YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

e-ISSN : 2808-1854
p-ISSN : 2808-2346

Terindeks : Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

# PEMBUATAN POWER POINT SEBAGAI UPAYA GURU MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN FASILITAS DI BITC BANDUNG

Eva Luthfi Fakhru Ahsani[1], Khusna Zuhaida[2], Mutiara Ananda Putri[3], Asna Fathul Jannah[4], Ita Amalia Arumdiyah[5]
IAIN Kudus
evaluthfi@iainkudus.ac.id , khusnazuhaida4@gmail.com

**Abstract**

*The aim of this study to provide an overview of teachers,especially elementary school teachers about making creative and innovative power points that can increase the creativity of elementary school students in the field of information and technology. This research uses a qualitative descriptive analysis technique at BITC Bandung. The problem that occurs in elementary schools is that teachers do not know how to take advantage of creativity that has been made by students, especially in learning information and communication technology.This result of this study indicate that efforts to increase the creativity of elementary school students can be done by making creative and innovative power point supported by facilities at BITC Bandung to be published through the market place like envato and shutterstock.*

***Keywords*** *: BITC Bandung, Informasion Technology, Creativity, Market Place*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap guru, khususnya guru sekolah dasar tentang pembuatan power point secra kreattif dan inovatif yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di bidang informasi dan tehnologi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif di BITC Bandung. Problematika yang terjadi di sekolah dasar adalah kurang tahunya guru bagaimana memanfaatkan hasil kreativitas yang telah dibuat oleh siswa terutama pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan pembuatan power point secara kreatif dan inovatif yang didukung oleh fasilitas di BITC Bandung untuk kemudian dipublikasikan melalui market place seperti envato dan shutterstok.

**Kata Kunci** : BITC Bandung, Informasi Tehnologi, Kreativitas, Market Place

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia demi kemajuan suatu negara. Berada pada beradaban yang maju membuat manusia harus meningkatkan kualitas dirinya masing-masing. Menempuh pendidikan merupakan salah satu cara agar manusia bisa memperbaiki kualitas dirinya. Saat ini dunia pendidikan sudah mengikuti perkembangan teknologi, dapat dilihat dari adanya pembelajaran mengenai komputer beserta sistemnya bahkan sejak pendidikan dasar yang biasa disebut TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dengan adanya pembelajaran tersebut peserta didik dapat tau apa saja kegunaan dari komputer beserta sistemnya. Serta dapat mengetahui baik buruknya penggunaan computer dalam jangka waktu lama.

Media menjadi faktor penunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat merangsang pemikiran siswa untuk berkembang secara inovatif serta kreativ. Namun tidak sedikit guru yang bisa membuat atau memanfaatkan media yang semenarik mungkin bagi peserta didik. Sehingga membuat peserta didik kurang suka atau tidak betah saat pembelajaran sedang berlangsung. Khususnya pada mata pelajaran tehnologi, komunikasi dan informasi yang menuntut siswa dapat berpikir kreatif dalam mengembagkan idenya. Tidak hanya itu saja, peserta didik juga bisa melatih kreativitasnya melalui sebuah komputer. Salah satu media yang akan dikembangkan ada;ah power point. Pembuatan power point (PPT) yang menarik dapat diperjual belikan kepada khalayak umum khususnya dunia. Tidak hanya itu saat ini juga banyak guru yang masih tidak bisa menggunakan computer secara luas, sehingga banyak guru mata pelajaran TIK jika mengajar hanya teorinya saja tidak langsung terjun ke prakteknya. Dengan adanya Baros Information technologi creative (BITC) siswa dapat berkontribusi untuk mengembangkan ilustrasi kreativitasnya masing-masing.

Baros Information technologi creative (BITC) bergerak dibidang teknologi dan komunikasi memudahkan untuk masyarakat sekitar paham dengan bagaimana caranya memanfaatkan apa yang ada di sosial media. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian

dengan dengan judul "Pembuatan Template Power Point sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Sistem Di BITC Bandung".

## METODE

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif di mana metode ini dieksplorasi dan diperdalam dari suatu fenomena sosial atau suatu lingkungan sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat dan waktu. Objek penelitian yang peneliti sasarkan adalah siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pendekatan penelitian kualitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang pembuatan Power Point sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar melalui sistem dari BITC Bandung. Dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan dan mengembangkan bakatnya di bidang tehnologi, informasi, dan komunikasi melalui sistem yang disediakan oleh BITC Bandung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen seminar, di mana peneliti mendapatkan informasi dari seminar yang dilakukan oleh BITC Bandung tentang pemberdayaan Sumber Daya Manusia. Peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data di lapangan mengandalkan pengamatan dan tanya jawab di dalam seminar. Dalam pengumpulan data tersebut diusahakan memperoleh data yang terinci tentang segala sesuatu yang dirasa perlu berkenaan dengan fokus penelitian. Oleh sebab itu, diperlukan catatan-catatan yang berlangsung dari awal mengikuti seminar sampai penelitian berakhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Power Point

   Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media *Microsoft office powerpoint.* Microsoft Powerpoint adalah salah satu jenis progam komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah progam aplikasi yang

biasa digunakan untuk presentasi. Seperti yang dikemukakan asih Widi Harini (2011:1), biasanya digunakan untuk presentasi, belajar, mengajar, serta membuat animasi sederhana. *Microsoft Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yang bisa digunakan yaitu dapat menambahkan audio, vidio, gambar, dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik serta hidup.[1] Menurut pendapat yang didukung oleh Asyhar (dalam Sugianto,2013) bahwa "*Microsoft powerpoint* adalah progam aplikasi presentasi untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, seminar, *Meeting*, dan lain-lain". [2]

Berdasarkan pernyataan diatas Mulyawan (2013) menyatakan bahwa "Microsoft Powerpoint adalah salah satu jenis progam komputer yang tergabung dalam Microsoft Office yang dapat digunakan untuk presentasi dan merupakan progam berbasis multimedia".[3] Format presentasi juga bisa dihilangkan sehingga interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat, pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang akan dikerjakan, dan pengguna juga dapat mengulang-ngulang materi dan soal sesuai apa yang diinginkan.[4]

Menurut Winastwan dan Sunarto (2013:41-50) indikator dalam penggunaan progam *Microsoft Powerpoint* yang digunakan sebagai media presentasi dalam menyampaikan materi yang guru yaitu:[5]

a) Komputer/laptop

Komputer/laptop adalah sebuah alat elektronik yang termasuk ke dalam kategori multimedia, karena komputer mampu melibatkan beberapa indra dan organ tubuh, seperti telinga (*Audio*), dan mata (*Visual*) dan tangan (*kinetik*), dengan fungsi tersebut membuat pesan yang disampaikan menjadi mudah dimengerti. Dalam penyampaian presentasi yaitu dengan cara memaparkan materi dari komputer/laptop yang dapat

[1] Asih Harini Widi, Efective & Powerful Presentation with Power Point 2010, Yogyakarta: ANDI, 2011, hlm. 1

[2] Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

[3] Dani Mulyawan, Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Power Point, 2013

[4]Jurnal Tekhnologi pendidikan volume 3 Nomor 1 Edisi 2018

[5] Wisnawan, Sunarto, Pakematik, Jakarta: Elex Media Komputer Indo, 2013, hlm. 41-50

diperbesar menggunakan LCD proyektor agar dapat dilihat dengan nyaman oleh seisi kelas.

b) LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor

LCD proyektor adalah suatu perangkat yang dapat digunakan untuk membuat proyeksi, proyektor sering dipakai di dalam presentasi dengan perlengkapan komputer/laptop.

Menurut Sumarno yang dikutip Mulyawan (2013) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media progam *Microsoft Powerpoint* yaitu:

a) Media dan peralatan lengkap yang siap digunakan.
b) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
c) Menjelaskan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.
d) Melakukan Tanya jawab kepada siswa untuk dilibatkan.
e) Menghindari sesuatu yang dapat mengganggu perhatian/kosentrasi peserta didik.
f) Menyimpulkan pemikiran argumentasi yang sesuai dengan yang disampaikan.

Menurut Muhroghibi yang dikutip Mulyawan (2013) dalam pembelajaran media progam *Microsoft Powerpoint* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Kelebihan Media Progam *Microsoft Powerpoint*

1) Penyajiannya menarik karena terdapat permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar maupun foto.
2) Lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang disampaikan.
3) Pesan informasi *Visual* yang mudah dipahami oleh siswa.
4) Guru tidak perlu banyak menerapkan bahan ajar yang sedang disampaikan.
5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.

6) Dapat disimpan dalam bentuk data *Optic* ataupun *Magneti*c (CD, Disket, *Flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa.

Kekurangan Media Progam *Microsoft Powerpoint*

1) Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
2) Terlalu direpotkan oleh perangkat-perangkat komputer yang ada.
3) Jika layar yang digunakan terlalu kecil siswa yang duduk jauh dari *Monitor* kesulitan melihat tayangan *Powerpoint*.
4) Para peserta didik harus memiliki cukup kemampuan dalam mengoperasikan progam *Microsoft Powerpoint*, agar berjalan tanpa hambatan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media progam Micrososft Powerpoint dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dilingkungan sekolah karena bentuk penyajian dalam penyampaian materi pembelajaran sangat menarik peserta didik sehingga perhatian peserta didik berpusat pada guru saat menyampaikan materi pembelajaran.[6]

2. Cimahi Technopark (BITC)

Baros Information Technology Creative (BITC) merupakan sebuah gedung yang disebut akan menjadi pusat kegiatan industri kreatif di Cimahi yang berkembang di bidang teknologi informasi khususnya untuk film dan animasi. Gedung BITC terletak di Jalan Raya Cibeureum, Baros, Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat dengan kodepos 40521.[7] Gedung BITC berdiri di tanah seluas 1000 meter persegi dan diresmikan pada 27 Desember 2010 oleh Menkominfo Tifatul Sembiring.[i]

Gedung BITC Gedung BITC mempunyai beberapa fasilitas yang menarik antara lain ruang pelayanan publik atau ruang display informasi

[6] Jurnal pendidikan Ekonomi UM Metro Vol.3.No.1 (2015) 1-13

[7] Rumah.com, *BITC, https://www.rumah.com/detil-properti/bitc-17951,* diakses pada tanggal 18 Desember 2021, 2021.

layanan umum dan tempat untuk mengenalkan dunia Informasi Teknologi (IT) kepada masyarakat, perdagangan, serta ruang penelitian dan pengembangan bidang industri telematika. Selain itu, tersedia pula ruang untuk Studio Research and Development bidang informatika dan telekomunikasi, fasilitas untuk tenaga ahli IT dalam melakukan penelitian, ruang komputer guna mengakses perkembangan teknologi, ruang tempat pelatihan IT dan Kegiatan Komunitas CCA (Cimahi Creative Association). Selain itu, ada pula ruangan display dan simulasi multimedia, tempat seminar, diskusi dan rapat. Gedung BITC juga memiliki fasilitas sosial dan umum berupa cyber cafe.

Sasaran utama dari pengembangan Technopark di Kota Cimahi adalah untuk meningkatkan daya saing sumber daya manusia serta perekonomian daerah melalui peningkatan produktivitas industri berbasis potensi lokal. Cimahi TechnoPark oleh Pemerintah Kota Cimahi difokuskan untuk mendukung pengembangan industri makanan, minuman, dan industri film animasi. Technopark merupakan salah satu prioritas pemerintahan presiden dan wakil presiden terpilih periode 2014-2019 yang tertuang dalam Nawacita. Nawacita menyebutkan bahwa "kami akan meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya"(Nawacita keenam). Salah satu penjabaran prioritas diatas adalah "Kami akan membangun sejumlah Science dan Technopark di daerah-daerah, politeknik dan SMK-SMK dengan prasarana dan sarana dengan teknologi terkini". Pembangunan Taman Tekno di kabupaten / kota oleh kementerian / Lembaga sesuai dengan kompetensi, tugas pokok dan fungsinya. Dalam RPJMN 2015-2019, Kota Cimahi menjadi salah satu kota yang terpilih dalam pembangunan technopark. Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana Technopark. Hal ini sejalan dengan visi Kota Cimahi "Kreatif" di segala bidang khususnya bidang industri kreatif. Technopark memiliki beberapa fasilitas, seperti inkubatorbisnis, angel capital, seed capital, dan venture capital. Stakeholder di Cimahi Technopark adalah

pemerintah (biasanya pemerintah daerah), komunitas peneliti (akademis), komunitas bisnis, dan media yang saling bekerja sama untuk mengintegrasikan penggunaan dan pemanfaatan technopark. Sebagai hubungan untuk membangun sinergi dan pertumbuhan interaksi antar unsur kelembagaan IPTEK (Academic – Business – Government – Community – Media). Memberikan layanan kepada masyarkat di bidang pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semata-mata bersifat profit oriented. Pelayanan di bidang pendidikan dan pelatihan ketenaga kerjaan. Pelayanan bidang riset dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Pengembangan UKM atau penumbuhan wirausaha baru berbasis teknologi dan Wisata edukasi. Tugas Pokok, Fungsi dan Susunan Organisasi UPT Cimahi Technopark Penyusunan program kerja dan perencanaan pengelolaan Cimahi Techno Park. Pelaksanaan operasional kegiatan penyediaan dan pemeliharaan fasilitas sarana dan prasarana kawasan Cimahi Techno Park. Pelaksanan kegiatan penyewaan sarana dan prasarana Cimahi Techno Park. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama pengembangan Cimahi Techno Park dengan instansi terkait. Pelaksanaan pembinaan dan pengembangan sumber daya manusia dalam lingkup tugas dan tanggung jawabnya. Pelaksanaan urusan tata usaha, keuangan, kepegawaian dan perlengkapan. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas. Pelaksanaan tugas yang diberikan oleh atasan sesuai dengan bidang tugasnya. Cimahi Techno Park memfasilitasi kegiatan yang berkaitan dengan 16 sub sektor Industri kreatif atau yang disebut dengan konsep kolaborasi Penta Helix (Akademisi, Bisnis, Komunitas, Pemerintah dan Media).

3. Kreativitas

Kreativitas menurut Munandar adalah kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan utnuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.[8]

[8] Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), hlm. 25

Sedangkan menurut Supriadi dalam Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemapuan seseorang untuk melahirkan sesuau yang baru, baik berupa gagasan maupun karya sastra yang relatif berbeda dengan sesuatu yang telah ada sebelumnya.[9]

Kreativitas merupakan cerminan dari kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir setelah kemampuan mengolaborasi suatu agasan. Kreativitas memiliki kemampuan untuk memproduksi gagasan baru yang berwujud imajinatif yang melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi serta pengalaman masa lalu kemudian dihubungkan dengan yang sudah ada pada kondisi saat ini. Keterlibatan dalam proses belajar kreatif yakni rasa ingin tahu yang tinggi akan kekaguman, kekurangan, kekacauan, kerumitan, ketidak selarasan, dan sebaginya dalam melihat sesuatu. Dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen paling tidak mengenakkan dan paling menyenangkan kemudian menemukan bahwa pengalaman dari proses belajar kreatif mungkin berada pada pengalaman di antara kedua situasi tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses pengalaman individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang lebih efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, dan diskontinuitas, yang berguna dalam bidang pemecahan masalah. Kreativitas merupakan bagian dari usaha yang dilakukan seseorang untuk menjadi sukses.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa seorang guru bisa dikatakan profesional apabila mampu menghasilkan siswa yang berkompetensi dalam bidang yang diminatinya. Keprofesionalitas seorang guru dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional bahkan internasional. Globalisasi pada dunia pendidikan memberi dampak keharusan perubahan pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dulunya berbasis tulis menulis di lembar kertas mejadi berbasis tehnologi, informasi dan

[9] Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Depdikbud, 2005), hlm. 15

komunikasi (TIK). Selain pada guru, inovasi dan kreativitas mengenai tehnologi, informasi, dan komunikasi (TIK) juga harus dimiliki oleh siswa khususnya pada jejang sekolah dasar. Mereka harus mempunyai bekal untuk bisa mengembangkan bakatnya di bidang tehnologi, informasi dan komunikasi (TIK). Dengan begitu kedepannya mereka akan lebih produktif dalam menciptakan sesuatu yang baru dan tidak hanya itu namun bisa mendapatkan penghasilan dari hasil kreativitas yang dibuat.

BITC Bandung memberikan materi mengenai pemberdayaan sumber daya manusia. Di sana mereka sangat mengandalkan kreativitas dan inovasi yang dimilki oleh manusia terutama di bidang tehnologi. Kita sebagai calon pendidik, di berikan motivasi tentang teori tersebut agar suatu saat jika kita mengajar anak MI, kita bisa menggunakan media dengan sekreatif mungkin. Hal tersebut menjadikan anak didik kita tidak mudah bosan saat kegiatan belajar mengajar.

Jika pembelajaran tidak membosankan, maka prestasi anak akan menigkat dan akan membangun kreatifitasnya. Hal ini menjadikan penambahan wawasan untuk anak sekolah dasar. Disana kita juga diajarkan bagaimana cara mengahasilkan uang dengan memanfaatkan power point yang dijual melalui pendaftaran di aplikasi envato. Aplikasi ini bukan hanya menjual power point saja, tetapi juga menjual berbagai macam karya yang termasuk kategori karya kreatif, seperti gambar logo, brosur, pamphlet, dan sebagainya (Kusnadi, 2019, p. 5). Saat ini globalisasi telah mempengaruhi perkembangan dunia. Perkembangan globalisasi ini sangat memengaruhi sistem budaya suatu bangsa, atau dengan kata lain pada era globalisasi saat ini mulai muncul dengan sebutan kebudayaan global. Kebudayaan global dapat diartikan sebagai sebuah modernitas, modernitas mempunyai pengertian masyarakat yang modern seperti, gaya hidup modern, ekonomi modern, budaya modern, dan pendidikan modern (Arief, 2017).

Globalisasi mengakibatkan mudah masuknya teknologi yang sangat canggih dari negara-negara maju ke negara-negara berkembang seperti Indonesia (global vilage) (Idrus, 2009). Pada saat ini, peran teknologi memanglah penting, jika masyarakat disuatu negara tidak mampu

memanfaatkan peran teknologi secara optimal dapat dipastikan masyarakat tersebut akan tertinggal peradabannya dengan negara-negara lain. Pada dunia pendidikan Indonesia, globalisasi memberi dampak keharusan perubahan pada cara mengajar guru yang dulunya bersifat tradisional menggunakan lembaran kertas kini menjadi menggunakan canggihnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta dapat melibatkan siswa secara aktif. Kemampuan keutuhan TIK dalam menyampaikan suatu pesan diakui sangat signifikan. Dalam bidang pendidikan, TIK telah mampu mengubah paradigma penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Salah satu contoh pemanfaatan TIK dalam pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer/laptop, jaringan internet, dan smart phone sebagai sumber atau media belajar bagi siswa, dan sebagai penunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran.

Teknologi seperti komputer/laptop dan jaringan internet di sekolah dasar saat ini sudah semakin luas keberadaannya (Aka, 2014), begitu pula dengan smart phone yang semakin hari semakin banyak pengunanya (Nielsen, 2017). Seperti yang dilakukan oleh lembaga BITC yang dapat memberikan fasilitas baik untuk sekolah dasar yg memiliki kreativitas dibidang informasi dan technology. Dalam hal ini, guru dapat memberikan pengarahan kepada siswa untuk berkreativitas dalam membuat power point dan bisa bekerjasama dengan BITC, dengan begitu karya siswa dapat dikelola oleh BITC dan diberikan layanan lebih lanjut oleh BITC. Power point yang telah dibuat oleh siswa-siswa dapat dikembangkan dengan fasilitas yg diberikan BITC, mereka juga dapat meneruskan bakatnya dengan bergabung ke BITC setelah lulus sekolah wajib. Dari seminar yang peneliti ikuti di BITC Bandung, salah satu platform yang direkomendasikan untuk mempublish karya dan hasil kreativitas adalah envato dan shutterstok.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tidak ada alasan guru tidak dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas dan bakatnya terutama dalam bidang informasi dan tehnoogi. Keberadaan BITC Bandung dapat

menjadi penyemangat bagi siswa di sekolah dasar untuk menyalurkan kreativitasnya dan dapat dipublikasikan pada platform atau market place yang terpercaya. Penulis sangat berharap, sekolah dasar di Indonesia harusnya bisa menjadi jembatan awal untuk siswa sekolah dasar mengembangkan kreativitasnya dengan memanfaatkan industri kreatif yang telah bersedia memberikan pelayanan bagi siapa saja yang mempunyai keinginan besar mengembangkan kreativitasnya. Salah satu yang bisa diterapkan adalah pembuatan template power point se-kreatif mungkin untuk bisa ditawarkan ke pasar dunia.

## KESIMPULAN

Kreativitas peserta didik merupakan suatu potensi yang harus diasah darinya masing-masing. Berbagai media pembelajaran digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta melatih kreativitas peserta didik. Salah satunya yaitu power point yang biasa digunakan untuk media belajar serta dapat melatih kreativitas ilustrasi dari peserta didik melalui pembelajaran TIK. Kemampuan keutuhan TIK dalam menyampaikan menyampaikan pesan diakui sangat signifikan. Dalam bidang pendidikan, TIK telah mengubah paradigma penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik.

Salah satu contoh pemanfaat TIK dalam pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer/laptop, jaringan internet, dan smart phone sebagai sumber atau media belajar bagi peserta didik. Seperti yang dilakukan oleh lembaga BITC yang dapat memberikan fasilitas baik untuk sekolah dasar yg memiliki kreativitas dibidang informasi dan technologi. Oleh karena itu, guru bisa memberikan pengarahan kepada siswa untuk berkreativitas dalam membuat power point dan bisa bekerja sama dengan BITC, dengan begitu karya siswa dapat dikelola oleh BITC dan diberikan layanan lebih lanjut oleh BITC.

## DAFTAR PUSTAKA


Aka, Kukuh Andri. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Berorientasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Sosial (Studi pada siswa kelas V SDN Sawojajar 02 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang). DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM.

Aka, Kukuh Andri. 2017. *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SEBAGAI WUJUD INOVASI SUMBER BEAJAR DI SEKOLAH DASAR*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a), 28-37.

Arief, F. 2017. *Globalisasi Pendidikan, (Online),* https://www.kompasiana.com/akrie_style/globalisasipendidikan_5500dc29a333117c6f512447. (diakses 18 November 2017).

Arsyad, Ashar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Harini, Asih Widi, 2011, Efective & Powerful Presentation with Power Point 2010, Yogyakarta: ANDI

Idrus, Ali. 2009. *Manajemen Pendidikan Global*, Jakarta: GP Press.

Jurnal Tekhnologi pendidikan volume 3 Nomor 1 Edisi 2018

Jurnal pendidikan Ekonomi UM Metro Vol.3.No.1 (2015) 1-13

Mulyawan, Dani, Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Power Point, 2013

Munandar Utami, 2012, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

Permana, Iman. 2017. *Pembelajaran TIK Di Sekolah Dasar*, https://www.kompasiana.com/permanaiman/59bfe0c3b1eb100d902bc2e2/pembelajaran-tik-di-sekolah-dasar (dikases pada 18 Desember 2020).

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak,* Jakarta: Depdikbud

Rumah.com. 2021. *BITC. https://www.rumah.com/detil-properti/bitc-17951.* (diakses pada tanggal 18 Desember 2021).

The Nielsen Company (US). *The Nielsen Total Audience Report: Q1 2017, (online).* http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2017/the-nielsen-totalaudience-report-q1-2017.html, diakses 18 November 2017.

Wisnawan, Sunarto, 2013, Pakematik, Jakarta: Elex Media Komputer Indo