

Pengembangan Dan Pelatihan Ekonomi Kreatif Berbasis Sumber Daya SDIT Insantama

Lukmanul Hakim^{1*}, Indra Jaya², Supriyadi³

^{1,2,3}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

E-mail: ¹lukmanulhakim@darmajaya.ac.id, ²indrajaya@darmajaya.ac.id, ³butterflycreative12@gmail.com

Abstract

The creative economy is based on new ideas in the economic world that prioritizes creativity and information. This refers to human creativity that is not limited so that it can be used as a factor of production. SDIT Insantama school is one of the potential resources whose utilization has not been optimal. One of the important potentials to consider is human resources, with the creative abilities that humans have, they are able to create limited resources and have high economic selling value. aims to motivate teachers to develop their creativity to develop these potential resources. The result of the service carried out to the teacher council is that they can develop teaching creativity who initially did not understand the opportunities that existed after receiving training they were enthusiastic about developing their various creativity on how to utilize the resources available at SDIT Insantama into products of high economic value. After attending the training, the teacher council also created an institution that supports this goal, namely by establishing a "creative class for SDIT Insantama". The implementation of service activities carried out at SDIT Insantama in Lampung Province and Bogor City to teachers can be concluded, among others, training has a positive impact on teachers in increasing competence, besides that the training provided has an impact on increasing the creative economy with high economic selling value, increasing competence and creativity of teachers to innovate and develop themselves. Suggestions for the future so that SDIT Insantama teachers should continue to continuously learn to optimize and be creative and improve abilities in the creative economy.

Keywords : *creative economy ; School ; teachers*

Abstrak

Ekonomi kreatif di landasi atas gagasan baru di dunia perekonomian yang mengutamakan kreativitas dan informasi. Hal ini merujuk pada kreativitas manusia yang tidak terbatas sehingga bisa dimanfaatkan sebagai faktor produksi. Sekolah SDIT Insantama adalah salah satu potensi sumberdaya yang pemanfaatannya belum optimal. Salah satu potensi yang penting diperhatikan adalah sumberdaya manusianya, dengan kemampuan kreatifitas yang manusia miliki mampu menciptakan sumberdaya terbatas dan bernilai jual ekonomis tinggi. bertujuan memotivasi para guru untuk mengembangkan kreatifitasnya mengembangkan sumberdaya yang potensial tersebut. Hasil pengabdian yang dilakukan kepada dewan guru adalah dapat mengembangkan kreatifitas mengajar yang semula belum mengerti membaca peluang yang ada setelah mendapat pelatihan mereka antusias ingin mengembangkan berbagai kreatifitasnya bagaimana memanfaatkan sumberdaya yang terdapat di SDIT Insantama menjadi produk yang bernilai ekonomi tinggi. Setelah mengikuti pelatihan dewan guru juga membuat suatu kelembagaan yang mendukung tujuan tersebut yakni dengan mendirikan "kelas kreatif SDIT Insantama". Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor kepada para guru dapat disimpulkan antara lain Pelatihan memberikan dampak positif kepada para guru dalam peningkatan kompetensi, selain itu adanya pelatihan yang diberikan berdampak pada peningkatan ekonomi kreatif yang bernilai jual ekonomis tinggi, meningkatkan kompetensi dan kreatifitas para guru untuk lebih berinovasi dan mengembangkan diri. Saran untuk kedepannya agar para guru SDIT Insantama hendaknya terus secara berkelanjutan belajar untuk mengoptimalkan dan berkreasi serta meningkatkan kemampuan dalam ekonomi kreatif.

Keywords : *ekonomi kreatif ; sekolah ; guru*

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif di landasi atas gagasan baru di dunia perekonomian yang mengutamakan kreativitas dan informasi. Hal ini merujuk pada kreativitas manusia yang tidak terbatas sehingga bisa dimanfaatkan sebagai faktor produksi. Sekolah SDIT Insantama adalah salah satu potensi sumberdaya yang pemanfaatannya belum optimal. Salah satu potensi yang penting diperhatikan adalah sumberdaya manusianya, dengan kemampuan kreatifitas yang

manusia memiliki mampu menciptakan sumberdaya terbatas dan bernilai jual ekonomis tinggi. Sekolah SDIT Insantama berada pada wilayah Provinsi Lampung dan kota Bogor. Sekolah ini berada pada dua wilayah yang berbeda tetapi memiliki banyak siswa dan didukung oleh tenaga pengajar yang sangat berkompeten dibidangnya diantara guru mengajar di bidang keagamaan, social, akademis dan non akademis.

Ekonomi kreatif adalah pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tak terbatas, ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau system produksi seperti pada era industry, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan perkembangan teknologi yang semakin maju. Industry tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasis inovasi, kreativitas dan imajinasi (Rochmat Adly Purnomo, 2016).

Pelatihan ini bertujuan memotivasi para guru untuk mengembangkan kreatifitasnya mengembangkan sumberdaya yang potensial tersebut. Hasil pengabdian yang dilakukan kepada dewan guru adalah dapat mengembangkan kreatifitas mengajar yang semula belum mengerti membaca peluang yang ada setelah mendapat pelatihan mereka antusias ingin mengembangkan berbagai kreatifitasnya bagaimana memanfaatkan sumberdaya yang terdapat di SDIT Insantama menjadi produk yang bernilai ekonomi tinggi. Setelah mengikuti pelatihan dewan guru juga membuat suatu kelembagaan yang mendukung tujuan tersebut yakni dengan mendirikan "kelas kreatif SDIT Insantama".

Hasil luaran dan target dalam pengabdian ini adalah :

1. Meningkatkan kreatifitas guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam mengembangkan sumberdaya yang dimiliki
2. Meningkatkan sumberdaya terbatas dan menjadi bernilai jual ekonomis tinggi pada SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor
3. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan kompetensi Guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor
4. Meningkatkan ekonomi kreatif serta kualitas guru di SDIT Insantama dalam membuat inovasi media pembelajaran.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Ekonomi Kreatif

John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money* pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif, Menjelaskan ekonomi kreatif sebagai "kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan. Karakteristik ekonomi kreatif diantaranya:

1. Diperlukan kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif, yaitu cendekiawan (kaum intelektual), dunia usaha, dan pemerintah yang merupakan prasyarat mendasar
2. Berbasis pada ide atau gagasan .
3. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha .
4. Konsep yang dibangun bersifat relatif.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) merumuskan ekonomi kreatif sebagai upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. Definisi yang lebih jelas disampaikan oleh UNDP (2008) yang merumuskan bahwa ekonomi kreatif merupakan bagian integratif dari pengetahuan yang bersifat inovatif, pemanfaatan teknologi secara kreatif, dan budaya. Indonesia merupakan Negara dengan banyak suku dan budaya, maka setiap daerah yang memiliki sebuah kebudayaan dapat mempresentasikan budayanya dengan cara-cara yang unik.

Dasar Ekonomi Kreatif

- a. Kreativitas (Creativity) Dapat dijabarkan sebagai suatu kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, fresh, dan dapat diterima umum. Bisa juga menghasilkan ide baru atau praktis sebagai solusi dari suatu masalah, atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (thinking out of the box). Seseorang yang memiliki kreativitas dan dapat memaksimalkan kemampuan itu, bisa menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri beserta orang lain.
- b. Inovasi (Innovation) Suatu transformasi dari ide atau gagasan dengan daya kreativitas dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan suatu produk ataupun proses yang lebih baik, bernilai tambah, dan bermanfaat. Sebagai contoh inovasi, cobalah melihat beberapa inovasi di video-video youtube.com dengan

kata kunci “lifehack”. Di video itu diperlihatkan bagaimana suatu produk yang sudah ada, kemudian di-inovasikan dan bisa menghasilkan sesuatu yang bernilai jual lebih tinggi dan lebih bermanfaat.

- c. Penemuan (Invention) Istilah ini lebih menekankan pada menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dan dapat diakui sebagai karya yang mempunyai fungsi yang unik atau belum pernah diketahui sebelumnya. Pembuatan aplikasi berbasis android juga menjadi salah satu contoh penemuan yang berbasis teknologi dan informasi yang sangat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari (Rochmat Aldy Purnomo, 2016 : 8).

Ekonomi kreatif menjadi salah satu konsep untuk pengembangan perekonomian di Indonesia. Yang mana, Indonesia bisa mengembangkan model ide dan talenta dari rakyat untuk dapat menginovasi dan menciptakan suatu hal. Pola pikir kreatif yang sangat diperlukan untuk tetap tumbuh berkembang serta bertahan di masa yang akan datang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi pekerja kreatif tidaklah cukup memiliki bakat pandai menggambar, menari, menyanyi dan menulis cerita. Ia harus memiliki kemampuan mengorganisasikan ide-ide multi disiplin dan juga kemampuan memecahkan masalah dengan cara-cara di luar kebiasaan (Rochmat Aldy Purnomo, 2016 : 11)

Pertumbuhan yang tinggi tercermin dari kompetensi individu-individu dalam menciptakan inovasi. Ekonomi Kreatif yang di dalamnya terdapat industri-Industri kreatif memiliki daya tawar yang tinggi di dalam ekonomi berkelanjutan karena individu-individunya memiliki modal kreativitas (creative capital) yang mereka gunakan untuk menciptakan inovasi-inovasi. kebiasaan (Rochmat Aldy Purnomo, 2016 : 12)

Ekonomi Kreatif sebagai penggerak terciptanya Indonesia yang berdaya saing dan masyarakat berkualitas hidup :

- a. Berdaya saing yang ingin diwujudkan adalah sebuah kondisi masyarakat yang kreatif, mampu berkompetisi secara adil, jujur dan menjunjung tinggi etika, unggul di tingkat nasional maupun global, dan memiliki kemampuan (daya juang) untuk terus melakukan perbaikan (continuous improvement), dan selalu berpikir positif untuk menghadapi tantangan dan permasalahan,
- b. Berkualitas Hidup yang ingin diwujudkan adalah sebuah kondisi masyarakat yang bahagia, yaitu: sehat jasmani dan rohani, berpendidikan, memiliki kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan, memiliki kehidupan yang seimbang, memiliki kepedulian sosial, memiliki toleransi dalam menerima perbedaan yang ada, dan menginterpretasikan nilai dan kearifan lokal, warisan budaya, tradisi secara bijaksana, mampu mengembangkan dan memanfaatkan budaya, dan menjadikan budaya sebagai dasar penciptaan jati diri dan karakter bangsa-nya. (Rochmat Aldy Purnomo, 2016 : 13)

2.2. Pustaka Rujukan

Sebelumnya terdapat banyak pengabdian yang dilakukan mengenai pelatihan ekonomi kreatif sehingga banyak ditemukan referensi kajian pustaka sebagai salah satu alat dari penerapan metode penelitian, sehingga mengetahui area pengabdian sama dibidang ini. Beberapa literature review tersebut adalah sebagai berikut, pengabdian yang dilakukan oleh Fitria, F. tahun (2021) berjudul "Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal". Pengabdian menjelaskan tentang pengembangan bakat dibidang ekonomi kreatif. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah menumbuhkan rasa keingintahuan siswa siswi SMK Muhammadiyah 4 Palembang di bidang ekonomi kreatif. Pengabdian selanjutnya yang dilakukan oleh Febriani, O. M., Yulawati, D., & Maria, D. pada tahun (2019) berjudul "Keterampilan Menjahit Bagi Anak Panti Asuhan Rumah Yatim Di Kota Bandar Lampung". Pengabdian ini menjelaskan tentang perlunya pengetahuan dan pengembangan kreatifitas anak yatim selain pendidikan formal juga harus memiliki *skill* lain yaitu kemampuan keterampilan menjahit dan kemampuan memasarkan menggunakan media teknologi. untuk meningkatkan kepercayaan diri anak yatim dalam bersaing kedepannya. Pengabdian selanjutnya yang dilakukan oleh Arita, S., Evanita, S., & Syofyan, R. tahun (2020) berjudul "Pengembangan karakter wirausaha dalam pelajaran ekonomi bagi guru ekonomi di Kota Padang". tujuan pengabdian ini mampu meningkatkan pengetahuan para guru dalam pengembangan Karakter Wirausaha ke Dalam Pelajaran Ekonomi Bagi Guru Ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Padang.

3. METODOLOGI

3.1 Metode

Teknik/metode yang digunakan di Pengabdian ini yaitu melakukan pelatihan secara online dan diskusi secara interaktif kepada Guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor menggunakan zoom.

3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan mulai pukul 08.00 – 12.00 WIB di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor di lakukan via zoom. Pelaksanaan meliputi pelatihan dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis sumber daya SDIT Insantama.

3.3 Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor

3.4 Jadwal Pelatihan

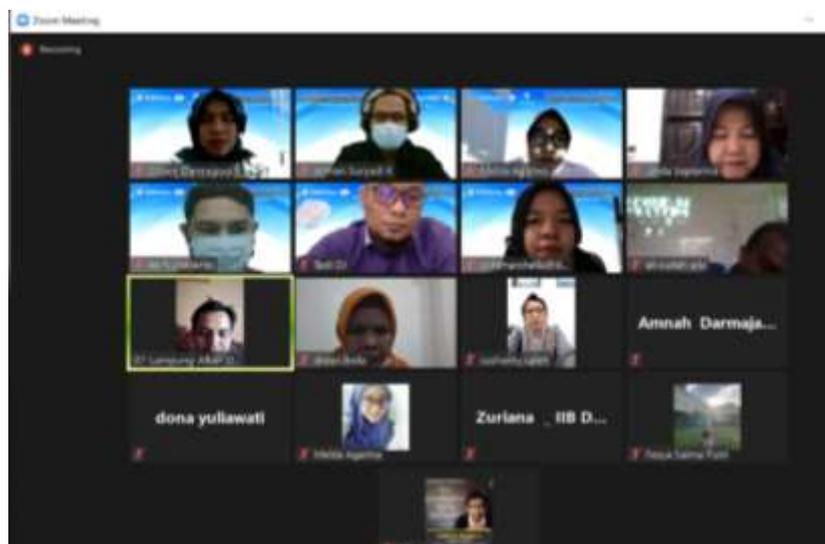
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Bandicam Guna Mendukung Pembelajaran Dalam Era Pandemi Covid 19 Bagi Guru SDIT INSANTAMA di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dilaksanakan selama 5 hari.

Hari	Jam	Materi	Pemateri
1	08.00 -12.00	Pengenalan Dasar Ekonomi Kreatif	Lukman Hakim
2	08.00 -12.00	Pelatihan dan pengembangan Ekonomi kreatif	Lukman Hakim
3	08.00 -12.00	Motivasi dan inovasi kreatif	Lukman Hakim dan indra jaya
4	08.00 -12.00	Mengolah produk ekonomi kreatif	Supriyanto dan indra jaya
5	08.00 -12.00	Implemetasi dan hasil ekonomi kreatif	Lukman, Supriyanto

4.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diperuntukan kepada dewan guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor. Kegiatan ini meningkatkan kreatifitas guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam mengembangkan sumberdaya yang dimiliki, Meningkatkan sumberdaya terbatas dan menjadi bernilai jual ekonomis tinggi pada SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor, Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan kompetensi Guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor, serta meningkatkan ekonomi kreatif serta kualitas guru di SDIT Insantama dalam membuat inovasi media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga didukung penuh oleh sekolah SDIT Insantama. Berikut dokumentasi kegiatan :

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh seluruh dewan guru SDIT Insantama diprovinsi Lampung dan Kota bogor secara serentak, yang mana pada kegiatan ini sangat di apresiasi oleh Pembina sekaligus kepala yayasan SDIT Insantama yang disampaikan oleh bapak Albar. Kegiatan pelatihan ini dihadiri lebih dari 25 peserta yang dibagi beberapa kelompok untuk setiap pemaparan kegiatan pelatihan dengan tema ekonomi kreatif berbasis sumber daya. Berikut sambutan dari pihak sekolah SDIT Insantama dilihat pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1. Sambutan dari pihak sekolah SDIT Insantama



Gambar 2 : peserta pelatihan

Para peserta dewan guru yang hadir dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “ pengembangan dan pelatihan ekonomi kreatif berbasis sumber daya SDIT Insantama “ Diberi bekal pengenalan dasar ekonomi kreatif, motivasi, pengolahan, sampai dengan implementasi hasil ekonomi kreatif yang mana dalam pengembangan dan pelatihan ekonomi kreatif sendiri guru-guru SDIT Insantama diharapkan dapat memahami dan mengetahui bagaimana menciptakan dan memanfaatkan sumber daya yang ada pada SDIT Insantama sehingga menjadi peluang ekonomi kreatif. Berikut materi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 : Slide pelatihan

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor kepada para guru dapat disimpulkan antara lain sebelum mengikuti pengembangan dan pelatihan ekonomi kreatif guru SDIT Insantama belum mengetahui peluang ekonomi kreatif yang ada pada sumber daya SDIT Insantama. Maka dengan Pelatihan ini memberikan dampak positif kepada para guru dalam peningkatan kompetensi, selain itu adanya pelatihan yang diberikan berdampak pada peningkatan ekonomi kreatif yang bernilai jual ekonomis tinggi, meningkatkan kompetensi dan kreatifitas para guru untuk lebih berinovasi dan mengembangkan diri. Dewan guru menciptakan sebuah ekonomi kreatif dari sumber daya yang ada salah satunya berinovasi dengan menciptakan media belajar yang kreatif yang ada pada SDIT Insantama dengan mengkombinasikan teknologi saat ini. Saran untuk kedepannya agar para guru SDIT Insantama hendaknya terus secara berkelanjutan belajar untuk mengoptimalkan dan berkreasi serta meningkatkan kemampuan dalam ekonomi kreatif

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LP4M IIB Darmajaya yang telah menjadi sponsorship untuk pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Institut Informatika dan Bisnis

Darmajaya yang telah memfasilitasi ruang penelitian dan pengabdian bagi dosen sehingga tercapainya kegiatan ini yang dapat diabdikan ke masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Howkins, J. (2002). *The creative economy: How people make money from ideas*. Penguin UK.
- Arita, S., Evanita, S., & Syofyan, R. (2020). Pengembangan karakter wirausaha dalam pelajaran ekonomi bagi guru ekonomi di Kota Padang. *Jurnal Ecogen*, 3(2), 294-298.
- Fitria, F. (2021). Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 2(1), 27-34.
- Febriani, O. M., Yuliawati, D., & Maria, D. (2019). KETERAMPILAN MENJAHIT BAGI ANAK PANTI ASUHAN RUMAH YATIM DI KOTA BANDAR LAMPUNG. *Dharmakarya*, 8(4), 216-219.
- <https://www.hestanto.web.id/ekonomi-kreatif/> , diakses tanggal 08 agustus 2021
-