

PENGUATAN PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI MELALUI PRAKTIK KREATIVITAS BERBASIS BUDGETING UNTUK MASA DEPAN GENERASI MUDA

Amalia Putri Haryanto^{a,1}, Fesya Azzahra Desnania^{b,2}, Keisya Olivia Kosasih^{c,3}, Zaskia Agnita Novia Agnita^{d,4}

^{abcd}Program Studi Akuntansi Universitas Pamulang

¹ amaliatutie05@gmail.com; ² fesyaazzahra@gmail.com; ³ keisyaolivia77539@gmail.com;

⁴ zaskianoviansyah@icloud.com

* amaliatutie05@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat P(M)KM ini dilakukan secara tatap muka di SMK SASMITA JAYA 1 pada tanggal 3 november 2025. Tujuan program ini untuk menumbuhkan pandangan bahwa pendidikan dan teknologi melalui praktik kreativitas berbasis budgeting dapat diterapkan sedari dini untuk keberlanjutan masa depan generasi muda. Target atau subjek pengabdian adalah siswa/i sekolah menengah kejuruan akuntansi yang terdaftar di SMK SASMITA JAYA 1 berjumlah 61 anak. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah kurangnya kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang menjadi produk bernilai lebih. Oleh karena itu, untuk mengatasi kondisi tersebut, maka program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pemanfaatan manik manik sebagai sarana pembuatan barang seperti gelang dan kalung guna menambah nilai jual, melalui pendekatan interaktif berbasis budgeting. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode sosialisasi, tanya jawab, praktik dengan menggunakan manik manik sebagai bahan pembuatan kerajinan. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan pemahaman yang meningkat melalui fitur interaktif, yang mana ini dibuktikan dengan semangat anak-anak dalam proses pembuatan kerajinan tersebut. Selain itu, dampak dari penyuluhan ini, dapat membuka peluang minat dan kreativitas anak-anak dalam mengubah suatu barang menjadi produk yang memiliki nilai lebih berbasis budgeting.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa; Budgeting Berbasis Kerajinan; Pengabdian Kepada Masyarakat;

Abstract

This Community Service Program by University Students (P(M)KM) was conducted in person at SMK Sasmita Jaya 1 on November 3, 2025. The purpose of this program is to foster the perspective that education and technology through creativity practices based on budgeting can be applied from an early age to support the sustainable future of younger generations. The target participants of this community service activity were 61 accounting vocational students enrolled at SMK Sasmita Jaya 1. The main issue faced by the partner school is the lack of student creativity in utilizing materials to create products with added value. Therefore, to address this condition, the community service program was carried out by utilizing beads as a medium for creating items such as

bracelets and necklaces to enhance their market value, using an interactive budgeting-based approach. The implementation involved socialization sessions, discussions, and hands-on practice using beads as the primary material for crafting. The results of the activity showed an increase in students' enthusiasm and understanding through interactive features, which was evident from the students' excitement during the crafting process. Moreover, the impact of this program opened opportunities to enhance students' interest and creativity in transforming simple materials into higher-value products based on budgeting principles.

Keywords: *Student Creativity; Budget-Based Crafting; Community Service*

PENDAHULUAN

Pendidikan di zaman digital sekarang mengharuskan anak muda untuk memiliki pemahaman akademis serta keterampilan teknologi, kreativitas, dan manajemen. Tantangan ini semakin terlihat ketika berbagai studi mengungkapkan bahwa manajemen pendidikan dan kemampuan literasi keuangan para siswa masih belum mencapai tingkat optimal. Pengelolaan sumber daya, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan keuangan, berperan penting dalam keberhasilan pendidikan dan aktivitas kreatif (Nuraini dkk., 2024). Selain itu, kemajuan di bidang teknologi membuka banyak kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi, namun masih memerlukan banyak kemampuan dalam perencanaan dan penganggaran agar kreativitas tersebut bisa terarah dan berkelanjutan. Maka dari itu, penggabungan antara pendidikan, teknologi, kreativitas dan penganggaran menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam mempersiapkan Sgenerasi muda untuk menghadapi berbagai kompleksitas di masa depan.

Di lapangan, beragama masalah yang dihadapi oleh mitra, dalam hal ini adalah siswa-siswa sekolah menengah menggambarkan kurangnya kemampuan

dalam mengelola keuangan, memanfaatkan teknologi secara efisien serta merencanakan kreativitas dasar anggaran. Misalnya, sebuah survei nasional oleh OJK menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan di kalangan masyarakat, termasuk anak muda, masih cukup rendah, yakni sebesar 29,7%, sedangkan tingkat inklusi keuangannya jauh lebih tinggi, yaitu 67,8% ketidakseimbangan ini membuat generasi muda rentan terhadap pola konsumtif dan mengalami kesulitan dalam merencanakan aktivitas produktif yang berbasis teknologi (Arifin dkk., 2025).

Observasi yang dilakukan di beberapa institusi pendidikan menunjukkan bahwa siswa umumnya menghabiskan uang saku mereka tanpa adanya rencana yang matang, dan kurang memiliki pemahaman yang cukup tentang cara memanfaatkan aplikasi keuangan dan teknologi digital dengan bijak untuk mendukung kegiatan kreatif (Latifah dkk., 2025). Oleh karena itu, penerima manfaat sangat memerlukan peningkatan dalam kemampuan, merencanakan, pemahaman literasi digital, dan keterampilan pengelolaan anggaran guna mendorong pengembangan kreativitasan yang berbasis teknologi.

Sejalan dengan isu yang ada, beberapa penelitian dan program pengabdian

sebelumnya telah dilaksanakan tinjauan literatur terkait manajemen pendidikan menunjukkan bahwa efisiensi dan keterbukaan manajemen pendidikan menunjukkan bahwa efisiensi dan keterbukaan dalam pengelolaan keuangan sangat krusial untuk mendukung mutu proses belajar mengajar serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi (Nuraini dkk., 2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa anggaran yang menggunakan aplikasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih dari 40% dan membangun kebiasaan keuangan yang baik (Arifin dkk., 2025)

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memperkuat aspek pendidikan dan memperkuat aspek pendidikan dan memperkuat aspek pendidikan dan teknologi melalui penerapan kreativitas yang berfokus pada penganggaran atau *budgeting*, yang memungkinkan siswa untuk merencanakan, membuat keputusan, dan menyelesaikan proyek kreatif, sistematis, dan bertanggung jawab melalui kegiatan praktis yang menghubungkan kreativitas dengan perencanaan anggaran yang sederhana. Dengan pendampingan dalam penggunaan teknologi dan pelatihan penyusunan anggaran, diharapkan siswa dapat mengubah ide-ide mereka menjadi karya nyata yang

memiliki nilai serta mampu mengelola sumber daya dengan baik.

Manfaat dari pengabdian ini mencakup peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan karya kreatif, penguatan keterampilan pengelolaan anggaran yang mendukung kreativitas, dan pembentukan kebiasaan berpikir logis serta terencana. Pendidik dan lembaga pendidikan juga mendapatkan keuntungan berupa model pengajaran yang inovatif dan aplikatif, yang sesuai dengan kurikulum serta kemajuan teknologi.

Solusi yang dipilih untuk mengatasi tantangan mitra adalah penerapan model “Praktik Kreativitas berbasis Budgeting” yang menggabungkan pelatihan mengenai literasi teknologi, bantuan dalam penyusunan anggaran, serta pelaksanaan langsung proyek-proyek kreatif. Metode ini menyelaraskan teori dan praktik serta menyatukan elemen pendidikan, keuangan dan kreativitas secara harmonis. Melalui pendekatan ini, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih menyeluruh dalam meningkatkan kemampuan generasi muda untuk berinovasi dan berkarya dengan efektivitas dalam era digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 1, Pamulang, Kota Tangerang Selatan pada tanggal 3 November 2025. Dengan melibatkan para siswa sebagai fokus utama dari pelaksanaan. Peserta diambil berdasarkan saran dari guru mitra yang menilai bahwa kelompok siswa tersebut memerlukan peningkatan dalam pengelolaan finansial yang berbasis teknologi dan pengembangan kreativitas melalui kegiatan belajar yang praktis. Semua siswa yang terlibat adalah peserta didik yang secara aktif menggunakan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari, tetapi belum terbiasa memanfaatkannya untuk perencanaan anggaran atau pencatatan keuangan pribadi. Metode pengabdian yang diterapkan adalah gabungan antara penyuluhan, latihan, dan simulasi praktis sehingga siswa tidak hanya mengerti teori, tetapi juga bisa langsung mempraktikkan keterampilan yang dipelajari. Kegiatan dimulai dengan penyuluhan interaktif yang menyoroti pentingnya pengelolaan finansial pribadi di zaman digital, mencakup pemahaman dasar mengenai kebutuhan, keinginan, serta strategi sederhana untuk membuat anggaran. Prosedur pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan pengamatan awal dan berbincang dengan guru pembimbing untuk

memahami apa yang dibutuhkan siswa terkait pengetahuan dasar tentang manajemen finansial dan penggunaan teknologi. Data ini digunakan untuk menyesuaikan materi yang akan disampaikan dalam penyuluhan. Pada hari pelaksanaan, kegiatan dibuka dengan sesi pengantar mengenai pentingnya merencanakan keuangan, kemudian dilanjutkan dengan penyuluhan yang disampaikan secara interaktif lewat contoh-contoh mudah yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Dalam proses penyuluhan, peserta diberikan waktu untuk bertanya dan berdiskusi agar pemahaman mereka dapat berkembang secara bertahap. Kegiatan diakhiri dengan merangkum dan menegaskan kembali poin-poin utama yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menerapkan konsep pengelolaan keuangan secara mandiri.

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

Tabel 1. Survei kepuasan



Berdasarkan Tabel 1 Survei Kepuasan, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap pelayanan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Grafik menunjukkan bahwa persentase tertinggi berada pada kategori netral hingga setuju, dengan dominasi responden yang menyatakan *setuju* terhadap kualitas pelayanan yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan telah mampu memenuhi harapan peserta secara umum.

Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa metode pelaksanaan kegiatan, seperti bimbingan intensif dan praktik berkelompok, berjalan dengan efektif.

Pendekatan ini membantu peserta dalam memahami materi serta beradaptasi dengan penggunaan teknologi yang diperkenalkan selama kegiatan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Dzikri et al., 2025) yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis teknologi yang disertai pendampingan aktif dapat meningkatkan kenyamanan belajar dan keterlibatan peserta didik.

Selain itu, hasil survei kepuasan ini juga memperkuat temuan bahwa praktik kreativitas berbasis budgeting memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan. Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses perhitungan dan perencanaan biaya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat (Salinas, 2022) yang menegaskan bahwa inovasi pendidikan melalui pendekatan praktis mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta kepuasan peserta.

Dengan demikian, hasil survei kepuasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan pendidikan, teknologi, dan praktik budgeting telah memberikan dampak positif bagi peserta. Tingkat kepuasan yang relatif tinggi menjadi indikator bahwa model pengabdian yang

diterapkan dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif dalam upaya penguatan kompetensi generasi muda.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “*Penguatan Pendidikan dan Teknologi melalui Praktik Kreativitas Berbasis Budgeting untuk Masa Depan Generasi Muda*” telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas, literasi teknologi, serta pemahaman kewirausahaan peserta. Integrasi antara praktik kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan konsep budgeting terbukti efektif dalam membangun kemampuan berpikir kreatif sekaligus rasional dalam pengelolaan sumber daya.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta sebesar 82%, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman langsung mampu mendorong kemampuan berpikir divergen serta inovatif. Peningkatan literasi teknologi sebesar 75% menunjukkan bahwa generasi muda memiliki potensi yang besar dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital apabila didukung dengan bimbingan dan pendampingan yang tepat. Sementara itu, peningkatan pemahaman kewirausahaan sebesar 70% membuktikan

bahwa pengenalan konsep bisnis dan budgeting secara praktis dapat menumbuhkan *entrepreneurial mindset* sejak dini.

Perubahan pola pikir peserta yang mulai memandang kreativitas sebagai aset ekonomi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat teoritis semata. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam mendukung penguatan pendidikan dan teknologi sebagai fondasi bagi pengembangan kompetensi dan kemandirian ekonomi generasi muda di masa depan.

Kegiatan PKM ini diharapkan dapat ditindaklanjuti oleh SMK Sasmita Jaya 1 dengan mengintegrasikan praktik kreativitas berbasis budgeting dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperlukan peningkatan praktik langsung dan pemanfaatan teknologi agar siswa lebih memahami penerapan budgeting secara nyata. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai juga sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran. Ke depannya, kerjasama berkerlanjutan antara sekolah dan perguruan tinggi dan pihak terkait diharapkan dapat terus dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan P(M)kM ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Apresiasi dan penghargaan yang setinggi – tingginya kami sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta fasilitas, khususnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang yang mendukung kegiatan P(M)KM ini sebagai bagian integral dari Tri Dharma Perguruan Tinggi .

Ucapan terima kasih kepada Ibu Suprihatin S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK SASMITA JAYA 1 beserta jajaran atas izin, sambutan hangat, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung.

Tidak lupa kami menyampaikan kepada Ibu Rakhmawati Oktaviana S.E.,M.Ak selaku Dosen Pembimbing P(M)KM, atas arahan, masukan, dan bimbingan yang sabar dan mendalam, mulai dari tahap perencanaan hingga penyusunan Laporan Akhir dan Artikel ilmiah ini.

Berikut Dokumentasi Acara PMKM :



Gambar 1. Foto dokumentasi anggota kelompok



Gambar 2. Sambutan ketua kelompok

REFERENSI

- Dzikri, A. S., Sa'diyah, S., & Afriani, G. (2025). Fostering Creativity through Technology-Enhanced Learning Environments. *Global Education Journal*, 3(2), 455–462. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.675>
- Pamulang, U. (2025). *Krepa : Kreativitas Pada Abdimas*. 5(5).
- Salinas, M. F. (2022). Educational innovation for the digital generation. *Computers & Education Open*, 3(2), 100068.
- Dzikri, A. S., Sa'diyah, S., & Afriani, G. (2025). Fostering Creativity through

- Technology-Enhanced Learning Environments. *Global Education Journal*, 3(2), 455–462. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.675>
- Pamulang, U. (2025). *Krepa : Kreativitas Pada Abdimas*. 5(5).
- Salinas, M. F. (2022). Educational innovation for the digital generation. *Computers & Education Open*, 3(2), 100068.
- Dzikri, A. S., Sa'diyah, S., & Afriani, G. (2025). Fostering Creativity through Technology-Enhanced Learning Environments. *Global Education Journal*, 3(2), 455–462. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.675>
- Salinas, M. F. (2022). Educational innovation for the digital generation. *Computers & Education Open*, 3(2), 100068. (Pamulang, 2025)
- Arifin, M., Mastiah, Sari Dewi, R., Silviana, Lia, R., & Septiani, V. R. (2025). Peningkatan literasi keuangan siswa melalui simulasi budgeting dan penggunaan aplikasi financial teknologi. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 21–24.
- Latifah, R., Harisma, A., Prihastini, S. N., & Prakoso, R. W. (2025). Penguatan literasi keuangan melalui edukasi smart money habits di era digital pada siswa SMK Negeri 7 Kota Serang. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 5(5).
- Nuraini, B., Rimbano, D., Gunadi, Mulyadi, & Judijanto, L. (2024). The optimization of educational management through efficient financial management: A literature review. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(5), 1507–1516