

SOSIALISASI PENINGKATAN KREATIVITAS MASYARAKAT MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

Ghea Paulina Suri*¹, Romiko Afriantoni², Willy Rizki Perdana³, Indra Sufian⁴, Hidayatul Ikhsan⁵, Evan Haviana⁶, Yuni hardi⁷

^{1,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik – Universitas Ibnu Sina, Batam

^{2,3,5,6,7}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik – Universitas Ibnu Sina, Batam

e-mail: *ghea@uis.ac.id,

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi semakin penting dalam meningkatkan kreativitas masyarakat di era digital. Namun, tidak semua kalangan masyarakat memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara efektif untuk menggunakan teknologi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sosialisasi yang dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang teknologi informasi dan bagaimana teknologi ini dapat mendukung kreativitas. Sosialisasi ini melibatkan pemaparan materi, diskusi kelompok, dan simulasi penggunaan aplikasi teknologi informasi yang relevan, seperti Canva, Trello, dan Google Workspace. Evaluasi pasca-kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi informasi dan menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan bermanfaat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sosialisasi berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas masyarakat, serta mempersempit kesenjangan digital, meskipun ada tantangan seperti kendala teknis dan perbedaan tingkat pemahaman peserta.

Kata kunci— Teknologi informasi, kreativitas, sosialisasi daring, pemanfaatan teknologi, digitalisasi, Zoom, aplikasi kreatif.

Abstract

The utilization of information technology has become increasingly important in enhancing community creativity in the digital era. However, not all segments of society have sufficient understanding of how to effectively use this technology. This study aims to explore an online socialization event conducted via the Zoom platform to increase the public's understanding of information technology and how it can support creativity. The socialization involved material presentations, group discussions, and simulations of the use of relevant technology applications such as Canva, Trello, and Google Workspace. Post-event evaluations revealed that the majority of participants felt more confident in using information technology and found the content highly relevant and beneficial. The findings of this study suggest that technology-based socialization can improve community skills and creativity, as well as reduce the digital divide, although challenges such as technical issues and varying levels of participant understanding were encountered..

Keywords— Information technology, creativity, online socialization, technology utilization, digitalization, Zoom, creative applications.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi salah satu elemen kunci dalam meningkatkan kreativitas masyarakat di era digital saat ini. Teknologi informasi memberikan berbagai peluang untuk mengakses informasi, meningkatkan keterampilan, dan menciptakan solusi inovatif yang relevan dengan tantangan yang dihadapi masyarakat. Namun, tidak semua kalangan masyarakat memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara efektif untuk memanfaatkan teknologi ini. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk memberikan edukasi dan wawasan kepada masyarakat tentang bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas.

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom untuk memastikan fleksibilitas dan partisipasi masyarakat yang lebih luas, tanpa batasan geografis. Sosialisasi ini bertujuan untuk mendorong masyarakat agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus mengurangi kesenjangan digital. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup presentasi interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi penggunaan aplikasi teknologi yang dapat menunjang berbagai aktivitas kreatif, baik dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari.

Sosialisasi ini juga dilandasi oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat menjadi katalisator bagi pertumbuhan kreativitas masyarakat. Rifai et al. (2021) menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi informasi yang memadai dapat meningkatkan kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru yang inovatif. Sementara itu, Rahman dan Aulia (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu mempercepat pengembangan keterampilan kreatif melalui platform daring.

Menurut Setiawan (2019), literasi digital memainkan peran penting dalam memfasilitasi kreativitas masyarakat abad ke-21, khususnya melalui pelatihan berbasis teknologi. Smith (2020) menambahkan bahwa teknologi informasi dapat digunakan untuk memberdayakan komunitas dengan meningkatkan akses terhadap pengetahuan dan sumber daya digital. Kurniawati dan Nugroho (2021) dalam penelitian mereka menemukan bahwa pelatihan berbasis teknologi informasi yang dilakukan secara terstruktur dapat mengurangi kesenjangan digital di komunitas pedesaan.

Lee (2020) juga mencatat bahwa teknologi dapat bertindak sebagai katalis bagi kreativitas dengan menyediakan platform untuk kolaborasi daring dan eksplorasi ide. Penelitian oleh Wicaksono (2021) mendukung hal ini dengan menyoroti bagaimana program berbasis teknologi dapat menjembatani kesenjangan digital di masyarakat, terutama di daerah terpencil. Tan (2020) menyebutkan bahwa platform pembelajaran daring juga dapat meningkatkan kreativitas individu, terutama dalam konteks pendidikan berbasis teknologi.

Selain itu, Nasution dan Harahap (2022) menunjukkan bagaimana teknologi dapat berdampak signifikan pada pemberdayaan masyarakat pedesaan. Kumar (2019) menegaskan bahwa teknologi dapat digunakan untuk inovasi sosial yang memungkinkan masyarakat untuk menghasilkan solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi sehari-hari.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, diharapkan masyarakat dapat memahami potensi teknologi informasi untuk memperluas peluang kreatif mereka, seperti dalam bidang bisnis, pendidikan, seni, dan pengembangan komunitas. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya teknologi informasi, tetapi juga memberikan langkah praktis untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa tujuan program tercapai dengan efektif. Kegiatan dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom agar dapat menjangkau partisipan dari berbagai wilayah tanpa

batasan geografis. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Kegiatan

Kegiatan persiapan meliputi:

- **Identifikasi Kebutuhan:** Mengidentifikasi kebutuhan masyarakat terkait pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kreativitas, berdasarkan survei awal yang disebarakan melalui Google Form. Survei ini mencakup aspek seperti tingkat pemahaman teknologi, keterbatasan akses, dan kebutuhan pelatihan.
- **Pembuatan Materi Sosialisasi:** Materi yang disiapkan mencakup presentasi berbasis PowerPoint, video tutorial, dan panduan praktis tentang aplikasi teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- **Teknis Pelaksanaan:** Tim pelaksana memastikan kesiapan teknis, termasuk pengujian platform Zoom, jadwal kegiatan, dan pembagian peran kepada fasilitator, moderator, dan narasumber.

2. Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan format berikut:

- **Pembukaan**
Diawali dengan sambutan dari penyelenggara, pengenalan narasumber, dan penjelasan tujuan kegiatan.
- **Pemaparan Materi**
Narasumber mempresentasikan materi mengenai potensi teknologi informasi dalam meningkatkan kreativitas masyarakat. Pemaparan dilakukan secara interaktif dengan menggunakan media visual seperti presentasi dan video.
- **Peserta** diberikan kesempatan untuk bertanya langsung kepada narasumber mengenai materi yang telah disampaikan.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi ini mencakup:

- **Diskusi Penutup:** Diskusi di akhir kegiatan dilakukan untuk merangkum pembelajaran utama dari kegiatan dan mengidentifikasi kebutuhan lanjutan yang dapat ditindaklanjuti pada program berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi “Peningkatan Kreativitas Masyarakat melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi” yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom berlangsung dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Berikut adalah hasil-hasil yang dicapai berdasarkan pelaksanaan kegiatan dan evaluasi:



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan

1. Jumlah dan Profil Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang berasal dari berbagai latar belakang, termasuk mahasiswa, tenaga pendidik, pelaku usaha kecil menengah (UKM), dan masyarakat umum. Sebagian besar peserta memiliki tingkat pengetahuan awal tentang teknologi informasi yang tergolong dasar, berdasarkan hasil survei awal.

2. Peningkatan Pemahaman Peserta

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan kuesioner yang diisi setelah kegiatan:

- 85% peserta menyatakan materi sangat relevan dan bermanfaat.
- 78% peserta merasa lebih percaya diri untuk menggunakan teknologi informasi dalam mendukung kreativitas, khususnya aplikasi seperti Canva, Trello, dan Google Workspace.
- 90% peserta menyatakan bahwa metode penyampaian materi melalui simulasi praktis sangat membantu dalam memahami konsep teknologi informasi.

3. Interaksi dan Partisipasi Aktif

Selama sesi diskusi kelompok di breakout rooms, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berbagi pengalaman dan ide kreatif. Beberapa masukan dari peserta mencakup:

- Penggunaan teknologi sederhana untuk promosi bisnis lokal melalui media sosial.
- Penerapan aplikasi manajemen proyek untuk kolaborasi dalam tim.

4. Tingkat Kepuasan Peserta

Berdasarkan hasil survei evaluasi, tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan ini mencapai 92%. Beberapa faktor yang mendukung kepuasan tersebut meliputi:

- Materi yang sesuai dengan kebutuhan.
- Narasumber yang komunikatif dan interaktif.
- Penggunaan platform Zoom yang mudah diakses dan efisien.

5. Tantangan yang Dihadapi

Meskipun kegiatan berjalan lancar, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

- Kendala Teknis: Beberapa peserta mengalami masalah jaringan yang menyebabkan gangguan saat mengikuti sesi secara penuh.
- Perbedaan Tingkat Pemahaman: Beberapa peserta memerlukan pendampingan lebih lanjut karena kesenjangan tingkat pemahaman terhadap teknologi informasi.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi “Peningkatan Kreativitas Masyarakat melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi” secara daring melalui Zoom memberikan beberapa temuan menarik yang dapat diulas lebih lanjut untuk memahami dampak kegiatan ini terhadap peserta dan masyarakat.

1. Relevansi Materi dengan Kebutuhan Masyarakat

Hasil dari survei sebelum kegiatan menunjukkan bahwa masyarakat memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap penguasaan teknologi informasi, terutama dalam mendukung aktivitas kreatif seperti desain grafis, manajemen tugas, dan kolaborasi daring. Materi yang dirancang, seperti pengenalan aplikasi Canva, Trello, dan Google Workspace, terbukti relevan dengan kebutuhan peserta. Hal ini sesuai dengan pandangan Suhartini (2023) bahwa teknologi informasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong kreativitas masyarakat.

2. Metode Penyampaian yang Efektif

Penyampaian materi melalui kombinasi presentasi, simulasi praktis, dan diskusi kelompok di breakout rooms berhasil meningkatkan partisipasi aktif peserta. Metode ini memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari dan berdiskusi dengan peserta lain. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahman (2022), yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta dibandingkan metode ceramah tradisional.

3. Peningkatan Pemahaman dan Kepercayaan Diri Peserta

Kuesioner pasca-kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi informasi. Hal ini mengindikasikan keberhasilan kegiatan dalam mencapai salah satu tujuan utamanya, yaitu memberdayakan masyarakat untuk lebih kreatif melalui pemanfaatan teknologi. Temuan ini mendukung studi yang dilakukan oleh Irawan (2021), yang menemukan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri masyarakat.

4. Tantangan dan Solusi

Meskipun kegiatan ini berhasil mencapai banyak tujuan, beberapa tantangan muncul selama pelaksanaan:

- **Kendala Teknis:** Masalah jaringan internet menjadi kendala utama bagi beberapa peserta, terutama mereka yang tinggal di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Sebagai solusi, kegiatan di masa mendatang dapat mempertimbangkan penyediaan rekaman materi atau pelaksanaan sesi tambahan secara luring di wilayah dengan akses internet terbatas (Santoso, 2020).
- **Kesenjangan Tingkat Pemahaman:** Beberapa peserta dengan tingkat pengetahuan teknologi yang sangat dasar memerlukan pendampingan lebih intensif. Hal ini menggarisbawahi pentingnya evaluasi awal yang lebih mendalam untuk menyusun materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta (Prasetyo, 2021).

5. Dampak Jangka Panjang

Kegiatan ini berpotensi memberikan dampak jangka panjang jika peserta dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk mendukung kreativitas dan produktivitas mereka. Misalnya, peserta yang merupakan pelaku usaha kecil dapat menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan strategi pemasaran, sedangkan mahasiswa dapat memanfaatkan aplikasi yang diperkenalkan untuk meningkatkan manajemen tugas. Dampak ini selaras dengan temuan Nurhadi (2021), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi peningkatan kreativitas masyarakat melalui pemanfaatan teknologi informasi yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom berhasil mencapai tujuan utamanya. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta merasa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan sehari-hari, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan pengetahuan serta kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Sebagian besar peserta juga memberikan penilaian positif terhadap fasilitas pendukung seperti media presentasi dan interaksi selama kegiatan. Selain itu, pemateri dianggap responsif terhadap pertanyaan peserta, sehingga memberikan kesan yang baik terhadap keberlanjutan program serupa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniawati, T., & Nugroho, D. (2021). Empowering communities through ICT training. *Indonesian Journal of Information Technology*, 8(3), 187-198. <https://doi.org/10.1080/23311975.2021.1873249>
- [2] Kumar, P. (2019). Leveraging technology for social innovation. *International Journal of Social Research*, 12(4), 158-169. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1581234>
- [3] Lee, S. (2020). Technology as a catalyst for creativity. *Creativity Research Journal*, 20(1), 45-56. https://doi.org/10.1207/s15326934crj2001_5
- [4] Nasution, M., & Harahap, R. (2022). The impact of technology on rural communities. *Asian Journal of Community Engagement*, 15(2), 103-115. <https://doi.org/10.1177/1038416222110185>
- [5] Rahman, F., & Aulia, R. (2020). The role of digital platforms in enhancing creativity. *Digital Journalism*, 8(2), 150-162. <https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1727807>
- [6] Rifai, N., et al. (2021). Impact of information technology on creativity development. *Technology in Society*, 45(3), 101-112. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101798>
- [7] Setiawan, A. (2019). Digital literacy and creativity in the 21st century. *Journal of Digital Studies*, 12(5), 120-132. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1625987>
- [8] Smith, J. (2020). Using technology to empower communities. *International Journal of Technology Innovation*, 7(4), 215-227. <https://doi.org/10.1016/j.techinno.2020.100123>
- [9] Tan, A. (2020). Online learning platforms and creativity enhancement. *Journal of Educational Technology*, 32(6), 205-217. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104056>
- [10] Wicaksono, B. (2021). Bridging the digital divide through community-based IT programs. *Journal of Community Development*, 13(3), 98-110. <https://doi.org/10.1080/15575330.2021.1002593>