokusan penulis dari pengabdian ini terhadap SDI AL-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat yaitu pengembangan kreativitas. Dengan memberikan fasilitas untuk pengembangan ini, peserta akan lebih

mudah menangkap serta mudah memproses dalam kegiatan yang dijalani. Penulis dalam pengabdian ini terfokus pada anak umur 6 sampai 12 tahun yang sedang dalam masa penangkapan yang sangat baik. Pada umur ini, anak-anak memiliki pikiran yang lebih teroganisir dengan alasan logis tentang informasi-informasi yang mereka ambil. Pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengembangan, pengalaman dan potensi anak untuk berpikir, berkreasi, bersosialisasi, berkomunikasi, melatih keberanian, serta percaya diri. Anak merupakan individu yang unik dan sangat variatif, maka unsur variasi individu dan minat individu juga perlu diperhatikan. Penambahan kapasitas dari para peserta dimulai sejak mereka diminta berpikir untuk bagaimana menuangkan pengetahuan mereka ke dalam bentuk-bentuk unik dari hasil mereka berdiskusi, berkomunikasi, dan melahirkan karya sendiri.

Dalam program pengembangan kreativitas dan produktivitas peserta didik menurut pakar pemantauan anak Indonesia yang dikutip oleh Slameto dalam pendapat Sund (2003), terdapat beberapa indikator keberhasilan kreativitas anak yang perlu dipahami guru kepada semua siswanya, adapun indikator tersebut sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Mampu beradaptasi dengan hal baru.
3. Mempunyai kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam belajar.
4. Aktif dalam melaksanakan tugas.
5. Mempunyai semangat yang tinggi dalam bertanya.
6. Daya pikir kreatif yang cukup baik.

Dalam pelaksanaan pengabdian ini memfokuskan peserta untuk menambah keilmuannya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tahu menjadi paham, dari paham menjadi mahir. Pada *batch* pertama ini jumlah peserta berjumlah 12 orang terdiri dari dua orang dari kelas dua, satu orang dari kelas 4 (dari sekolah lain), sembilan orang dari kelas enam. Pengabdian ini dilaksanakan dari 26 September 2020 sampai 28 November 2020 selama kurang lebih 30 menit dalam satu minggu satu kali pertemuan. Terdapat alur yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan ini. Pada tahap perencanaan telah didiskusikan kepada pihak sekolah yang dalam hal ini masuk ke dalam kelembagaan untuk memberikan program atau kegiatan apa yang bisa membantu menambah atau mengasah *skill* anak-anak selama pandemi dan bisa dilakukan tanpa pertemuan tatap muka. Setelah mencocokkan dengan kebutuhan anak-anak di sekolah, munculah *Media Creative Class* sebagai jawaban dari aspirasi dan kebutuhan dari anak-anak di SDIA 8 Kembangan.

Pada tahap perencanaan pula di buat berbagai tema yang berkaitan di umur anak-anak, seperti yang sedang marak diperbincangan kali ini berupa kesehatan juga dilengkapi dengan tema lingkungan dan *anti-bullying awarness*. Berbagai tema tersebut dijadikan materi untuk kemudian dibuat dalam bentuk *campaign* hidup sehat, peduli lingkungan, *anti-bullying* berbentuk *flyer*, poster, format post instagram sampai *video blog*. Pemanfaatan teknologi dalam masa pandemi sangat berpengaruh pada kegiatan sehari hari. Dalam pelaksanaan pengabdian ini, pengoptimalan teknologi *zoom* dan *google meet* menjadi solusi dari adanya peraturan *social distancing* yang di sampaikan dalam peraturan pemerintah. Mulai dari nol, teman-teman peserta *Media Creative Class* mayoritas belum pernah belajar mendesain baik foto, poster, *flyer*, sampai menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari hari.

Dari 12 peserta, tujuh diantaranya sudah memiliki *skill* dalam seni. Mulai dari yang bisa menggambar, melukis, mewarnai, dan beberapa diantaranya sudah pernah membuat desain melalui *software* atau aplikasi *editing*. Sistem prekrutan dalam menarik minat peserta melalui *flyer* kreatif yang disebarakan melalui walikelas masing masing dengan menyertakan persyaratan seperti; anak anak berusia enam sampai dua belas tahun, memiliki minat bermedia sosial, dan anak didik. Kegiatan ini dibalut dalam beberapa tahapan dan alur yang dimulai dari perencanaan sampai evaluasi. Menurut [Muhtadi dan Tantan \(2013: 41-42\)](#) Perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan jadwal kegiatan lapangan. Dalam konteks pengembangan masyarakat bahwa perencanaan yang dimaksud adalah perencanaan sosial. Dimana hakikatnya menunjukan pada perencanaan mengenai program pelayanan kesejahteraan sosial.

Meminimalisir terjadinya disorganisasi dari kegiatan ini maka pada tahap perencanaan, ditentukan *timeline* beserta tema dan keterangannya.

Perencanaan dilakukan penulis bersama beberapa peserta berdasarkan keinginan dan kebutuhan peserta program. Kegiatan-kegiatan Program Media kreatif ini dirancang *kids-friendly* agar tetap bisa diikuti oleh peserta yang seluruhnya masih anak-anak juga kegiatan ini menggunakan materi-materi yang fokus kepada masalah-masalah yang dekat dengan mereka seperti kesehatan dan perubahan iklim.

Tabel 1. *Timetable* pertemuan pertama sampai ke sembilan

Pertemuan	Tema	Kegiatan	Output
1.	Introduction	<ul style="list-style-type: none"> – Pengenalan peserta program – Pengenalan tentang program – Kesepakatan program 	<ul style="list-style-type: none"> – Saling mengenal – mengetahui tujuan program – menyepakati aturan program
2.	Pengenalan media	<ul style="list-style-type: none"> – mengenalkan Etika bermedia – kelebihan dan kekurangan media – pengenalan <i>softwares editing / website editing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> – peserta dapat memahami etika dalam bermedia – peserta dapat memahami fungsi media – dapat mengukur tingkat awal ketertarikan peserta terhadap program ini
3.	COVID-19 Do's and Don'ts	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan pengertian general tentang apa itu COVID-19 - Memberikan pengetahuan mengenai hal yang tidak perlu dilakukan pada masa pandemi COVID-19 - Membuat visualisasi berupa poster yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai hal yang tidak perlu dilakukan pada masa pandemi COVID-19 	<ul style="list-style-type: none"> – Pengetahuan untuk peserta tentang apa perlu dilakukan dan apa yang tidak perlu dilakukan pada masa pandemi COVID-19 – Poster persuasif untuk disebarluaskan ke keluarga dan kerabat
4.	Pedoman Gizi Seimbang	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan kepada peserta tentang Pedoman Gizi Seimbang - Memberikan pengetahuan tentang apa Saja yang baik dikonsumsi dan dilakukan serta yang kurang baik - Membuat visualisasi berupa diagram pembagian pedoman gizi sempurna 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan untuk peserta tentang pedoman gizi seimbang - Visualisasi yang bisa disebarluaskan ke keluarga dan kerabat
5.	Maulid Nabi Muhammad 1442H	<ul style="list-style-type: none"> - Memperingati Maulid Nabi Muhammad yang jatuh pada 29 Oktober 2020 - Membuat <i>flyer</i> kreatif untuk memperingati Hari besar Nabi Muhammad SAW 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>flyer</i> kreatif dalam rangka memperingati Maulid Nabi Muhammad 1442H yang akan disebarluaskan pada 12 Rabiul Awal 1442H bertepatan dengan 29 Oktober 2020

6.	Faktor, dampak, dan solusi dari perubahan iklim	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton video edukatif tentang faktor dan dampak dari perubahan iklim - Memberikan edukasi secara general tentang perubahan iklim mulai dari faktor dan dampak - Memberikan solusi yang harus dilakukan dalam rangka memperkecil tingkat perubahan iklim - Membuat visualisasi untuk di sebar di instagram (ukuran 1080 px x 1080px) beserta <i>caption</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan dan gerakan perubahan dalam pencegahan perubahan iklim - <i>Post</i> konten di instagram beserta <i>caption</i> untuk <i>campaign climate change</i>
7.	Bercocok Tanam Dan Evaluasi Program	<ul style="list-style-type: none"> - Bercocok tanam sebagai bentuk rasa tanggung jawab kepada bumi (melanjutkan pembahasan faktor dan dampak perubahan iklim) - <i>Video blogging</i> - Mengadakan evaluasi program secara menyeluruh berdasarkan data yang Sudah dijalankan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menimbulkan rasa tanggung jawab terhadap bumi yang Sudah ditempati bertahun tahun - <i>vlog</i> kreatif yang akan diunggah ke <i>youtube</i>
8.	<i>Anti-Bullying Campaign</i> oleh komunitas Gender Talk	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penyuluhan seputar bahaya <i>bullying</i> - Menyuarakan <i>campaign anti-bullying</i> - Membuat poster <i>campaign anti-bullying</i> 	Menyuarakan <i>campaign anti-bullying</i> ke teman sebaya
9.	Penutupan Program	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan apresiasi kepada seluruh peserta setelah menjalankan program - Pembagian sertifikat kepada peserta sebagai bentuk apresiasi 	

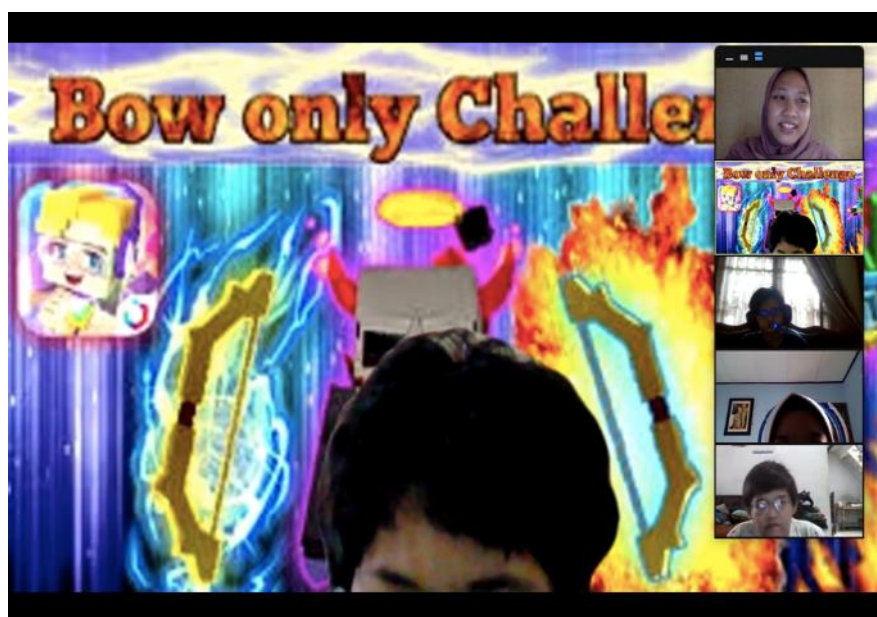
Tabel di atas merupakan *Timetable* yang menunjukkan pembahasan dari pertemuan pertama sampai ke sembilan. Pada tahap pelaksanaan keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya. Semua kegiatan dilakukan secara online. Perkembangan penggunaan internet membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih mudah dan cepat. Bahkan saat ini, sekolah dan universitas meluncurkan kurikulum mengenai pembelajaran online secara total. (Gold & Maitland, 1999)

Hari pertama pengabdian ini, peserta saling berkenalan satu sama lain dan dilanjutkan dengan penjelasan dari tujuan program serta kontrak belajar selama delapan pertemuan kedepan. Kurang lebih yang disepakati seperti jam belajar, waktu di tiap pertemuan serta menjelaskan secara rinci kegiatan selama delapan pertemuan ke depan beserta indikatornya. Hari berikutnya dimulai dengan pengenalan etika dalam bermedia sosial, peserta diedukasi tentang apa itu media sosial, bagaimana cara

penggunaanya, jenisnya, dan lain-lain. Dari pertemuan ini diketahui beberapa peserta sudah paham cara menyunting foto, video, dan lain sebagainya namun masih dasar seperti memotong foto dan memberikan efek pada foto atau video. Pengenalan aplikasi atau *website* Canva.com atau Canva sebagai sarana utama peserta belajar untuk membuat *e-poster*, *e-campaign*, dan video.

Sebelum adanya praktik pembuatan langsung di hari kedua, peserta dijelaskan mengenai fitur-fitur yang ada di Canva dan juga setelah pengenalan yaitu pada hari ke tiga sampai ke sembilan, pembelajaran ini diawali dengan pemberian materi dasar terkait isu terkait yang telah ditentukan pada tabel. Isu tersebut dipilih berdasarkan isu-isu yang dekat dengan anak-anak seperti kesehatan, perubahan iklim, dan *anti-bullying campaign*. Peserta terlebih dahulu diberikan informasi terkait isu-isu sesuai dengan tema pertemuan, setelah diberikan informasi terkait sekitar 10-15 menit, peserta dibimbing untuk membuat *e-poster/ e-campaign/ video* sesuai dengan tema pertemuan dan juga diberikan contoh oleh penulis.

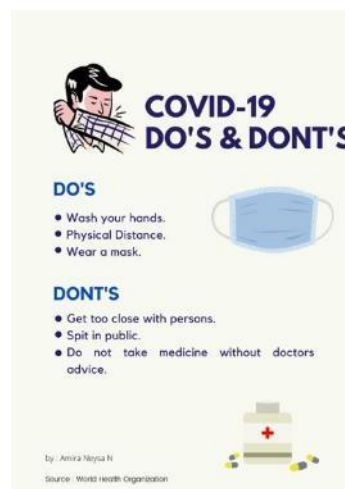
Selama kurang lebih 40 menit / pertemuan melalui aplikasi *Google meet*. Pelaksanaan kegiatan ini seluruhnya melalui sistem DARING dikarenakan adanya pandemi yang tidak memungkinkan seluruh peserta untuk bertemu dan berada di satu tempat. Kendati hal tersebut bukan merupakan penghalang untuk kegiatan ini, peserta juga menjadi lebih santai dan flexibel perihal waktu kegiatan. Materi di hari yang sudah ditentukan secara langsung disampaikan kepada peserta dan setelah itu peserta dibimbing untuk praktek membuat *e-campaign* berupa *e-poster*, *flyer*, postingan instagram, video blog, dan lain sebagainya sesuai dengan jadwal. Di hari pertama, pada pengenalan anak-anak masih memiliki energi yang lebih dan juga semangat yang membara. Namun pada saat pengenalan tidak terlalu banyak memakan waktu karena mereka dari satu sekolah yang sama.



Gambar 1 Pertemuan Pertama Via Zoom Meet

Di hari kedua, untuk pengenalan terhadap media, banyak dijelaskan seputar etika bermedia, ketika dihadapkan pada beberapa hal di media harus seperti apa. Selain itu juga ada materi terkait kelebihan dan kekurangan media juga pengenalan pada *softwares editing* atau *website editing*. Gunanya supaya nantinya teman-teman peserta tidak lagi kaku dalam penggunaan *softwares* maupun *website* yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan selama beberapa minggu ke depan. Pada hari-hari berikutnya kegiatan berjalan lancar, hanya saja beberapa dari teman-teman peserta belum bisa hadir karena terkendala di waktu. Tema-tema yang ada pun mudah dipahami dan mudah di mengerti oleh peserta. Di hari pembuatan materi “*COVID-19 Do's and Don'ts*” saat pembukaan materi, peserta diberikan pembekalan terkait apa saja yang perlu dan tidak perlu dilakukan saat pandemi COVID-19. Seperti hal nya cara menjaga jarak saat covid, menjauhi kerumunan, cuci tangan minimal 20 detik. Setelah

itu, mereka secara abstrak menuangkannya dalam poster melalui *website* Canva.com sebagai *platform* utama yang digunakan untuk pembuatan karya karya peserta *Media Creative Class*.



Gambar 2 hasil poster salah satu peserta

Pada pertemuan dengan tema bercocok tanam, dikarenakan masih tidak memungkinkannya kami berkerumunan. Penggantian materi dengan esensi yang sama yaitu yang tadinya bercocok tanam diganti dengan pembuatan *video blogging* untuk mereview barang kesayangan atau makanan. Video editing ini yang cukup bisa dikatakan menghambat sampai dibutuhkan waktu dua minggu untuk belajar editing video. Aplikasi yang beragam digunakan peserta menjadi pertambahan waktu yang seharusnya hanya satu minggu, menjadi dua minggu. Hasil karya mereka kurang lebih sebanyak lima buah poster/ *flyer*/ format post instagram. Juga berupa satu *video blog*. Karya karya mereka dihimpun, di sebarakan melalui media sosial resmi *Media Creative Class* yaitu instagram: @medikraf juga disebar luaskan di media sosial mereka masing masing.

Pada hari pertama ini peserta didik sudah mulai memahami program yang diberikan dari pengajar. Peserta didik mulai melontarkan pertanyaan demi-pertanyaan yang berisikan keingintahuan tentang kegiatan atau pembelajaran yang sedang dijalankan oleh penulis. Kemudian pada hari berikutnya siswa sudah mulai memahami dan terbiasa tentang apa yang dipelajari sebelumnya seperti pengenalan program atau penyuluhan serta pengetahuan tentang kegiatan yang penulis jelaskan. Untuk itu pada pengabdian ini indikator keberhasilan yang dapat diambil yaitu, terlihat ketika semua siswa dan siswi menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terpacu dengan hal-hal yang baru, mempunyai semangat untuk bertanya, serta daya visualisasi pikiran yang cukup baik.

Pada penjabaran di atas dari pengabdian yang sudah penulis lakukan dengan berbagai melakukan perencanaan dalam melakukan pengembangan kreativitas dan produktivitas pada peserta didik SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat melalui program *Media Creative Class* tolak ukur keberhasilan pengabdian ini terjadi antara para peserta didik yang mampu menerima, mengikuti dengan baik, serta memahami kegiatan yang diberikan oleh penulis terhadap peserta didik dalam memberikan pengembangan kemampuan kreativitas dan produktivitas dalam masa pembelajaran daring yang dilakukan di seluruh Indonesia dengan program yang penulis berikan yaitu *Media Creative Class*. Hasil tersebut menunjukan bahwa melalui model program *Media Creative Class* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan pemahaman terhadap kegiatan yang diberikan.

4. Kesimpulan dan saran

Kreativitas sekarang tidak memiliki batasan gerak dan umur. Pengguna media tidak hanya penduduk usia produktif, namun anak-anak usia 6-12 tahun juga memiliki ketertarikan lebih dengan media yang ada. Tidak sedikit diantara mereka yang sudah banyak tahu dan paham terkait teknologi khususnya media. Keterbatasan aktifitas di masa pandemi ini tidak menjadi alasan untuk membatasi sosialisasi,

keaktivitas, dan Produktivitas. Dalam hal ini, peserta anak-anak 6-12 tahun melampaui batasan ruangannya melalui media sosial untuk bersosialisasi, berekspresi, dan juga mengasah kreativitasnya.

Pengabdian pengembangan kreativitas dan Produktivitas dalam program *media creative class* memiliki peranan yang signifikan. Sebagaimana cara tersebut dilakukan dengan membuat beberapa perencanaan yang tersusun menjadi beberapa jadwal kegiatan yang akan diberikan kepada peserta didik. Pengabdian tersebut guna membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring agar peserta didik mempunyai kreativitas serta peningkatan skill dan manajemen waktu yang baik.

Program *media creative class* yang diberikan kepada peserta didik mempunyai beberapa kelebihan disaat situasi pandemi seperti ini yakni sistem pembelajaran yang mempunyai berbagai inovasi sehingga peserta didik tidak jenuh dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta memudahkan pengajar untuk memberikan ilmu kepada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan Produktivitas kepada para peserta didik. Namun hal yang masih menjadi kendala pada program tersebut serta bagi pengajar sendiri yakni, terdapat beberapa kegiatan yang diharuskan untuk melakukan interaksi langsung antara pengajar dengan peserta didik. Hal tersebut masih belum dapat direalisasikan dikarenakan faktor dari Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) yang mengharuskan semua kegiatan dilaksanakan di rumah. Oleh karena itu, dalam program ini ada beberapa kegiatan yang masih belum berjalan efektif dalam memberikan kemampuan kreativitas dan Produktivitas terhadap peserta didik.

Program *media creative class* yang dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dan Produktivitas pada peserta didik SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran untuk pengembangan pengabdian selanjutnya pada program ini yaitu meningkatkan efektifitas pada program ini serta inovasi atau terobosan baru dengan menyesuaikan kondisi yang ada pada situasi ini. Cara tersebut guna merealisasikan perencanaan yang sudah tersusun agar lebih efektif dan efisien guna dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan Produktivitas pada peserta didik serta pengajar pada SDI Al-Azhar 8 Kembangan, Jakarta Barat.

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses Pengabdian pemberdayaan ini, ada banyak pihak yang membantu penulis untuk menyelesaikan Pengabdian ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses pemberdayaan ini. Untuk itu ungkapan terima kasih ini tertuju kepada:

1. Wati Nilamsari, M.Si selaku Pengampu Mata Kuliah Praktikum II sekaligus dosen pembimbing yang selama ini dengan sabar membimbing, memberikan saran dan pengetahuan kepada penulis sehingga dapat mempermudah proses kegiatan pemberdayaan.
2. Seluruh peserta praktikum II *Media Creative Class* yang selalu mengikuti proses kegiatan dengan semangat dan optimis
3. Pihak SDI Al-Azhar 8 Kembangan sebagai lembaga tempat penulis melaksanakan kegiatan baik kepala sekolah, guru-guru wali kelas enam yang senantiasa membantu proses pelaksanaan.
4. Seluruh pihak terlibat selama penulis secara langsung maupun tidak langsung yang membuat penulis terus belajar dan mengembangkan kapabilitas. Semoga dari mata kuliah ini penulis mampu memberikan manfaat kepada seluruh peserta, juga mampu mendapatkan serta mengimplementasikan dengan baik hal-hal yang telah dipelajari selama proses kegiatan pemberdayaan.

Referensi

- Denzin, N. K. (1990). Reading cultural texts: comment on Griswold.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gold, L., & Maitland, C. (1999). *What's the Difference? A Review of Contemporary Research on the Effectiveness of Distance Learning in Higher Education*. Washington: Institute for Higher Education Policy.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Paud dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1112-1119.
- Muhtadi, and Tantan Hermansah. (2013). *Manajemen Pengembangan Masyarakat Islam*. Tangerang Selatan: UIN Jakarta Press.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-870.
- Rahayu, D. W. (2018). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3).
- Riganti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. 7, 297-302.
- Senduk, E. P., & Karouw, S. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Silmi, A. F. (2017). Participatory Learning And Action (PLA) di Desa Terpencil: Peran LSM PROVISI Yogyakarta dalam Pemberdayaan Masyarakat di Lubuk Bintialo Sumatra Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 1(1), 83-102.
- Sudarsana. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Purwadita*, 1(1).
- Suryana. (2001). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Twelvertrees, Alan. (1993). *Community Work, Second Edition*. London: MacMillan Press Ltd.