

KKNT Mahasiswa IAKN Manado dan Kreativitas Siswa-siswi SMP 2 Amurang di Masa Pandemi COVID-19

Heldy Rogahang¹, Shania K. Winowod², Abrian Bilalu³, Cristy L. Sumampow⁴, Fian Penekenan⁵

h.rogahang@gmail.com¹; shania.winowod21@gmail.com²; abrianbilalu09@gmail.com³;
cristysumampow11@gmail.com⁴; fianpanekenan@gmail.com⁵

Institut Agama Kristen Negeri Manado

Abstrak

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia, telah membawa keresahan yang besar bagi masyarakat selama setahun ini salah satu keresahannya adalah dalam dunia pendidikan. Peralihan kebiasaan belajar di masa pandemi, yang biasanya pembelajaran dilaksanakan secara langsung disekolah namun karena adanya aturan pemerintah untuk mencegah penyebaran penularan COVID-19 maka kegiatan pembelajaran pada akhirnya dilaksanakan secara online dan para siswa harus menghabiskan waktu belajar mereka di rumah saja. Peralihan ini ternyata tidak mendatangkan pengembangan dalam belajar siswa tapi justru menurunkan giat belajar siswa. Oleh sebab itu untuk menyroti hal tersebut maka dilakukanlah kegiatan webinar di kelurahan Buyungon khususnya di SMP Negeri 2 Amurang dalam program pengabdian KKNT IAKN Manado kepada masyarakat khususnya kepada para siswa. Kegiatan ini bertujuan agar para siswa tidak hanya mengabiskan waktunya untuk bermain media sosial, gaming dan lain sebagainya tapi mengajak kepada siswa-siswi SMP untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif sewaktu di rumah saja. Analisis permasalahan ini juga dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, di mana sebagai mahasiswa KKNT IAKN Manado yang ada di kelurahan Buyungon memanfaatkan waktu pelaksanaan secara luring untuk melihat perkembangan pembelajaran para siswa, melalui observasi dan wawancara langsung bersama para guru. Hasil dari kegiatan ini adalah para siswa akhirnya bisa membuat suatu rancangan video kreatif yang mereka bagikan lewat media sosial.

Kata kunci : Kreativitas, siswa-siswi, pandemi

Abstract

The COVID-19 pandemic that has hit the world, including Indonesia, has brought great unrest to the public this year. One of the concerns is in the world of education. The shift in study habits during the pandemic, which is usually learning is carried out directly at school, but due to government regulations to prevent the spread of COVID-19 transmission, learning activities are ultimately carried out online and students have to spend their time studying at home. This transition did not bring development in student learning but actually decreased student learning activity. Therefore, to highlight this, a webinar activity was held in the Buyungon village, especially at SMP Negeri 2 Amurang in the Manado IAKN KKNT service program to the community, especially to students. This activity aims so that students not only spend their time playing social media, gaming, and so on but also teach junior high school students to do creative activities while at home. Analysis

of this problem was also carried out using a qualitative method with a descriptive approach, whereas students of the Manado IAKN KKNT in the Buyungon sub-district took advantage of the offline implementation time to see the progress of students' learning, through direct observation and interviews with the teachers. The result of this activity is that students are finally able to make a creative video design that they share via social media.

Keywords : Creativity, Students, pandemic

PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat yang formal untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berbeda dengan pelajaran yang nonformal, belajar secara formal dilakukan di dalam ruangan kelas dan dibimbing secara langsung oleh seorang guru lulusan sarjana. Kegiatan belajar-mengajar di sekolah tentunya membutuhkan aktivitas untuk berkumpul di dalam ruangan kelas. Namun semenjak pandemi Covid-19 yang merebak di negara Indonesia dari bulan Februari 2020, pemerintah mulai mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk menekan penyebaran virus corona. Pemerintah lewat KEMENDIKBUD mengeluarkan kebijakan agar semua kegiatan di sekolah atau kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan di sekolah dihentikan dalam surat edaran Kementrian dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dihentikan dan siswa-siswi diharapkan untuk belajar di rumah dan mengikuti setiap kegiatan belajar dengan berbeda dari sebelumnya, yakni secara online. Kegiatan pembelajaran jarak jauh sebenarnya bukanlah hal yang baru bagi dunia pendidikan. Kegiatan ini sudah ada sejak dahulu tapi dalam bentuk video, CD-ROM, cetakan buku yang dikirim langsung ke pembelajar. Di era sekarang pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan teknologi digital (Munir : 2019, h 17). Hal ini dianggap relevan karena lebih memudahkan seorang guru dalam membagikan pelajaran lebih lagi seorang guru tidak diharuskan bertemu secara langsung dengan siswa-siswi untuk membagikan buku dalam bentuk *hard cover* dan CD-ROM serta siswa-siswi juga bisa mengaksesnya kapanpun dan dimanapun ketika seorang guru memberikan sebuah kiriman buku dan video pembelajaran lewat smartphone.

Kegiatan pembelejaran jarak jauh sudah berlangsung begitu lama, para siswa-siswi diharuskan mengikutnya agar tidak ketinggalan pelajaran. Siswa-siswi belajar dari rumah dan kadang-kadang terlena akan suasana rumah. Kegiatan belajar menjadi bosan dan lari ke game-game online, bahkanpun ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung para siswa sedang asik bermain *game online* atau melakukan kegiatan tarian/ *dance* pada salah satu aplikasi media sosial yaitu aplikasi tik-tok. Hal inilah yang menjadi salah satu kerugian siswa yang tidak di sadari yaitu ketika waktu belajar dan kegiatan di rumah dihabiskan hanya untuk bermain *game online* dan kreativitas dari para siswa tidak ada.

Dari permasalahan ini mahasiswa KKNT (Kuliah Kerja Nyata Tematik) IAKN Manado 2021 melakukan pengabdian kepada masyarakat khsunya kepada siswa-siswi SMP

2 Amurang di Kelurahan Buyungon Kecamatan Amurang Kabupaten Minahasa Selatan untuk membantu para guru dalam proses belajar mengajar siswa-siswi SMP agar tidak menghabiskan waktunya hanya bermain game saja tapi juga para siswa diajarkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreativitasnya meskipun sedang berada di rumah.

METODE

Tempat dan waktu

Pelaksanaan kegiatan ini yaitu tanggal 12 febuari sampai dengan 2 maret 2021, di SMP N 2 Amurang, Kelurahan Buyungon , Kabupaten Minahasa Selatan.

Khalayak Sasaran

Khalayak saran pada kegiatan ini yaitu Siswa-siswi SMP N 2 Amurang,

Metode Pengabdian

Kegiatan ini dilakukan secara daring karena berhubungan sewaktu pelaksanaan KKNT di kelurahan Buyungon sedang dalam zona merah Covid-19. Para siswa yang mengikuti hanyalah kelas VII dan kelas VIII. Kelas XI tidak bisa mengikuti kerena sedang bertepatan dengan ujian. Presentasi mahasiswa KKNT berjudul *kreativitas di masa pandemi: basa-basi (bincang santai bareng siswa-siswi)*. Presentasi yang diberikan oleh mahasiswa telah dipersiapkan terlebih dahulu dan dalam bentuk power poin dan video-videoe kreatif yang dibuat serta diakhir ada diskusi-diskusi yang menarik dari pengalaman pribadi yang disampaikan oleh siswa dan mahasiswa dalam belajar dan berkreasi. Metode yang dipakai adalah ceramah dan demonstrasi.

Dalam metode diskusi, mahasiswa KKNT menyajikan materi-materinya dan langsung melontarkan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa tentang seputar keseharian sewaktu di rumah saja dan metode demonstrasi video kreatif yang telah disusun oleh mahasiswa (sebab di akhir bincang-bincang ada games yang diberikan kepada siswa dalam bentuk video untuk melakukan kegiatan kreativitasnya di rumah), para siswa-siswi dapat mencontoh video yang diberikan dari mahasiswa KKNT dan tentunya video yang dikirim oleh para siswa-siswi tidak dibatasi dan tergantung konten apa yang ingin mereka buat.

Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbasis KKNT-2021 secara khusus di SMP N 2 Amurang yaitu adanya pemahaman serta peningkatan kreatifitas siswa- siswi SMP N 2 selama masa pandemic Covid-19;

Adapun juga faktor pendukung dan penghambat ketika sedang melaksanakan kegiatan ini, yakni :

1. Faktor pendukung.
 - a. Guru SMP 2 menjadi pembantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.
 - b. Mahasiswa KKNT ada yang mempunyai kanal Youtube dan ada yang mahir bermain alat-alat musik sehingga dalam pembuatan materi-materi video kreatif menjadi lebih mudah.
2. Faktor penghambat.
 - a. Jaringan internet kurang bagus sehingga sura yang dikeluarkan terdengar putus-putus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bincang-bincang santai antara mahasiswa dan siswa-siswi dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi via zoom karena para siswa yang hadir terbilang cukup banyak. Materi yang disampaikan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana kreativitas itu bisa ada? dan kepada siapa saja kreativitas itu ada? serta apakah kreativitas hanya identik dengan orang-orang pintar saja? dan bagaimanakah cara mengaktifkan kreativitas itu?

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas dalam tulisannya Jati yang dikutip dari Mel Rhodes mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan fenomena, dimana seseorang mengkomunikasikan sebuah konsep baru yang diperoleh sebagai hasil proses mental dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam kaitannya ini kreatifitas tentunya memiliki dua hal yakni *orang* (yang bertindak melakukan kreativitas) dan *proses* (melakukan pengamatan dan latihan). Arifin juga dalam bukunya yang berjudul *Eureka! Nyalakan Kreativitas Anda dengan "Api Pengetahuan"* menerangkan bahwa sesungguhnya kreativitas itu ada pada semua orang baik dari kalangan anak-anak bahkan sampai orang dewasa bahkan pun kreativitas dari manusia bisa timbul dari hewan-hewan di sekitar kita dan hematnya lagi ternyata kreativitas itu bisa dilatih (belajar) dengan tekun dan ada juga kreativitas itu tiba-tiba muncul seperti kilat dalam sekejap. Selanjutnya juga Arifin tidak membatasi bahwa kreativitas itu hanya diturunkan dari orang tua yang pintar kepada anaknya. Siapapun dan dalam kalangan apapun bisa memiliki kreativitas dalam dirinya tapi orang itu harus tekun *mengamati*. Kreativitas ada pada orang yang *mengamati* dan berkeinginan *memberi serta melakukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan orang banyak* (Pin Arivin, 2012). Kreativitas tidak sama sekali hanya untuk orang-orang pandai, kreativitas hadir kepada orang-orang yang ingin menemukan sesuatu, kreativitas ada pada semua manusia yang ingin berusaha menciptakan suatu penemuan dan kreativitas mulai dari hal-hal kecil dari menggambar dan memberi warna gambaran dan sampai kepada kreativitas yang mengguncang dunia misalnya penemuan bola lampu oleh Thomas Alva Edison. Dalam bukunya Oh Su Hyang yang berjudul *biacara itu ada seninya*, bahwa kegiatan berbicara tidak hanya serta merta mengungkapkan sebuah kata-kata tapi dari kata-kata kita bisa

menghasilkan banyak sekali bahasa dan karya serta membangun semangat seseorang dan diri sendiri. Jadi kreativitas tidak hanya sebatas dari membuat benda dari yang tidak ada menjadi ada tapi juga dari ada dan memodifikasinya sedemikian rupa.



Gambar 1.

Diskusi yang dilakukan oleh mahasiswa KKNT IAKN Manado dengan siswa-siswi SMP



Gambar 2.

Video salah satu mahasiswa KKNT IAKN Manado dalam membuat kreasi masker buatan dari bahan rumahan

Dalam webinar bincang santai, pertanyaan-pertanyaan sederhana seperti di atas dikeluarkan untuk menjadi bahan diskusi bersama agar supaya diskusi ini terus diingat siswa dan narasumber juga tidak langsung menjawab pertanyaan itu secara gamblang melainkan membiarkan terlebih dahulu siswa-siswa yang menjawabnya. Presentasi dan diskusi tidak terlalu berjalan begitu baik karena jaringan yang seringkali lelet tapi tidak berlaku bagi antusiasme siswa-siswi dalam membagi pengalamannya melakukan kegiatan sehari-hari ketika dalam masa pandemi. Beberapa siswa berbagi cerita kalau dalam masa pandemi dan belajar di rumah terkadang belajar menjadi bosan karena banyak godaan, terutama dalam bermain game.

Dalam *bincang santai mahasiswa dan siswa-siswi*, terakhir mahasiswa KKNT IAKN Manado memberikan tantangan kepada siswa-siswi SMP 2 Amurang untuk melakukan sebuah kegiatan kreatif dalam bentuk video berdurasi 2 menit dan pemenangnya akan diberikan hadiah.



Gambar 3.

Video kreatif salah satu siswi SMP 2 tentang 5 M.

KESIMPULAN

Kegiatan bincang santai antara mahasiswa dengan siswa-siswi SMP 2 Amurang tentang kretaitas berjalan dengan begitu baik dengan antusiasme siswa yang mengikuti kegiatan

itu. Kegiatan bincang santai dilaksanakan dalam dua kali yakni tanggal 22 Februari untuk kelas VIII dan 2 Maret untuk kelas VII. Melalui kegiatan yang bertemakan *Kreativitas di masa pandemi* bisa memberikan edukasi kepada siswa-siswi agar tidak hanya bermain game saja ketika di masa pandemi, namun belajar dan saling berbagi kreativitas kepada sesama teman juga adalah hal yang lebih penting.

REFERENSI

Arifin, Pin , *Ketika Archimedes Berteriak “Eureka!” Nyalakan Kreativitas Anda dengan “Api Pengetahuan”* (Jakarta : Gramedia, 2012).

Hyang, Oh Su, *Bicara itu ada seninya : Rahasia Komunikasi yang Efektif* (Jakarta : Bhuana Ilmu Populer, 2018).

Munir *pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Bandung : Alfabeta, 2009).

Jati Fatmiyati, dalam makalah *Telaah Kreativitas*, magister psikologi Universitas Airlangga 11 Oktober 2018. <https://www.researchgate.net/telaah-kreativitas>.

[Pgdikmen.kemendikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020](https://pdikmen.kemendikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020)