
Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa dalam Produksi Konten Edukatif

¹Qisthy Rabathy, ²Elly Komala, ³Charisma Asri Fitrananda,

⁴Astri Auliya Nanda Purnama, & ⁵Nazwa Latifa Maulida

^{1,2,3,4,5}Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

*Email Koresponden: qisthyrabathy@unpas.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Submit: 7 Juni 2024

Revisi: 14 Juni 2024

Diterima: 30 Juni 2024

Kata Kunci:

Komunikasi; Kreativitas;
Produksi Konten Pendidikan.

Keywords:

Communication; Creativity;
Educational Content Production.

Abstrak

Di era digital saat ini, kemampuan untuk memproduksi konten edukatif yang menarik dan informatif menjadi semakin penting, terutama bagi siswa sekolah menengah. Penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan kreatif siswa dalam produksi konten edukatif di SMAN 1 Sumedang. Kecakapan komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, menjadi fokus utama dalam peningkatan keterampilan siswa melalui produksi konten edukatif. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, dan simulasi produksi konten, yang mencakup pembuatan naskah, pengambilan gambar, dan penyuntingan video. Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas dan kemampuan komunikasi siswa setelah mengikuti program ini. Melalui pengembangan konten edukatif, siswa tidak hanya belajar menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan interpersonal mereka. Kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antara siswa dan memberikan mereka pengalaman praktis dalam penggunaan teknologi media.

Abstract

In today's digital era, the ability to produce interesting and informative educational content is becoming increasingly important, especially for high school students. This research focuses on developing students' creative skills in educational content production at SMAN 1 Sumedang. Communication skills, both verbal and non-verbal, are the main focus in improving students' skills through educational content production. The implementation methods used include training, mentoring, and simulation of content production, which includes script creation, shooting, and video editing. The results of the Community Service activities show a significant increase in students' creativity and communication skills after participating in this program. Through the development of educational content, students not only learn to convey information effectively, but also improve their self-confidence and interpersonal skills. This activity also encourages collaboration between students and gives them practical experience in the use of media technology.

A. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, manusia dianugerahi potensi kreatif yang besar oleh Allah SWT. Sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Quran, Surah Ar-Rahman ayat 33: "Hai jamaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan." Ayat ini menunjukkan bahwa manusia memiliki kemampuan yang luar biasa untuk berinovasi dan berkreasi dalam berbagai bidang, termasuk dalam pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil manusia dapat hidup berkembang dengan cita-cita untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidupnya, karena pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan agama. Tujuan pendidikan tidak sekadar proses transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) atau kultur, tetapi juga sekaligus sebagai proses transfer nilai (*transfer of value*). Pendidikan berkembang pesat seiring dengan perkembangan era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan informasi dan teknologi memberikan banyak perubahan. Kemajuan informasi dan teknologi tersebut diukur dengan pendidikan sebagai barometernya. (Chotimah, 2016)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam UU No.20/2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan: "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (Makkawaru, 2019)

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh masyarakat setiap negara, termasuk di Indonesia. Pendidikan di Indonesia sudah terbilang cukup baik, dengan meningkatnya profesi guru yang berkualitas. Berdasarkan data pada website dapo.kemdikbud.go.id, jumlah guru di Provinsi Jawa Barat sebanyak 476.003 ribu jiwa (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, n.d.). Peningkatan profesi guru yang berkualitas akan memiliki dampak positif terhadap peserta didik pada generasi 5.0. Sayangnya pendidikan di Indonesia masih terbilang kurang merata, sedangkan setiap tahunnya peserta didik akan terus bertambah, baik pada jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan menengah atas. Dilansir dari website dapo.kemdikbud.go.id, jumlah peserta didik pada tahun 2023 di Provinsi Jawa Barat mencapai angka 9.696.485 ribu jiwa (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, n.d.).

Inovasi dalam dunia pendidikan tidak akan ada habisnya, setiap tahun akan dilakukan berbagai cara inovasi baik itu dari segi pembelajaran maupun pendidikan. Inovasi pada dasarnya merupakan hasil pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru bisa berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu, yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang

terjadi di masyarakat (Azhar, 2018) . Inovasi pendidikan sendiri merupakan perubahan baru yang diusahakan untuk meningkatkan belajar guna mencapai tujuan dalam pendidikan, inovasi pendidikan diupayakan sebagai acuan untuk pergerakan pendidikan yang lebih baik (Solihati, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, terutama dalam era digital saat ini (Rukhmana et al., 2024). Sejak adanya aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* pada *smartphone* semakin mengubah cara pandang manusia terhadap kehidupan sosial maupun lingkungan sekitar. Cara berinteraksi dan bersosialisasi pun berubah, karena media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana basa-basi atau ngerumpi, tapi telah menjadi jaringan komunikasi yang kompleks dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya. Para pengguna media sosial melakukan interaksi dengan keluarga yang jauh, menjaga silaturahmi dengan teman, mendapat pasangan hidup, hingga mempromosikan dan menjual produk melalui media sosial (Rohma et al., 2020). Hal ini relevan dalam era digital saat ini, di mana produksi konten edukatif yang menarik dan bermanfaat sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan.

Hal ini berkaitan pula dengan pemahaman mengenai dunia digital diantara siswa sebagai peserta didik dan juga guru di sekolah, salah satunya perbandingan peserta didik dan guru yang memiliki perbandingan cukup jauh, membuat peserta didik diharuskan untuk meningkatkan prestasi pembelajaran. Peserta didik dapat meningkatkan prestasi mereka dengan bantuan dari teknologi yang canggih sebab mereka dapat menguasai teknologi yang berkembang pada saat ini, akibatnya peserta didik mampu untuk meningkatkan prestasi pembelajaran (Setyaningsih, 2023).

Harapan besar tertanam pada peserta didik agar bisa membuat Indonesia lebih maju, salah satunya adalah dengan kreatifitas yang dikembangkan selama jenjang pendidikan. Metode pembelajaran pada akhir-akhir ini lebih banyak dijumpai dengan video pembelajaran, akan tetapi hal ini dianggap kurang efektif karena video pembelajaran hanya bisa dilihat dan didengar. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Nurwahidah et al., 2021). Maka dari itu, banyak guru yang berimprovisasi mengenai video pembelajaran dengan cara mengajak peserta didik untuk ikut berkreaitifitas dalam pembuatan sebuah konten video.

Di era modern saat ini mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan kreatif. Fitriyantoro & Prasetyo (2016) mengemukakan bahwa ada enam faktor yang berhubungan dengan kreativitas individu, yaitu 1) kemampuan melihat masalah dari perspektif yang berbeda, kemampuan menyelaraskan ide dengan masalah yang ada, kemampuan membujuk orang lain dan keterampilan intelektual lainnya, 2) pengetahuan tentang masalah yang ada 3) keragaman pola pikir, 4) motivasi individu untuk melakukan sesuatu, 5) dukungan lingkungan untuk pengembangan ide-ide baru dan 6) kepribadian individu meliputi situasi seperti: Saya berani mengambil risiko, mengatasi rintangan dan bekerja keras (Putri & Alberida, 2022). Berpikir kreatif merupakan cara yang dilakukan oleh siswa/i untuk mendapatkan ide baru yang kreatif dan edukatif. Kemampuan kreatif dapat menjadi suatu keunggulan bagi siswa/i dalam melahirkan inovasi-inovasi baru yang mengedepankan nilai-nilai positif. Melalui kreatifitas ini menjadikan kehidupan siswa/i menjadi lebih bermakna, karena kreatifitas sebagai salah satu

pondasi agar siswa/i mampu menyelesaikan masalah, mampu berfikir *out of the box*, dan menjelajah sesuatu hal yang baru.

Dalam menentukan sebuah ide seperti pada suatu konten edukatif, para siswa diharuskan berpikir secara kreatif agar menjadi generasi pencetus. Berdasarkan penelitian Sari & Yunarti (2015), Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan oleh siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan (Hafizah et al., 2023). Masalah yang terjadi saat ini adalah rendahnya kemampuan kreatif pada siswa/i yang dibuktikan dengan siswa/i yang masih kebingungan dalam membuat konten, sehingga tidak sedikit siswa/i hanya menjadi pengikut konten-konten, namun tidak dalam mengembangkan ide kontennya.

Berpikir kreatif dijadikan sebagai kebiasaan seseorang untuk melatih pikiran dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, dan bertujuan untuk memperoleh pemahaman baru. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat dinilai dari berbagai cara, meliputi bagaimana seseorang dalam menyelesaikan permasalahan yang ia dapatkan (Himmah et al., 2021). Saat ini sarana interaksi publik yang banyak digemari oleh pengguna *handphone* adalah media sosial. Media sosial banyak dimanfaatkan untuk membuat konten kreatif, konten hiburan, konten edukatif, atau hanya sekedar menunjukkan eksistensi diri.

Menariknya, di tengah gemuruh kehidupan sehari-hari yang semakin terkoneksi dengan gaungan teknologi, siswa/i dihadapkan pada beragam peluang melalui konten edukatif yang dapat diakses di media sosial dan *platform* daring lainnya. Segala informasi tersedia secara luas dan dapat diakses kapan saja, memberikan kemudahan sekaligus tantangan bagi siswa/i untuk membangun kemandirian dan keahlian yang bermanfaat di kehidupan masa depan mereka.

Adapun karakteristik media sosial menurut Nasrullah (2015), adalah sebagai berikut:

1. Jaringan (*Network*);
2. Informasi (*Information*);
3. Arsip (*Archive*);
4. Interaksi (*Interactivity*);
5. Simulasi sosial (*Simulation of Society*); dan
6. Konten oleh pengguna (*User-generated content*).

Selanjutnya adapula jenis-jenis media sosial diantaranya yaitu, media jejaring sosial (*social networking*), jurnal online (*blog*), jurnal online sederhana atau mikroblog (*microblogging*), media berbagi (*media sharing*), penanda sosial (*social bookmarking*), dan media konten bersama atau Wiki (Nasrullah, 2015). Media sosial sebagai sebuah medium di internet yang memungkinkan pengguna bisa mempresentasikan dirinya baik berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya serta membentuk suatu ikatan sosial secara virtual. Media sosial mempunyai batasan dan ciri khusus bila dibandingkan dengan media-media lainnya. Media sosial berawal dari pemahaman bagaimana media sosial digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual (Fitriani, 2021).

Konten di media sosial memang ada yang bersifat negatif maupun positif, sangat disayangkan apabila justru malah lebih banyak konten negatif dibanding positif (Basarah & Romaria, 2020). Tidak hanya itu, melalui *platform* media sosial dengan konten edukatif, siswa/i juga dapat menjelajahi berbagai bidang pekerjaan serta mengeksplorasi jalur pendidikan yang diperlukan. Namun,

keberagaman konten edukatif tidak hanya terbatas pada sisi praktis dan akademis saja, siswa/i juga memiliki akses untuk memperluas wawasan mereka di bidang kreativitas dan kebudayaan. Mereka dapat mengeksplorasi seni, musik, sastra, desain, dan bidang lainnya, membuka jendela bagi mereka untuk mengejar minat dan bakat pribadi di luar jangkauan kurikulum sekolah.

Dalam konteks pendidikan, media sosial dapat menjadi pilihan media edukasi yang menyenangkan. Fakta menunjukkan bahwa siswa lebih senang menyimak atau memperhatikan konten edukatif di media sosial daripada memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas (Haerul & Yusrina, 2021). Konten edukatif di media sosial mencakup berbagai topik, dari ilmu pengetahuan hingga keterampilan praktis. Hasil penelitian dari Zhazarettaz & Djuhardi (2023) mengungkapkan media sosial memungkinkan pendidikan menjadi lebih terjangkau, mudah diakses, dan menarik bagi generasi digital, hal ini juga memberikan peluang bagi para siswa untuk memanfaatkan kecenderungan penggunaan media sosial untuk tujuan pendidikan.

Dengan segala keberagaman dan kesempatan yang ditawarkan, konten edukatif dalam era teknologi bagi siswa/i bukan hanya tentang mengakses informasi, tetapi juga tentang menggali potensi diri, memperluas wawasan, dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang terampil, terinformasi, dan berpikiran terbuka di era yang terus berkembang. Melalui *platform* media sosial, konten edukatif dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan, menggunakan format yang sesuai dengan preferensi dan gaya komunikasi yang digunakan oleh generasi digital saat ini. Berbagai platform seperti *youtube*, *instagram*, dan *tiktok* telah menjadi ruang yang sangat berpengaruh dalam menyajikan informasi pendidikan secara kreatif melalui video singkat, gambar, dan konten visual menarik lainnya.

Dalam menghadirkan konten edukatif melalui platform media sosial, siswa-siswi diharapkan tidak hanya terjebak pada tren viral semata. Mereka memiliki peran penting dalam mengemas konten edukatif dengan kreativitas dan substansi yang kuat. Analisis situasi menunjukkan bahwa siswa/i dapat memanfaatkan tren yang sedang populer sebagai kesempatan untuk menyampaikan materi pendidikan atau penyaluran hobi dengan cara yang menarik, namun tetap mempertahankan esensi dan keakuratan informasi.

Untuk mendukung pengembangan konten edukatif, sekolah dapat menyediakan fasilitas seperti studio mini, perangkat lunak penyuntingan, dan pelatihan dasar tentang produksi media. Guru juga dapat berperan sebagai mentor yang memberikan arahan dan umpan balik konstruktif kepada siswa. Selain itu, kolaborasi dengan ahli atau praktisi di bidang media dan komunikasi dapat memberikan wawasan tambahan yang berharga bagi siswa.

Kegiatan pengabdian ini juga dapat diintegrasikan dengan kurikulum sekolah melalui proyek-proyek lintas mata pelajaran. Misalnya, dalam pelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat menulis naskah untuk video edukatif, sementara dalam pelajaran seni, mereka dapat merancang elemen visualnya. Melalui pendekatan ini, siswa belajar untuk bekerja secara kolaboratif dan mengaplikasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu dalam satu proyek kreatif.

Penting untuk menginspirasi siswa/i agar dapat menjadi produsen konten yang kreatif dan kritis. Mereka harus didorong untuk memahami materi yang akan disampaikan secara mendalam, memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menciptakan konten yang orisinal serta informatif. Siswa-siswi juga perlu dibimbing untuk menggunakan platform media sosial sebagai sarana

untuk mendukung proses belajar-mengajar, bukan sekadar sebagai ajang hiburan semata.

SMAN 1 Sumedang sebagai salah satu institusi pendidikan di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswanya. Melalui program pengabdian masyarakat ini, kami berusaha untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan konten edukatif yang menarik dan berkualitas. Siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Sumedang memiliki beberapa permasalahan seperti, kurangnya pengembangan ide kreatif dalam membuat konten dan kurangnya kreatifitas dalam memanfaatkan platform media sosial yang bersifat edukatif. Dalam praktiknya, siswa/i kelas 12 di SMA Negeri 1 Sumedang diperlukan kemampuan berfikir kreatif. Maka dari itu, siswa/i di SMA Negeri 1 Sumedang memerlukan sosialisasi pengembangan kemampuan kreatif siswa agar dapat menghasilkan konten-konten yang menarik dan bermanfaat.

Melalui produksi konten edukatif, siswa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan ini, yang pada akhirnya akan meningkatkan kreativitas dan inovasi mereka. Dengan jumlah siswa yang mencapai lebih dari 1000 orang, SMAN 1 Sumedang terus berupaya untuk menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai dan program-program yang inovatif. Salah satu program unggulan yang sedang dikembangkan adalah pengembangan kemampuan kreatif siswa dalam produksi konten edukatif. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di era digital saat ini, serta mendorong mereka untuk berinovasi dalam menciptakan konten yang bermanfaat bagi komunitas mereka.

Luas area sekolah yang mencakup beberapa hektar memberikan ruang yang cukup untuk berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan fasilitas penunjang, seperti laboratorium komputer, studio multimedia, dan ruang-ruang kreatif lainnya. Dengan dukungan penuh dari para guru yang berkompeten dan berpengalaman, siswa diajak untuk menggali potensi diri mereka dalam berbagai bidang, termasuk teknologi informasi dan komunikasi.

Pengabdian ini tidak hanya fokus pada aspek teknis produksi konten, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan moral yang penting. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya menjadi kreatif, tetapi juga bertanggung jawab dalam menggunakan dan menyebarkan informasi. Seperti yang diungkapkan oleh Kepala Sekolah SMAN 1 Sumedang, "Kami berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas dan karakter siswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di masa depan".

Berdasarkan uraian analisis situasi yang sudah dijelaskan, maka dapat diketahui bahwa pengembangan kreatif siswa dalam produksi sebuah konten di media sosial menjadi hal yang penting untuk dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat karena kurangnya pemahaman untuk mengembangkan ide kreatif dari para siswa/i di SMA Negeri 1 Sumedang. Pengembangan kreatif siswa/i merupakan hal yang penting untuk membuat konten yang edukatif serta menarik.

Dengan mengembangkan keterampilan produksi konten edukatif, siswa SMAN 1 Sumedang tidak hanya siap untuk menghadapi tantangan akademis tetapi juga mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Kegiatan ini membantu mereka menjadi individu yang lebih kreatif, komunikatif, dan berdaya saing di era digital. Dengan fasilitas yang memadai, bimbingan dari guru, serta kolaborasi dengan praktisi media, siswa dapat mengoptimalkan potensi mereka dalam produksi konten edukatif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat bagi semua pihak.

B. METODE

1. Metode Pendampingan

Metode ini dilakukan dengan arahan dari para dosen dan bantuan pendampingan dengan para mahasiswa/i yang ditunjuk untuk membantu para siswa/i SMA Negeri 1 Kota Sumedang yang berjumlah 100 orang siswa kelas 12.

2. Pelatihan

Metode pelatihan, ditujukan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks) dalam mengatasi permasalahan melalui peningkatan secara konseptual bagi mitra. Yang mana pelaksanaan pelatihan direncanakan dilaksanakan dalam satu ruangan yakni di Graha Adinira SMAN 1 Sumedang. Adapun metode pendekatan ini ditetapkan oleh tim untuk mengatasi permasalahan yang sudah dirumuskan di bab sebelumnya serta mencapai target dan luaran yang telah ditetapkan yaitu: 1) pengembangan kemampuan kreatif siswa pada mitra. 2) pemecahan masalah dalam produksi konten di media sosial.

3. Simulasi

Tim pelaksana memfasilitasi pelatihan menggunakan simulasi permainan dimana peserta diharuskan tampil di depan umum dan menjadi talent sebuah konten yang konsepnya sudah disiapkan oleh tim.

Tabel 1. Nama Tim Pengusul, Kepakaran dan Tugas Tim Pelaksana Program PKM

No	Nama	Jabatan/Kepakaran	Tugas
1	Qisthy Rabathy	Ketua Tim/Kepakaran: <i>Media Sosial Strategic/Specialist</i>	Mengkoordinir Pelaksanaan dan melaksanakan transfer Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Produksi Konten Edukatif
2	Rd. Elly Komala	Anggota Tim/Kepakaran: Komunikasi Kreatif	Melaksanakan Tranfer Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Produksi Konten Edukatif
3	4 (Empat) Mahasiswa: Fairuz Rasendriya R, Annisa Ftiri Widiesta, Astri Auliya Nanda P, Nazwa Latifa Maulida	Tim Teknis	Membantu pelaksanaan, mempersiapkan perlengkapan kegiatan serta dokumentasi kegiatan PKM Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Produksi Konten Edukatif

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pada pemberian materi pertama yakni mengenai pelatihan berupa pengembangan kemampuan kreatif siswa dalam produksi konten edukatif. Menjelaskan tentang bagaimana pentingnya produksi konten edukatif terhadap kemampuan kreativitas siswa di SMAN 1 Sumedang. Menjalin komunikasi dengan para siswa untuk mewujudkan produksi konten yang kreatif dan edukatif . Hal ini

lah yang diperlukan oleh para siswa SMAN 1 Sumedang, karena kemampuan komunikasi merupakan hal dasar dan penting dalam proses pembuatan konten itu sendiri.



Gambar 1. Pemberian materi terkait berpikir kreatif & ide kreatif

Komunikasi merupakan hal utama yang harus dimiliki oleh seorang manusia, bagaimana cara berkomunikasi dengan diri sendiri, maupun berkomunikasi di media, di mana dengan komunikasi yang baik akan membentuk kreativitas yang baik pula. Pelatihan ini dilakukan untuk menjelaskan bagaimana produksi konten yang edukatif, dengan memberikan pengetahuan mengenai perbedaan konten edukatif dan konten edukasi, selanjutnya, tim menyampaikan mengenai *tips and trick* cara pengembangan produksi konten kreatif yang edukatif, serta penampilan contoh video konten kreatif berbentuk *digital story telling* tentang FISIP Universitas Pasundan.

Salah satu langkah pertama dalam membuat sebuah konten di media sosial yaitu mengenai identifikasi tujuan yang dimana menetapkan tujuan yang jelas dalam produksi konten yang akan dibuat, misalnya menentukan tema-tema konten yang akan di produksi dan di *publish* di media sosial, langkah kedua menentukan peran dan tanggung jawab dalam kegiatan produksi konten, setiap orang dalam tim pembuatan konten sudah mengetahui apa saja peran dan tanggung jawab masing-masing, misalkan siapa yang membuat script, siapa yang menentukan isu-isu yang akan di angkat. Langkah ketiga, menentukan sistem manajemen konten yang akan dibuat, misalnya penggunaan platform pihak ketiga seperti *google spreadsheet*, *trello*, *social champ* dengan penggunaan platform tersebut bisa mempermudah dalam mengatur konten-konten yang akan dibuat. Langkah keempat, membuat semacam gudang aset konten, dimana ide konten ini dibuat seperti sebuah peta jalan agar ide konten yang akan dibuat tidak menjadi buntu, dan ketika ide-ide ini sudah dibuat disimpan di sebuah wadah dokumen bersama seperti *googledrive* agar setiap orang dalam tim tersebut bisa dengan mudah mengaksesnya. Langkah kelima, membuat uraian tugas dan langkah-langkah dalam pembuatan konten, bila sudah ada semacam panduan dan langkah-langkah dalam pembuatan konten, proses produksi akan menjadi lebih efektif dari sisi waktu dan biaya. Langkah keenam atau terakhir, membuat jadwal tugas konten, terkait tugas-tugas dalam pembuatan konten, harus ada kerja sama dalam mengatur proses produksi konten yang akan dibuat, misal siapa yang melakukan riset, siapa yang membuat ide, siapa yang membuat infografis, siapa yang membuat *copywriting* untuk konten tersebut. Bila adanya kerjasama yang baik maka pembuatan konten dari awal proses hingga konten itu *publish* di media sosial tidak akan mengalami kendala.



Gambar 2. Penjelasan mengenai konten edukatif oleh tim mahasiswa

Pelatihan kedua yaitu mengenai cara memproduksi konten edukatif dengan mengajak salah satu siswa yang berperan sebagai *content creator* yang memperkenalkan sekolah SMAN 1 Sumedang dengan didampingi oleh tim teknis lapangan. Dalam kegiatan ini, para siswa di tantang menjadi seorang konten kreator atau *talent* untuk membuat konten. Hal ini dilakukan agar para siswa langsung merasakan pengalaman yang nyata dalam membuat konten.



Gambar 3. Kegiatan game session

Terakhir adalah acara yang diisi oleh tim mahasiswa dan siswa/i yaitu *game sessions*, yang di dalamnya diisi dengan tanya jawab dan *challenge* yang harus dilakukan oleh siswa/i SMA negeri 1 Sumedang. Sesi tanya jawab yang dilakukan oleh tim mahasiswa berkaitan dengan materi yang sudah diberikan oleh tim mahasiswa mengenai perbedaan konten edukatif dan edukasi. Kemudian, tim mahasiswa memberikan *challenge* kepada siswa/i untuk membuat konten edukatif dengan syarat-syarat yang sudah ditentukan oleh tim. Para siswa/i diajak untuk membuat konten dan diwajibkan di unggah di media sosial mereka dan dilihat seberapa ramai *viewers* yang telah melihat konten mereka, dan konten yang paling mempunyai banyak *viewers* mendapatkan *doorprize* dari tim kami. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan harapan para siswa-siswi mendapatkan keberhasilan mengenai pembuatan produksi konten edukatif dalam proses pembelajaran mereka. Dimana tumbuhnya kemampuan dari sisi pemahaman mengenai perbedaan dalam membuat konten yang edukatif dibanding konten-konten hiburan yang sudah muncul di media sosial. Selanjutnya capaian yang di harapkan berupa meningkatnya kemampuan dalam membuat sebuah naskah cerita sebuah konten dan juga kreativitas dalam konten-konten edukatif yang bisa dimanfaatkan oleh banyak orang, dalam hal ini teman-teman sekolah dan juga para pengikut/*followers* di media sosial yang siswa/i gunakan.

D. PENUTUP

Pengabdian kepada masyarakat melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan Judul Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Produksi Konten Edukatif Pada Siswa SMA Negeri 1 Sumedang di Jl. Pangeran Geusan Ulun, Kotakulon, Sumedang Sel., Kabupaten Sumedang, memberikan dampak positif bagi pelaksanaan program, terlihat sesuai tujuan Program yaitu: Memberikan pemahaman dan motivasi mengenai keterampilan berpikir kreatif; Mengembangkan ide-ide kreatif; dan Melakukan pelatihan mengenai produksi konten yang edukatif.

Hal terpentingnya yakni bahwa proses pembuatan konten edukatif yang baik dan benar berdasarkan kreativitas siswa/i sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh tim pengabdian dapat bermanfaat bagi seluruh siswa/i di SMA Negeri 1 Sumedang. Harapan setelah dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Sumedang ini yaitu seluruh siswa dapat memahami dan semakin produktif dalam pembuatan konten edukatif yang baik dan benar dengan kreativitas siswa/i sesuai materi yang telah disampaikan.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan pada pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan yang sudah membantu tim kami secara materiil, serta civitas akademika Universitas Pasundan khususnya program studi Ilmu Komunikasi juga tidak lupa pada seluruh elemen di lingkungan SMA Negeri 1 Sumedang yang sudah mendukung kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, S. (2018). Urgensi Inovasi Dalam Sistem Pendidikan. *El-Idarah*, 2(2), 15–26.
- Basarah, F. F., & Romaria, G. (2020). Perancangan Konten Edukatif Di Media Sosial. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 22–29.
- Chotimah, C. (2016). Peran Pendidik Dalam Membangun Peradaban Bangsa Melalui Pendidikan Karakter. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 6(1), 1–30.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan P. M. K. P. dan K. (n.d.). Rekapitulasi Data Pokok Pendidikan Nasional. *Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Fitriyantoro, A., & Prasetyo, A. P. B. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Creative Problem Solving Berpendekatan Scientific. *Journal of Mathematics Education Research*, 5(2), 98–105. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Haerul, & Yusrina. (2021). Kreativitas Konten Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia di Media Sosial. *Riksa Bahasa* XV, 131–138. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Hafizah, A., Putri, A. C., Salsabila, S., Dewi, A., Amara, V., & Harahap, M. A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Implikasinya dalam Layanan

- Bimbingan dan Konseling di SMP Darul Aman. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 495–502. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4214>
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 6(1), 50–54. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119.
- Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. *Simbiosis Rekayasa Media*.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1), 118–139.
- Putri, Y. S., & Alberida, H. (2022). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 di SMAN 1 Pariaman. *BLODIK*, 8(2), 112–117. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17356>
- Rohma, S., Sya'roni, Mokh., Mufrihah, S., & Arafat, A. T. (2020). Media Sosial Sebagai Sarana Pemasaran Konten Edukasi Islami Untuk Masyarakat Semarang. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 20(2), 117. <https://doi.org/10.21580/dms.2020.202.6712>
- Rukhmana, T., Mulyapradana, A., Heristyo Endro Baruno, Y., Franchitika, R., Ikhlās, A., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., Martadinata No, J. R., Sungai Penuh, K., Sungai Penuh, K., Pekalongan, I., Karangdowo No, J., Kedungwuni, K., Pekalongan, K., Tengah, J., Teruna Bhakti Yogyakarta, S., Arum, S., Minggir, K., Sleman, K., Tanjungpura, U., ... Barat, K. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital untuk Masa Depan. *Journal on Education*, 06(03), 15795–15800.
- Sari, I. P., & Yunarti, T. (2015). Open-ended Problems untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 315–320.
- Setyaningsih, E. (2023). Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24–34. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- Solihati, I. N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Atau Pembelajaran. *Conference of Elementary Studies (CES)*, 348–353.
- Zhazarettaz, A., & Djuhardi, L. (2023). Fenomenologi Konten Kreator Dalam Mengedukasi Masyarakat Melalui Media Sosial Tiktok. *Ikraith-Humaniora*, 7(3), 23–30. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3>