

LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
GENAP TAHUN AKADEMIK 2018-2019

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN INOVASI GURU
DALAM MENGAJAR DAN MEMBIMBING SISWA PADA
ERA DIGITAL



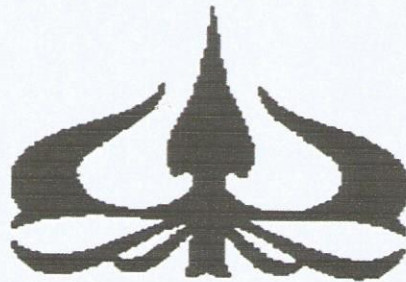
TIM PKM:

Ketua : Dr. Rowland Takaya, SE.MM.
Anggota : Dr. Renny Risqiani, SE.MM.
B. Medina Nilasari, SE.MM.
Nico Lukito, SE.MM.

MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
APRIL 2019

LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
GENAP TAHUN AKADEMIK 2018-2019

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN INOVASI GURU
DALAM MENGAJAR DAN MEMBIMBING SISWA PADA
ERA DIGITAL



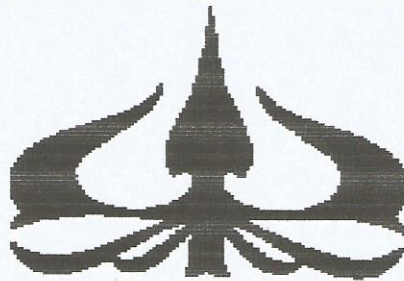
TIM PKM:

Ketua : Dr. Rowland Takaya, SE.MM.
Anggota : Dr. Renny Risqiani, SE.MM.
B. Medina Nilasari, SE.MM.
Nico Lukito, SE.MM.

MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
APRIL 2019

PROPOSAL

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
GENAP TAHUN AKADEMIK 2018-2019**



TIM PKM:

Ketua : Dr. Rowland Takaya, SE.MM.
Anggota : 1. Dr. Renny Risqiani, SE.MM.
2. B. Medina Nilasari, SE.MM.
3. Nico Lukito, SE.MM.

**MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA, APRIL 2019**

DATA DASAR
Proposal Pengabdian Kepada Masyarakat
Program Studi Magister Manajemen, Universitas Trisakti
Periode Genap 2018/2019

1. Jenis PKM	:	Penyuluhan
2. Judul	:	Peningkatan Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan Membimbing Siswa Pada Era Digital
3. Pimpinan Kegiatan		
a) Nama	:	Dr. Rowlan Takaya SE, MM
b) Jabatan	:	Dosen Tetap
c) Prodi	:	Magister Manajemen
d) Jumlah Tim	:	4 orang
4. Tim PKM Jurusan	:	Dr. Rowland Takaya SE, MM (Ketua Tim) 1. Dr. Renny Risqiani SE, MM 2. B. Medina Nilasari SE, MM 3. Nico Lukito SE, MM
5. Masa Pelaksanaan PKM:		25 -26 April 2019

**USULAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

A. Judul Kegiatan	:	Peningkatan Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan Membimbing Siswa pada Era Digital
B. Bentuk Kegiatan	:	Mono Disiplin
C. Jenis Kegiatan	:	Penyuluhan
D. Lokasi Kegiatan	:	SMA PGRI Cicurug Jalan Raya Siliwangi, Cicurug - Sukabumi Telp (0268)732865 Website : www.smapgricicurug.sch.id Email : sma.pgricicurug@yahoo.co.id
E. Sasaran Kegiatan	:	Guru-Guru SMA PGRI Cicurug – Sukabumi.

Peningkatan Kreativitas dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan Membimbing Siswa Pada Era Digital

A. Latar Belakang

Saat ini guru-guru di Indonesia harus sadar bahwa ada sumber pembelajaran baru yang tak terbatas, yaitu internet. Tantangan selanjutnya adalah bagaimana guru menggunakan produk TIK (teknologi informasi dan komunikasi) ini dalam situasi pembelajaran yang bermakna.

Arti bermakna di sini adalah tidak hanya meminta anak untuk menggunakan internet tanpa bimbingan. Tetapi, mengajak siswa untuk belajar memahami keterkaitan antara materi di internet dengan yang diajarkan guru di sekolah.

Seorang guru tidak hanya bertujuan merangsang suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa-siswanya, tapi juga berusaha membangun koneksi antara teori dengan aktivitas murid di dunia digital. Misalnya, pada saat belajar tentang watak, alur cerita, dan tokoh, maka ibu guru bahasa Indonesia ini memilih sebuah cerita untuk secara kreatif diterjemahkan ulang dalam bentuk pentas drama di muka kelas.

Tidak hanya berdialog, melalui kerja tim yang kompak, mereka berhasil memilih background gambar, video, dan backsound yang mampu membawa teman-temannya 'masuk' ke istana yang megah, atau 'menikmati' keteduhan kanopi pepohonan hutan dengan suara kicau burungnya, hanya dengan duduk di dalam kelas!

Sekarang tidak perlu membunuh hewan, seperti katak, hanya untuk mempelajari organ bagian dalamnya, pada pelajaran biologi bisa dilakukan melalui kelas virtual. Selain ramah lingkungan, dengan kualitas video yang bagus, maka siswa bisa belajar dengan lebih baik.

Tidak hanya itu, para guru bisa ikut memproduksi bahan ajar mereka, misalnya dalam bentuk presentasi-presentasi yang di-share di internet. Jadi, siswa-siswa berkunjung ke situs itu bisa mengadopsinya. Bahkan, lebih dari itu, dengan membagikan materi ajar, mereka bisa mendapatkan masukan membangun dari guru-guru lain yang mengaksesnya.

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pendidikan bergantung pada seberapa besar keinginan para guru untuk memacu diri. Ada dua tipe guru. Tipe pertama adalah guru yang tidak paham tentang pernik produk ICT, tapi mau menggunakan. Tipe ini biasanya adalah para guru senior. Tipe kedua adalah guru dengan pengalaman karir 5-10 tahun yang sudah cukup terbuka untuk menggunakan, tapi perlu pengenalan lebih lanjut. Mereka ini biasanya baru sampai tahap sebagai penikmat.

B. Identifikasi Masalah

Ada banyak hal yang bergeser seiring dengan perkembangan zaman, terutama di era digital. Seiring perkembangan di era digital, teknologi semakin canggih dan bisa dibilang semakin memudahkan hidup. Saat ini, betapa mudahnya informasi diakses oleh anak-anak dan generasi muda masa kini. Jika dulu informasi didapatkan dari media konvensional seperti koran dan televisi, kini *kids zaman now* bisa bahkan mengaksesnya hanya dari genggaman tangan, alias *smartphone*. Informasi tersebut tentunya tak hanya hiburan, tapi juga ilmu yang berguna untuk pendidikan. Siswa bisa belajar IPTEK dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif lewat teknologi. Tak lagi hanya duduk menyimak guru yang mengajar di depan kelas.

Inilah mengapa sudah saatnya kita memikirkan kembali bagaimana proses pembelajaran yang seharusnya terjadi di dalam dunia pendidikan kita untuk memasuki era digital saat ini. Sepertinya proses pembelajaran yang konvensional atau tradisional yang ada saat ini sudah saatnya harus diubah. Tentunya karena mengingat bahwa kita tidak ingin anak-anak usia sekolah saat ini lebih banyak belajar dari dunia digital yang mereka temui setiap saat dibanding dengan pembelajaran di dalam kelas yang sesuai dengan kebutuhannya.

Pendidikan konvensional masih lebih menekankan kepada mengingat/menghapalkan, memperoleh informasi hanya dari satu arah atau mengaplikasikan prosedur sederhana yang kemudian tidak membuat mereka mahir dalam berpikir kritis terhadap permasalahan yang dihadapi.

Di dalam pendidikan konvensional yang bisa kita sebut sebagai periode pendidikan menjelang era digital, guru masih lebih banyak berperan sebagai sumber dan penyampai informasi bagi peserta didiknya. Selain itu, karakteristik materinya masih dibatasi dengan sumber-sumber baku yang terbatas dan para siswa masih hanya sebagai penerima informasi.

Guru masih memiliki otoritas penuh terhadap proses pembelajaran dan menekankan kepada pengetahuan yang wajib dikuasai untuk kemudian diujikan dalam ulangan dan ujian akhir. Dengan kata lain proses belajar yang terjadi masih cenderung pasif dan siswa masih berperan sangat kecil dalam proses belajar mengajar. Tidak ada tempat bagi siswa untuk berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran di dalam kelas.

Menghadapi era digital saat ini, sudah saatnya kita mengubah paradigma proses pembelajaran di dalam kelas menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berkolaborasi dengan gurunya, dengan temannya untuk membangun dan mengorganisasi pengetahuan, melibatkan diri dalam penelitian, belajar menulis dan menganalisis serta mampu mengkomunikasikan apa yang mereka alami sebagai suatu pemikiran baru sebagai wujud pengalaman sesuai dengan usia mereka.

Di dalam era digital orang dapat belajar menggunakan berbagai cara dan berbagai sumber, dan ini merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan pendekatan yang mana yang akan dipakai dalam membantu siswa untuk belajar secara efektif. Guru di era digital perlu memahami bagaimana cara siswa belajar dan mencari yang terbaik di antara berbagai pilihan tersebut. Dengan kata lain selama guru belum memahami bagaimana kemampuan, kebutuhan dan kekuatan masing-masing siswanya dalam mempelajari sesuatu akan sulit bagi guru menentukan metode belajar dan mengajar yang akan berdampak positif kepada para siswanya.

Dengan kondisi tersebut di atas, sudah saatnya kita memikirkan kembali bagaimana metode belajar mengajar yang dapat digunakan dalam menghadapi era digital saat ini. Pembelajaran kreatif merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan dalam mewujudkan tuntutan era digital pendidikan saat ini di antara banyak pilihan lainnya.

Ide metode pembelajaran kreatif sendiri memiliki dua makna, pembelajaran kreatif dan membelajarkan kreatif. Perbedaan kedua hal ini adalah, pembelajaran kreatif lebih melibatkan peranan guru dalam membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik bagi siswa, lebih efektif dan menggunakan pendekatan imajinatif. Sebaliknya kalau membelajarkan kreatif lebih menekankan kemampuan guru dalam mengidentifikasi kekuatan kreatifitas siswa, memperkuat daya kreatifnya dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mewujudkannya.

Pendekatan proses pembelajaran kreatif akan sangat beragam jika diterapkan dalam dunia pendidikan kita, mengingat demografi dan kondisi daerah masing-masing. Dan juga harus disesuaikan dengan usia anak sekolahnya, tentu saja kreatif bagi anak SD akan berbeda dengan anak usia SMP atau SMA bahkan SMK sekalipun. Di sinilah seorang guru di masing-masing jenjang pendidikan dapat menyesuaikan metode pembelajaran kreatif atau membelajarkan kreatif yang diterapkannya.

Sekarang, bagaimanakah sistem pendidikan yang kita bangun di dalam menghadapi era digital tersebut? Apakah sudah mengarah kepada pembelajaran kreatif? Apakah guru sudah siap dalam mengimplementasikan pembelajaran kreatif?

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimana peranan guru dalam membuat pembelajaran kreatif sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi menarik?
2. Bagaimana kemampuan guru dalam mengidentifikasikan kekuatan kreativitas siswa, memperkuat daya kreatifnya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkannya?

D. Tujuan Pelaksanaan Kegiatan

1. Memberikan penyuluhan tentang peranan guru dalam membuat pembelajaran kreatif sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menarik.
2. Memberikan penyuluhan tentang peranan guru dalam mengidentifikasikan kekuatan kreativitas siswa, memperkuat daya kreatifnya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkannya.

E. Manfaat Pelaksanaan Kegiatan

Bagi guru-guru di lingkungan SMA PGRI Cicurug – Sukabumi:

1. Mendapatkan pemahaman tentang pembelajaran kreatif dan membelajarkan kreatif dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi proses belajar mengajar pada era digital.
2. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang beragam media teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan untuk mewujudkan peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar dan membimbing siswa pada era digital
3. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang peran guru dalam peningkatan kreativitas dan inovasi siswa pada era digital.
4. Mendapatkan inspirasi dalam mengajar dan membimbing siswa pada era digital.

F. Peserta Pelatihan Dan Penyuluhan

Guru-Guru SMA yang mengajar di lingkungan SMA PGRI Cicurug – Sukabumi.

G. Rencana Kerja

No	Kegiatan	Waktu
1	Survey	2 April 2019
2	Rapat 1: Penentuan Kegiatan	5 April 2019
3	Rapat 2: Koordinasi dengan anggota tim untuk pembagian materi	9 April 2019
4	Pembuatan Modul	10 - 21 April 2019
5	Pengumpulan Modul	22 April 2019
6	Koordinasi dengan Sekolah	23 April 2019
7	Pelaksanaan Kegiatan	25 – 26 April 2019
8	Evaluasi	29 April 2019
9	Pembuatan Laporan	30 April – 8 Mei 2019
10	Pengumpulan Laporan	9 Mei 2019

H. Jadwal Pelaksanaan

Pelatihan akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 25 – 26 April 2019
Waktu : 10.00- 15.00
Tempat : SMA PGRI Cicurug
Jalan Raya Siliwangi, Cicurug - Sukabumi
Telp (0268)732865
Website : www.smapgricicurug.sch.id
Email : sma.pgricicurug@yahoo.co.id

I. Materi dan Jadwal Pelatihan

Kamis, 25 April 2019

10.00 – 10.30	Persiapan
10.30 - 11.00	Pembukaan
11.00 – 12.00	Penyuluhan
12.00 - 13.00	Ishoma
13.00 - 15.00	Penyuluhan Diskusi Tanya Jawab

Jumat, 26 April 2019

10.00 – 11.30	Penyuluhan
11.30 - 13.30	Ishoma
13.30 – 14.00	Penyuluhan Diskusi Tanya Jawab
14.00 - 15.00	Penutupan Acara

J. Rencana Anggaran

1. Jenis Pembiayaan

1. Biaya Bahan Habis Pakai	1. Konsumsi	30 orang	@ Rp. 30.000.	Rp. 900.000
	2. Biaya Transportasi Peserta	30 orang	@ Rp.100.000.	Rp. 3.000.000
	3. Pembuatan Proposal	1 orang	@ Rp.200.000.	Rp. 200.000
	4. Pembuatan Makalah	4 orang	@ Rp.300.000.	Rp. 1.200.000
	5. Pembuatan Laporan	1 orang	@ Rp.200.000.	Rp. 200.000
	6. Penggandaan Materi	5 buah	@ Rp. 20.000.	Rp. 100.000
	Total			Rp. 5.600.000
2. Peralatan	1. Spanduk	1 buah	@ Rp.200.000.	Rp. 200.000
	2. Dokumentasi	1 orang	@ Rp.200.000.	Rp. 200.000
	Total			Rp. 400.000
3. Perjalanan	Biaya Perjalanan Dinas	4 orang	@ Rp.300.000.	Rp. 1.200.000
	Total			Rp. 1.200.000
4. Transportasi Lokal	1. Penceramah	4 orang	@ Rp.300.000.	Rp. 1.200.000
	2. Sopir	1 orang	@ Rp.300.000.	Rp. 300.000
	Total			Rp. 1.500.000
5. Biaya-biaya Lain	1. Biaya Survey	4 orang	@ Rp.200.000.	Rp. 800.000
	2. Pembelian Suvenir	1 buah	@ Rp.500.000.	Rp 500.000
	Total			Rp. 1.300.000

II.Rekapitulasi Biaya

No.	Uraian	Jumlah
1.	Biaya Bahan Habis Pakai	Rp. 5.600.000
2.	Peralatan	Rp. 400.000
3.	Perjalanan	Rp. 1.200.000
4.	Transportasi Lokal	Rp. 1.500.000
5.	Biaya-Biaya Lain	Rp. 1.300.000
	Total Biaya Yang Diperlukan	Rp. 10.000.000
(Sepuluh Juta Rupiah)		

K. Fasilitas Yang Tersedia

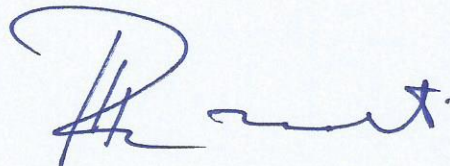
Fasilitas :	1. Laptop 2. OHP 3. Wireles 4. Kamera
--------------------	--

L. Tim Pelaksana:

Ketua	:	Dr. Rowlan Takaya, SE.MM.
Anggota	:	1. Dr. Renny Risqiani, SE.MM. 2. Medina Nilasari, SE.MM. 3. Nico Lukito, SE.MM.

M. Pengesahan:

Pimpinan Kegiatan
Jakarta, 10 Mei 2019



(Dr. Rowlan Takaya SE, MM)

Ketua Program Studi Magister Manajemen



(Dr. Renny Risqiani SE.MM)

Asisten Direktur II
Program Pascasarjana



(Dr. Willy Arafah)

Direktur Lembaga PKM

(Dr. Ir. Ady R. Thahir, MA)

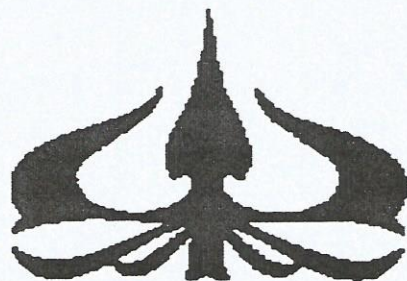
RENCANA PERSIAPAN PKM
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN UNIVERSITAS TRISAKTI
SMA PGRI Cicurug, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat.
Semester Genap 2018-2019

Keterangan	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Survey	Selasa, 2 April 2019									
Rapat 1: Penentuan Kegiatan		Jumat, 5 April 2019								
Rapat 2: Koordinasi dengan anggota Tim untuk pembagian materi.			Selasa, 9 April 2019							
Pembuatan Modul				10 - 21 April 2019						
Pengumpulan Modul					Senin 22 April 2019					
Koordinasi Dengan Sekolah						Selasa, 23 April 2019				
Pelaksanaan Kegiatan							25 - 26 April 2019.			
Evaluasi								Senin, 29 April 2019		
Pembuatan Laporan									30 April - 8 Mei 2019	
Pengumpulan Laporan										Kamis, 9 Mei 2019

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN**

**MENDORONG DAN MENGEMBANGKAN
KREATIFITAS & INOVASI GURU**

Oleh: Dr. Rowland Takaya, SE.MM.



**UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
2019**

PENDAHULUAN

Mengapa Seorang Tenaga Pendidik di Tuntut Harus Kreatif & inovatif ?

Pertama-tama sebelum kita lebih lanjut dalam pembahasan kita tentang kreativitas dan juga Inovasi seorang tenaga pendidik mari kita introspeksi diri kita masing-masing . Apakah sebagai seorang guru/Dosen atau Tenaga Pendidik,kita dalam mengembangkan proses pembelajaran selama ini hanya menyesuaikan kondisi yang ada di lingkungan sekolah, atautkah kita berani mengambil langkah untuk menggali informasi diberbagai bidang sebagai tantangan dalam mengembangkan professional seorang pendidik demi masa depan anak bangsa ?

Sebagai seorang Dosen yang juga adalah seorang tenaga pendidik, penulis makalah ini, juga memiliki impian untuk dapat menjadikan para siswa maupun nantinya Mahasiswa sebagai suatu generasi emas yang juga merupaka aset bangsa Indonesia di masanya yang akan datang.Berbagai cabang keilmuan yang sifatnya abstrak, lebih banyak berkutat dengan keilmuan yang bersifat deskriptif kuantitatif maupun, teori dan berbagai macam bentuk pelajaran yang bersifat kualitatif namun dapat pula dinyatakan dalam suatu bentuk komputasi bilangan komputer dewasa ini. Tidak banyak siswa ataupun Mahasiswa pada perguruan tinggi sekalipun, yang memmang benar-benar antusias dalam menerima pelajaran-pelajaran tertentu apalagi bila proses pembelajaran terebut berlangsung secara monoton.

Sebuah ide kreatif seorang guru / Dosen sangat diperlukan untuk dapat mengubah situasi pembelajaran menjadi menarik dan efektif sekaligus mengajak siswa lebih aktif. Jika saat ini adalah era teknologi digital, ada kemungkinan ide pembelajaran yang kita kembangkan adalah lebih banyak berhubungan dengan teknologi digital

karena secara mayoritas siswa akan lebih tertarik menghadapi sesuatu yang *up to date*. Dalam era globalisasi persoalan-persoalan yang muncul dalam pembelajaran salah satunya harus diantisipasi dengan inovasi-inovasi terhadap model pembelajaran atau media pembelajaran.

Pembahasan

Didalam pembahasan kali ini kita bersama-sama mencoba membahas bagaimana wujud yang real dalam implementasi kreativitas seorang guru ataupun juga Dosen dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif ?

Secara khusus menjadi seorang guru adalah juga merupakan seorang inovator yang pada dasarnya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi-inovasi sistem pembelajaran yang telah ada. Guru sebagai inovator pembelajaran mau tidak mau harus meningkatkan kemampuan diantaranya :

1. Teknologi yang merupakan kekuatan pendorong terhadap inovasi dan kesuksesan. Teknologi memang merupakan salah satu sumber inovasi, akan tetapi bukanlah satu-satunya. Kenyataannya saat ini banyak guru yang berupaya meraih keberhasilan untuk berinovasi.
2. yang tergantung gagasan-gagasan yang dimunculkan. Adapun seorang inovator adalah orang yang berhasil mengambil peluang-peluang untuk mewujudkan gagasan-gagasan tertentu yang telah menjadi konsep pemikiran dari Inovator tersebut

Dalam prosesnya, penerapan kemampuan berinovasi, menurut Kuratko (1995) ada empat jenis inovasi: gagasan yang ada dan secara realita dapat dikembangkan. dalam bentuk kreativitas sebagai berikut ;

1. Penemuan (Invensi), yakni produk atau proses yang benar-benar baru;
2. Pengembangan (Eksistensi), yakni pemanfaatan atau penerapan yang ada dari konsep yang sudah ada;
3. Penggandaan (Duplikasi), yakni refleksi kreatif atau konsep yang telah ada; dan
4. Sintesis, yakni kombinasi atas yang telah ada di dalam penggunaan atau formulasi baru.

Apa yang sudah dilakukan oleh para pendidik dewasa ini adalah berupa pengembangan suatu inovasi pembelajaran seperti contoh pada upaya pengembangan suatu mata pelajaran tertentu seperti matematika yang merupakan suatu ilmu yang abstrak namun dapat dipelajari dengan menyenangkan disamping dimungkinkan pula agar mata pelajaran ini dapat dipelajari melalui suatu visualisasi yang dapat di mengerti oleh para siswa sekalian. Salah satu pendukung dalam mewujudkan keinginan dan pencapaian tujuan pembelajaran adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif melalui ide-ide kreatif dan menarik. Beberapa inovasi yang telah dikembangkan oleh beberapa pakar pendidikan pada sekolah menengah atas dapat berupa suatu media pembelajaran yang merupakan pemanfaatan dari konsep yang sudah ada yakni menggunakan *software* yang telah ada dan di kenal umum, untuk kemudian dapat dikembangkan kembali secara kreatif berdasarkan materi yang akan dipelajari oleh siswa dan kemudian, selanjutnya dapat juga menghasilkan aplikasi-aplikasi lain dan secara

langsung dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dimaksudkan diatas. Di Indonesia kita juga mengetahui telah ada beberapa pengembangan media yang telah diaplikasikan oleh para pakar pendidikan sekolah menengah atas dan tentu saja dapat dengan mudah diperoleh serta dimanfaatkan oleh para siswa tersebut sebagai contoh kasus :

1. **Aplikasi Mind** yang merupakan mapping dari kisi-kisi Ujian Nasional Matematika dengan memanfaatkan *software Mindjet ataupun Mind Manager*

Aplikasi Mind mapping ini telah di buat dan digunakan dalam rangka perencanaan penyampaian konsep / materi dengan cara meringkas dalam bentuk peta konsep / peta pikiran pada khusus materi matematika yang diujikan dan dibuat dengan menggunakan *link* secara otomatis.

Manfaatnya yang didapatkan dari pengaplikasian konsep ini adalah :

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman / daya ingat siswa pada konsep ataupun materi – materi pada pembelajaran yang telah di sampaikan disekolah .!
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa.
- 3) Membantu para siswa dalam mengklasifikasikan setiap materi pada kisi-kisi UN
- 4) Membantu siswa untuk lebih dapat mengingat konsep-konsep materi pada kisi-kisi UN dimaksud.

2. Aplikasi **Videoscribe** dengan *software sparkol* materi Teorema Pythagoras.

Videoscribe merupakan video animasi tangan yang membuat sebuah gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan ini dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita tentang konsep suatu materi dalam bentuk video. Bahan ajar dengan *Sparkol Videoscribe* pada pelajaran matematika materi Teorema Pythagoras sangat menarik dan dapat

membuat peserta didik termotivasi dalam belajar karena media yang ditampilkan dengan software ini dapat dilengkapi dengan animasi dan dengan video ini kita hanya perlu memutar-kannya, di pause lalu jelaskan dan kemudian dapat di play – kan kembali.

Pembuatan *videocast* ini pada prinsipnya telah diupload pada system di youtube dan dapat dengan mudah di akses oleh khalayak umum dalam rangka pembelajaran.

3. Aplikasi **Android** sebagai media pembelajaran materi Teorema Pythagoras dengan *Brackets* dan *software XDK*

Adapun pembuatan media ini adalah diawali dengan merancang konten materi yang terlebih dahulu melalui seleksi pada program *brackets* yang telah ada lama pada aplikasi Internet . Lalu kemudian setelah selesai meng-upload software ini dilanjutkan dengan menginstall nya melalui system android yang ada dan biasanya juga melalui software XDK. Tujuan dari pembuatan media ini adalah agar peserta didik termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran dan dapat memanfaatkan android system yang ada pada HP siswa yang berujung pada pengaplikasian materi pelajaran di sekolah kapan saja dan dimana saja.

4. Aplikasi **Focusky** video pembelajaran matematika materi Fungsi dan Bangun Ruang Sisi Lengkung.

Focusky adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan efek "**Zoom dan Pan**" yaitu efek perbesaran dan pergeseran. Output dari aplikasi ini bisa berupa aplikasi EXE maupun video.

Manfaat dari aplikasi focusky sebagai media pembelajaran siswa khusus matematika dimana dengan aplikasi ini para siswa dapat dengan mudah dan menarik yaitu termotivasi untuk belajar dengan semangat, baik secara mandiri maupun terbimbing melalui aplikasi **Focusky**.

5. **Buku Digital** dengan *kvisoft flipbook maker* materi Fungsi dan Lingkaran.

Digital book dengan aplikasi *kvisoft Flip Book maker* merupakan media bahan ajar yang menarik karena siswa dapat belajar secara mandiri seperti membolak-balik buku menggunakan IT. Digital book pada materi Fungsi ini bertujuan agar siswa dapat menggali informasi baik itu materi maupun latihan/evaluasi yang berupa modul, tayangan video dan program *flash* yang termuat pada digital book, serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

6. Mengontrol perilaku siswa dengan aplikasi **Classdojo**

Aplikasi **Classdojo** adalah sistem untuk mengontrol perilaku siswa di sekolah berbasis android, untuk absensi siswa digital dan *story class*. Terhubung antara guru, siswa, wali kelas dan orang tua. Dengan menciptakan sistem di **Classdojo** ini maka untuk pengontrolan perilaku (sikap) siswa di sekolah dapat dilakukan dengan mudah, data tersimpan otomatis, dan tentu dapat dipertanggungjawabkan dengan baik dan benar.

KESIMPULAN

Pada akhirnya merujuk dari beberapa contoh aplikasi yang sudah dikembangkan oleh para pakar tersebut di atas terbersit pemikiran bahwa apa saja yang dilakukan oleh seorang guru ataupun tenaga pendidik adalah merupakan sebuah bentuk dedikasi yang kreatif dan inovatif dalam rangka mentransfer ilmu pengetahuan di berbagai kesempatan dengan memanfaatkan berbagai cara serta Teknik yang kreatif serta inovatif. Perlu kita pahami bersama pada era Milenial ini pembelajaran melalui diikat online ataupun media-media sosial lainnya adalah merupakan juga salah satu alternatif dari suatu upaya meraih kesempatan belajar diluar dari jam mengajar yang telah ada di Sekolah, dan itu semua membutuhkan proses perjuangan, keikhlasan untuk dapat mewujudkan impian para siswa kita.

Kesimpulan yang kemudian dapat kita tarik dari pembahasan diatas adalah dimana pembentukan sebuah kreativitas & inovasi tersebut adalah didasarkan pada :

- 1) Orientasi yang di wujudkan pada sebuah tindakan nyata di lapangan
- 2) Agar kreatifitas tersebut dapat diwujudkan dengan Membuat produk meskipun dalam rupa yang sederhana
- 3) Belajar kreatif dan inovatif yang dapat dimulai dengan menyatakannya dari hal-hal yang kecil dan sederhana
- 4) Kesempatan yang diperoleh melalui kreatifitas dan inovasi tersebut haruslah memiliki tujuan yang besar dan bermanfaat bagi siswa

5) Dalam Ber-kreasi dan ber-inovasi harus memiliki keberanian dalam menjabarkan konsep tersebut lalu kemudian secara tekun meng-uji coba hal-hal yang menjadi kreasi dan inovasi lalu jangan lupa untuk secara tekun pula me-revisi hal hal yang menjadi kesalahan fundamental konsep kita tersebut

6) Selanjutnya kita selaku pendidik harus mau belajar dari kegagalan yang ada karena kegagalan tersebut akan menjadi guru kita dalam mencapai keberhasilan

7) Tetap memegang teguh kedisiplinan yang tentu saja harus juga diikuti dengan aktivitas-aktivitas yang memiliki nilai khusus dan khas serta mau menghargai hasil kerja orang lain.

Daftar Pustaka

Kuratko, Donal F. and Richard M, Hodgets, (1995). *Entrepreneurship, A. Contemporary Approach*, 3rd ed, the Dryden Press

Mufari, (2009). *Kiat Mengembangkan Sikap Kreatif dan Inovatif*.

<https://mufari.files.wordpress.com/2009/10/modul-4-kreatif-dan-inovatif>

Sukani. (2014). *Membuat Digibook dengan Kvisoft Flip Book Maker*. Jakarta: Modul E-training Guru Melek IT.

(2014). *Membuat Peta Pikiran (Mind Map)*. Jakarta: Modul E-training Guru Melek IT.

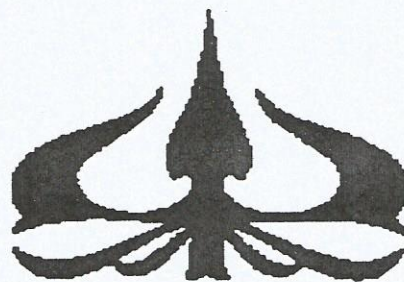
(2015). *Membuat akun di Videoscribe dan Log in di Sparkol*. Jakarta: Modul E-Training Guru Melek IT

(2016). *Pengenalan Aplikasi Focusky untuk Presentasi*. Jakarta: Modul E-Training Guru Melek IT

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN**

**PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
DAN INOVATIF SISWA PADA ERA DIGITAL**

Oleh: Dr. Renny Risqiani, SE.MM.



**UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
2019**

**PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
DAN INOVATIF SISWA PADA ERA DIGITAL**

Renny Risqiani
Universitas Trisakti

PENDAHULUAN

Schwab (2016) dalam bukunya yang berjudul *The Fourth Industrial Revolution* menegaskan bahwa saat ini dunia berada pada awal suatu revolusi yang secara mendasar mengubah cara manusia bekerja dan berkomunikasi dengan orang lain (Suciati 2018). Serangkaian teknologi baru telah merasuki kehidupan manusia, mempengaruhi dan mengubah kebiasaan dan tata cara kehidupan, serta mengakselerasi perkembangan ilmu pengetahuan. Perubahan tersebut merupakan tanda terjadinya Revolusi industri yaitu jika terdapat moment penting yang dapat merubah perilaku manusia serta dapat mengubah kondisi kerja dan gaya hidup masyarakat. Setiap temuan teknologi baru selalu berpotensi menjadi batu pijakan terhadap teknologi terdahulu. Pada Revolusi Industri 1.0 yang dimulai tahun 1784 ditandai oleh mesin uap dan mesin produksi mekanis. Revolusi Industri 2.0 dimulai pada abad ke 19 ditandai dengan penemuan listrik, proses produksi massal dan pembagian kerja. Revolusi Industri 3.0 dimulai pada tahun 1970-an ditandai dengan elektronik, information teknologi dan otomatisasi produksi. Perubahan drastis terjadi setiap saat dengan cepat. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi untuk industri, artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan yang semakin berkembang saat ini, internet of things, human-machine interface, teknologi robotik dan sensor, serta teknologi percetakan tiga dimensi (3D). Kelima teknologi tersebut menjadi tanda bahwa di era ini industri akan memasuki dunia virtual serta penggunaan mesin-mesin automasi yang terintegrasi dengan jaringan internet.

Dampak dari revolusi industri 4.0 yang terkait dengan dunia digital (era digital) tidak hanya dirasakan dalam bidang industri, kesehatan dan bisnis tetapi juga dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, membutuhkan kesiapan untuk menggunakan teknologi, perubahan kebiasaan dan pola belajar, serta perubahan sikap terhadap ilmu pengetahuan. Perubahan tersebut membutuhkan orientasi

baru yaitu pendidikan yang menekankan pada kreativitas, inisiatif, inovatif, komunikasi dan kerjasama. Pembelajaran di era digital menuntut keahlian guru untuk menerapkan solusi yang tepat terhadap berbagai permasalahan dan juga menuntut kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka perlu pemahaman bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovatif siswa pada era digital?

PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang terjadi saat ini memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pembelajaran baik guru maupun siswa atau peserta didik

Perubahan yang terjadi pada siswa meliputi cara berpikir (*the ways of thinking*), cara belajar (*the ways of learning*) dan cara bersikap (*the ways of behave*) ((Ridha, 29 Januari 2018 ; Menjadi Guru di era digital). Di dalam era digital ini siswa dapat belajar menggunakan berbagai cara dan berbagai sumber, sehingga guru harus dapat menemukan pendekatan yang dapat dipakai dalam membantu peserta didiknya untuk belajar secara efektif. Fokus perhatian guru saat ini adalah bagaimana agar para siswa dapat belajar dan menikmati proses pembelajaran sesuai dengan kondisi saat ini. Sekolah dan guru perlu keluar dari 'zona aman' untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan dan keterampilan yang tinggi, kritis, kreatif, inovatif dan menjadi pembelajar seumur hidup (*life-long learning*) (Suciati, 2018).

Di era digital guru perlu memahami bagaimana cara peserta didiknya belajar dan mencari yang terbaik di antara berbagai pilihan tersebut dengan cara memahami bagaimana kemampuan, kebutuhan dan kekuatan masing-masing individu peserta didiknya Pembelajaran kreatif merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan dalam mewujudkan tuntutan era digital pendidikan saat ini. Metode pembelajaran kreatif memiliki dua makna, pembelajaran kreatif dan membelajarkan kreatif. Perbedaan kedua hal ini adalah, pembelajaran kreatif lebih melibatkan peranan guru dalam membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik bagi peserta didik, lebih efektif dan menggunakan pendekatan imajinatif. Sebaliknya kalau membelajarkan kreatif lebih menekankan kemampuan guru dalam mengidentifikasi kekuatan kreatifitas peserta

didiknya, memperkuat daya kreatifnya dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mewujudkannya.

Proses pembelajaran di dalam kelas menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dengan gurunya, dengan temannya untuk membangun dan mengorganisasi pengetahuan, melibatkan diri dalam penelitian, belajar menulis dan menganalisis serta mampu mengkomunikasikan apa yang mereka alami sebagai suatu pemikiran baru sebagai wujud pengalaman sesuai dengan usia mereka.

Manurut Sanjaya (2006) dan Wartomo (2016) , peran guru dalam pembelajaran era digital ada tujuh yakni:

1. Guru sebagai sumber belajar; peran ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran. Guru harus sigap dan cepat tanggap ketika siswa bertanya, guru akan dapat langsung menjawabnya dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswanya;
2. Guru sebagai fasilitator; peran guru dalam memberikan pelayanan kepada siswa untuk dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien;
3. Guru sebagai pengelola; dalam proses pembelajaran, guru berperan untuk memegang kendali penuh atas iklim dalam suasana pembelajaran. Guru haruslah menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan nyaman;
4. Guru sebagai demonstrator; yaitu guru yang berperan untuk menunjukkan sikap-sikap yang akan menginspirasi siswa untuk melakukan hal yang sama, bahkan lebih baik;
5. Guru sebagai pembimbing; perannya sebagai seorang pembimbing guru harus dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai cita-cita dan impian siswa tersebut;
6. Guru sebagai motivator; proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi didalam dirinya. Oleh karena itu, guru juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi dan semangat dalam diri siswa untuk belajar;
7. Guru sebagai elevator; setelah melakukan proses pembelajaran, guru haruslah mengevaluasi semua hasil yang telah dilakukan selama proses pembelajaran

Betapa pentingnya peran guru dalam mendidik siswa di era digital ini sehingga guru diharapkan dapat menjadi role model atau contoh yang baik untuk dapat memberikan kepercayaan, keterbukaan, ketekunan dan komitmen dalam menghadapi perubahan zaman sehingga dapat menghasilkan calon-calon pemimpin bangsa yang dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Sanjaya, Wina (2012). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Suciati (2018). Pengembangan kreativitas inovatif melalui pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan*, Volume 19, Nomor 2, September 2018, 145-154

Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.

Wartomo (2016). Peran guru dalam pembelajaran era digital. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII. Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016
https://www.academia.edu/37041497/PERAN_GURU_DALAM_PEMBELAJARAN_ERA_DIGITAL_Wartomo

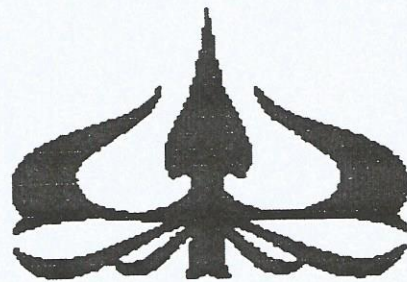
<https://edukasi.kompas.com/read/2018/10/03/17521731/milenial-siap-siap-sambut-revolusi-industri-40>. Anissa Dea Widiarini

<https://news.okezone.com/read/2018/04/10/1/1884615/inovasi-dan-kreativitas-tuntutan-utama-pendidikan-zaman-now>

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN**

**PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENGAJAR PADA ERA DIGITAL**

Oleh: B. Medina Nilasari, SE.MM.



**UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
2019**

PENGUNAAN MEDIA SOSIAL
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGAJAR PADA ERA DIGITAL
Oleh B. Medina Nilasari SE, MM

Media sosial memiliki beberapa pengertian:

1. Menurut Ahlqvist, Halonen dan Heinonen (2008) dalam Sulianta (2015), Interaksi sosial antara manusia dalam memproduksi, berbagi dan bertukar informasi, hal ini mencakup gagasan dan berbagi konten dalam komunitas virtual.
2. Menurut Andreas dan Michael (2010) dalam Sulianta (2015), media sosial adalah kelompok dari aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi web versi 2.0 yang memungkinkan terciptanya website yang interaktif.
3. Menurut Pride, Huges dan Kapoor (2017:402), *“social media represent the online interactions that allow people and business to communicate and share ideas, personal information, and information about products and services”*.

Secara umum, pengertian media sosial adalah sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun dengan dasar teknologi dan ideologi web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content. Dengan kata lain media sosial mengacu pada penggunaan teknologi berbasis web guna mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Sederhananya, media sosial adalah tentang orang, tentang budaya dan partisipasi, yang berarti bahwa orang sekarang dapat mendiskusikan, memberi suara, membuat, menghubungkan, dan melakukan advokasi jauh lebih mudah dari sebelumnya.

Di era digital seperti sekarang ini, media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari hidup kita. Mungkin ada sebagian kecil dari kita yang menilai media sosial tidak bermanfaat, namun sebagian besar dari kita memanfaatkan media sosial untuk berbagai tujuan seperti bisnis, politik, pemasaran, pendidikan, dan lain-lain. Adapun beberapa kelebihan media sosial dibandingkan dengan media komunikasi lainnya diantaranya adalah akses yang mudah, biaya yang murah, cepat, interaktif, jangkauan yang luas, dan dapat diakses dalam jangka waktu yang lama.

Pengaruh penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan

Dalam dunia pendidikan media sosial merupakan salah satu media yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran atau komunikasi pendidikan. Penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan kini semakin meningkat guna menunjang pembelajaran. Hal ini dikarenakan media sosial memiliki karakteristik media pembelajaran atau ciri-ciri media pembelajaran seperti mudah diakses, interaktif, dan lain-lain. Penggunaan media sosial pada umumnya dapat memberikan pengaruh, baik bagi diri individu maupun organisasi. Demikian pula dengan penggunaan media sosial di dunia pendidikan.

Beberapa pengaruh penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan yang bersifat positif diantaranya adalah:

1. Memperoleh dan menambah pengetahuan

Pengaruh media sosial dalam dunia pendidikan yang pertama adalah membantu siswa dalam memperoleh dan menambah pengetahuan baru.

2. Mengenal dan memsiswai teknologi

Pengaruh media sosial dalam dunia pendidikan berikutnya adalah membantu siswa untuk mengenal dan memsiswai teknologi.

3. Metode pembelajaran dilakukan secara daring

Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi dalam dunia pendidikan mempengaruhi metode pembelajaran yang diterapkan. Kini semakin banyak perguruan tinggi atau bimbingan belajar yang menggunakan metode pembelajaran secara daring atau *e-learning*.

4. Mengatur kegiatan pembelajaran

Terkait dengan metode baru dalam proses pembelajaran, pembelajaran melalui media sosial memberikan kendali penuh siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang berbasis media sosial menempatkan kendali pembelajaran pada tangan siswa itu sendiri.

5. Berinteraksi dengan pengguna lainnya

Media sosial memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain ataupun berinteraksi dengan guru atau ahli-ahli lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru atau berdiskusi. Hal ini dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun karena berbagai bentuk media sosial dapat digunakan pada komputer ataupun telepon pintar.

6. Membentuk komunitas daring baru

Media sosial dalam dunia pendidikan dapat membantu siswa untuk membentuk komunitas baru. Media sosial digunakan siswa pada umumnya untuk berteman dengan mereka yang memiliki kesamaan pemikiran, hobi, dan minat terhadap sesuatu. Hal ini dapat membangun komunitas daring baru dan melakukan berbagai kegiatan yang positif dan bermanfaat.

7. Mengembangkan keterampilan dan bakat yang dimiliki

Media sosial memiliki peran yang sangat besar untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki. Contohnya, seorang anak yang dapat bernyanyi dengan sangat baik, merekamnya dengan video, mengunggah video tersebut ke media sosial, dan membagi video tersebut dengan teman-temannya dan publik dapat membantunya ditemukan oleh produser ternama dan mengundangnya untuk rekaman membuat album atau mengajaknya mengikuti ajang pencarian bakat.

8. Menggali kreativitas

Media sosial tersedia dalam berbagai bentuk. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat menggali kreativitas. Misalnya, siswa yang memiliki kemampuan menulis akan menciptakan blog pribadi dan memperdalam kemampuannya menulis.

Sedangkan beberapa pengaruh penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan yang bersifat negatif, diantaranya adalah :

1. Mengurangi kemampuan menulis yang benar

Beberapa media sosial memiliki keterbatasan ruang untuk menulis dengan kata-kata yang lengkap. Misalnya twitter yang tidak lebih dari 140 karakter membuat siswa harus mengekspresikan ide atau gagasannya dengan menyingkat kata.

2. Mengurangi perhatian terhadap materi pembelajaran

Aktifnya siswa dalam menggunakan media sosial dapat mengurangi perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Perhatian yang teralihkan ini dapat mengganggu proses pembelajaran dan berdampak pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi yang nantinya mengarah pada anjloknya prestasi akademis.

3. Mengurangi kemampuan memperoleh informasi yang lengkap dan akurat

Saat berinteraksi dengan orang lain di dunia maya, banyak sekali berseliweran informasi yang perlu dipertanyakan kebenarannya. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui media sosial maka akan semakin berkurang waktu

yang dimiliki untuk mencari dan memperoleh kebenaran informasi yang diperoleh saat interaksi.

4. Mengurangi sosialisasi dengan orang lain di dunia nyata

Media sosial hadir sebagai media komunikasi modern yang memungkinkan siswa atau siapa pun dapat berinteraksi dengan orang lain dari seluruh dunia. Namun, semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bersosialisasi dan berinteraksi di dunia maya membuat semakin berkurangnya waktu yang digunakan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Ia akan kesulitan untuk membaca bahasa tubuh dalam komunikasi yang selalu melekat saat komunikasi secara tatap muka. Akibatnya, ia menjadi kurang dapat berkomunikasi secara efektif dalam komunikasi tatap muka.

5. Menjadi tidak waspada dan tidak hati-hati

Media sosial memungkinkan siswa untuk berteman dengan siapa saja. Memiliki jumlah teman yang banyak memang menyenangkan namun tidak demikian jika berteman di dunia maya. Perlu diingat bahwa tidak semua akun media sosial yang ada adalah asli pemiliknya. Artinya, banyak akun palsu yang bertebaran di dunia maya dan hal inilah yang perlu diwaspadai oleh siswa.

6. Mengurangi keterampilan berkomunikasi secara tatap muka

Kehadiran media sosial dalam jagad komunikasi antar manusia telah memberikan dampak besar terhadap pola komunikasi antar manusia khususnya komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi. Dengan kata lain, media sosial memberikan pengaruh terhadap pola interaksi individu dan hal ini juga merupakan salah satu contoh pengaruh media dalam interaksi individu. Media sosial memang ampuh dalam membantu siswa pemalu untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya atau orang lain. Namun hal ini dapat berdampak pada keterampilan komunikasi secara langsung atau tatap muka. Jika siswa pemalu kerap menggunakan media sosial untuk berinteraksi dan mengekspresikan dirinya maka hal ini dapat membuatnya merasa terasing di dunia nyata dan bahkan dapat meningkatkan kecemasan komunikasi karena takut bertemu dengan siswa lainnya atau orang-orang.

7. Menjadi kecanduan

Sesuatu yang sifatnya berlebihan tentu tidak akan berdampak baik. Begitupun dengan penggunaan media sosial yang berlebihan. Penggunaan media sosial yang tanpa batas

dan tanpa ingat waktu dapat membuat siswa menjadi kecanduan. Menjadi kecanduan dalam menggunakan media sosial merupakan salah satu dampak negatif dari media sosial. Hal ini dapat mengalihkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan kegiatan lainnya di dunia nyata. Kecanduan terhadap media sosial ini juga dapat mengganggu kesehatan.

8. Mengganggu kesehatan

Penggunaan media sosial secara berlebihan oleh siswa dapat mengganggu kesehatan siswa. Siswa yang mengakses media sosial secara terus menerus tanpa menghiraukan waktu dapat menyebabkan gangguan pada mata, rasa sakit pada punggung dan bahkan dapat menyebabkan kematian akibat duduk dalam posisi yang sama selama berjam-jam.

9. Menjadi alat atau sarana perundungan secara daring atau *cyberbullying*

Pengaruh media sosial dalam dunia pendidikan yang terakhir adalah menjadi alat perundungan. Selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa, media sosial juga kerap disalahgunakan oleh siswa untuk melakukan perundungan secara daring atau *cyberbullying* terhadap siswa lainnya.

Alasan penggunaan media sosial untuk pendidikan

Walaupun terdapat pengaruh negatif pada penggunaan media sosial, namun perubahan era digital saat ini dengan banyaknya teknologi baru dan perkembangan jaringan sosial, masih ada banyak alasan bagi semua orang, termasuk siswa untuk menggunakan media sosial. Berikut sejumlah alasan penggunaan media sosial untuk pendidikan:

1. Menciptakan komunitas.

Media sosial membantu memusatkan pengetahuan kolektif seluruh kelas untuk membuat kegiatan belajar dan berkomunikasi menjadi lebih efisien. Contohnya:

- Memulai daftar kontak kelas untuk berkolaborasi dan saling membagikan tips-tips siswaan tertentu.
- Mengundang guru yang menggunakan media sosial untuk bergabung dengan kelompok belajar sehingga bisa memberi masukan.

2. Melanjutkan pembahasan siswaan.

Memulai jaringan kelompok belajar kolaboratif bisa menghemat waktu dan tenaga banyak orang. Siswa dapat menggunakan Google Hangout untuk memfasilitasi mereka ketika belajar kelompok. Siswa yang ingin mengajukan pertanyaan kepada para ahli,

dapat memanfaatkan Twitter atau Jelly untuk membangun koneksi melalui pertukaran pertanyaan atau jawaban antar pengguna.

3. Mengatur sumber pembelajaran.

Media sosial dapat membantu untuk menjaga semua informasi agar terorganisir dan mudah diakses. Dengan media sosial, maka data yang siswa miliki akan aman, akurat dan bisa saling dibagikan dengan menggunakan Pinterest atau Tumblr. Jika dokumen yang dibutuhkan tidak atau belum di posting ke media sosial, gunakan Google Drive untuk mengumpulkan materi pembelajaran. Selain itu siswa juga bisa menggunakan layanan berbagi konten seperti Google Docs untuk tugas kelompok. Fitur tersebut membantu siswa dalam mengorganisir kelompok dan tugas menjadi lebih mudah.

4. Mendukung materi pembelajaran.

Media sosial dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan untuk memperkuat atau memperluas pembelajaran siswa. Misalnya: You Tube membantu menyediakan video bagi siswa secara audio visual ketika dibutuhkan untuk memperjelas materi pembelajaran. Media sosial memungkinkan siswa mengirimkan bermacam-macam dokumen seperti video, voice note, gambar, data dan lainnya.

5. Bertambahnya wawasan.

Para siswa yang merupakan pengguna media sosial secara langsung saling memberikan dan menerima beragam informasi. Mereka membagikan tips dan trik, dan informasi yang berguna untuk bahan siswa. Kemampuan mereka untuk mengakses, menganalisa, menahan dan berbagi informasi kian meningkat seiringnya berjalannya waktu.

6. Kemampuan marketing media sosial.

Berkembangnya media sosial menciptakan dunia marketing baru, dimana membutuhkan orang profesional atau ahli untuk membangun lapangan bisnis. Ketika para pengguna media sosial bergabung dalam lingkup tersebut, maka secara langsung mereka memberikan keahlian mereka. Media sosial secara tidak langsung mempersiapkan para pekerja muda untuk menjadi pelaku marketing yang hebat.

7 jejaring sosial untuk media belajar siswa

Jika biasanya siswa menggunakan media sosial hanya diwaktu senggang, kini para siswa mulai beralih untuk memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya dipakai untuk belajar bersama, para siswa juga bisa menjalin

hubungan dengan industri yang mereka minati, dan ini sangat membantu untuk memasuki dunia kerja dimasa depan. Di bawah ini merupakan tujuh cara siswa memanfaatkan platform media sosial dengan sebaik-baiknya.

1. Tugas Kelompok – Grup Facebook.

Siswa yang mengikuti kursus tertentu dapat memanfaatkan fitur grup di Facebook untuk mendiskusikan konsep dan isu yang relevan sesuai dengan pendidikan mereka. Selain untuk berdiskusi dan berkolaborasi, di grup Facebook ini para siswa bisa berbagi tips dan trik dalam belajar. Dengan mengundang para profesional pendidikan dari berbagai mata pelajaran, para member grup bisa membuka forum diskusi untuk membahas tugas atau proyek bersama.

2. Konferensi Video Kelas – Google Hangouts

Google Hangouts merupakan platform untuk melakukan chat video dengan orang banyak dalam waktu yang bersamaan. Dengan Google Hangouts, siswa yang tidak bisa hadir di kelas masih tetap bisa mendapatkan pelajaran dari jarak jauh dan masih bisa berpartisipasi dalam kelas. Diluar jam belajar, para siswa juga bisa membentuk konferensi video untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran.

3. The Flipped Classroom - Youtube

The Flipped Classroom adalah konsep baru yang mengubah cara mengajar konvensional menjadi lebih efisien dengan memanfaatkan platform Youtube. Para siswa bisa mencari materi sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Materi yang didapat dari Youtube ini bisa dibawa ke dalam kelas sebagai bahan diskusi maupun menjawab pertanyaan yang belum terjawab. Metode ini dinilai lebih efektif karena para siswa bisa merefleksikan secara langsung materi yang telah didapat dari Youtube.

4. Jaringan Industri – LinkedIn

Jejaring sosial tidak hanya berguna untuk pendidikan saja, namun bisa juga dimanfaatkan untuk mempersiapkan karir dimasa depan. Jejaring sosial menawarkan banyak cara untuk terhubung dengan beragam orang, misalnya saja situs LinkedIn. LinkedIn memberikan fasilitas penggunaannya untuk mencari pekerjaan yang relevan sesuai dengan latar pendidikan dan minat yang diambil. Disini para siswa bisa memasukkan data diri dan menambah relasi dari berbagai kalangan, baik itu teman ataupun kalangan pekerja Industri.

5. Q & A – Twitter / Reddit

Ketika siswa membutuhkan informasi lebih lanjut tentang topik studi, dua situs yang bisa dimanfaatkan diantaranya adalah Twitter dan Reddit. Banyak para profesional dibidang pendidikan menggunakan situs ini untuk membuka sesi tanya jawab dengan para followers nya, baik itu untuk memberikan pengetahuan tambahan atau tips trik menghadapi pendidikan jenjang selanjutnya. Di sisi lain, Reddit merupakan sebuah forum yang memungkinkan para siswa untuk memposting pertanyaan atau mengomentari postingan orang lain. Reddit juga bisa dijadikan sebagai tempat diskusi yang asyik, karena semakin banyak tanggapan maka semakin banyak pengetahuan yang kita dapat.

6. Penelitian dan Debat – Quora

Quora adalah jejaring sosial yang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan pengetahuan melalui sharing informasi. Siswa yang perlu meneliti topik tertentu hanya dapat mengakses opini dan studi sesuai dengan minat yang telah ditetapkan. Tidak hanya untuk menemukan pertanyaan dan jawaban, mereka juga dengan mudah bisa mengakses banyak konten dari para ahli di berbagai Industri, sehingga mereka mendapat pengetahuan yang komprehensif untuk digunakan dalam penelitiannya.

7. Pengembangan Kesenian dan Kerajinan Tangan – Pinterest

Selain didalam kelas, siswa harus mencari cara untuk mengembangkan keterampilan seni dan kerajinan. Pinterest merupakan situs yang cocok untuk menjadi sumber informasi seputar topik artistik dan kreatif. Pinterest juga bisa dijadikan inspirasi untuk kegiatan yang berhubungan dengan seni karena kontennya yang sangat beragam dan terkumpul dari seluruh belahan dunia.

Menurut Bovee dan Thill (2017), menulis untuk media sosial membutuhkan pendekatan yang berbeda dengan media tradisional. Media sosial telah mengubah hubungan antara pengirim dan penerima, sehingga sifat pesan perlu diubah juga. Kiat untuk membuat konten yang sukses untuk media sosial adalah sebagai berikut (Bovee dan Thill, 2017): (1). Ingat bahwa ini adalah percakapan, bukan ceramah atau promosi penjualan. (2). Menulis secara informal tapi tidak sembarangan. (3). Buat judul utama yang ringkas, spesifik dan informatif. (4). Terlibat dan tetap terlibat. Media sosial membuat beberapa pengguna merasa gugup karena tidak memiliki kontrol terhadap pesan, namun jangan bersembunyi dari kritikan. (5). Jika perlu mempromosikan sesuatu, lakukan secara tidak langsung. (6). Jadilah transparan dan jujur. (7). Pikirkan sebelum memposting, asumsikan bahwa setiap pesan yang diposting dapat dibaca oleh orang-orang yang jauh melampaui audiens asli.

Sumber pustaka:

Bovee, C, & Thill, J. V. 2016. *Business Communication Today* (Thirteenth edition), Pearson.

Nursyifa, A. 2017. Diakses pada <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2017/06/06/7-iejaring-sosial-untuk-media-belajar-siswa-402597><https://pakarkomunikasi.com/pengaruh-media-sosial-dalam-dunia-pendidikan> tanggal 17 April 2019.

Pride, W., Huges, R. J., & Kapoor, J. R. 2017. *Foundation of Business* (Fifth edition), Cengage Learning.

Rebecca. 2016. Diakses pada <https://www.progresstech.co.id/blog/manfaat-media-sosial-pelajar/> tanggal 17 April 2019.

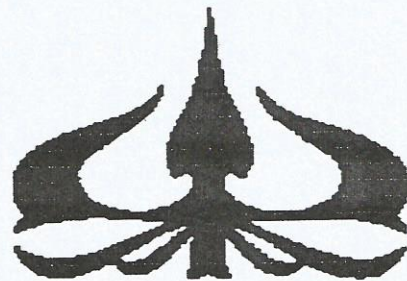
Suliantha, F. 2015. *Keajaiban Sosial Media: Fantastis Menumbuhkan Visitor, Circle, Lines, Koneksi, Retweet, dan Follower*, Kompas Gramedia: PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

<https://pakarkomunikasi.com/pengaruh-media-sosial-dalam-dunia-pendidikan>

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN**

**SUMBER-SUMBER INOVASI GURU DALAM MENGAJAR
DAN MEMBIMBING SISWA PADA ERA DIGITAL**

Oleh: Nico Lukito, SE.MM



**UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
2019**

Sumber-Sumber Inovasi Guru Dalam Mengajar dan Membimbing Siswa Pada Era Digital

Inovasi = Konsepsi + Penemuan + Pemanfaatan

(Jane Henry Dan David Walker : “*Managing Innovation*”)

- **Konsepsi** : merujuk kepada sebuah ide baru.
- **Penemuan** : mengacu kepada ide baru yang diubah menjadi kenyataan.
- **Pemanfaatan** : berarti penerimaan yang luas atau keuntungan yang dihasilkan dari penemuan.

Proses Inovasi

- Inovasi berasal dari kesadaran, keinginan untuk mencari kesempatan baru.
- Inovasi adalah gabungan antara pemikiran dan pandangan, sehingga
- Seorang inovator harus ke lapangan untuk melihat, bertanya dan belajar.

Beberapa pengertian dari inovasi:

- Mengerjakan hal-hal baru (Ted Levitt)
- Kemampuan untuk menerapkan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperkaya kehidupan orang-orang.
- Inovasi tercipta karena adanya daya kreativitas yang tinggi
- Mengembangkan teknologi baru.
- Menemukan pengetahuan baru.

Jenis-Jenis Inovasi.

Terdapat 3 jenis inovasi yaitu :

1. Inovasi terobosan merupakan inovasi yang luar biasa unik ini sering membentuk struktur dimana inovasi suatu bidang dikembangkan dimasa depan. Contohnya mesin uap, komputer, pesawat terbang, mobil, internet dan nanoteknologi.
2. Inovasi teknologi yaitu inovasi yang muncul lebih sering bila dibandingkan dengan inovasi terobosan dan pada umumnya tidak berada pada tingkat yang sama dengan penemuah ilmiah dan kemajuan. dan inovasi ini benar-benar

menawarkan kemajuan di area produk atau pasar. Contohnya komputer pribadi, jam tangan flip yang dapat memuat foto pesan suara dan teks, dan pesawat jet.

3. Inovasi biasa merupakan inovasi yang sering muncul dan inovasi yang jumlahnya lebih banyak biasanya mengembangkan inovasi teknologi menjadi produk atau jasa yang lebih baik atau inovasi yang memiliki daya tarik pasar yang berbeda.

Tren-tren saat kini:

Wearable trend, green trend, payments, maker trend, mobile trend, health trend dan internet of things.

1. *Wearable trend* adalah fenomena yang melekat dengan keseharian manusia seperti *trend teknologi* yang mempermudah aktivitas manusia dan memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. *Green trend* adalah bisnis di area ini adalah seperti efisiensi energi dan penyimpanan data, *software, e-commerce* dan komponen-komponen elektronik. pemanfaatan trend ramah lingkungan untuk menciptakan kesempatan usaha.
3. *Payments* Uang dan pengaturannya dapat menciptakan peluang untuk menjadi sebuah industri bisnis. Industri yang dimaksud seperti jasa peminjaman uang dalam memperoleh suatu produk contohnya kartu kredit yang bisa digunakan dalam berbagai pembayaran dan transaksi keuangan lain. Juga telah ditemukan industri yang menyediakan layanan untuk mendeteksi pengelapan keuangan.
4. *Maker trend* adalah *trend* dimana memperdayakan manusia menjadi maker tidak hanya menjadi konsumen.
5. *Mobile trend* adalah *trend* penggunaan *mobile phone* dalam berbagai aktivitas manusia hal ini memungkinan munculnya industri-industri yang mengeluarkan produk *mobile phone*.
6. *Health trend* adalah kepedulian tentang kesehatan adalah salah satu trend terpopuler saat ini yang akan terus berlanjut kebeberapa dekade berikutnya sebagai akibat populasi dunia semakin meningkat.trend ini menciptakan kesempatan bagi enterprenur seperti produk kecantikan,produk kesehatan,fitness center. Contohnya *green mountain digital* adalah salah satu *social network* bagi pencinta alam.
7. *Internet of things* adalah kondisi saat ini dimana manusia sangat bergantung kepada internet dalam waktu dekat segala interaksi manusia di hubungkan

dengan internet, hal ini berpotensi bagi pengusaha untuk menciptakan produk baru yang tidak terbayangkan sebelumnya, yang menguntungkan dengan penggunaan *transmitter wifi* yang tertanam hingga pada suatu saat internet itu seolah-olah hilang, hal itu terjadi karena internet itu sebenarnya melekat pada diri manusia.

Metode-Metode Untuk Menghasilkan Ide.

Kelompok fokus (*focus groups*), Tukar pikiran (*brainstorming*), dan Analisis kumpulan masalah (*problem inventory analysis*).

1. Kelompok Fokus (*Focus Groups*)

Metode ini merupakan metode dimana kelompok yang terdiri atas individu-individu yang memberikan informasi dalam format yang tersusun. Terdapat seorang moderator memimpin sekelompok orang melalui sebuah diskusi terbuka dan komprehensif daripada sekedar mengajukan pertanyaan-pertanyaan guna mencoba mendapatkan respon partisipan., moderator kelompok tersebut memfokuskan diskusi kelompok, baik dalam gaya yang direktif maupun non direktif. Selain menghasilkan ide-ide baru, kelompok fokus merupakan metode yang sangat bagus untuk menyaring ide-ide dan konsep-konsep awal.menggunakan salah satu dari beberapa prosedur yang ada, hasilnya dapat dianalisis secara kuantitatif, menjadikan kelompok fokus sebuah metode yang bermanfaat untuk menghasilkan ide-ide produk baru.

2. Tukar Pikiran (*Brainstroming*)

Metode ini memungkinkan distimulasinya orang-orang agar memperlihatkan kreativitas yang lebih baik melalui pertemuan dengan orang lain dan partisipasi dalam pengalaman-pengalaman kelompok yang terorganisasi. Ide bagus memiliki frekuensi kemunculan yang lebih besar ketika metode tersebut berfokus pada produk atau area pasar tertentu. Sesi tukar pikiran harus menyenangkan dengan tidak adanya satu orang punyang mendominasi atau mengahlangi jalannya diskusi Metode ini memliki empat peraturan yang harus dipatuhi:

- a. Tidak diperbolehkan adanya kritik dari siapapun dalam kelompok tersebut
- b. Keadaan yang bebas dan tidak terhambat sangatlah didukung, semakin gila ide tersebut, semakin baik.
- c. Kuantitas ide sangat diinginkan.

- d. Kombinasi dan perbaikan ide-ide sangat didukung
3. Analisis Kumpulan Masalah (*problem inventory analysis*)

Metode ini menggunakan individu-individu dalam cara yang sejalan dengan kelompok-kelompok fokus untuk menghasilkan ide-ide produk baru. Selain menghasilkan ide-ide baru, pelanggan diberi sebuah daftar masalah dalam kategori produk umum. Kemudian, pelanggan diminta untuk mengidentifikasi dan mendiskusikan produk-produk yang memiliki masalah khusus dalam kategori tersebut. Metode ini juga dapat digunakan untuk menguji sebuah ide produk baru. Hasil dari analisis kumpulan produk harus dievaluasi secara teliti karena hasil-hasil tersebut mungkin tidak benar-benar mencerminkan peluang bisnis yang baru. Guna menjamin hasil terbaik, analisis kumpulan masalah harus digunakan untuk mengidentifikasi ide-ide produk untuk evaluasi lebih lanjut.

Penyelesaian Masalah Secara Kreatif

Kreativitas dapat dimunculkan, ide-ide dan inovasi-inovasi yang kreatif dibangkitkan dengan menggunakan salah satu dari teknik-teknik penyelesaian masalah secara kreatif (*creative problem solving*) diantaranya yaitu:

1. Tukar Pikiran

Teknik dapat menjadi cara efektif untuk memunculkan berbagai ide tentang suatu masalah dalam kerangka waktu untuk memunculkan berbagai ide tentang suatu masalah dalam kerangka waktu yang terbatas melalui kontribusi para partisipan secara spontan. Teknik ini lebih baik dimulai dengan satu pernyataan masalah tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit. Dalam hal ini para partisipan dilarang untuk mengkritik atau mengevaluasi selama sesi tukar pikiran berlangsung.
2. Tukar Pikiran Secara Terbalik (*Reverse Brainstorming*)

Teknik ini sangat mirip dengan teknik sebelumnya, namun dalam teknik ini seseorang diperbolehkan memberi kritik. Teknik dapat digunakan efektif sebelum teknik-teknik kreatif yang lain menstimulasi pemikiran inovatif. Proses tersebut biasanya melibatkan identifikasi sisi negatif dari sebuah ide, diikuti dengan sebuah diskusi tentang cara-cara untuk seorang individu untuk bersikap kritis mengenai satu ide daripada memunculkan ide baru.
3. Tukar Pikiran Secara Tertulis (*brainwriting*)

Teknik adalah pemunculan ide secara tertulis dan dalam diam oleh sekelompok orang. Para partisipan menuliskan ide-ide mereka di formulis khusus atau kartu

yang diedarkan di kelompok tersebut, yang biasanya terdiri atas enam anggota. Setiap anggota kelompok menhusulkan dan menuliskan tiga ide dalam waktu lima menit. Formulir tersebut diteruskan ke orang yang berdekatan, yang menuliskan tiga ide baru, dan seterusnya, sampai ke semua partisipan. Seorang pemimpin mengawasi interval waktu dan dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu yang diberikan kepada para partisipan. Sebagai variasi teknik ini, lembaran tersebut bisa diedarkan melalui *e-mail*

4. Metode Gordon (*Gordon Method*)

Teknik ini untuk mengembangkan berbagai ide baru ketika individu tidak sadar akan masalahnya, dimana teknik ini dimulai dengan anggota-anggota kelompok yang tidak mengetahui secara persis sifat masalah yang ada lalu menyebutkan konsep umum yang berhubungan dengan masalah. Kelompok merespon dengan cara mengungkapkan sejumlah ide. Kemudian sebuah konsep dikembangkan, yang diikuti dengan konsep-konsep yang berkaitan, melalui bimbingan pengusaha tersebut. Kemudian, masalah yang sebenarnya diungkap, memungkinkan kelompok tersebut memberikan usulan untuk implementasi atau perbaikan solusi akhir. Hal ini menjamin bahwa solusinya tidak akan ditutupi oleh ide-ide yang telah dipertimbangkan dan pola-pola perilaku sebelumnya.

5. Metode Daftar (*Check List*)

Dalam teknik ini, ide baru dikembangkan melalui daftar persoalan atau usulan yang berkaitan. Pengusaha dapat menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan tersebut untuk memandu arah pengembangan berbagai ide yang sama sekali baru atau pemusatan area-area "ide" tertentu. Daftar ini mungkin berupa dalam bentuk apapun dengan panjang yang tidak ditentukan.

6. Asosiasi Bebas

Teknik ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan suatu pandangan yang sama sekali baru terhadap suatu masalah. Pertama, sebuah kata atau frasa yang berhubungan dengan masalah tersebut ditulis, kemudian kata atau frasa yang lain dan yang lainnya lagi, dengan setiap kata baru menghasilkan tambahan sesuatu yang baru untuk proses pemikiran yang tanpa henti, sehingga demikian menciptakan rantai ide yang berakhir dengan munculnya ide produk baru.

7. Hubungan Yang Dibuat-Buat (*force relationship*)

Teknik ini adalah pembuatan hubungan antara beberapa kombinasi produk. Proses ini merupakan sebuah teknik yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan

tentang berbagai objek atau ide dalam suatu upaya untuk mengembangkan ide baru. Kombinasi yang baru dan konsep akhir, dikembangkan melalui proses lima langkah:

- 1) memisahkan elemen-elemen dari masalah tersebut.
- 2) Mencari hubungan antara elemen-elemen tersebut.
- 3) Mencatat hubungan-hubungan tersebut dengan berurutan.
- 4) Menganalisis hubungan-hubungan akhir untuk mencari ide-ide atau pola-pola.
- 5) Mengembangkan ide-ide baru dari pola-pola ini.

8. Metode Buku Catatan Kolektif (*collective notebook method*)

Dalam Teknik ini, dibagikan sebuah buku catatan kecil yang dapat dimasukkan ke dalam kantong yang berisi sebuah pernyataan masalah, halaman-halaman kosong, dan data latar belakang yang berkaitan. Para partisipan memikirkan masalah tersebut serta solusi-solusinya, mencatat ide-ide setidaknya satu kali, tetapi lebih disukai tiga kali, dalam satu hari, pada akhir minggu, kembangkanlah sebuah daftar yang berisi ide-ide terbaik, bersama dengan saran-saran apapun. Teknik ini juga dapat digunakan pada sekelompok individu yang mencatat ide-ide mereka, memberikan buku catatan mereka kepada seorang kordinator yang merangkum semua material dan mendaftar ide-ide tersebut dalam urutan frekuensi penyebutan. Rangkuman tersebut menjadi topik diskusi kelompok fokus kreatif akhir yang diadakan oleh para partisipan kelompok.

9. Metode Daftar Sifat (*attribute listing method*)

Metode daftar sifat adalah merupakan sebuah tehnik pencarian ide yang mewajibkan seorang pengusaha untuk mendaftar sifat-sifat suatu barang atau masalah, kemudian melihat setiap sifat dari beragam sudut pandang.

10. Pendekatan Berfikir Panjang (*big-dream approach*)

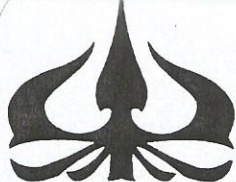
Pendekatan berfikir panjang adalah untuk memunculkan sebuah ide baru mewajibkan seorang pengusaha memikirkan masalah dan solusinya dengan kata lain berfikir luas.

11. Analisis Parameter (*parameter analysis*).

Analisis parameter adalah metode akhir untuk mengembangkan sebuah ide baru dengan cara berfokus pada identifikasi parameter dan sintesis kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Entrepreneurship, Robert D. Hisrich, Michael P. Peters, Dean A. Shepherd, Ninth Edition, McGraw-Hill International Edition, 2013.
2. Essential Of Entrepreneurship and Small Business Management, Norman M. Scarborough, Jeffrey R. Cornwall, Eighth Edition, Pearson, 2016.
3. “Jurus Jitu Memenangkan Persaingan” Pendekatan Ekonomi Pengetahuan Dalam Manajemen Kodeterminasi, Thoby Mutis, 1995
4. Kewirausahaan Yang Berproses, Thoby Mutis, 1995



UNIVERSITAS TRISAKTI PROGRAM PASCASARJANA

Kampus A Jl. Kyai Tapa No. 1 Grogol Jakarta 11440
Telp. 021-5668639, 021-5663232 (Hunting), Pes. 8327-8328 Fax. 021-5668640
Website : www.trisakti.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 046/ST.PS/USAkti/IV/2019

- Menimbang** : 1 Sesuai dengan Program kerja Program Pascasarjana Program Studi Magister Manajemen Universitas Trisakti tahun Akademik 2018/2019 bidang Pengabdian Kepada Masyarakat, maka dilaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk Program Mono Disiplin.
2 Dalam melaksanakan Program kegiatan tersebut perlu ditunjuk para Dosen Biasa Program Studi Magister Manajemen yang akan ditugasi.
- Dasar** : 1 Keputusan Rektor Usakti Nomor : 176/USAkti/SKR/X/1994 tanggal 5 Oktober 1994.
2 Surat Ka. Lemdimas Usakti Nomor : 299/USAkti/LPKM/DY – 02/VII/2012 tanggal 3 Juli 2012

MENUGASKAN

- Kepada** : Para Dosen Biasa Program Studi Magister Manajemen yang namanya tersebut di bawah ini :

No	Nama	NIK
1	Dr. Rowlan Takaya, SE, MM	2616/Usakti
2	Dr. Renny Risqiani, SE, MM	2440/Usakti
3	B. Medina Nilasari, SE, MM	2617/Usakti
4	Nico Lukito, SE, MM	2618/Usakti
5	Dr. Abdul Haeba Ramli, SE, SH, MM	3470/Usakti
6	Dr. Siti Maemunah, ST, MBA	3546/Usakti
7	Dr. Willy Arafah, SE, MM	2331/Usakti

- Untuk** : 1 Melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan di adakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis & Jum'at, 25-26 April 2019
Waktu : 10.00 – 15.00 WIB
Judul Kegiatan : **"Peningkatan Kreatifitas dan Inovasi Guru dalam Mengajar dan Membimbing Siswa pada era Digital"**.
Lokasi Kegiatan : SMA PGRI Cicurug, Jl. Raya Siliwangi, Cicurug, Kab. Sukabumi, Jawa Barat
Sasaran Kegiatan : Guru-guru SMA PGRI Cicurug, Kab. Sukabumi, Provinsi Jawa Barat.

- 2 Melaksanakan tugas dengan sebaik – baiknya dan melaporkan hasil pelaksanaannya tugasnya secara tertulis kepada Direktur Program Pascasarjana Universitas Trisakti selambat-lambatnya 10 (sepuluh) hari setelah pelaksanaannya.

Dikeluarkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 15 April 2019
Asisten Direktur II
Program Pascasarja



Dr. Willy Arafah

Tembusan Kepada Yth :



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PGRI
SMA PGRI CICURUG SUKABUMI
NSS : 30 202 06 16 006 NIS : 30060 NDS : B. 060944001 NPSN : 20247163
Terakreditasi A (Unggul) SK No. 02.00/203/SK/BAN-SM/XII/2018
Jalan Raya Siliwangi Cicurug Kabupaten Sukabumi

☎ 0266 – 732865

🌐 www.smapgricicurug.sch.id

✉ : sma.pgricicurug@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 261/SATDIK-SMA/1.4/M.2019

Bersama ini kami sampaikan bahwa Dosen-Dosen di Program Studi Magister Manajemen, Universitas Trisakti telah menyelenggarakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada:

Hari/Tanggal : Kamis – Jumat / 25 - 26 April 2019.
Waktu : 10.00 – 15.00
Lokasi : SMA PGRI Cicurug, Kab. Sukabumi, Jawa Barat
Acara : Penyuluhan Guru-Guru SMA PGRI Cicurug.

Adapun nama- nama Dosen penyuluh tersebut adalah sebagai berikut:

No.	Nama		NIK
1.	Dr. Rowland Takaya, SE.MM.	Ketua	2616/Usakti
2.	Dr. Renny Risqiani, SE.MM.	Anggota	2440/Usakti
3.	B. Medina Nilasari, SE.MM	Anggota	2617/Usakti
4.	Nico Lukito, SE,MM	Anggota	2618/Usakti

Penyuluhan ditujukan bagi guru-guru yang mengajar dalam lingkungan SMA PGRI Cicurug, Jl. Raya Siliwangi, Cicurug, Kab. Sukabumi, Jawa Barat dengan Tema **“Peningkatan Kreatifitas Dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan Membimbing Siswa Pada Era Digital”**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.



Kabupaten Sukabumi, 25 April 2019
Kepala Sekolah SMA PGRI Cicurug

ATANG SUPENDI, S.Pd.

NIP. 19600904 198603 1 005



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PGRI
SMA PGRI CICURUG SUKABUMI
NSS : 30 202 06 16 006 NIS : 30060 NDS : B. 060944001 NPSN : 20247163
Terakreditasi A (Unggul) SK No. 02.00/203/SK/BAN-SM/XII/2018
Jalan Raya Siliwangi Cicurug Kabupaten Sukabumi

☎ 0266 – 732865

🌐 www.smapgricicurug.sch.id

✉ : sma.pgricicurug@yahoo.com

Cicurug, 25 Maret 2019

No : 245/SATDIK-SMA/1.4/M.2019
Lampiran :
Perihal : Permohonan Penyuluhan

Kepada Yth,
Ibu Dr. Renny Risqiani.
Kaprodi Magister Manajemen
Universitas Trisakti
Jakarta.

Dengan Hormat,

Dalam rangka mengembangkan potensi guru-guru kami di dalam pengajaran siswa siswi di SMA PGRI Cicurug, Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat. Maka kami harapkan bantuan dan bimbingan Ibu Kaprodi dan Bapak/Ibu Dosen Program Studi Magister Manajemen, Universitas Trisakti untuk menjadi masukan dan bahan bagi kami dalam proses belajar mengajar di kelas.

Adapun waktu yang kami usulkan adalah pada minggu terakhir bulan April 2019, bertempat di Ruang Aula SMA PGRI Cicurug, Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat, dengan tema : “ Tantangan Pengajaran Siswa-Siswi SMA di Era Digital “.

Demikianlah surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah SMA PGRI Cicurug
Kab. Sukabumi



ATANG SUPENDI, S.Pd.
NIP. 19600904 198603 1 005

**FOTO FOTO KEGIATAN PKM
SMA PGRI CICURUG -SUKABUMI**
















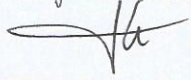
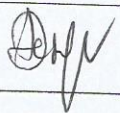
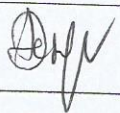
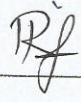
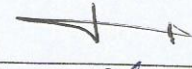
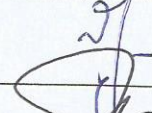
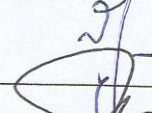
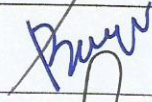
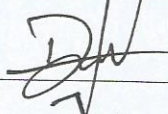
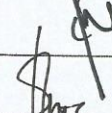

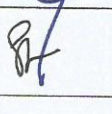



**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI**

DAFTAR KEHADIRAN

Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2019.
Waktu : 10.00 - 15.00.
Tempat : Aula SMA PGRI Cicurug, Kab.Sukabumi, Jawa Barat.
Acara : Penyuluhan.
Thema : "Peningkatan Kreatifitas Dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan Membimbing Siswa Pada Era Digital"

No	NAMA	No. HP	TANDA TANGAN
1.	Atang Supendi, S.Pd.	156003041586031005	
2.	Dra. Neneng DP, M.MPd.	0266 - 732 865	
3.	Lilis Sutarni, S.Pd.	732 865	
4.	Wahyu Susilayuwati, S.Pd.	081310113909	
5.	Drs. Muhamad Yamin.	08381585-1376	
6.	Fenti Sugiari, S.Ag.	085214911330	
7.	Miati, S.TP.	0857 5964 4946	
8.	Saepul Jaman, S.Pd.	08579344 9890	
9.	Lili Nurlaela Dewi, ST.	081288160106	
10.	Dra. Ika Srikartika.	082213334911	
11.	Uken Sutisna, S.Pd.MM.	0878 72794358	
12.	Noke Isnaeni, S.Pd.	0266 - 732 865	
13.	Lina Hasanah, S.Pd.	081310934152	
14.	E. Fitria Agustina, S.Pd.	081213240351	

15.	Ning Rahayu, S.Pd.	082310991106	
16.	Ayi Ratnasari, S.Pd. M.Pd.	885720537396	
17.	Asep Munawar E, S.Pd.	085720220127	
18.	Hadi, S.Pd.	085266806105	
19.	Dede Yeni, S.Si.	085724121563	
20.	Imam Suratman, S.Pd	085724121563	
21.	Reni Marina, S.Pd.	085312253588	
22.	Hermawan Sutanto, S.Pd.	085793930774	
23.	Dewi S. Fauziah, S.Pd.I	081218764669	
24.	IRMAN IRMAN Sulaeman, S.Sos.I	085723302838	
25.	Bayu Cipta Kersana, S.Pd.	0266 - 732065	
26.	Muhamad Doko G.K.	081287728050	
27.	Ia Julaeha, SE.	08130322754	
28.	Desi Indra Maulida, S.Kom.	081218993546	
29.	Afrizal Subagja, S.Kom.	085280023428.	
30.	Siti Sarah Nurlita.	085648241345	
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			



**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS TRISAKTI**

DAFTAR KEHADIRAN

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2019.

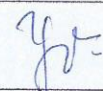



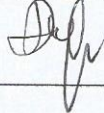
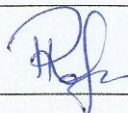
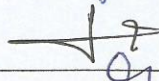



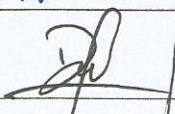
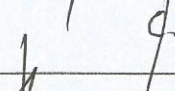
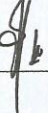
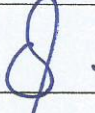

Waktu : 10.00 - 15.00.

Tempat : Aula SMA PGRI Cicurug, Kab.Sukabumi, Jawa Barat.

Acara : Penyuluhan.

Thema : "Peningkatan Kreatifitas Dan Inovasi Guru Dalam Mengajar Dan
Membimbing Siswa Pada Era Digital"

No	NAMA	No. HP	TANDA TANGAN
1.	Atang Supendi, S.Pd.	08500021886031005	
2.	Dra. Neneng DP, M.MPd.	0266 -732 865	
3.	Lilis Sutarni, S.Pd.	0266 732 865	
4.	Wahyu Susilayuwati, S.Pd.	081310113909	
5.	Drs. Muhamad Yamin.	0838 18051376	
6.	Fenti Sugiar, S.Ag.	085214911330	
7.	Miati, S.TP.	0857 596A 4946	
8.	Saepul Jaman, S.Pd.	085793444890	
9.	Lili Nurlaela Dewi, ST.	081288160106	
10.	Dra. Ika Srikartika.	082213334911	
11.	Uken Sutisna, S.Pd.MM.	0878 72 794 358	
12.	Noke Isnaeni, S.Pd.	0266 -732865	
13.	Lina Hasanah, S.Pd.	081310934152	
14.	E. Fitria Agustina, S.Pd.	081213340351	

15.	Ning Rahayu, S.Pd.	082310991106	
16.	Ayi Ratnasari, S.Pd. M.Pd.	085720537396	
17.	Asep Munawar E, S.Pd.	085720220027	
18.	Hadi, S.Pd.	085266806105	
19.	Dede Yeni, S.Si.	085724121563	
20.	Imam Suratman, S.Pd	—	—
21.	Reni Marina, S.Pd.	085312253588	
22.	Hermawan Sutanto, S.Pd.	085793930774	
23.	Dewi S. Fauziah, S.Pd.I	081218764669	
24.	Imam Sulaeman, S.Sos.I	085723302838	
25.	Bayu Cipta Kersana, S.Pd.	0266 - 732 065	
26.	Muhamad Doko G.K.	081287728050	
27.	Ia Julacha, SE.	081383252754	
28.	Desi Indra Maulida, S.Kom.	081208993546	
29.	Afrizal Subagja, S.Kom.	085280023428	
30.	Siti Sarah Nurlita.	085648241349	
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			