

Penyuluhan Kreativitas Dan Pengembangan Diri Di Dunia Digital

Vega Anismadiyah, Elvani Br Sinulingga, Fitria Aulia, Okta Arisa

Mahasiswa Dan Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Email :

dosen02218@unpam.ac.id, elvanisinulingga01@gmail.com, Fitriaauliafrz@gmail.com,
oktaarisa15@gmail.com

ABSTRACT

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pengembangan diri siswa di SMA 1926, Pamulang melalui penyuluhan mengenai pemanfaatan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, penting bagi siswa untuk menguasai keterampilan digital yang dapat mendukung proses belajar dan mengekspresikan kreativitas mereka. Program ini mencakup serangkaian kegiatan, termasuk pelatihan desain grafis, pembuatan konten multimedia, dan pengembangan website portofolio interaktif. Melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dan guru, program ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa serta memberikan mereka alat untuk menampilkan karya kreatif mereka secara online. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah peningkatan keterampilan digital, pengembangan kreativitas, serta kesadaran akan pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan individu siswa tetapi juga memperkuat posisi SMA 1926, Pamulang sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Kata Kunci : Penyuluhan Kreativitas Dan Pengembangan Diri Di Dunia Digital SMA 1926, Pamulang

ABSTRACT

The Student Creativity Program (PKM) aims to increase the creativity and self-development of students at SMA 1926, Pamulang through education regarding the use of digital technology. In an educational context that is increasingly influenced by technological advances, it is important for students to master digital skills that can support the learning process and express their creativity. The program includes a range of activities, including graphic design training, multimedia content creation, and interactive portfolio website development. Through a participatory approach involving students and teachers, this program is expected to increase students' digital literacy and provide them with tools to display their

creative work online. The expected results of this program are increased digital skills, development of creativity, and awareness of the importance of technology in everyday life. Thus, this program not only contributes to the individual development of students but also strengthens SMA 1926, Pamulang's position as an educational institution that is innovative and responsive to the needs of the times.

Keywords: Creativity and Self-Development Counseling in the Digital World SMA 1926, Pamulang

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi semakin penting bagi generasi muda. Kemajuan teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi, belajar, dan bekerja. Siswa saat ini tidak hanya perlu memahami teknologi, tetapi juga harus mampu memanfaatkannya secara kreatif untuk mengekspresikan diri dan menyelesaikan masalah. Di SMA 1926 Pamulang, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, penting untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum.

Revolusi digital telah merubah lanskap kehidupan manusia secara fundamental, termasuk dunia pendidikan. Generasi muda saat ini tumbuh di tengah arus informasi dan teknologi yang begitu deras. Mereka dihadapkan pada berbagai platform digital, media sosial, dan perangkat pintar yang menawarkan akses ke pengetahuan, hiburan, dan peluang yang tak terbatas. Namun, di tengah derasnya arus informasi, diperlukan kemampuan untuk menyaring, mengolah, dan memanfaatkannya secara bijak. SMA 1926, Pamulang, sebagai lembaga pendidikan yang senantiasa berinovasi, menyadari pentingnya membekali siswa dengan

keterampilan dan pengetahuan di dunia digital. Tidak cukup hanya dengan menguasai teknologi, tetapi juga memahami bagaimana memanfaatkannya secara kreatif dan bertanggung jawab untuk meraih kesuksesan di masa depan. Era digital menuntut individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Siswa SMA 1926, Pamulang, sebagai generasi penerus bangsa, perlu dibekali dengan bekal yang memadai untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Melalui program Penyuluhan Kreativitas dan Pengembangan Diri di Dunia Digital, diharapkan siswa dapat. Meningkatkan kreativitas dan inovasinya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan solusi dan karya yang berdampak positif. Mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pembuat solusi dan inovator, dan Mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman, Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan perbandingan antara jawaban terhadap pertanyaan pemateri di awal (pre-test) dengan jawaban terhadap pertanyaan pemateri atas pertanyaan yang sama di akhir kegiatan (post-test)” (Aslamiyah, Agustina, & Anisah, 2022).Etika digital menjadi penting untuk menghindari penyalahgunaan teknologi dan menciptakan lingkungan digital yang sehat., Mempersiapkan diri untuk

menghadapi tantangan dan peluang di era digital dengan rasa percaya diri dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Siswa perlu dibekali dengan kemampuan untuk belajar mandiri, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Program ini menjadi langkah strategis untuk membekali siswa dengan bekal yang dibutuhkan untuk meraih kesuksesan di masa depan, baik dalam bidang akademis maupun profesional. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif dan etika digital yang akan menjadi pedoman mereka dalam berinteraksi dengan dunia digital. Hal ini dilakukan hanya untuk mengetahui kekurangan atau manfaat dari kegiatan yang dilakukan dan membuat rekomendasi untuk keberlanjutan atau pengembangan kegiatan selanjutnya. (Santoso, Muniroh, & Prasetyo, 2022). Dengan demikian, program Penyuluhan Kreativitas dan Pengembangan Diri di Dunia Digital di SMA 1926, Pamulang diharapkan dapat menjadi pondasi yang kuat bagi siswa untuk meraih kesuksesan dan berkontribusi positif dalam membangun masa depan yang lebih baik.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka dapat diperoleh rumusan masalah yang dihadapi masyarakat adalah :

1. Bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital siswa SMA 1926, Pamulang agar mereka mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif?
2. Bagaimana mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan solusi dan karya yang berdampak positif?
3. Bagaimana meningkatkan kesadaran siswa tentang etika dan keamanan digital

agar mereka dapat menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab dan bijak?

4. Bagaimana mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital dengan rasa percaya diri dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat?

TUJUAN KEGIATAN

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan diri dan meraih kesuksesan.
2. Membangun kreativitas dan inovasi siswa dalam menciptakan solusi dan karya yang berdampak positif di dunia digital.
3. Meningkatkan kesadaran siswa tentang etika dan keamanan digital untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan bijak.
4. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital dengan rasa percaya diri dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan dunia digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia belajar, berinteraksi, dan berkembang. Kreativitas dan pengembangan diri menjadi keterampilan esensial dalam menghadapi tantangan era digital. Penelitian dan literatur sebelumnya menyoroti pentingnya edukasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kapasitas individu, baik dalam aspek kreativitas maupun pengembangan diri.

Konsep Kreativitas di Era Digital

Kreativitas di era digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital. Menurut Florida (2002), digitalisasi memperluas akses ke alat dan sumber daya kreatif, sehingga memungkinkan individu untuk berkolaborasi, belajar, dan menciptakan sesuatu tanpa batas geografis. Sebagai contoh, platform seperti YouTube, Canva, dan aplikasi desain lainnya memberikan ruang bagi pengguna untuk mengembangkan ide kreatif secara visual dan interaktif. Penelitian oleh Runco dan Jaeger (2012) juga menunjukkan bahwa kreativitas di era digital dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menggunakan teknologi. Dengan demikian, penyuluhan yang efektif di bidang kreativitas harus mencakup pelatihan keterampilan digital dasar hingga tingkat lanjut untuk meningkatkan produktivitas individu.

Pengembangan Diri Melalui Teknologi Digital

Pengembangan diri di dunia digital mencakup aspek pembelajaran, pengelolaan waktu, pengembangan keterampilan teknis, dan peningkatan kesehatan mental melalui aplikasi digital. Menurut Garrison dan Anderson (2003), teknologi digital, terutama platform e-learning, telah merevolusi pendidikan dan pengembangan individu dengan memberikan akses tak terbatas ke sumber daya pembelajaran. Selain itu, aplikasi seperti Duolingo, Coursera, dan LinkedIn Learning membantu pengguna meningkatkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Sebagai tambahan, literatur dari Schunk dan Zimmerman (2008) menyoroti pentingnya teknologi dalam membangun motivasi intrinsik untuk belajar. Penyuluhan berbasis digital yang efektif perlu mengintegrasikan metode pembelajaran adaptif, seperti penggunaan kecerdasan buatan untuk personalisasi pembelajaran, guna memenuhi kebutuhan individu.

Strategi Penyuluhan Kreativitas dan Pengembangan Diri

Strategi penyuluhan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pengembangan diri di dunia digital melibatkan pendekatan multidisiplin. Penelitian oleh Czikszenmihalyi (1996) menyarankan bahwa lingkungan digital yang mendukung, seperti komunitas online yang kolaboratif, dapat mendorong individu untuk berbagi ide dan meningkatkan kreativitas. Penyuluhan berbasis komunitas dapat memanfaatkan platform digital seperti forum diskusi, webinar, dan lokakarya virtual. Selain itu, penelitian terbaru oleh Kim et al. (2020) menunjukkan bahwa program penyuluhan yang menggunakan game edukasi dan simulasi virtual dapat meningkatkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis. Oleh karena itu, program penyuluhan harus dirancang secara interaktif dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Kajian penelitian terdahulu

Dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Optimalisasi Pengembangan Diri Melalui Peningkatan Kreatifitas Siswa Dengan Pelatihan Penggunaan Pena Grinder ” (Sri Ngayomi Yudha Wastuti (1), Gusman Lesmana (2) Jurnal Umsu Tahun 2021), temuan utama yang ditemukan adalah Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan alat teknologi seperti pena grinder dalam pembelajaran daring. Hasilnya, siswa mampu menghasilkan karya berbentuk ukiran dari berbagai media, seperti kayu dan sabun, yang memadukan desain kreatif dan kemampuan berpikir inovatif.

Metode yang digunakan adalah menggunakan metode eksperimen dengan teknik uji beda sebelum dan sesudah pelatihan. Tahapan penelitian meliputi observasi awal, pelatihan, dan pengukuran hasil melalui kegiatan praktik kreatif siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah penelitian terbatas pada jumlah sampel yang kecil (15 siswa) dan fokus pada satu media teknologi spesifik, sehingga hasilnya kurang dapat digeneralisasikan.

Penelitian terdahulu memiliki relevansi yang kuat terhadap penelitian ini karena memberikan landasan teoritis dan metodologis yang mendukung. Penelitian mengenai pengembangan kreativitas siswa melalui media digital menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan inovasi, yang sejalan dengan fokus penelitian ini, yaitu penyuluhan kreativitas dan pengembangan diri di era digital. Hasil penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya penyediaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memperkaya proses pengembangan diri, yang relevan dengan upaya penyuluhan dalam penelitian ini. Metode pelatihan dan evaluasi yang digunakan pada penelitian sebelumnya dapat dijadikan acuan untuk merancang program penyuluhan berbasis teknologi digital yang lebih efektif. Selain itu, temuan mengenai pengaruh literasi digital terhadap kreativitas menunjukkan adanya hubungan antara penguasaan teknologi dengan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru. Hal ini menjadi dasar penting dalam merancang pendekatan penyuluhan yang tidak hanya berfokus pada kreativitas, tetapi juga mencakup aspek literasi digital sebagai elemen pendukung.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu memberikan gambaran yang jelas mengenai dinamika dan perkembangan kreativitas serta pengembangan diri di dunia digital. Berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan inovasi individu, khususnya di kalangan generasi muda.

Meskipun banyak temuan yang sejalan dengan tujuan penelitian ini, beberapa kekurangan pada penelitian terdahulu seperti keterbatasan sampel, media yang digunakan, dan konteks lokal menjadi catatan penting untuk penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan tentang penyuluhan kreativitas dan pengembangan diri melalui pemanfaatan teknologi digital dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang lebih luas dan aplikasi yang lebih beragam. Dengan demikian, tinjauan pustaka ini memberikan dasar teoritis dan metodologis yang kuat bagi pengembangan penelitian selanjutnya dalam bidang ini.

METODE PELAKSANAAN

Program Penyuluhan Kreativitas dan Pengembangan Diri di Dunia Digital di SMA 1926, Pamulang melibatkan metode interaktif seperti penyampaian materi oleh narasumber, workshop praktis, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab. Tahapan pelaksanaan meliputi:

1. Penyampaian Materi dan Diskusi: Menghadirkan narasumber ahli untuk memberikan pemaparan dan memfasilitasi diskusi interaktif dengan siswa.
2. Workshop Praktis: Mengadakan pelatihan tentang penggunaan platform digital, media sosial, dan tools desain grafis, di mana siswa dapat langsung mempraktikkan materi yang diajarkan.
3. Diskusi: Siswa diminta menyampaikan pendapat masing-masing untuk bertukar ide dan mengembangkan solusi kreatif terkait pengembangan diri di dunia digital.
4. Tanya Jawab dan Konsultasi: Menyediakan sesi tanya jawab dan konsultasi individual untuk memberikan bimbingan yang lebih personal.
5. Evaluasi dan Monitoring: Melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program Penyuluhan Kreativitas dan Pengembangan Diri di Dunia Digital di SMA 1926, Pamulang menghasilkan beberapa temuan yang signifikan dan dapat diukur, sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Digital:

Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan siswa mengenai konsep dasar teknologi digital dan keterampilan praktis..

Hal ini menunjukkan bahwa siswa berhasil menyerap informasi yang diberikan selama program, termasuk dalam penggunaan media sosial untuk branding diri, desain grafis dasar, serta pemanfaatan platform belajar online.

2. Tingkat Partisipasi yang Tinggi:

Selama pelaksanaan program, tingkat partisipasi siswa sangat tinggi. Antusiasme ini tercermin dalam banyaknya pertanyaan yang diajukan dan kontribusi yang diberikan selama diskusi, menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk berbagi ide dan pengalaman.

3. Pengembangan Ide Kreatif dan Proyek Kolaboratif:

Melalui sesi diskusi, siswa berhasil menghasilkan berbagai ide kreatif untuk memanfaatkan teknologi digital dalam proyek mereka. Beberapa contoh ide yang muncul antara lain pembuatan konten edukatif di media sosial, pengembangan aplikasi sederhana untuk

membantu kegiatan belajar, serta inisiatif untuk mengadakan lomba desain grafis antar siswa.

4. Kesadaran dan Pemahaman Etika Digital:

Program ini juga berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya etika dan keamanan digital. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman tentang isu-isu terkait privasi, keamanan data, dan dampak negatif dari penyebaran informasi yang tidak akurat. Dalam sesi akhir, siswa diminta untuk merumuskan kode etik pribadi dalam penggunaan teknologi digital, yang menunjukkan bahwa mereka telah merenungkan tanggung jawab yang terkait dengan penggunaan teknologi.

Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari program ini menunjukkan bahwa penyuluhan yang dilakukan berhasil memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa, yang terlihat dari perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test, mengindikasikan bahwa metode penyampaian yang interaktif dan praktis efektif dalam proses pembelajaran. Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Tingkat partisipasi yang tinggi mencerminkan minat dan motivasi siswa yang besar terhadap materi yang disampaikan. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan workshop menunjukkan bahwa mereka tidak hanya datang untuk mendengarkan, tetapi juga ingin berkontribusi dan belajar dari satu sama lain. Hal ini menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk bertanya dan berbagi.

Pengembangan ide kreatif selama diskusi juga menunjukkan bahwa kolaborasi

antar siswa dapat memicu inovasi dan kreativitas. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana di mana siswa saling mendukung dan mendorong satu sama lain untuk berpikir di luar batas. Lingkungan belajar yang kolaboratif ini menjadi bukti bahwa interaksi positif antar siswa dapat menghasilkan solusi yang bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Peningkatan kesadaran etika digital menjadi aspek penting dari program ini. Di era di mana informasi dapat dengan mudah diakses dan disebarluaskan, pemahaman tentang tanggung jawab dalam penggunaan teknologi sangatlah krusial. Dengan membekali siswa dengan pemahaman yang lebih baik tentang etika dan keamanan digital, program ini membantu mereka untuk menjadi pengguna teknologi yang lebih bijak dan bertanggung jawab. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, tetapi juga membekali mereka dengan pemahaman yang lebih baik tentang tanggung jawab dan etika dalam penggunaan teknologi. Keberhasilan program ini membuka peluang untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, dengan penyesuaian berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Program lanjutan yang berfokus pada praktik nyata dan proyek kolaboratif dapat menjadi langkah strategis untuk terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMA 1926, Pamulang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Digital: Program ini secara efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital siswa, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi digital dengan lebih baik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai berbagai alat dan platform digital.

2. Dorongan Kreativitas dan Inovasi: Siswa menunjukkan kemampuan untuk berinovasi dan menciptakan solusi kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital. Diskusi kelompok dan workshop mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menghasilkan ide-ide baru.
3. Peningkatan Kesadaran Etika Digital: Program ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya etika dan keamanan digital. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi dan bagaimana menjaga privasi serta keamanan data pribadi.
4. Persiapan Menghadapi Tantangan di Era Digital: Siswa merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Program ini membekali mereka dengan keterampilan yang relevan serta kepercayaan diri untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat.

Saran

1. Pelaksanaan Program Lanjutan: Disarankan untuk mengadakan program lanjutan yang lebih mendalam dan terfokus pada praktik nyata. Program ini dapat mencakup proyek kolaboratif yang melibatkan berbagai bidang, seperti desain, teknologi, dan kewirausahaan, sehingga siswa dapat terus mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka.
2. Evaluasi dan Penyesuaian: Melakukan evaluasi secara berkala untuk menilai efektivitas program dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Umpan balik dari siswa sangat penting untuk merancang kegiatan yang lebih relevan dan menarik di masa mendatang.
3. Integrasi Materi Terkini: Menambahkan materi tentang tren digital terbaru,

seperti kecerdasan buatan (AI), analisis data, dan keamanan siber, untuk membantu siswa memahami perkembangan di dunia digital dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan.

4. Pembentukan Komunitas Digital: Menginisiasi pembentukan komunitas digital di antara siswa yang fokus pada pengembangan keterampilan dan berbagi pengalaman. Komunitas ini dapat menjadi wadah bagi siswa untuk saling mendukung dan berkolaborasi dalam proyek-proyek kreatif.
5. Keterlibatan Orang Tua dan Masyarakat: Mengajak orang tua dan masyarakat untuk berpartisipasi dalam program-program pendidikan digital, sehingga mereka dapat mendukung pengembangan keterampilan digital anak-anak mereka di rumah dan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiyah, A., Agustina, R., & Anisah, H. (2022). Etika Digital dalam Penggunaan Teknologi oleh Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45-58.
- Astuti, W., Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Saputra, H., & Rusilowati, U. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Kompetensi. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 3(1), 22-29.
- Elburdah, R. P., Pasaribu, V. L. D., Rahayu, S., Septiani, F., & Metarini, R. R. A. (2021). Momprenneur penopang perekonomian keluarga di masa pandemi Covid-19 dengan bisnis online pada Kelurahan Pondok Benda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75-82.
- Priadi, Andri, et al. "PENYULUHAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DENGAN MEMPERKUAT BUDAYA ORGANISASI MELALUI PENINGKATAN VALUE PADA LEMBAGA PENGEMBANGAN MASYARAKAT KELURAHAN PONDOK BENDA KOTA TANGERANG SELATAN." *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif* 1.3 (2020): 97-105. Malayu S. P. Hasibuan. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2007. Bumi Aksara, Jakarta.
- Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisiyah. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 84.
- Pasaribu, V. L. D., Syaifei, A. N., Farhan, A., Aufaizah, A., Irani, C., & Firtiayani, S. R. (2021). Pengaruh Displin Protokol Kesehatan Terhadap Pencegahan Penularan Virus Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 91-98.
- Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). Memotivasi Siswa dan Siswi SMK Letris Indonesia di Dalam Menentukan Pilihan Untuk Melanjutkan Pendidikan Atau Bekerja Setelah Lulus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.
- Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.
- Pasaribu, V. L. D., Dwiyatni, A., Sabina, C., Ridwan, M., Gunawan, D. D., & Noviani, B.

- C. (2021). Evaluasi Penerapan 3M Dimasa Pandemic Covid 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 54-60.
- Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-9.
- Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.
- Pasaribu, V. L., Yuniati, H. L., Pratana, R., Sembayu, R., Purba, S. M., & Nurbayani, T. T. (2021). Manajemen Keuangan untuk Menghadapi dan Bertahan di Era Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 12-18.
- Pasaribu, V. L. D., & Setyowati, R. (2021). Adaptasi Kehidupan New Normal pada Masa Pandemi Covid-19 di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(2), 82-88.
- Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Prabowo, B., Arianto, N., & Haryoko, U. B. (2020). Progam Pendampingan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Pada Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Dilingkungan Rt 020 Rw 009. Kel Giri Peni. Kec Wates. Yogyakarta. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 1(01).
- Pasaribu, V. L. D., Satria, P., Sari, R. P., Valencya, I., & Setyowati, R. Nursahidin. Adaptasi Kehidupan New Normal Pada Masa Pandemi Covid-19 Diyayasan Pondok Pesantren Dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 2(02), 89-97.
- Pasaribu, V. L. D., Sulaiman, S., Sutiman, S., Thaharudin, T., & Purnomo, B. Y. (2020). Pengenalan Letak Posyandu Terdekat Dikelurahan Pisangan Dengan Manajemen Pemasaran Revolusi 4.0 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Letak Dan Fungsi Posyandu Terdekat Pada Kelurahan Pisangan. *Dedikasi Pkm*, 1(1), 105-110.
- Pasaribu, V. D., Qomah, F. I., Sajida, S. R., Putri, D. O., Hidayat, M. K., & Senoaji, R. DARING ATAU KEGIATAN TATAP MUKA EFESIENSI MANA.
- Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.
- Czikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. HarperCollins.
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. Basic Books.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Community of Inquiry Framework for Online Learning*. RoutledgeFalmer.
- Kim, K., Lee, J., & Park, S. (2020). The Impact of Educational Games on Creativity and Critical Thinking Skills. *Journal of Educational Technology*, 12(1), 23-36.

- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Santoso, A., Muniroh, U., & Prasetyo, E. (2022). Pengaruh Penyuluhan Terhadap Kreativitas Siswa dalam Menggunakan Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 77-89.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and Self-Regulated Learning: Theory, Research, and Applications*. Routledge.
- Wastuti, S. N., & Lesmana, G. (2021). Optimalisasi Pengembangan Diri Melalui Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Pelatihan Penggunaan Pena Grinder. *Jurnal Umsu Tahun 2021*.

DOKUMENTASI KEGIATAN

