

LAPORAN KEGIATAN

**KETERAMPILAN KREATIF DAN INOVATIF SISWA DALAM
KEGIATAN PROSES PEMBELAJARAN**



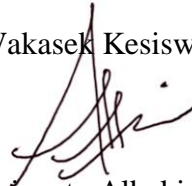
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KESEHATAN BAKTI NUSANTARA GORONTALO**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah, penyusunan laporan ini merupakan salah satu upaya mengimplementasikan segala sesuatunya tentang keterampilan kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran (praktek) di lingkungan SMK Kesehatan Bakti Nusantara Gorontalo.

Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada seluruh warga sekolah yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk melaksanakan program dan memberi saran dalam penyusunan laporan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk terhadap segala upaya yang kita lakukan demi untuk peningkatan keterampilan kreatif dan inovatif siswa yang telah dilaksanakan di SMK Kesehatan Bakti Nusantara Gorontalo .

Wakasek Kesiswaan



Vebriyanto Albakir, S.Pd

A. PENGERTIAN KREATIF DAN INOVATIF

Kata kreatif secara etimologi berasal dari bahasa Inggris *to create* yang berarti membuat atau menciptakan. Dengan demikian, kreatif dapat dimaknai menciptakan suatu ide atau konsep dalam memecahkan suatu permasalahan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata 'kreatif' memiliki pengertian memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sementara itu "kreativitas" berarti kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.

Kreativitas merupakan naluri yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Akan tetapi, kreativitas tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Rangsangan dari lingkungan akan sangat berpengaruh untuk menumbuhkan kreativitas.

Kreatif dan kreativitas menunjukkan cara berpikir seseorang dalam memecahkan masalah. Kreatif dimulai dari berpikir untuk menemukan ide. Ide tersebut bisa jadi merupakan ide yang sederhana, akan tetapi efektif untuk memecahkan suatu masalah.

Adapun peran sekolah dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam praktek proses pembelajaran yaitu membuka peluang sebesar-besarnya untuk siswa mengembangkan kemampuannya secara kreatif dan inovatif.

B. JENIS KEGIATAN

Mengingat betapa pentingnya mengasah keterampilan siswa mengekspresikan kemampuannya secara kreatif dan inovatif, maka sekolah membuat kegiatan-kegiatan yang memotivasi siswa untuk menunjukkan kreatifitas dan inovasi yang dimiliki oleh siswa.

Adapun indikator-indikator yang ingin dicapai sekolah untuk mengasah keterampilan siswa dalam mengekspresikan kemampuannya secara kreatif dan inovatif adalah:

1. Keterampilan siswa menentukan gagasan atau konsep baru
2. Keterampilan siswa menganalisis dan mengevaluasi ide-ide untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi
3. Keterampilan siswa mengembangkan gagasan dan konsep yang sudah ada
4. Keterampilan siswa menerapkan gagasan dan konsep baru

Berdasarkan indikator capaian yang ingin dicapai sekolah untuk mengasah keterampilan siswa dalam mengekspresikan kemampuannya maka sekolah membuat program dimana siswa bisa mengasah keterampilannya masing-masing maupun berkelompok.

Adapun kegiatan yang dibuat adalah Bazaar wirausaha, bazar wirausaha merupakan kegiatan praktek mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

C. DATA KARYA DAN PRESTASI SISWA

Praktek mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dilakukan untuk melihat kreatifitas dan inovasi siswa dalam menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada, sehingga saat praktek (bazar wirausaha) guru-guru pengampuh mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan bisa melihat hasil karya kreatif dan inovatif siswa. Adapun karya kreatif dan inovatif siswa antara lain :

1. Membuat aneka macam prodak dengan 1 bahan baku, yakni pisang.
2. Membuat aneka macam produk dengan 1 bahan baku, yakni jagung
3. Membuat aneka macam produk dengan 1 bahan baku, yakni tepung terigu
4. Membuat kaligrafi dari cangkakng telur
5. Membuat gantungan kunci yang terbuat dari limbah rumah sakit
6. Membuat aneka macam produk kecantikan dari jurusan farmasi
7. Menerapkan keterampilan melayani pasien baik pasien untuk asisten jurusan keperawatan maupun pasien untuk teknologi laboratorium medik

D. DOKUMENTASI KEGIATAN



Peserta Praktek dibekali dengan ilmu tentang wirausaha dari Ouner Saronde Grup. Ibu Sakina Ali, S.Farm



Melakukan Studi Banding di SMKN 2 Kota Gorontalo



Siswa mempresentasikan produk sebelum di produksi masal

Bazaar Kewirausahaan



E. PENUTUP

Kegiatan pengembangan keterampilan kreatif dan inovatif membuat siswa menemukan gagasan baru, menganalisis dan mengevaluasi ide-ide untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi, mengembangkan gagasan dan konsep yang sudah ada serta menerapkan gagasan dan konsep baru dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Kami yakin dan percaya banyak kekurangan –kekurangan dari laporan ini baik kekurangan –kekurangan dari sistem pelaksanaan kegiatan maupun bentuk penulisan laporan ini, untuk itu kami mohon maaf. Semoga kekurangan-kekurangan tersebut dapat menjadi awal untuk lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

Demikianlah laporan ini disusun, kritik dan saran sangat kami perlukan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan dan penulisan laporan ditahun berikutnya.