

EFEKTIVITAS PROGRAM PEDULI ANAK (PENA) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS REMAJA KELURAHAN MELAYU KOTA PIRING

THE EFFECTIVENESS OF CHILDREN CARE PROGRAM (PEN) IN INCREASING YOUTH CREATIVITY KELURAHAN MELAYU KOTA PIRING

Satriadi Satriadi^{1*}, Ranti Utami², Agus Tina³, Kinanti Rahmadhani⁴, Mohammad Hammam⁵, Salsa Vidiana Putri⁶

^{1,2,3,4,5,6} STIE Pembangunan Tanjungpinang, Kepulauan Riau

* ¹satriadi@stie-pembangunan.ac.id, ²ranti@stie-pembangunan.ac.id,

³agustina46544@gmail.com, ⁴kinantirahmadhani@gmail.com,

⁵mohammadhammam99@gmail.com, ⁶ssasaptr26@gmail.com

Article History:

Received: 30 Oktober 2022

Revised: 22 November 2022

Accepted: 07 Desember 2022

Keywords: *Teenager, Creativity, Interest Work.*

Abstract: Teenager is time transition from time children Becomes mature . On time this they experience change good by physique or pattern thought . Teenagers becomes more active especially related with development technology . However here , use they will technology only limited for entertainment like playing games, watching videos and so on . Through activity devotion to public which aims to help teenager specifically youth in the village Malay City Plate so that more be creative in work through utilization technology . Method used in activity this is workshop with the target being joined teens in the Children's Forum Ward Malay City Plate as well as 50 students of SMPN 2 Tanjungpinang . The result of this activity is the increase in creativity and mindset of teenagers in Kelurahan Melayu Kota Piring in terms of becoming an influencer . What's more again the difficulty field work on time now compel our for can in various thing and to do activities that can produce income . Through activity this teenager also at a time taught for becomes entrepreneur and even can open opportunity for field job.

Abstrak

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini mereka mengalami perubahan baik secara fisik ataupun pola pikir. Para remaja menjadi lebih aktif apalagi terkait dengan perkembangan teknologi. Namun disini, pemanfaatan mereka akan teknologi hanya sebatas untuk hiburan seperti bermain game, menonton video dan lain sebagainya. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk membantu remaja khususnya remaja di Kelurahan Melayu Kota Piring agar lebih berkreativitas dalam berkarya

melalui pemanfaatan teknologi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop dengan sasarannya adalah remaja yang tergabung dalam Forum Anak Kelurahan Melayu Kota Piring serta siswa-siswi SMPN 2 Tanjungpinang yang berjumlah 50 orang. Hasil kegiatan ini yakni meningkatnya kreativitas dan pola pikir remaja di Kelurahan Melayu Kota Piring dalam hal menjadi seorang influencer. Terlebih lagi sulitnya lapangan kerja pada masa sekarang memaksa kita untuk bisa dalam berbagai hal dan melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan pendapatan. Melalui kegiatan ini remaja juga sekaligus diajarkan untuk menjadi wirausaha dan bahkan bisa membuka peluang untuk lapangan pekerjaan.

Kata Kunci: Remaja, Kreativitas, Minat Berkarya.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa perkembangan yang akan dilewati oleh individu. Sedangkan masa perkembangan remaja adalah masa ketika mencapai kematangan mental, emosional, sosial, fisik, yang merupakan periode perkembangan individu pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Hal ini mengakibatkan perbedaan karakteristik antara satu dengan yang lain. Perubahan baik secara fisik maupun psikis serta kehidupan sosial yang mendatangkan berbagai persoalan dan tantangan (Adawiyah, 2020). Masa perkembangan remaja ini terdapat kecenderungan narsistik yang mana dalam narsistik terdiri dari dua faktor Kepercayaan Diri dan konsep diri. Kurangnya rasa Kepercayaan Diri tentunya merupakan sikap yang menunjukkan ketidakcakapan serta paling merugikan. Perasaan takut mengalami kegagalan, takut salah, takut ditolak dan dada berdebar-debar yang diiringi oleh perasaan resah atau tak tenang sebelum melakukan suatu tindakan, perbuatan atau kegiatan ternyata dapat menyita energi yang dimilikinya (Adawiyah, 2020).

Akibat dari kurangnya rasa percaya diri ini membuat remaja menjadi tidak berani mengekspresikan kreativitas yang terdapat dalam diri mereka, karena alasan takut karya mereka yang tidak akan diterima atau hasil karya mereka yang berbeda dari orang lain. Padahal kreativitas sendiri merupakan proses yang membutuhkan keseimbangan dan penerapan tiga dimensi utama: analisis, kreasi, dan kecerdasan langsung. Beberapa aspek itu, bila digunakan dalam kombinasi dan keseimbangan, menciptakan kecerdasan kesuksesan. Kreativitas mengacu pada individu kreatif yang terlibat dalam proses kreatif dan dukungan serta dorongan dari lingkungan pembuatan produk kreatif (Wicaksana, 2016). Cara dalam merespons segala ransangan dari luar yang menentukan konsep diri remaja. Jika seseorang dengan konsep diri positif, ia akan menanggapi suatu ransangan dengan positif juga. Ia akan terdorong untuk bertindak positif dalam bentuk penerimaan dan pencarian dalam melakukan sesuatu hal (Adawiyah, 2020).

Salah satu produk kreatif yang secara tidak langsung sudah dihasilkan oleh remaja saat ini adalah content-content video tentang keseharian mereka yang sudah mereka *upload* ke media sosial. Dapat disimpulkan bahwa media sosial yaitu sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual Nasrullah dalam (Puspitarini & Nuraeni, 2019). Nasrullah dalam (Puspitarini & Nuraeni, 2019) menyebutkan terdapat 6 jenis media sosial ,diantaranya :

1. Social Networking

2. Blog

3. Microblogging

4. Media Sharing (YouTube, Instagram, Facebook dll)

- YouTube adalah sebuah situs web bebagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video (Sembiring et al., 2021).
- Menurut Wati dan Rizky dalam (Mubaroq & Hidayati, 2022), facebook merupakan jejaring sosial (*social network*) yang bisa dimanfaatkan oleh para pengguna untuk saling mengenal dan berkomunikasi dalam berbagai keperluan dan juga bersifat rekreasi. Facebook adalah situs jejaring sosial yang diluncurkan pada 4 Februari 2004 dan didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang lulusan Harvard dan mantan murid Ardslet High School.
- Instagram menurut para ahli, bahwa media sosial Instagram adalah sebuah kelompok aplikasi menggunakan basis internet dan teknologi yang memungkinkan pertukaran dan penciptaan *usergenerated content* (Kaplan & Haelein dalam (Mubaroq & Hidayati, 2022). Instgram adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi-bagikan foto dan vidio.

5. Social Bookmarking

6. Wiki

Zaman sekarang tidak hanya remaja dan orang dewasa yang menggunakan aplikasi media sosial seperti Instagram, Facebook dan lainnya, namun anak-anak juga sudah pada menggunakan teknologi dan aplikasi sosial media dikehidupan sehari-hari. Teknologi digunakan tak hanya sebagai media hiburan saja namun penggunaannya bisa digunakan sebagai media belajar dan mengembangkan kreativitas.

Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula (Psikologi et al., 2021).

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati (Psikologi et al., 2021).

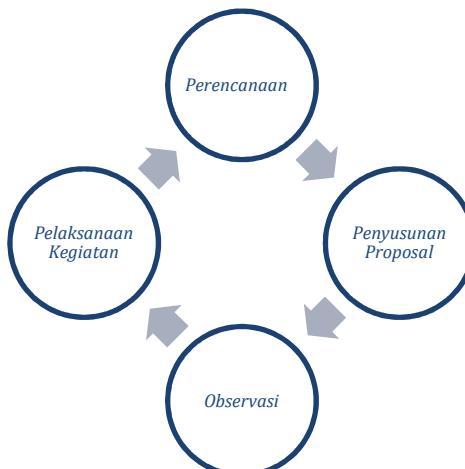
Di Kelurahan Melayu Kota Piring sendiri terdapat organisasi bernama Forum Anak yang dikelola dan dibawah naungan Sahabat Perempuan dan Anak (SAPA). Forum Anak ini merupakan forum yang dibentuk dengan tujuan untuk menjembatani kepentingan anak-anak dan kepentingan orang dewasa dan Forum Anak ini memiliki peran sebagai pelopor dan pelapor. Maksud nya sebagai pelopor disini adalah bagaimana anak-anak diharapkan dapat memulai aksi atau kontribusi positif dan sebagai agen perubahan. Peserta Forum Anak ini remaja dan anak dibawah umur 19 tahun. Berdasarkan data tahun 2022 sampai saat ini jumlah anak-anak yang tergabung di dalam Forum Anak berjumlah 16 orang.

Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh Forum Anak di Kelurahan Melayu Kota Piring yaitu kurangnya pemahaman serta perkembangan dari segi kreativitas dan minat berkarya khususnya di bidang teknologi. Secara umum penyebab utamanya karena remaja hanya tau bahwa teknologi bisa menjadi media belajar dan media hiburan namun tidak diperkenalkan sebagai media dalam penyaluran kreativitas dan bagaimana cara dalam penyaluran kreativitas tersebut.

Dalam hal ini kami selaku mahasiswa dan Dosen Pendamping Lapangan akan melaksanakan kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Kelurahan Melayu Kota Piring dengan melakukan workshop terhadap anak-anak dan remaja yang tergabung di Forum Anak yang berjumlah 16 dan siswa-siswi dari SMP N 2 Tanjungpinang yang berjumlah 24 orang dengan tema efektivitas program PENA dalam meningkatkan kreativitas remaja di Kelurahan Melayu Kota Piring. kami ingin membantu organisasi dari Forum Anak ini untuk lebih melek teknologi di era digital yang sudah berkembang pesat saat ini. Dengan adanya program ini bisa memberikan ilmu baru bagi mereka untuk menjadi seseorang yang paham teknologi termasuk ke dalam sosial media. Sudah banyak sekali organisasi-organisasi yang maju dalam bidang ini dengan menggunakan berbagai cara salah satunya dengan menjadi content creator. Dari hal tersebut kami ingin membantu para pengurus organisasi untuk bisa menjadi ahli content creator dan juga mengajak para remaja MKP dalam mengembangkan kreativitas dan minat berkarya mereka dengan memanfaatkan ilmu teknologi.

METODE

Dalam pelaksanaan program KKN-P2EM di tahun 2022 ini khususnya pada lokasi Kelurahan Melayu Kota Piring mengalami kurangnya minat berkarya pada anak terutama yang terdapat dalam organisasi Forum Anak. Maka dari itu bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa kegiatan workshop mengenai peningkatan kreativitas remaja dalam berkarya dengan sasaran yang dituju ialah remaja yang bertempat tinggal di Kelurahan Melayu Kota Piring. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan perencanaan dan penyusunan proposal kegiatan, kemudian melakukan observasi tentang apa yang saat ini dibutuhkan dan permasalahan apa yang terjadi pada Forum Anak di Kelurahan Melayu Kota Piring. Setelah mengetahui hasil dari kegiatan observasi tersebut maka dilakukan perundingan dan persiapan kegiatan mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran kegiatan tersebut. Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan metode workshop dimana pemateri membagikan pengetahuan sekaligus memberikan ilmu dan pelatihan kepada peserta dalam kegiatan yang dilaksanakan. Setelah kegiatan tersebut selesai, peserta diberikan *challenge* berupa mengambil gambar lalu peserta dapat mengeditnya dengan sedemikian rupa yang kemudian hasil tersebut di *upload* ke media sosial dengan men-tag akun *Instagram* milik kelompok 13 sebagai bukti fisik dari ilmu pengetahuan yang telah mereka dapat selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Kerangka Kerja Kegiatan Pengabdian

HASIL

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan melalui workshop pada hari Minggu, tanggal 6 November 2022 pada pukul 08.00-12.00 WIB di lokasi Taman Batu X. Rincian kegiatan yang dilakukan yakni dimulai dari kata sambutan oleh Sekcam Tanjungpinang Timur dan kata pembuka oleh Ketua Panitia pelaksana kegiatan workshop kelompok 13. Kemudian dilanjutkan dengan materi Public Speaking oleh Ibu Eni yang ditujukan untuk melatih remaja agar memiliki kemampuan berbicara yang baik di depan umum. Setelah penyampaian materi Public Speaking, dilanjutkan dengan penampilan dance dari perwakilan Forum Anak, dimana melalui kegiatan ini secara tidak langsung dapat menjadi wadah atau sarana remaja dan anak-anak Melayu Kota Piring dalam menampilkan kreativitas mereka. Kegiatan selanjutnya adalah materi mengenai Content Creator yang disampaikan oleh Rizky, dimana Rizky ini adalah salah satu generasi muda yang menjadi influencer dan berkarya serta berkreativitas melalui pemanfaatan teknologi. Dalam penyampaian materi ini, remaja akan diberikan tips dan trik bagaimana menjadi *content creator* yang unik dan menjadi diri sendiri, serta memberi tahu bahwa untuk berkreativitas itu tidak sulit dan mudah semua tergantung dari dalam diri kita sendiri. Setelah penyampaian kedua materi, acara akan diselingi dengan kegiatan *ice breaking* agar anak-anak dan remaja yang mengikuti acara menjadi fresh kembali. Dan untuk penutupan itu akan diadakan literasi dengan membaca buku di perpustakaan keliling serta dokumentasi yang dilakukan oleh Forum Anak berupa postingan di instagram

Postingan dari dokumentasi itu akan dijadikan data sebagai output dari kegiatan workshop. Hasil dari kegiatan workshop adalah remaja yang mengikuti kegiatan workshop khususnya dari Forum Anak telah mengalami peningkatan kreativitas ditunjukkan melalui postingan yang mereka *upload* dan *share* ke instagram. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah edukasi dan workshop efektivitas dalam peningkatan kreativitas remaja di Kelurahan Melayu Kota Piring memiliki dampak yang baik dalam membantu meningkatkan pengetahuan anggota Forum Anak terkait pemanfaatan teknologi sebagai media berkreativitas. Penulis berharap komunitas Forum Anak dapat terus menerapkan pengetahuan yang sudah disampaikan oleh pemateri dan terus meningkatkan kreativitas mereka dalam berkarya.



Kata sambutan sekaligus pembukaan kegiatan Workshop Meningkatkan Kreativitas Remaja dalam Berkarya oleh Sekretaris Kecamatan Tanjungpinang Timur Bpk. Jagad Raffany, S.STP., M.Tr.IP.



Laporan Ketua Pelaksana kegiatan Workshop Meningkatkan Kreativitas Remaja dalam Berkarya
oleh M. Hammam Pardiansyah



Penyampaian materi Public Speaking oleh Ibu Eni Kusumawati, S.Pd.AUD



Penyampaian materi oleh Tim Literasi Perpustakaan Kota Tanjungpinang



Penyampaian materi mengenai *Content Creator* oleh Sdra. Rizky Stevany Putra

KESIMPULAN

Kegiatan ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terhadap minat remaja dalam berkarya khususnya di bidang teknologi. Majunya era teknologi yang semakin pesat ini dapat menjadikan peluang di masa depan remaja dalam memperoleh ilmu dan bisa menjadikan ladang dalam mencari pekerjaan. Akan tetapi, penggunaan teknologi ini masih sering disalahartikan karena banyak yang menganggap bahwa teknologi mendatangkan pengaruh buruk terhadap anak. Namun siapa sangka sudah banyak sekali sekarang remaja yang berkembang berkat adanya bantuan teknologi dimana dari hal tersebut dia dapat membantu perekonomian keluarganya.

Dengan adanya kegiatan yang dilaksanakan pada program KKN-P2EM ini, kami berharap agar ilmu yang telah diberikan kepada peserta dapat terus berkembang lebih baik lagi kedepannya dan dapat berguna bagi kehidupan mereka khususnya pada organisasi Forum Anak di Kelurahan Melayu Kota Piring.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar oleh mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Selama kegiatan berlangsung terjadi peningkatan kreativitas terkait pemanfaatan teknologi sebagai media berkarya pada remaja yang tergabung di Forum Anak. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada ketua STIE Pembangunan, Lurah Melayu Kota Piring, Tim SAPA dan Forum Anak, serta siswa/i SMPN 2 yang telah berpartisipasi didalam kegiatan ini. Semoga dengan kegiatan yang telah kami laksanakan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang ada di kelurahan melayu kota piring, dalam upaya efektifitas dalam peningkatan kreativitas remaja Melayu Kota Piring.

DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Mubaroq, H., & Hidayati, Y. nurul. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Facebook Dalam Pembentukan Budaya Alone Together Pada Kalangan Remaja Di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo. *Populika*, 10(2), 54–61. <https://doi.org/10.37631/populika.v10i2.497>
- Psikologi, F., Buana, U., Karawang, P., & Karawang, P. (2021). 64 / *A b d i m a J u r n a l P e n g a b d i a n M a h a s i s w a . I*(1), 64–69.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/COMMON.V3I1.1950>
- Sembiring, M. A., Sibuea, M. F. L., & Agus, R. T. A. (2021). Workshop Pengembangan Kreatifitas Siswa Melalui Multimedia Sosial Youtube. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(1), 77–80.
- Wicaksana, A. (2016). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>