

LAPORAN KEGIATAN

**KETERAMPILAN KREATIF DAN INOVATIF SISWA DALAM
KEGIATAN EKSTRA KURIKULER**



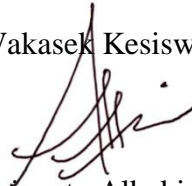
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KESEHATAN BAKTI NUSANTARA GORONTALO**

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 (ektrakurikuler) siswa 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 dibidang ekstrakurikuler 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 melakukan upaya

(melatih) siswa untuk berpartisipasi mengikuti lomba baik tingkat kecamatan, kab/kota, provinsi dan nasional yang berkaitan dengan indicator capaian tersebut.

Adapun kegiatan-kegiatan yang diikuti siswa untuk mencapai indicator tersebut adalah:

1. Mengikuti lomba Karya Tulis Ilmiah dan Karya Tulis Al-qur'an
2. Mengikuti lomba FSL2N Cabang Tari dan menyayi
3. Mengikuti LKS (Farmasi, Keperawatan dan TLM)
4. Mengikuti Lomba Cerdas Cermat 4 Pilar
5. Mengikuti lomba produk kreatif dan kewirausahaan

C. DATA KARYA DAN PRESTASI SISWA

Juara 2 LKTI Al-Qur'an Tingkat Kota Gorontalo tahun 2020

Jura 3 lomba menulis artikel tingkat provinsi tahun 2018

Juara 3 LKTI Kependudukan tahun 2018

Juara 1 lomba vokalia tingkat provinsi dan mewakili ke tingkat nasional tahun 2018

Juara 3 tari tradisional tingkat provinsi tahun 2018

Finalis lomba wirausaha muda tingkat nasional di Surabaya tahun 2018

Juara 2 LKTI tingkat provinsi tahun 2017

D. DOKUMENTASI KEGIATAN





Menerima Piagam dan Piala di Kegiatan LKTI Al-Qur'an



Mengikuti Lomba Cerdas cermat 4 Pilar



Mengikuti Lomba Kompetensi Siswa



Selesai Menerima Plakat Penghargaan Finalis Lomba Wirusa Muda

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.