



---

## Peran Digitalisasi dan Berpikir Kreatif dalam Penyerapan Inovasi Produk Bagi Anak-Anak di Yayasan Panti Asuhan RAHPIA Medan

### *The Role of Digitalization and Creative Thinking in Absorbing Product Innovation for Children at the RAHPIA Medan Orphanage Foundation*

Lasma Ria Tampubolon<sup>1</sup>, Tantri Octora Dwi Syah Putri<sup>2</sup>, Isna Asdiani Nasution<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Prima Indonesia

Corresponding Author: [lasmariatampubolon@unprimdn.ac.id](mailto:lasmariatampubolon@unprimdn.ac.id)

---

#### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan pengetahuan dan wawasan kepada anak-anak panti asuhan. Pada era teknologi yang semakin canggih oleh karena itu anak-anak panti nantinya dalam mengikuti perkembangan pendidikan yang berinovasi baik berupa penyerapan komunikasi dimedia social. Dengan pemberian pengetahuan anak-anak panti asuhan Rahpia memiliki bekal atau dasar yang nantinya akan sangat berguna bagi pendidikan mereka selanjutnya. Baik dalam penyerapan pendidikan dan menyalurkan bakat mereka di internet. Kegiatan dillakukan dengan memberikan presentasi sebagai pengenalan dalam penggunaan digital agar anak-anak panti dapat mengerti dan memahami pengguna digital baik bersifat positif dan negatif.

**Kata Kunci:** Peran Digitalisasi; Berpikir Kreatif; Inovasi Produk.

#### Abstract

Community service activities are carried out as an effort to provide knowledge and insight to children in orphanages. In this era of increasingly sophisticated technology, orphanage children will be able to follow innovative educational developments in the form of absorbing communication on social media. By providing knowledge, the children at the Rahpia orphanage have provisions or foundations that will be very useful for their further education. Good at absorbing education and channeling their talents on the internet. The activity was carried out by giving a presentation as an introduction to digital use so that orphanage children could understand and relate to both positive and negative digital users.

**Keywords:** Role of Digitalization; Creative Thinking; Product Innovation.

## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan salah satu kegiatan pengabdian kepada Masyarakat merupakan sebagai satu dari Tridharma yang wajib dijalankan, merupakan kegiatan akademika yang memanfaatkan ilmu dan teknologi dengan tujuan mensejahterakan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan sebagai upaya untuk memberikan pengetahuan dan wawasan kepada anak-anak panti asuhan .

Yayasan Panti Asuhan Rahpia Medan menampung anak-anak dan siswa/i yang yatim piatu dan tidak mampu dalam panti asuhan. Pada era teknologi yang semakin canggih oleh karena itu anak-anak panti nantinya dalam mengikuti perkembangan pendidikan yang berinovasi baik berupa penyerapan komunikasi di media social. Dimana Era digital merupakan era dimana bagi setiap orang bisa saling melakukan komunikasi semakinn dekat walaupun terhalang jarak yang jauh secara geografis.



**Gambar 1. Bersama Anak – Anak Panti Asuhan Raphpia Medan**

Inovasi digital merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengembangkan produk, layanan, dan proses baru yang lebih efisien,

efektif, dan terintegrasi dengan teknologi digital. Inovasi digital mencakup penggunaan teknologi seperti komputasi awan (*cloud computing*), kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *Internet of Things (IoT)*, *big data*, dan *blockchain*. (Anomali, 2024) Digital adalah bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering sekali dihubungkan dengan adanya kemunculan internet dan komputer. Pada transformasi teknologi dari analog ke digital (Ryan, 2020). Transformasi ini dapat membawa dampak yang sangat luas bagi masyarakat, mulai dari perubahan pendefinisian data, teknologi yang dipakai, dengan cara menggunakan, kompetensi yang dibutuhkan pengguna, dan perubahan perilaku dan budaya.

Digital merupakan suatu pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam media digital secara baik, aman, dan positif. Ini adalah Salah satu contoh media digital yang banyak digunakan oleh anak-anak zaman sekarang adalah media sosial, internet, game online, dan lainlain. Sehingga dampak negatif dari media sosial bila tidak digunakan secara bijak, contohnya mereka tidak mampu mengatur waktu (ketagihan) sehingga pekerjaan lain terbengkalai.

Menurut Lestari (2019) bahwa Kreativitas (atau pemikiran kreatif; atau kreativitas) berkaitan dengan campuran yang kompleks antara kondisi motivasi, faktor kepribadian, kondisi lingkungan, faktor kebetulan, dan bahkan produk; semua berkontribusi terhadap ide-ide baru dan orisinal. Ini adalah aktivitas kognitif kompleks yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru atau asli. Sesuatu biasanya dinilai kreatif jika “baru” bagi masyarakat yang membuat, dan jika itu “berguna”, atau sebaliknya mengagumkan. Semua hal yang baru tidak selalu “kreatif,” tetapi harus memiliki semacam kualitas atau keindahan estetika atau kegunaan Dimana semua segala hal dapat dikerjakan atau dilakukan melalui suatu peralatan canggih yang dapat memudahkan segala urusan masyarakat. Dengan adanya revolusi digital yang dapat mendorong cara berpikir orang dalam menjalani kehidupan yang semakin canggih.

Dengan adanya pengetahuan dan wawasan mengenai internet dan hal-hal terkait teknologi internet, maka diharapkan generasi penerus yang ada yayasan panti asuhan Rahpia Medan. Dengan pemberian pengetahuan anak-anak panti asuhan

Rahpia memiliki bekal atau dasar yang nantinya akan sangat berguna bagi pendidikan mereka selanjutnya. Baik dalam penyerapan pendidikan dan menyalurkan bakat mereka di internet.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan yang dilaksanakan dalam pengabdian masyarakat adalah 13 juni 2024. Kegiatan pengabdian masyarakat adapun peserta yang hadir 16 dosen dari Universitas Prima Indonesia . Kegiatan dilaksanakan di yayasan panti asuhan Rahpia Medan.

Adapun metode dan Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survey awal kelokasi, selanjutnya tim pengabdian menelusuri kawasan untuk menggali informasi lain. Tahap persiapan dalam pelaksanaan ini yaitu mempersiapkan surat izin dengan pihak mitra, dan melakukan koordinasi dengan aparat pemerintah desa untuk menyampaikan undangan kepada beberapa pihak yang hendak dilibatkan dalam kegiatan pengabdian, dan mempersiapkan materi yang akan disosialisasikan kepada masyarakat secara *focus group discussion* (FGD).

### 2. Tahap Sosialisasi

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, dalam hal ini penyampaian materi pengabdian kepada masyarakat, dimana dalam tahap persiapan ini melakukan wawancara dengan pihak mitra yaitu guru-guru dan orang tua murid untuk membuat inovasi dalam mengembangkan alat permainan edukatif ini dengan tujuan orang tua murid akan menambah pemasukan harian mereka dengan memasarkan hasil produksi mereka.

### 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian.

### 4. Tahap Tanya Jawab

Tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menanyakan hal-hal yang mungkin belum mereka pahami terkait materi persentase yang disampaikan. Melalui proses ini dapat diketahui juga sejauh mana pemahaman peserta terhadap sosialisasi yang sudah disampaikan

Kegiatan dilakukan dengan memberikan presentasi sebagai pengenalan dalam penggunaan digital agar anak-anak panti dapat mengerti dan memahami pengguna digital baik bersifat positif dan negatif. Oleh karena itu dengan memberikan penjelasan bahwa pengawasan dan pendampingan orang dewasa sangat diperlukan untuk memberikan informasi lanjut yang akan diakses oleh anak-anak melalui media digital yang dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Media yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi hal-hal sebagai berikut: dalam powerpoint, Laptop, LCD Proyektor, dan Sound Sistem.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian masyarakat merupakan kegiatan yang menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan ini mampu memberikan nilai tambah bagi masyarakat yayasan panti asuhan Rahia, baik dalam kegiatan pengetahuan, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial).



Gambar 1. Presentasi Anak – anak Panti Asuhan

Denan adanya pengabdian yang dilakukan ini dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak panti asuhan tentang memanfaatkan penggunaan internet secara efektif dalam pembelajaran kreatif, khususnya dalam menguasai platform yang ada di internet agar anak-anak panti asuhan dapat memahami media pembelajaran baik dari internet yang efektif dalam pembelajaran. Pengabdian ini sangat membantu anak panti asuhan dalam memahami penggunaan internet agar anak dapat berpikir kreatif. Dengan memanfaatkan waktu luang setelah belajar. kegiatan berkreatif yang dapat dilakukan anak-anak yaitu: belajar dari teknologi seperti membuat konten, belajar dari internet untuk menambah ilmu mereka dan memasarkan produk mreka ke media sosial dan beragam ide produktif yang bisa dilakukan yaitu: mencari ilmu-ilmu baru di internet, olahraga rutin, dan mencari hobby baru.

## **KESIMPULAN**

Dalam Pelaksanaan kegiatan rangka Pengabdian Kepada Masyarakat bagi Dosen dengan tema Peran Digitalisasi dan Berpikir Kreatif Dalam Penyerapan Inovasi Produk Bagi Anak-Anak di Yayasan Panti Asuhan RAHPIA Medan, agar anak- anak dapat melakukan perubahan dalam berkreatif dan berinovasi dengan menggunakan digital. Ilmu pengetahuan yang disampaikan sangat tepat untuk anak-anak panti asuhan. Dalam membuat acara sebaiknya perencanaan dilakukan secara matang sehingga tidak menemui kendalam dalam pelaksanaan. Dengan adanya pemberi pengetahuan kepada anak – anak panti asuhan agar memahami digital untuk berpikir ktreatif baik secara positif dan negative dengan pemahaman yang diberikan dari prestasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anomali. 2024. Inovasi Edukasi Untuk Anak Bangsa. [www.risconsulting.id](http://www.risconsulting.id)  
Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, Mm. 2022. Transformasi Ekonomi Digital. Yayasan Prima Agus Tekni. Semarang.

- K. Tampubolon *et al.*, "Pelatihan Pengelolaan Sistem Administrasi Sekolah Berbasis Aplikasi Excel di Pasantren Darussalam Batubara," *J. Liaison Acad. Soc.*, vol. 2, no. 4, pp. 1–7, 2022.
- Lestari, Ika Dan Linda Zakiah. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abad. Bogor.
- Ryan, D. (2020). *Understanding digital marketing A complete guide to engaging customers and implementing successful digital campaigns*. Kogan Page, Limited.
- Y. Hati, T. Rinanda, K. Tampubolon, and U. H. Medan, "Jurnal PKM," vol. 2023, no. 4, pp. 26–38, 2023.