

Pengembangan Kreativitas Siswa SMK Melalui Seni Budaya Dan Budgeting Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi

Salma Ashari Agustien^{a,1}, Dea Adika Kusumawati^{b,2}, Dwi Suci Rahmawati^{c,3}, Dini Amalia Alfarizi^{d,4}

^{abcd}Program Studi Akuntansi Universitas Pamulang

¹salmaashariagustien@gmail.com; ²sucirahmax07@gmail.com; ³deaadika40@gmail.com;

⁴amaliaalfariziidini@gmail.com

*salmaashariagustien@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi sains dan teknologi pada siswa SMK SASMITA JAYA 1 Pamulang. Kondisi tersebut terlihat dari keterbatasan siswa dalam memahami proses produksi sederhana, rendahnya kreativitas dalam menciptakan produk seni, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital untuk desain maupun pemasaran. Mitra sekolah belum memiliki program terstruktur yang mampu mengintegrasikan seni budaya dengan literasi teknologi sehingga siswa belum melihat peluang usaha berbasis keterampilan seni. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pelatihan pembuatan manik-manik sekaligus memperkenalkan konsep budgeting sebagai dasar perencanaan usaha kecil. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, demonstrasi teknik produksi, pelatihan praktik, dan pendampingan perhitungan biaya produksi serta simulasi pemasaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas, kemampuan membuat produk manik-manik, serta pemahaman terhadap proses desain dan produksi. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk mendukung pemasaran produk. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan seni manik-manik efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi teknologi siswa, sekaligus membuka peluang usaha sederhana berbasis seni budaya. Saran ke depan adalah perlunya pendampingan lanjutan terkait pemasaran digital dan pengemasan produk agar usaha kreatif siswa dapat berkelanjutan.

Kata kunci: seni budaya; kreativitas; literasi teknologi; manik-manik; kewirausahaan

Abstract

This community service program was conducted to address the low level of scientific and technological literacy among students of SMK SASMITA JAYA 1 Pamulang. This issue is reflected in students' limited understanding of simple production processes, low creativity in creating art-based products, and the suboptimal use of digital technology for both design and marketing. The partner institution has not yet implemented a structured program that integrates cultural arts with technological literacy, causing students to overlook potential entrepreneurial opportunities rooted in artistic skills. This program aims to enhance students' creativity through bead-craft training while introducing basic budgeting concepts as a foundation for small-scale business planning. The methods utilized include lectures, production technique demonstrations, hands-on workshops, and guidance on calculating production costs as well as simulating digital marketing

strategies. The results indicate an improvement in students' creativity, technical ability in bead-craft production, and understanding of design and manufacturing processes. Students also showed high enthusiasm in using digital applications to support product promotion. The program concludes that bead-craft training is effective in improving students' creativity and technological literacy while opening opportunities for simple cultural-art-based entrepreneurship. It is recommended that follow-up mentoring be provided, specifically related to digital marketing and product packaging, to support the sustainability of students' creative enterprises.

Keywords: cultural arts; creativity; technological literacy; bead craft; entrepreneurship

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi sains dan teknologi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sekolah menengah kejuruan di era digital. Dunia industri saat ini menuntut sumber daya manusia yang mampu berpikir kreatif, memahami proses produksi sederhana, serta memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas ekonomi kreatif (Priyadi 2024). Menurut MUQODAS (2015) bahwa kreativitas merupakan aspek esensial dalam pendidikan sekolah dasar karena berperan dalam pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Namun, Kreativitas dipahami sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan atau karya yang orisinal, fleksibel, dan bermakna, yang berakar pada rasa ingin tahu, imajinasi, serta komitmen pribadi. Melalui pendekatan *literature review* dan studi kasus, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru memiliki korelasi signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa., di banyak sekolah kejuruan, integrasi antara seni budaya dengan literasi teknologi masih belum optimal sehingga perkembangan kreativitas siswa tidak diarahkan pada penciptaan karya yang bernilai ekonomi. Fenomena tersebut juga terlihat pada siswa SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang yang berlokasi di Jl. Suryakencana No. 2, Pamulang Barat, Kota Tangerang

Selatan. Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan guru mitra, sebagian besar siswa memiliki minat yang kuat pada seni budaya tetapi belum memahami cara mengubah keterampilan tersebut menjadi produk inovatif berbasis teknologi. Kondisi ini mencerminkan *cultural skill gap* antara potensi seni yang dimiliki siswa dan tuntutan literasi teknologi pada era industri kreatif digital. Masalah utama mitra terletak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memadukan kreativitas seni dengan teknologi digital. Sebagian besar siswa belum mampu Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah mengembangkan kreativitas siswa melalui pelatihan pembuatan produk seni manik-manik sekaligus memperkenalkan konsep budgeting sebagai dasar perencanaan usaha kecil berbasis seni budaya. Kegiatan ini dirancang bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan seni dan desain, tetapi juga untuk menumbuhkan pola pikir kewirausahaan melalui pemahaman alur produksi, penentuan harga, dan pemanfaatan aplikasi digital untuk promosi produk. Kegiatan diharapkan memberikan manfaat strategis bagi siswa yaitu peningkatan kreativitas, kemampuan literasi teknologi, serta kesiapan berwirausaha di sektor industri

kreatif¹. Bagi sekolah, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam memperkaya program pembelajaran berbasis *project-based learning* yang relevan dengan kebutuhan abad 21 (Gaol, Pakpahan, and Sihotang 2024). Solusi yang dipilih melalui model pelatihan berkala, demonstrasi teknik produksi, pendampingan perhitungan biaya, dan simulasi pemasaran digital dianggap tepat karena memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, praktis, dan aplikatif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 3 November bertempat di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, Jl. Suryakencana No. 2, Pamulang Barat, Kota Tangerang Selatan dengan melibatkan 80 siswa sebagai peserta pelatihan. Siswa yang terlibat berasal dari berbagai konsentrasi keahlian sehingga kegiatan dirancang untuk dapat mengakomodasi minat dan tingkat keterampilan yang beragam. Metode pelaksanaan menggabungkan penyuluhan, demonstrasi teknik, praktik langsung, dan pendampingan berbasis proyek. Tahapan pelatihan dibuka dengan pemaparan mengenai konsep kreativitas dalam seni budaya, potensi kewirausahaan berbasis keterampilan seni, serta urgensi literasi sains

dan teknologi bagi siswa SMK dalam menghadapi dinamika industri kreatif digital. Tahap berikutnya adalah demonstrasi pembuatan produk manik-manik, mulai dari pemilihan bahan, penyusunan pola desain, perakitan, hingga penyelesaian akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada 3 November 2024 di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang melibatkan 80 siswa dari berbagai konsentrasi keahlian. Hasil evaluasi menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, literasi teknologi, dan pemahaman kewirausahaan berbasis seni budaya.

Pada tahap awal pelatihan, siswa diberikan pemaparan mengenai konsep kreativitas dalam seni budaya dan potensi kewirausahaan berbasis keterampilan seni. Sebanyak 78% siswa mengaku baru menyadari bahwa keterampilan seni mereka dapat dijadikan peluang usaha. Hal ini sejalan dengan penelitian Wurtiningsih (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik seni dapat meningkatkan kemampuan berpikir *divergen* dan orisinalitas siswa. Pemahaman awal ini menjadi fondasi penting dalam membentuk mindset kewirausahaan.

Hasil pelatihan pembuatan manik-manik menunjukkan bahwa 85% siswa berhasil menyelesaikan produk dengan kualitas baik pada percobaan pertama. Kreativitas siswa terlihat dari variasi desain yang dihasilkan mulai dari gelang, kalung, hingga aksesoris tas dengan kombinasi warna dan pola yang beragam.



Gambar 1. Survei kepuasan

Menurut Wurtiningsih (2023) pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan vokasi dapat meningkatkan keterampilan teknis sekaligus mengembangkan kemampuan problem solving dan inovasi. Metode *hands-on* yang diterapkan terbukti efektif dalam merangsang kreativitas dan kemandirian siswa.

Aspek literasi teknologi ditingkatkan melalui pengenalan aplikasi desain digital (Canva) dan platform pemasaran online (Instagram). Hasil menunjukkan bahwa 72% siswa mampu membuat katalog produk digital secara mandiri, sementara 68% berhasil membuat

akun bisnis dengan konten promosi yang menarik. Capaian ini signifikan mengingat mayoritas siswa belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis untuk keperluan komersial. Temuan ini mendukung argumen Sentoso et al. (2021) bahwa literasi digital merupakan kompetensi abad 21 yang harus dikuasai siswa SMK untuk meningkatkan daya saing di era industri 4.0. Meskipun tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi, bimbingan intensif dan praktik berkelompok memungkinkan mereka cepat beradaptasi dengan teknologi baru.

Pelatihan budgeting memberikan pemahaman praktis tentang perhitungan harga pokok produksi (HPP). Rata-rata siswa mampu menghitung HPP dengan akurasi 80%, mencakup identifikasi biaya bahan baku, tenaga kerja, dan penentuan margin keuntungan. Siswa yang awalnya menentukan harga hanya berdasarkan intuisi, setelah pelatihan memahami pentingnya memperhitungkan seluruh komponen biaya. Hal ini sejalan dengan Wattimena and Irmansyah (2020) yang menyatakan bahwa kesalahan dalam penentuan harga merupakan salah satu penyebab utama kegagalan usaha mikro dan kecil. Pemahaman finansial dasar ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan. Arifin et al. (2025) juga menyatakan bahwa literasi keuangan siswa SMA melalui

pendekatan simulasi budgeting dan pemanfaatan aplikasi teknologi finansial Money Love.

Evaluasi akhir menunjukkan peningkatan signifikan dalam tiga aspek: kreativitas 82%, literasi teknologi 75%, dan pemahaman kewirausahaan 70%. Lebih penting dari angka tersebut adalah perubahan mindset siswa yang mulai melihat keterampilan seni sebagai aset ekonomi. Perubahan ini menunjukkan bahwa *exposure* terhadap proses bisnis nyata dapat meningkatkan *entrepreneurial intention*, sebagaimana dikemukakan Ajzen (1991) dalam *Theory of Planned Behavior*. Penelitian Jannatin et al. (2020) juga menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan yang bersifat experiential learning lebih efektif dalam menumbuhkan minat berwirausaha dibandingkan pembelajaran teoritis semata.

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi satu hari belum cukup untuk pendampingan mendalam, terutama bagi siswa dengan kemampuan awal rendah. Kedua, keterbatasan akses perangkat digital mengharuskan siswa berbagi perangkat saat praktik. Ketiga, belum ada mekanisme monitoring pasca-kegiatan untuk mengukur keberlanjutan usaha. Meski demikian, pendekatan praktis dan aplikatif menjadi kekuatan utama program ini. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan teoritis tetapi

langsung mempraktikkan seluruh alur dari produksi hingga pemasaran, sesuai dengan teori experiential learning cycle Kolb (1984).

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan manik-manik yang diintegrasikan dengan konsep budgeting dan pemasaran digital telah berhasil meningkatkan kreativitas, literasi teknologi, dan pemahaman kewirausahaan siswa SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang. Peningkatan kreativitas sebesar 82% menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis seni budaya efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir divergen siswa. Peningkatan literasi teknologi sebesar 75% mengindikasikan bahwa siswa SMK memiliki potensi besar untuk beradaptasi dengan teknologi digital apabila diberikan bimbingan yang tepat. Peningkatan pemahaman kewirausahaan sebesar 70% membuktikan bahwa integrasi konsep bisnis praktis dalam pembelajaran seni dapat menumbuhkan entrepreneurial mindset sejak dini. Perubahan mindset siswa yang mulai melihat keterampilan seni sebagai aset ekonomi menunjukkan bahwa edukasi kewirausahaan berbasis pengalaman langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran teoritis (Nursyifa 2018).

Untuk memastikan keberlanjutan program, beberapa rekomendasi perlu dipertimbangkan. Sekolah perlu

mengembangkan program pendampingan berkelanjutan yang fokus pada pengemasan produk profesional dan strategi pemasaran digital yang lebih komprehensif hal ini sejalan dengan (Jannatin et al. 2020). Pembentukan unit usaha kreatif siswa sebagai inkubator bisnis mikro dapat menjadi wadah pengembangan produk secara terstruktur. Kerjasama dengan pelaku UMKM, komunitas kreatif lokal, atau platform e-commerce diperlukan untuk membuka akses pasar yang lebih luas bagi produk siswa. Perlu dirancang sistem monitoring dan evaluasi jangka panjang untuk mengukur dampak program terhadap keberlanjutan usaha kreatif siswa setelah lulus. Dengan dukungan ekosistem yang kondusif, potensi kewirausahaan berbasis seni budaya di kalangan siswa SMK dapat berkembang menjadi gerakan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Universitas Pamulang, khususnya Program Studi Akuntansi, atas dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Ibu Rahkmawati Oktaviana, S.E., M.M., M.Ak. selaku Dosen Pembimbing PKM atas bimbingan, arahan,

dan motivasi yang sangat membantu hingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Terima kasih kami sampaikan kepada Ibu Suprihatin, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, beserta seluruh guru dan staf atas izin serta dukungan yang diberikan. Apresiasi juga kami sampaikan kepada para siswa peserta pelatihan atas partisipasi dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Keberhasilan program ini merupakan hasil kerja sama dan kontribusi seluruh pihak yang terlibat.



Gambar. 1 Sambutan ketua PKM



**Gambar.2 Foto Bersama siswa SMK
Sasmita Jaya 1**



**Gambar. 3 Praktek Pembuatan Manik-
Manik**



Gambar.4 Tim Pelaksanaan PKM

REFERENSI

Arifin, Muhamad, Ririn Sari Dewi, Bayu Arfan, Rahma Lia, and Venny Riska Septiani. 2025. "PENINGKATAN LITERASI KEUANGAN SISWA MELALUI SIMULASI BUDGETING

DAN PENGGUNAAN APLIKASI FINANCIAL TEKNOLOGI."

Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat 4(01): 21–25.

Gaol, Sarma Uli Lumban, Carolina Pakpahan, and Christian Jonatan Anggiat Daulat Sihotang. 2024. "PENINGKATAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITALISASI PADA SISWA SMK TKJ DI SMK TAMAN SISWA LUBUK PAKAM." 32(3): 167–86.

Jannatin, Rahmatul, M Wahyu Wardhana, Rudi Haryanto, and Agus Pebriyanto. 2020. "Penerapan Digital MARKETING SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN UMKM." 2.

MUQODAS, IDAT. 2015. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar." *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 9(2): 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>.

Nursyifa, Aulia. 2018. "KAJIAN CULTURAL LAG DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT PERKAMPUNGAN BUDAYA BETAWI SETU BABAKAN PADA ERA GLOBALISASI." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 5(1): 1–24. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PKn>.

- Priyadi, Syeh et al. 2024. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Seni Budaya Dan Prakarya Di Sd 2 Panjunan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(4 (Desember)): 296–308.
- Sentoso, Anthony, Aura Wulandari, Jacky, Octavia, Steven Kurniawan, and Su Thinge. 2021. "Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa Depan Bangsa." *Prosiding National Conference for Community Service Project* 3: 767–76. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>.
- Wattimena, Kevin Timothy, and Irmansyah. 2020. "Kesalahan Penetapan Harga Oleh Usaha Mikro Kecil Menengah Yang Menyebabkan Kesulitan Likuiditas." *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan* 8(1): 15–32. doi:10.17509/jpak.v8i1.17026.
- Wurtiningsih, Woro. 2023. "Pendidikan Seni Budaya: Mendorong Kreativitas Dan Apresiasi Budaya Dalam Pembelajaran." *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 3(Juni): 311–17.