

Pelatihan Kreativitas Siswa SMA Methodist Tanjung Morawa Dengan Media Sosial

SMA Methodist Tanjung Morawa Students' Creativity Training Using Social Media

Sophya Hadini Marpaung¹, Zulpa Salsabila², Riche³

^{1,2,3}Fakultas Informatika

^{1,2,3}Universitas Mikroskil

Jalan Thamrin No.140 Medan, Indonesia

sophya.marpaung@mikroskil.ac.id; zulpa.salsabila@mikroskil.ac.id;

riche@mikroskil.ac.id.

correspondence: sophya.marpaung@mikroskil.ac.id

Received: 17/04/2024

Revised: 16/05/2025

Accepted:01/06/2025

DOI: <https://doi.org/10.25170/mitra.v9i1.5460>

Citation: Marpaung, et al. (2025). Pelatihan Kreativitas Siswa SMA Methodist Tanjung Morawa Dengan Media Sosial. MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 9 (1), 44 - 52.

<https://doi.org/10.25170/mitra.v9i1.5460>.

ABSTRACT

Technological developments have changed many aspects of life, including the world of education. The digital era or "cyberspace" is an important thing of human life now, including that experienced by Tanjung Morawa Methodist High School. The high school has used the Edmodo application as a tool in the learning process. This application allows teachers to share various content and communicate with students and parents. However, challenges arise in the learning process, namely the increasingly uncontrolled use of social media and online games. To overcome this, the school collaborated with the PkM team to provide training to students on developing creativity using social media. This training was carried out over two days with a focus on providing knowledge and direct practice in using social media to produce creative and positive content. Hopefully, through this training, students can utilize technology more effectively and produce content that has a positive influence on themselves also the world around them.

Keywords: creativity; media; student; social; training

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Era digital atau "dunia maya" telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, termasuk yang dialami oleh SMA Methodist Tanjung Morawa. SMA tersebut telah menggunakan aplikasi Edmodo sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, aplikasi ini memungkinkan guru untuk membagikan beragam konten dan berkomunikasi dengan siswa serta orang tua. Namun, tantangan muncul dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media sosial dan permainan daring yang semakin tidak terkendali. Untuk mengatasi hal ini, sekolah berkolaborasi dengan tim PkM untuk memberikan pelatihan kepada para siswa tentang pengembangan kreativitas dengan menggunakan media sosial. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan fokus pada pemberian pengetahuan dan praktik langsung dalam menggunakan media sosial untuk menghasilkan konten yang kreatif dan positif. Diharapkan, melalui pelatihan ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi secara lebih efektif dan menghasilkan konten yang memberi dampak positif bagi mereka khususnya dalam proses belajarnya di bangku sekolah dan tentunya bagi lingkungan sekitar.

Kata kunci: kreativitas; media; pelatihan; siswa, sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa banyak pengaruh dalam berbagai bidang. Aktivitas sehari-hari erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dan menjadikan teknologi sebagai sumber daya dalam menjalankan rutinitas harian dan praktik baiknya telah ditemukan dalam banyak hal pula (Halid dkk., 2020; Katharina, 2022; Wijonarko, 2021). Era saat ini dikenal dengan sebutan era kekinian yang memunculkan istilah baru yaitu dunia maya atau “ruang digital”. Istilah ini memang sudah akrab terdengar dan berbagai kegiatan dapat dijalankan oleh manusia di ruang digital tersebut termasuk aktivitas pendidikan (Rifandi & Irwansyah, 2021; Sujoko dkk., 2023) .

SMA Methodist Tanjung Morawa ialah sebuah sekolah di Sumatera Utara yang sudah merasakan dampak penggunaan teknologi, misalnya terlihat dari penggunaan sebuah aplikasi yaitu Edmodo. Aplikasi ini digunakan pada proses belajar mereka sebagai salah satu *tools* yang memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Edmodo ini memungkinkan para guru untuk berbagi konten atau bahan pelajaran, mendistribusikan kuis, kelola tugas, dan berkomunikasi dengan siswa, kolega, bahkan orang tua dan juga sudah digunakan oleh banyak sekolah (Amalina dkk., 2024a; Haekal, t.t.; Lumembang & Bandari, 2024; Rikayanti dkk., 2023). Dari kunjungan dan wawancara tim PkM dengan kepala sekolah di SMA Methodist Tanjung Morawa, cukup banyak siswa-siswi yang sangat suka dengan *game offline* dan *game online*. Selain itu di SMA Methodist Tanjung Morawa juga cukup banyak siswa/i yang aktif menggunakan *social media* seperti Fb, Instagram, YouTube dan beragam *social media* lainnya, namun kenyataan yang ditemukan oleh pihak sekolah, penggunaannya justru banyak ke sisi negatif, siswa/i belum bisa berkreasi dengan berbagai akun *social media* yang dimilikinya dan sering kali penggunaan *social media* tersebut justru mengganggu proses belajarnya dan hanya keisengan semata yang akhirnya menjadi sebuah kecanduan (*scrolling tiada henti*). Hal ini tentunya menjadi perhatian pihak sekolah untuk meningkatkan kemampuan siswa/i dalam memanfaatkan penggunaan teknologi tanpa mengganggu proses belajar mereka di dalam ataupun di luar sekolah. Pihak sekolah berharap bahwa penggunaan teknologi akan mampu menambah wawasan atau pengetahuan para siswa/i tersebut. Oleh karena itu pihak SMA Methodist Tanjung Morawa bekerja sama dengan tim PkM dari Universitas Mikroskil untuk melaksanakan sebuah pelatihan pada bidang pengembangan kreativitas dengan menggunakan *social media* yang saat ini mereka miliki khususnya aplikasi Instagram dan YouTube yang memang menjadi favorit para siswa masa kini.

Dengan demikian, tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk memberikan pengetahuan dasar, wawasan umum, serta pemahaman baru kepada siswa-siswi SMA Methodist Tanjung Morawa mengenai pengembangan kreativitas melalui penggunaan media sosial. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk pelatihan berupa tutorial dan workshop, yang dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan akun media sosial yang telah terverifikasi. Diharapkan melalui pengalaman ini, para siswa mampu menghasilkan konten yang bernilai kreatif dan memberikan dampak positif dalam ranah digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari sebagai hasil kesepakatan antara tim PkM dan pihak sekolah. Sebelum pelaksanaan, tim PkM melakukan perencanaan dengan menyiapkan materi pelatihan yang relevan bagi para siswa generasi Z yang hidup berdampingan dengan generasi milenial, melalui riset dan penelusuran tren terkini. Pelatihan diselenggarakan langsung di ruang audio visual SMA Methodist Tanjung Morawa, dengan melibatkan seluruh siswa dalam praktik penggunaan media

sosial secara langsung. Setelah pelatihan berlangsung, para peserta mengikuti sesi latihan praktis dan mengisi kuesioner evaluasi sebagai bentuk umpan balik untuk peningkatan kualitas kegiatan di masa mendatang.

HASIL DAN DISKUSI

SMA Methodist Tanjung Morawa merupakan Sekolah Kristen yang telah berdiri sejak 1969, dengan ±50 tahun pengalaman di dunia pendidikan, SMA Methodist Tanjung Morawa mempunyai budaya yang unik yaitu mengoptimalkan potensi siswa/siswi untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Bapak/Ibu guru senantiasa siap membantu dan mengarahkan para siswa sesuai dengan kemampuan diri mereka. Pembinaan berkesinambungan terhadap minat dan bakat yang dilayani oleh Konselor Rohani dan Psikolog Anak juga turut memegang peranan yang besar dalam anak-anak menggapai mimpi mereka di masa depan. Seperti yang telah diuraikan diawal, dari hasil wawancara yang dilakukan di SMA Methodist Tanjung Morawa, cukup banyak siswa-siswi yang sangat suka dengan *game offline*, *game online* dan *social media* seperti Fb, Instagram, YouTube dan *social media* lainnya namun belum ada wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa/i tersebut agar penggunaan teknologi khususnya *social media/game* tersebut memberi manfaat yang jauh lebih positif bagi siswa/i. Hal inilah yang melatarbelakangi pelatihan ini dilakukan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, pelatihan yang dilaksanakan memberikan wawasan/gambaran umum, dan pengetahuan baru dalam pengembangan kreativitas para siswa dengan *social media* bagi siswa/i SMA Methodist Tanjung Morawa dalam bentuk pelatihan (tutorial dan *workshop*). Untuk mempelajari hal tersebut pada pelatihan ini digunakan *smartphone* dan aplikasi pembuatan video yang dapat diakses secara gratis oleh siswa/i tersebut (aplikasi yang dimaksud juga bebas selama itu gratis dan dapat digunakan seperti Capcut, Filmora, VideoMaker, dsb). Tim PkM juga menyusun modul pelatihan sebagai pendukung pelatihan tersebut agar kedepannya siswa/i tersebut dapat menggunakannya sebagai rujukan, dimana di dalam modul pelatihan tersebut akan dibahas mengenai generasi *millennial*, generasi Z vs perkembangan ekonomi, media sosial (*social media*), *endorser/endorsement vs testimonial*, dan *selebgram vs trends* yang kedepannya dapat dimanfaatkan siswa/i untuk memperoleh hasil yang lebih positif.

Pelatihan ini terlaksana selama 2 hari dengan 35 orang siswa/I sebagai pesertanya, dimana siswa/i menerapkan langsung materi yang telah dibahas dari bahan atau materi pelatihan yang disusun oleh tim PkM. Setelah pelatihan selesai, mereka diberi kesempatan untuk menguji pemahaman mereka melalui sesi latihan dengan menyelesaikan studi kasus yang tersedia karena studi kasus menjadi satu metode atau pendekatan yang masih sangat berguna dalam proses pembelajaran hingga masa kini (Goodrick, 2020). Dengan mengikuti pelatihan ini, siswa/i diharapkan mampu memahami, menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik untuk mampu menghasilkan konten yang kreatif dan memperoleh hasil yang positif.

Kegiatan pelaksanaan pelatihan kreativitas dengan *social media* ini berjalan tanpa kendala. 35 orang siswa/i menjadi peserta kegiatan ini dan dilaksanakan selama 2 hari di ruang audio visual SMA Methodist Tanjung Morawa. Materi yang diajarkan dalam pelatihan ini mencakup beragam topik menarik dan relevan dengan dunia digital yang berkembang pesat, dimulai dari pemahaman tentang perbedaan karakteristik antara generasi Millennial dan Gen Z dalam konteks perkembangan ekonomi saat ini. Para siswa diperkenalkan pada berbagai tipe kepribadian yang khas dari kedua generasi tersebut, seperti kebiasaan dalam penggunaan teknologi, kecenderungan untuk aktif atau diam namun berpengaruh, serta perilaku sosial yang unik seperti nyinyir atau baper.

Selanjutnya, siswa dibimbing untuk mengenal berbagai jenis media sosial masa kini, mulai dari layanan blog, jejaring sosial, microblogging, forum, hingga platform kolaborasi. Peserta juga mempelajari konsep transisi dari sekadar mendapat "like" menjadi peluang "endorse" dengan tujuan meraih penghasilan melalui aktivitas media sosial. Selain itu, materi mengenai endorsement turut dibahas, meliputi jenis-jenis promosi seperti endorse umum, *paid promote*, *meet and greet*, hingga peran sebagai model. Pelatihan ini juga mengangkat fenomena selebgram dan tren yang berkembang di Instagram, termasuk tipe-tipe selebgram seperti pemimpin opini, pembuat tren, dan selebriti, serta fitur-fitur Instagram seperti IG Feed, Reels, dan Story Highlight. Sebagai bagian dari praktik langsung, siswa diajak untuk berinteraksi di media sosial mulai dari membuat akun yang terverifikasi, mengatur bio dan kata kunci, menggunakan hashtag yang khas dan populer, menyusun keserasian tema visual, hingga memanfaatkan fitur iklan melalui Instagram Ads.

Dari semua materi diatas meskipun para peserta pelatihan adalah Gen Z namun materi yang dipaparkan juga banyak mengulas tentang fenomena penduduk Indonesia yaitu kaum *millennial* yang diklaim paling banyak menggunakan internet dan kenyataan ini menunjukkan bahwa siswa Gen Z tersebut pun masih banyak dikelilingi oleh para *millennial* (Sujoko dkk., 2023; Yuli Nurhanisah Nurhanisah, 2024). Adapun pelaksanaan kegiatan PkM yang terlaksana berikut uraiannya.

1. Kegiatan Pelaksanaan Hari I

Hari I kegiatan PkM terlaksana hingga pukul 12.00 WIB, dan dimulai tepat dari pukul 09.00 WIB. Aktivitas tim PkM meliputi absensi para peserta, pembukaan pelatihan oleh pihak sekolah dan dilanjutkan dengan pembukaan oleh tim PkM sendiri, selanjutnya dilanjutkan dengan pengajaran/pemaparan materi hari I yaitu: "Kreativitas dengan *Social Media*".



Gambar 1 Pemaparan Materi Pertemuan Pertama

Pada sesi ini, para siswa diberikan pengetahuan dasar atau hal-hal umum mengenai istilah *Millennial*, *Gen Z* dan *social media*. Pada sesi ini topik seputar "Millennial, Gen Z vs Perkembangan Ekonomi" menjadi topik pertama yang disampaikan. Pada *point* ini siswa diajarkan dengan topik Millennial, Gen Z vs Ekonomi masa kini. Siswa diperkenalkan dengan tipe-tipe Millenials yang ada pada era saat ini dan bagaimana keberadaan mereka sebagai Gen Z di gempuran perkembangan dunia maya atau teknologi. Selanjutnya adalah pengenalan topik Media Sosial (*Social Media*). Pada *point* ini siswa diajarkan dengan topik jenis-jenis sosial media (*social media*) yang sedang *booming* atau banyak digunakan oleh para *millennials* hingga Gen Z. Dan topik terakhir

yang dibawakan pada sesi I PkM ini adalah *Endorser/Endorsement* vs *Testimonial*. Pada *point* ini siswa diajarkan dengan konsep *Endorsement* pada sosial media (*social media*) dengan memperkenalkan konsep dan tips/trik *endorsing*. Setelah 3 topik ini disampaikan, siswa/i peserta pelatihan juga diminta untuk mengerjakan sebuah latihan/praktik langsung dengan menggunakan akun media sosial (*social media*) mereka masing-masing yaitu Instagram. Pada latihan ini siswa/siswa diminta untuk menggunakan Instagram mereka selama 2 minggu dengan melakukan *switch account* dari akun personal menjadi akun bisnis. Selanjutnya siswa/i diminta untuk memaksimalkan penggunaan Instagram mereka kearah yang lebih positif dengan memperhatikan Instagram *Insight* masing-masing akun yang mereka miliki dengan melakukan posting *content* yang memiliki nilai jual/kreatif dengan topik/tema bebas sesuai pilihan mereka. Kegiatan ini dilakukan dengan membentuk kelompok aktif, dan tiap kelompok memiliki 3 orang peserta.

2. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan Hari II

Pada hari II pelaksanaan pelatihan (berselang 2 minggu dari pelatihan hari I), sesi pelatihan dilaksanakan pada hingga 12.00 WIB dan dimulai persis seperti kegiatan hari I yaitu pukul 09.00 WIB. Kegiatan dimulai dengan absensi peserta, dilanjutkan dengan peninjauan kembali materi dari pertemuan sebelumnya oleh tim PkM sebelum memulai materi lanjutan hari kedua. Tim juga mengumpulkan hasil latihan dari pertemuan sebelumnya yaitu hasil pemantauan Instagram *account* para siswa setelah 2 minggu melakukan praktik mandiri dengan memantau semua *insight* yang ada pada Instagram (ditemukan para siswa yang berjualan, membuat konten edukasi, dsb). Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi terakhir dengan topik pembahasannya ialah “Selebgram Trends”.

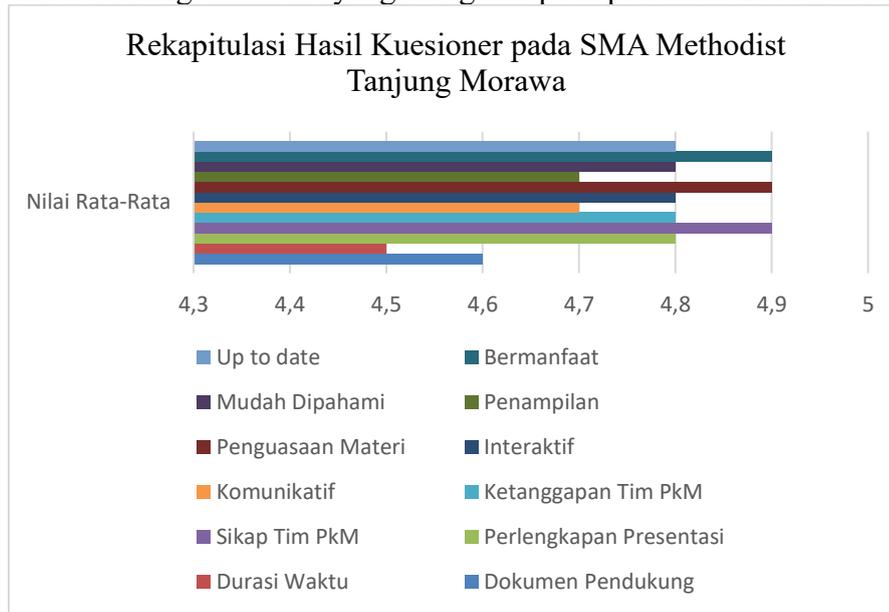
Berikut merupakan dokumentasi hari II bersama seluruh peserta pelatihan:



Gambar 2 Foto Bersama Siswa/i Peserta Pelatihan Hari Kedua

Selain pengajaran materi, pada hari II pelatihan ini juga tersedia latihan khusus dan test untuk mengukur pemahaman siswa/i atas topik yang sudah dibahas sebelumnya. Dari hasil *test* mereka dipilih 3 kelompok terbaik dan mereka juga diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil tugas mereka didepan peserta lainnya. Selanjutnya kelompok terbaik ini juga memperoleh souvenir dari tim PkM. Para siswa juga melengkapi borang *kuesioner* yang dibagikan oleh tim PkM untuk melihat umpan balik dari para siswa atas pelaksanaan PkM yang berjalan. Item-item dalam borang *kuesioner* adalah dengan skala Likert 5, *kuesioner* dianggap masih menjadi alat yang sangat cocok dalam konteks pelatihan seperti PkM kali ini untuk mengukur jalannya sebuah pelatihan dan praktik baiknya juga masih banyak dilakukan oleh banyak orang (Aithal & Aithal, 2020; Amalina

dkk., 2024b; Anis dkk., 2020; Hamdanesti & Oresti, 2021). Berikut ialah hasil rekapitulasi dari borang *kuesioner* yang dibagikan pada pelatihan kreativitas kali ini:



Gambar 3 Rekapitulasi Nilai Kuesioner pada SMA Methodist Tanjung Morawa

Data yang terkumpul pada hari II pelatihan diisi oleh 35 orang peserta pelatihan kreativitas dengan media sosial pada hari kedua dianalisis dengan menggunakan indikator skala 1 hingga 5, dimana 1 menunjukkan nilai terendah dan 5 menunjukkan nilai tertinggi. Berdasarkan data pada tabel 3 diatas, dapat dijelaskan demikian:

1. Pelayanan selama pelatihan dinilai baik berdasarkan ketersediaan dokumen seperti bahan atau pendukung pelatihan, durasi atau lamanya waktu pelaksanaan PkM, *tools* presentasi, sikap, dan ketanggapan tim PkM (nilai rata-rata sesuai tabel diatas >4).
2. Pembicara pelatihan dinilai memberikan informasi yang jelas dan berinteraksi dengan baik selama pelatihan (nilai rata-rata sesuai tabel diatas >4)..
3. Materi dan informasi yang disampaikan oleh tim PkM dinilai bermanfaat oleh para siswa SMA Methodist Tanjung Morawa (nilai rata-rata sesuai tabel diatas >4).

Dengan semua hasil yang telah diuraikan diatas, tim PkM dapat menyatakan bahwa praktik, simulasi, studi kasus, dan evaluasi merupakan elemen kunci dalam proses pembelajaran generasi Z (Gen Z) di berbagai konteks pendidikan begitupun dalam pelatihan kali ini. Dalam dunia yang terus berkembang dan diwarnai oleh teknologi, pendekatan pembelajaran yang memadukan pengalaman langsung, situasi simulasi, studi kasus yang relevan, dan evaluasi yang berkelanjutan sangat esensial untuk mengukur pemahaman yang menyeluruh dan pembelajaran yang efektif bagi Gen Z (Mccoy, 2020). Pertama-tama, praktik memainkan peran penting dalam pembelajaran Gen Z di semua aspek pendidikan. Dengan sifatnya yang aktif dan terbiasa berinteraksi dengan teknologi, Gen Z cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung. Praktik memberikan kesempatan bagi mereka untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks yang relevan dan nyata. Misalnya, dalam pembelajaran sains, eksperimen praktis memungkinkan mereka untuk melihat langsung hasil dari teori-teori yang dipelajari begitupun dengan PkM kali ini dan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang juga mengungkap fakta-fakta yang sama (Gabriellova & Buchko, 2021; Mahmoud dkk., 2021; Szymkowiak dkk., 2021). Kedua, simulasi juga sangat penting dalam proses

pembelajaran Gen Z. Simulasi menyediakan lingkungan yang aman dan terkendali dimana siswa dapat menghadapi situasi-situasi yang meniru kondisi nyata tanpa risiko yang sesungguhnya. Contohnya, dalam pelatihan menjual produk selama 2 minggu ini, siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi penawaran penjualan dan pembelian secara langsung untuk memahami langkah-langkah yang harus diambil dalam situasi bisnis.

Selain itu, studi kasus juga menjadi elemen penting dalam pembelajaran Gen Z. Studi kasus memungkinkan siswa untuk menerapkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah-masalah yang kompleks dalam konteks yang nyata. Dalam PkM ini misalnya, studi kasus tentang perusahaan-perusahaan sukses atau yang mengalami kegagalan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang strategi bisnis yang efektif. Terakhir, evaluasi adalah tahap yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran Gen Z. Evaluasi yang berkelanjutan memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa, mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Melalui evaluasi, siswa juga dapat mengevaluasi pemahaman mereka sendiri dan mengidentifikasi area yang perlu diperkuat. Dalam konteks pendidikan formal, seperti sekolah dan perguruan tinggi, integrasi praktik, simulasi, studi kasus, dan evaluasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa Gen Z untuk kesuksesan di dunia nyata. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, praktik memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka melalui latihan yang berbasis pada masalah. Simulasi memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep matematika dalam konteks yang relevan, seperti dalam permainan atau model yang interaktif. Studi kasus tentang penerapan matematika dalam konteks jual beli di PkM ini juga relevan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu siswa menghubungkan konsep teoritis dengan kondisi nyata. Evaluasi yang berkelanjutan pun membantu guru untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian tambahan dan menyediakan umpan balik yang sesuai.

Di luar lingkungan pendidikan formal, pendekatan pembelajaran ini juga berharga dalam konteks pelatihan dan pengembangan profesional. Misalnya, dalam pelatihan keterampilan manajerial, praktik memungkinkan peserta untuk menerapkan teknik-teknik manajemen dalam situasi-situasi yang relevan dengan pekerjaan mereka. Simulasi dapat digunakan untuk melatih peserta dalam menghadapi tantangan-tantangan yang mungkin mereka hadapi di tempat kerja. Studi kasus tentang organisasi-organisasi sukses atau kegagalan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang praktik manajemen yang efektif. Evaluasi yang berkelanjutan memungkinkan peserta untuk mengevaluasi kemajuan mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, praktik, simulasi, studi kasus, dan evaluasi adalah elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran Gen Z dalam berbagai konteks pendidikan. Dengan memadukan pengalaman langsung, situasi simulasi, studi kasus yang relevan, dan evaluasi yang berkelanjutan, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan efektif bagi Gen Z, yang mempersiapkan mereka untuk kesuksesan di dunia nyata (Gabrielova & Buchko, 2021; Mahmoud dkk., 2021; Mccoy, 2020; Szymkowiak dkk., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

Pelaksanaan pelatihan kreativitas dengan *social media* ini telah usai dan terlaksana dengan lancar. Secara umum, siswa peserta pelatihan merasakan manfaat nyata dari pelatihan pada PkM ini dan merekapun antusias juga berpartisipasi penuh dalam semua rangkaian pelaksanaan PkM. Dengan demikian kegiatan ini dinyatakan berhasil oleh tim PkM.

Rekomendasi yang dapat disampaikan terkait dengan pelaksanaan kegiatan

pelatihan oleh tim PkM kali ini yakni para siswa peserta pelatihan menghendaki kegiatan PkM seperti ini dilaksanakan lagi di lain kesempatan dengan tema kegiatan yang berbeda atau tingkat kesulitan pelatihan yang ditingkatkan kembali dan tentunya dengan durasi yang lebih panjang atau lama agar praktiknya bisa lebih dimaksimalkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan rasa terima kasih kepada Universitas Mikroskil atas dukungan dan kesempatan yang diberikan kepada tim PkM untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat melalui kegiatan PkM ini. Kami juga berterima kasih kepada SMA Methodist Tanjung Morawa atas keramahan mereka dalam memberi kesempatan kepada tim PkM untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman kepada siswa dari awal hingga akhir pelatihan.

DAFTAR REFERENSI

- Aithal, A., & Aithal, P. S. (2020). Development and Validation of Survey Questionnaire & Experimental Data – A Systematical Review-based Statistical Approach. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3724105>
- Amalina, A. N., Afina, N. N., & Susilo, F. (2024a). Pengaruh Digitalisasi Perangkat Sekolah terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Teori Belajar Konstruktivisme. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Amalina, A. N., Afina, N. N., & Susilo, F. (2024b). Pengaruh Digitalisasi Perangkat Sekolah terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Teori Belajar Konstruktivisme. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Anis, L., Perez, G., Benzies, K. M., Ewashen, C., Hart, M., & Letourneau, N. (2020). Convergent Validity of Three Measures of Reflective Function: Parent Development Interview, Parental Reflective Function Questionnaire, and Reflective Function Questionnaire. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.574719>
- Carta, S., Podda, A. S., Recupero, D. R., Saia, R., & Usai, G. (2020). Popularity Prediction of Instagram Posts. *Information*, 11(9), 453. <https://doi.org/10.3390/info11090453>
- Gabrielova, K., & Buchko, A. A. (2021). Here comes Generation Z: Millennials as managers. *Business Horizons*, 64(4), 489–499. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2021.02.013>
- Goodrick, D. (2020). *Comparative Case Studies*. www.unicef-irc.org
- Haekal, I. (t.t.). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interperaktif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ibnu Aqil. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi*, 2(1), 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10621072>
- Halid, H., Yusoff, Y. M., & Somu, H. (2020). The Relationship Between Digital Human Resource Management and Organizational Performance. *Proceedings of the First ASEAN Business, Environment, and Technology Symposium (ABEATS 2019)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200514.022>
- Hamdanesti, R., & Oresti, S. (2021). The Effectiveness of Comparison of the Use of the Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) with Denver II on Development Children aged 0 – 72 months in the Dadok Primary Health Center Work Padang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 11(04), 207–213. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v11i04.1532>
- Katharina, K. (2022). Faktor-Faktor Penentu Strategi Korporasi Dalam Perubahan

- Teknologi Dan Kemampuan Inovasi. *Jurnal Keuangan dan Bisnis*, 20(1), 55–64. <https://doi.org/10.32524/jkb.v20i1.383>
- Lumembang, M. M., & Bandari, T. (2024). Utilitas Platform Digital pada Pembelajaran Fisika Kelas X MAN Pinrang di Masa Endemi. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.58917/ijpe.v3i1.104>
- Mahmoud, A. B., Fuxman, L., Mohr, I., Reisel, W. D., & Grigoriou, N. (2021). We aren't Your Reincarnation! ” Workplace Motivation Across X, Y and Z Generations. *International Journal of Manpower*, 42(1), 193–209. <https://doi.org/10.1108/IJM-09-2019-0448>
- Mccoy, B. R. (2020). Gen Z and Digital Distractions in the Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes. *Journalism and Mass Communications, College of Mass Communication*. <https://digitalcommons.unl.edu/journalismfacpub>
- Rifandi, D. A., & Irwansyah, I. (2021). Perkembangan Media Sosial pada Humas Digital dalam Industri 4.0. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 141–151. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.5376>
- Rikayanti, R., Abadi, A. P., Dewi, I. R., & Adham, M. J. I. (2023). Penyusunan Bahan Ajar Matematika Berbasis IT (Edmodo-QR Code, Cabry 3D, dan Screen Shoots O Matic) untuk Guru SMK Se-Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(1), 257–265. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i1.793>
- Sujoko, A., Prianti, D. D., Wahyudi, D., & Lestari, M. R. S. (2023). Literasi Media Digital bagi Gen-Z di MAN 1 Kota Malang. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(4), 577–585. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i4.4681>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65, 101565. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>
- Wijonarko, G. (2021). Analisis Kinerja, Disiplin, dan Produktivitas Kerja Karyawan Dalam Mempengaruhi Pemanfaatan Sistem Informasi Sumber Daya Manusia. *Teknika*, 10(3), 225–231. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.412>
- Yuli Nurhanisah Nurhanisah. (2024, Februari 2). 221 Juta Penduduk Indonesia Makin Melek sama Internet. Indonesia Baik. <https://indonesiabaik.id/infografis/221-juta-penduduk-indonesia-makin-melek-sama-internet>