

## Sosialisasi Penggunaan *Block Art* dari Kodular Untuk Penunjang Kreativitas pada Anggota Inovator Center

Afifah Afrah Amatullah<sup>1\*</sup>, Dwi Hurriyati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Psikologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

\**affahaa29@gmail.com*, JL. Jenderal A. Yani No.15, 30116, Palembang, Indonesia

Diterima Redaksi : 10-07-2025 | Selesai Revisi : 19-07-2025 | Diterbitkan Online : 12-09-2025

### Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan kreativitas anggota Inovator Center Universitas Bina Darma melalui aplikasi digital *Block Art*. Metode pelaksanaan berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Block Art* dengan pendekatan *pretest-posttest one group design* atau pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dilakukan, yang bertujuan untuk menilai perubahan atau peningkatan kemampuan peserta akibat perlakuan tertentu pada 10 anggota terpilih. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor kreativitas peserta setelah intervensi, yang terlihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Aplikasi *Block Art* terbukti efektif sebagai media digital untuk menstimulasi kelancaran berpikir, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi anggota. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa integrasi media digital inovatif dapat menjadi solusi pengembangan kreativitas di lingkungan organisasi pendidikan tinggi. Selain itu, sebagai intervensi jangka panjang, dikembangkan pula media *flashcard* untuk membiasakan dan memperkuat kemampuan berpikir kreatif anggota secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** *Block Art*, Kreativitas, Media Digital, Pengembangan Inovasi.

### Pendahuluan

Kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan dan mengaplikasikan ide baru, menjadi kunci inovasi dan daya saing organisasi di era digital. Perkembangan generasi muda, terutama Generasi Z yang menghadirkan tantangan dan peluang baru bagi organisasi, khususnya dalam aspek kreativitas dan inovasi [1]. Dikenal sebagai generasi ekspresif, menghargai keaslian, dan akrab dengan teknologi, namun sering menghadapi hambatan dalam menyalurkan ide kreatif akibat lingkungan organisasi yang kurang mendukung [2]. Terutama pada lingkungan perguruan tinggi, yang belum optimal dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas anggotanya. Terdapat banyak fenomena yang menunjukkan kesenjangan antara potensi individu dan lingkungan organisasi yang kurang mendukung [3]. Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, perlu stimulus dari lingkungan yang kondusif, mendukung kebebasan berekspresi, apresiasi yang memotivasi sehingga generasi mau untuk terus berinovasi [4].

Persoalan mendasar yang dihadapi mitra adalah belum adanya media digital yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi kreativitas visual secara fleksibel. Program kerja yang diimplementasikan adalah pengembangan dan pelatihan insentif penggunaan aplikasi dan pengukuran efektivitas melalui *pretest* dan *posttest* kreativitas. Program pengembangan aplikasi ini dirancang

secara sistematis mencakup beberapa fitur praktik untuk mengasah aspek kelancaran berpikir, fleksibilitas, keaslian dan elaborasi sesuai dengan teori Munandar, serta pengukuran instrument *pretest* dan *posttest* terstandar [5].

Kehandalan aplikasi *Block Art* sebagai media pengembangan kreativitas didukung oleh berbagai hasil penelitian, seperti studi oleh Natal dan Nur yang membuktikan bahwa penggunaan media digital secara signifikan meningkatkan kreativitas dan produktivitas, terutama pada generasi muda yang akrab dengan teknologi digital [6]. Penelitian lain oleh Sari dan Popovych menunjukkan bahwa intervensi berbasis aplikasi kreatif mampu meningkatkan skor kreativitas individu maupun kelompok di lingkungan Pendidikan tinggi [7][8].

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas aplikasi *Block Art* sebagai alat bantu pengembangan kreativitas anggota Inovator Center Universitas Bina Darma. Fitur *Block Art* yang menekankan pada stimulasi berpikir divergen dan konvergen, kolaborasi, serta apresiasi karya yang telah diuji secara ilmiah dan relevan untuk pengembangan kreativitas di lingkungan organisasi Pendidikan tinggi. Manfaat yang diharapkan meliputi peningkatan kemampuan berpikir kreatif, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi anggota, serta terciptanya ekosistem organisasi yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

### Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di Inovator Center Universitas Bina Darma, Palembang. Lokasi terpusat di Direktorat Inovasi dan Inkubator Bisnis, merupakan salah satu Direktorat pada Universitas Bina Darma yang berfokus pada kewirausahaan. Seluruh rangkaian program dilakukan secara luring dan dijalankan selama empat bulan.



**Gambar 1.** Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)

Subjek sasaran kegiatan berjumlah 10 anggota aktif Inovator Center Universitas Bina Darma, yang dipilih secara purposive sampling. Jumlah sampel yang relatif kecil ini sesuai dengan penelitian eksperimental yang dilakukan pada skala organisasi di Indonesia, yang mengutamakan evaluasi proses dan kedalaman intervensi. Berikut ini adalah kriteria subjek penelitian:

- 1) Mahasiswa Universitas Bina Darma saat ini.
- 2) Telah terdaftar sebagai anggota Inovator Center.
- 3) Terbuka untuk berpartisipasi dalam seluruh rangkaian eksperimen.

Metode yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan dan demonstrasi penggunaan aplikasi *Block Art*. Kegiatan diawali dengan pretest kreativitas untuk mengukur kemampuan peserta menggunakan instrument terstandar berdasarkan aspek Munandar (*fluency, flexibility, originality, elaboration*), dilanjutkan dengan pelatihan aplikasi, praktik mandiri penggunaan aplikasi *Block Art* yang mencakup penjelasan fitur, demonstrasi penggunaan, serta simulasi latihan pada fitur *Pattern Puzzle, Pattern Expansion, Ambiguous Shape* dan diakhiri dengan *posttest*.

Keberhasilan diukur dari Indikator keberhasilan program dirumuskan secara kuantitatif dan kualitatif agar dapat diukur secara objektif dan komprehensif. Indikator utama adalah terjadinya peningkatan signifikan pada skor kreativitas anggota. Evaluasi program dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memastikan ketercapaian seluruh indikator keberhasilan. Secara kuantitatif, evaluasi utama dilakukan melalui analisis statistik *paired sample t-test* dan *wilcoxon test* menggunakan SPSS 22 untuk membandingkan skor kreativitas sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi. Data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan dari seluruh peserta, dianalisis untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dan besaran peningkatan skor kreativitas. Selain itu, korelasi antara skor *pretest* dan *posttest* juga dianalisis untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi merupakan hasil dari intervensi program.

### Hasil dan Pembahasan

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 22. Berdasarkan hasil *output* SPSS 22 pada uji beda berpasangan (*paired sample t-test*) terhadap skor kreativitas sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan aplikasi *Block Art* pada 10 anggota Inovator Center Universitas Bina Darma, diperoleh gambaran sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Analisis *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PreTest Kreativitas	112.50	10	13.713	4.337
PostTest Kreativitas	141.70	10	5.964	1.886

Nilai rata-rata skor kreativitas sebelum intervensi (*pretest*) adalah 112,50 dengan standar deviasi 13,713, sedangkan rata-rata skor kreativitas sesudah intervensi (*posttest*) meningkat menjadi 141,70 dengan standar deviasi 5,964. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas setelah anggota mengikuti program pengembangan kreativitas melalui aplikasi *Block Art*.

**Table 2.** Hasil Analisis *Paired Samples Test*

	Paired Differences					f	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
<b>Pair 1 PreTest PostTest</b>	-29.200	14.006	4.429	-39.220	-19.180	-6.593	9	.000

Pada tabel *Paired Samples Correlations*, nilai korelasi antara skor *pretest* dan *posttest* sebesar 0,168 dengan signifikansi 0,643. Nilai korelasi yang rendah dan tidak signifikan ini mengindikasikan bahwa perubahan skor kreativitas tidak berkorelasi secara kuat antara sebelum dan sesudah intervensi, sehingga peningkatan yang terjadi kemungkinan besar memang dipengaruhi oleh perlakuan (penggunaan aplikasi *Block Art*). Hasil uji t pada tabel *Paired Samples Test* diperoleh sebesar -6,593 dengan derajat kebebasan (df) 9 dan signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang jauh

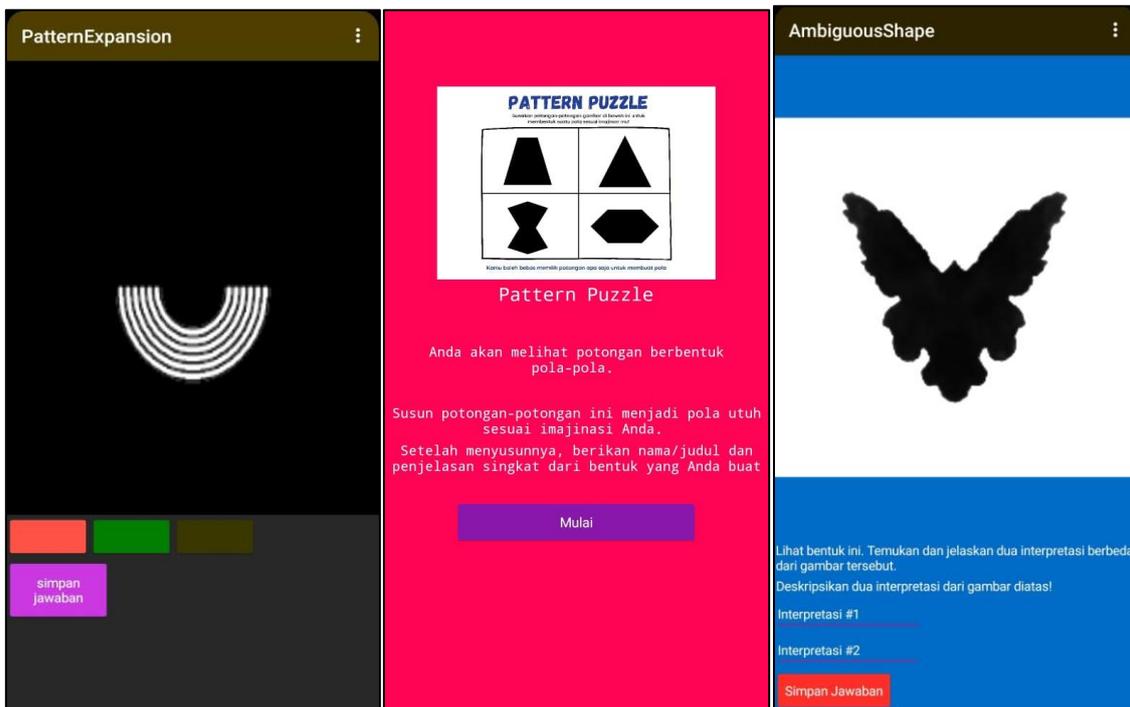
di bawah 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara skor kreativitas sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Block Art*.

**Table 3.** Hasil Analisis *Wilcoxon Test*

<b>PostTest Kreativitas- PreTest Kreativitas</b>	
Z	-2.805 <sup>b</sup>
<i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	.005

Pada tabel *test statistic*, nilai Z sebesar -2,805 dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005. Nilai signifikansi ini jauh di bawah batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor kreativitas sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Block Art*. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi *Block Art* terbukti secara statistik meningkatkan kreativitas anggota Inovator Center Universitas Bina Darma.

Hasil ini mengonfirmasi efektivitas aplikasi *Block Art* sebagai media pengembangan kreativitas berbasis digital, di mana seluruh partisipan mengalami peningkatan skor kreativitas secara konsisten dan signifikan setelah mengikuti intervensi melalui aplikasi tersebut. Temuan ini mendukung penggunaan media digital inovatif dalam mendukung pengembangan potensi anggota organisasi, khususnya dalam aspek kreativitas visual dan pemecahan masalah [9].



**Gambar 2.** Screen pada aplikasi *Block Art*

Pada *Screen Pattern Puzzle*, pengguna diberikan beberapa potongan pola abstrak seperti potongan segitiga, trapesium, dan lain-lain. pengguna diminta untuk menyusun potongan-potongan tersebut menjadi satu pola utuh sesuai imajinasi masing-masing dan penamaan dari interpretasi. Fitur ini bertujuan menilai fleksibilitas berpikir, pemahaman ruang, dan kemampuan pemecahan masalah visual. Pada *screen Pattern Expansion*, pengguna mengembangkan dan

melanjutkan pola yang tersedia sesuai kreativitas masing-masing untuk menilai keunikan perkembangan visual dan kemampuan menyusun struktur baru dari petunjuk kecil yang diberikan.

Pada screen *Ambiguous Shape*, pengguna diminta untuk menemukan dan menjelaskan dua interpretasi berbeda dari gambar tersebut. Fitur ini menilai fleksibilitas persepsi visual dan kemampuan pengguna dalam melihat berbagai kemungkinan dari satu bentuk visual. Peningkatan kreativitas anggota dapat dikaitkan dengan desain aplikasi *Block Art* yang menantang pengguna untuk berpikir divergen dan konvergen melalui fitur *Pattern Puzzle*, *Pattern Expansion*, dan *Ambiguous Shape*. Setiap fitur menuntut kelancaran ide, fleksibilitas, keaslian, dan kemampuan elaborasi, sesuai dengan teori Munandar tentang aspek kreativitas. Penggunaan media digital juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, meningkatkan motivasi, serta memungkinkan kolaborasi dan apresiasi antar anggota [10].



**Gambar 3.** Dokumentasi kegiatan

Secara visual, peningkatan kreativitas anggota dapat dilihat dari kualitas dan keragaman karya yang dihasilkan pada setiap fitur aplikasi *Block Art*. Pada fitur *Pattern Puzzle*, peserta mampu menyusun pola abstrak menjadi bentuk-bentuk baru yang orisinal dan bermakna, dengan penjelasan naratif yang menunjukkan kelancaran berpikir dan keaslian ide. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media digital dalam pengembangan kreativitas dan inovasi organisasi. Lingkungan digital yang mendukung kebebasan berekspresi dan kolaborasi terbukti menjadi faktor pendorong utama dalam peningkatan kreativitas anggota. Temuan ini sejalan dengan teori Munandar dan penelitian Weiss dan Wilhelm yang menekankan pentingnya latihan terstruktur dan lingkungan yang mendukung dalam pengembangan kreativitas visual dan pemecahan masalah [11].

Integrasi media digital inovatif seperti *Block Art* sangat relevan untuk generasi muda yang akrab dengan teknologi, serta dapat dijadikan model pengembangan kreativitas di organisasi lain yang memiliki karakteristik serupa [12]. Setelah seluruh rangkaian eksperimen atau intervensi utama untuk peningkatan kreativitas selesai dilaksanakan, *flashcard* ini dirancang sebagai program akhir yang bertujuan untuk memperkuat dan mempertahankan hasil peningkatan kreativitas yang telah dicapai peserta selama proses penelitian. Penggunaan *flashcard* dalam organisasi tidak hanya memperkaya metode pelatihan, tetapi juga membangun budaya belajar yang aktif, kolaboratif, dan inovatif. *Flashcard* dapat digunakan dalam sesi pelatihan internal, media refleksi dan diskusi kelompok, maupun alat *monitoring* perkembangan kreativitas anggota secara informal. Pengembangan *flashcard* disusun menjadi beberapa segmentasi dari *Creativity Theory*, *Creativity Warm-up*, *Imajinative*

*Flexing, Emotional Reflection, dan Creativity Experiments.* Berikut akan dijabarkan tiap segmennya:



Gambar 4. Flashcard Kreativitas Psikologi

Segmen pertama diawali dengan *Creative Warm-Up*, terdiri dari latihan-latihan ringan yang bertujuan untuk memanaskan otak, mengaktifkan fleksibilitas berpikir, dan melatih kelancaran dalam menghasilkan berbagai ide. Kemudian segmen *Creativity Theory* memberikan edukasi singkat mengenai konsep-konsep utama dalam psikologi kreativitas, menekankan bahwa kreativitas adalah proses yang bisa dilatih dan bukan sekadar bakat bawaan. Segmen *Emotional Creative Reflection* mendorong peserta untuk menggali perasaan dan pengalaman personal, serta mengekspresikan emosi secara kreatif melalui karya atau aktivitas reflektif. Tujuannya adalah menumbuhkan kesadaran emosional, mendorong ekspresi diri yang otentik, dan menghubungkan emosi dengan makna simbolik dalam proses kreatif.

Segmen berikutnya ialah *Imaginative Flexing* adalah segmen yang menekankan pada aktivitas fantasi, absurditas, dan bermain peran imajinatif untuk membantu peserta memperluas imajinasi serta kemampuan berpikir simbolik dan metaforis. Serta segmen *Daily Creative Challenge* atau *Creativity Experiments* adalah segmen yang berisi tantangan harian berbasis tindakan untuk membentuk kebiasaan kreatif, mendorong eksplorasi aktif, serta mengintegrasikan kreativitas ke dalam rutinitas sehari-hari peserta.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan implementasi aplikasi *Block Art* sebagai media digital kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anggota Inovator Center Universitas Bina Darma. Seluruh peserta mengalami peningkatan skor kreativitas yang signifikan, dengan rata-rata skor naik dari 112,50 menjadi 141,70 setelah intervensi, sebagaimana dibuktikan melalui analisis statistik SPSS. Fitur-fitur interaktif pada aplikasi *Block Art*, seperti *Pattern Puzzle*, *Pattern Expansion*, dan *Ambiguous Shape*, tidak hanya memberikan ruang eksplorasi ide secara visual, tetapi juga mendorong latihan berpikir divergen dan konvergen, serta memperkuat aspek orisinalitas dan elaborasi peserta. Program ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan kreativitas berbasis digital di lingkungan pendidikan tinggi, serta dapat menjadi model

intervensi yang adaptif untuk organisasi serupa di masa mendatang. Rekomendasi untuk pengabdian berikutnya adalah memperluas cakupan dengan melibatkan peserta dari latar belakang yang lebih beragam, pengembangan fitur aplikasi yang memungkinkan kolaborasi lebih intensif, serta mengadopsi pendekatan evaluasi kreativitas yang lebih holistic, diharapkan program ini dapat menjangkau lebih banyak individu dan memberikan pengalaman yang semakin relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna untuk hasil yang lebih komprehensif.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Inovasi dan Inkubator Bisnis (DIIB) Universitas Bina Darma atas dukungan fasilitas dan kolaborasi selama pelaksanaan program. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota Inovator Center Universitas Bina Darma yang telah berpartisipasi aktif, serta kepada dosen pembimbing dan pihak sponsor yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bantuan sehingga program pengabdian ini dapat berjalan dengan baik. Dukungan dan partisipasi semua pihak sangat berarti dalam mewujudkan ekosistem inovasi dan kreativitas di lingkungan kampus

### **Referensi**

- [1] G. Dwi, I. Rochayanti, and N. Emilisa, "Peran Media Sosial dan Knowledge Sharing dalam Meningkatkan Employee Creativity pada Generasi Z," vol. 8, no. 3, pp. 2759–2773, 2024.
- [2] A. L. Mikraj, J. Wahyu, T. Astuti, I. Agama, and I. Negeri, "Pengembangan Ketrampilan Digital Untuk Menciptakan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran," vol. 5, no. 1, pp. 1114–1126, 2024, doi: 10.55606/jupensi.v2i3.645.2.
- [3] S. A. Kusumawati and S. R. Rindrayani, "Tulungagung," vol. 6, no. 2, pp. 679–687, 2024, doi: 10.37216/badaa.v6i2.1956.
- [4] S. Marua and A. Etikariena, "Hubungan Knowledge-Sharing dan Kreativitas Karyawan: Peran Budaya Organisasi Pembelajaran sebagai Moderator," *J. Psikol.*, vol. 17, no. 2, p. 127, 2021, doi: 10.24014/jp.v17i2.12004.
- [5] T. Nurita, L. Yuliati, S. K. Handayanto, A. Hidayat, and P. Saleah, "Case-Based Learning for Creative Thinking Skills on the Ideal Gas Law: Application of the Understanding By Design Framework," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 14, no. 1, pp. 70–82, 2025, doi: 10.15294/jpii.v14i1.16938.
- [6] M. Natal, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik," vol. 11, no. 1, pp. 108–119, 2025.
- [7] E. R. Arumi and A. Burhanuddin, "Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw," *J. Pengabd. Dharma*, vol. 1, no. 2, pp. 69–74, 2018, [Online]. Available: <http://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/49>
- [8] I. Popovych, N. Unhurian, U. Varnava, and I. Bilosevych, "Original Article Comparative research on creativity in juniors ' motivation structure," vol. 25, no. 4, pp. 717–726, 2025, doi: 10.7752/jpes.2025.04077.
- [9] I. K. Indrajita and I. G. A. Mahayasa, "Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kinerja Karyawan pada PT . Tohpati Grafika Utama Denpasar," vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [10] E. Munastiwi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui

- Aplikasi Paint Berbasis IT dalam Pembelajaran,” vol. 8, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.17977/um027v8i12023p1-7.
- [11] S. Weiss and O. Wilhelm, “Is Flexibility More than Fluency and Originality?,” *J. Intell.*, vol. 10, no. 4, 2022, doi: 10.3390/jintelligence10040096.
- [12] R. Ardiansyah, N. Fauzaan, and Z. F. Nurhadi, “Pengembangan Kreativitas dan Literasi Media Sosial Youtube melalui Konten Video Bagi Siswa ( Community Service Development of Creativity and Social Media Literacy YouTube through Video Content for Students ),” vol. 4, no. 1, pp. 31–39, 2024.