

## Creativity Development of Students of SMA 20 Makassar Through Goes to School Programa 2 RRI Makassar Activities

Suarni Syam Saguni<sup>1</sup>, Tri Ananda<sup>2</sup>, Hernika<sup>3</sup>, Hasmawani Rasyid<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Faculty of Language and Literature, Universitas Negeri Makassar

Email: triananda136@gmail.com

**Abstract.** Creativity is a person's ability to generate new ideas that are effective and ethical. The Goes To School activity which is carried out face-to-face (down directly at SMA 20 Makassar) is based on the aim of honing and developing students' ideas, ideas, and creativity as well as providing space for students to express their creativity according to their creativity in this digital era. This activity consists of two competitions, namely the video challenge (how to streaming) and broadcast (students become broadcasters). The participants of this competition are students of SMA 20 Makassar and through this competition it is hoped that students can improve their creativity, public speaking, and other ideas.

**Keywords:** Creativity, Goes To School, RRI Makassar

### PENDAHULUAN

Praktik Magang Meredeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu program prodi Bahasa dan Sastra Indonesia (BSI) yang akan membantu mahasiswa calon lulusan prodi BSI untuk melihat, belajar serta mengembangkan kompetensi dalam dunia kerja. Praktik Magang ini menjadi wadah untuk mengetahui serta terjun langsung dengan dunia kerja dan mengaplikasikan semua ilmu yang telah didapatkan di dunia perkuliahan. Selain itu juga dimaksudkan untuk mempersiapkan mahasiswa prodi BSI dalam rangka memasuki dunia kerja agar mahasiswa yang telah mengikuti program Praktik Magang dapat memiliki bekal kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik sehingga siap bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini.

Mahasiswa Praktik Magang di Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (LPP RRI) Makassar telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan *Goes To School* yang merupakan bagian dari Programa 2 RRI Makassar. Kegiatan ini melibatkan anak sekolah yang ada di Sulawesi Selatan, khususnya Makassar. Adapun kegiatan ini dilaksanakan setiap tahun oleh Programa 2 RRI Makassar dengan konsep yang berbeda, dan pada tahun ini kegiatan *Goes To School* mengusung tema kreativitas di era globalisasi atau mengembangkan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Di era digital seperti sekarang ini memerlukan sumber daya manusia yang melek teknologi dan mengikuti perkembangan zaman agar dapat bersaing dengan dunia. Melek teknologi dalam hal ini diartikan sebagai adanya pemikiran terampil yang kreatif dan inovatif dalam melakukan sesuatu. Di bidang Pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga bangku perkuliahan dituntut untuk memiliki keterampilan yang terus diasah hingga menjadi suatu kemampuan yang mumpuni.

Salah satu dampak positif dari arus globalisasi terhadap bidang pendidikan yaitu mendorong siswa atau pelajar untuk menciptakan karya yang inovatif dan kreatif. Dalam artian, siswa atau pelajar yang bisa belajar dari mana saja, bisa mengakses berbagai inspirasi dari dunia luar, dan sebagainya. Menurut

(Saodah, 2020) siswa atau pelajar yang mampu memanfaatkan teknologi di era globalisasi ini bisa menciptakan hal baru yang nantinya akan berdampak pada lingkungan sekitarnya.

(Hidayat: 2018) menjelaskan bahwa untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) unggul yang bisa bersaing dengan dunia internasional, langkah awal yang harus dilakukan adalah memiliki jiwa kreativitas yang tinggi. Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB II pasal 3 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

The Oxford English Dictionary (1995) menjelaskan bahwa definisi kreativitas adalah suatu perubahan yang dapat menghasilkan gagasan baru; kapasitas untuk menghasilkan gagasan yang orisinal, inventatif, dan baru. Sedangkan menurut Torrance (1984) mendefinisikan kreativitas sebagai “*a process of becoming sensitive to problems*” dan mendefinisikan empat komponen kreativitas: 1) *fluency*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; 2) fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ragam gagasan; 3) elaborasi, kemampuan untuk mengembangkan gagasan; 4) orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang tidak biasa.

Menurut pakar lainnya, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Munandar dalam Rahmat: 2017), sedangkan Menurut (Nursisto dalam Rahmat: 2017) kreativitas adalah kemampuan untuk berkhayal. Sementara (Dagun: 1997) kreativitas merupakan 1) daya cipta yang mampu mencetuskan ide yang orisinal atau kemampuan menghasilkan produk-produk yang sesuai dan dapat dikembangkan secara penuh; 2) kemampuan dalam memecahkan masalah dengan memberikan jalan keluar yang baru, asli, imajinatif terhadap masalahnya yang bersifat pemahaman, filosofis, estetis, dan lainnya.

Kreativitas didasari dengan kelenturan, kelancaran, kelenturan, dan kecakapan, serta kepandaian. Jadi, seseorang mampu menemukan kebaruan dan mengatasi masalah dengan gemilang merupakan konsep yang dimiliki oleh seorang yang kreatif (Sunarto: 2018). Ciri-ciri kreativitas ditandai dengan memiliki daya imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, memiliki inisiatif, mempunyai minat yang luas, selalu ingin tahu, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, mempunyai rasa humor, penuh semangat, dan berwawasan masa depan serta berani mengambil resiko (Fakhriyani: 2016)

Ada banyak cara untuk mengembangkan kreativitas anak, salah satunya bereksresi melalui gerakan. Seperti yang dilakukan oleh Program 2 RRI Makassar dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa dengan cara mengadakan kegiatan Goes to School. Goes To School ini merupakan konsep bagian dari Program 2 RRI Makassar dalam artian kegiatan ini rutin dilakukan setiap tahun. Namun karena pandemi Covid-19 kegiatan ini sempat berhenti diadakan dan di tahun 2022 ini Program 2 RRI Makassar kembali melakukan kegiatan tersebut.

Kegiatan *Goes To School* terdiri dari beberapa item kegiatan, yakni lomba *video challenge (how to streaming)*, siaran (siswa jadi penyiar), *talk show* bersama Badan Nasional Narkotika (BNN) Kota Makassar dengan tema “Seru-Seruan Tanpa Narkoba”, persembahan dari duta Studio Vokal (Stuvo), persembahan

Tari Empat Etnis, dan lainnya. Namun, yang menjadi fokus dalam artikel ini yaitu, lomba video *challenge (how to streaming)* dan lomba siar (siswa jadi penyiar).

Para peserta lomba video *challenge (how to streaming)* diberikan kebebasan berekspresi dalam membuat konten yang temanya ditentukan yakni bagaimana cara mendengarkan Pro 2 RRI Makassar. Sementara peserta lomba siar (siswa jadi penyiar) melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan *public speaking* yang dimiliki.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan *Goes To School* yang dilaksanakan Program 2 RRI Makassar berlangsung pada Kamis, 14 Juli 2022 di SMA 20 Makassar, Jl. Bonto Biraeng, Barombong, Kec. Tamalate, Kota Makassar. Kegiatan ini ditujukan untuk siswa-siswi SMA 20 Makassar. Berdasarkan latar belakang Program 2 RRI Makassar, kegiatan ini sangat tepat untuk dilakukan mengingat sasaran pendengar Program 2 RRI Makassar adalah remaja.

### 1. Persiapan

Persiapan kegiatan *Goes To School* ini diawali dengan memilih sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat diadakannya *Goes To School*. Untuk kriteria sekolah yang akan dituju, Program 2 RRI Makassar melihat dari sisi kemitraan atau sekolah yang sebelumnya pernah bekerja sama dengan RRI Makassar, khususnya Program 2 RRI Makassar. Setelah menentukan sekolah yang akan dituju, tim Program 2 RRI Makassar akan mengkoordinasikan dengan pihak sekolah yang akan dituju dan bila pihak sekolah menyetujuinya maka kegiatan akan dilanjutkan dengan melakukan agenda rapat pembentukan *teamwork* untuk menentukan item-item kegiatan *Goes To School* oleh pihak Program 2 RRI Makassar. Setelah pembentukan, *teamwork* tersebut membuat *rundown* acara yang akan dikomunikasikan dengan pihak sekolah.

Kegiatan *Goes To School* terdiri dari dua lomba, yaitu video *challenge (how to streaming)* dan lomba siar (siswa jadi penyiar). Konsep dari lomba ini tidak terlepas dari LPP RRI Makassar yang merupakan sebuah lembaga penyiaran publik. Radio yang dikaitkan dengan era digitalisasi dan yang paling tepat untuk diadakan adalah membuat video konten yang nantinya akan diunggah di media sosial.

*Video challenge (How to Streaming)* ini bertema untuk mengajak siswa-siswi SMA 20 Makassar untuk mendengarkan radio melalui *streaming* dan frekuensi (96.8 FM). Hal ini bertujuan untuk memberitahukan remaja yang merupakan sasaran pendengar Program 2 RRI Makassar bahwa Program 2 RRI Makassar tidak hanya didengar melalui radio ataupun aplikasi (RRIPlay Go), namun bisa melalui ponsel dengan cara *streaming*. Sementara lomba siar (siswa jadi penyiar) bertujuan untuk melatih memberikan ruang berekspresi kepada siswa yang menyukai dan ingin terjun dalam dunia penyiaran.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari mengumpulkan data diri siswa-siswi SMA 20 Makassar melalui OSIS yang akan mengikuti lomba video *challenge (how to streaming)* dan lomba siar (siswa jadi penyiar). Setelah mengumpulkan peserta, tim Program 2 RRI Makassar akan membuat *room chat* melalui aplikasi WhatsApp untuk mengkomunikasikan lebih lanjut terkait kedua lomba ini. Tiga hari sebelum kegiatan *Goes To School*, beberapa tim dari Program 2 RRI Makassar mengunjungi sekolah untuk

mengadakan *Technical Meeting* (TM). Kemudian acara puncak *Goes To School* diadakan pada Kamis, 14 Juli 2022.

### 3. Penilaian

Metode penilaian siar (siswa jadi penyiar) dinilai dari kepercayaan diri, kecakapan (vokal yang enak didengar), tata bahasa dan pembendaharaan kata, serta materi yang dibawakan. Untuk juri, dinilai langsung oleh Kepala Bidang Siaran, Surya S. Thalib, S.Ap. dengan Pranata Siaran Ahli Muda, Mulyono, S.Sos. Sedangkan metode penilaian video *challenge* (*how to streaming*) berdasarkan pada penonton atau pengguna media sosial (Instagram) dengan melihat *like* terbanyak dari video tersebut.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses lomba video *challenge* (*how to streaming*) pada kegiatan *Goes To School* dimulai dari para peserta (siswa SMA 20 Makassar) yang dibagi menjadi dua kelompok mengunggah video di laman Instagram Pro 2 RRI Makassar (@pro2maks) dengan konten bagaimana cara mendengarkan siaran Program 2 RRI Makassar, baik itu melalui radio (96.8 FM), aplikasi (RRIPlay Go), maupun *streaming*. Terdapat dua kelompok terpilih yaitu, kelompok Budaya dan Anak Ablam

Konsep dari kedua kelompok dalam mempresentasikan *How To Streaming* yakni bagaimana cara mendengarkan Program 2 RRI Makassar melalui aplikasi RRIPlay Go yang dikemas sekreatif mungkin oleh peserta. Untuk video kelompok Budaya berhasil meraih juara pertama dengan *like* sebanyak 400 *viewers* 1816 sementara juara dua yakni kelompok Anak Ablam dengan *like* sebanyak 280 *viewers* 13.000 lebih.

Penilaian dari lomba ini berdasarkan pilihan dari pengguna media sosial. Hal ini dilakukan untuk mengenal lebih dekat Program 2 RRI Makassar baik melalui siarannya maupun media sosialnya.



Gambar 1. Proses penerimaan hadiah kelompok Anak Ablam



Gambar 2. Proses penerimaan hadiah kelompok Budaya



Gambar 3. Foto Bersama dengan pemenang lomba

Sementara lomba siar (siswa jadi penyiar), para peserta mengunggah video dengan tema menyiar ala penyiar Pro 2 RRI Makassar di laman Instagram pribadinya kemudian tiga peserta terpilih, yakni Muh.Rifky, Kurnianti, dan Sulfikar S akan tampil di kegiatan *Goes To School* dengan tema memperkenalkan sekolahnya (SMA 20 Makassar) dan menyampaikan hal-hal menarik SMA 20 Makassar dengan gaya menyiar. Pemenang lomba siar yaitu Muh. Rifky, disusul Kurnianti dan juara ketiga Sulfikar S



Gambar 4. Peserta lomba siar



Gambar 5. Peserta lomba siar



Gambar 6. Peserta lomba siar



Gambar 7. Penerimaan hadiah lomba siar

## KESIMPULAN

Berdasarkan observasi dari kegiatan Magang di LPP RRI Makassar, kegiatan *Goes To School* sangat mendukung perkembangan kreativitas dan inovasi remaja, khususnya anak sekolah dalam berekspresi sesuai dengan ide, gagasan, dan kreativitas yang dimiliki. Selain itu kegiatan ini juga merupakan suatu pendekatan diri Program 2 RRI Makassar yang sasaran pendengarnya adalah remaja untuk mendekatkan diri, berkomunikasi langsung, dan bertatap langsung dengan pendengarnya.

Dari kedua lomba yang diadakan pada kegiatan ini menghasilkan calon generasi muda yang melek teknologi, terutama dalam bermedia sosial. Karena setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Maka dari itu, kegiatan ini adalah wadah atau sarana untuk berkreasi, untuk menampilkan bakat yang mereka punya. Khususnya yang berminat pada dunia konten creator dan penyiar. Selain itu kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa anak sekolah tidak hanya belajar hal yang bersifat akademik namun anak sekolah juga bisa belajar hal yang bersifat non akademik dengan cara berkarya dengan bakat dan kemampuan yang mereka punya. Di era digitalisasi ini, manusia dituntut untuk memiliki skill atau kemampuan dalam bidang tertentu untuk dapat bersaing dengan dunia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fakhriyani, Diana V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Volume 4, Nomor 2, Desember 2016.
- Hidayat, dkk. 2018. Analisis Kreativitas Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Makassar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*. Volume 14, Nomor 2, Agustus 2018.
- Rahmat dan Theresia. 2017. Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Volume 9, Nomor 2, Juni 2017 hlm 111-123.
- Saodah, dkk. 2020. Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume 2, Nomor 2, September 2020.
- Sunarto. 2018. Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui pembelajaran Mukidi. *Jurnal Refleksi Edukatif*. Volume 8, Nomor 2, 2018.