



Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa SMK Telkom Makassar Melalui Poster Digital Dengan Canva Dan Microsoft Copilot

Rifani Vidia¹, Lely Novia^{2*}, Arman³, Nurdin Noni⁴, Suci Amaliah⁵

^{1,2,4,5}*Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar*

³*SMK Telkom Makassar*

Email: novia.xena@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berbahasa Inggris siswa SMK Telkom Makassar Kelas X TKJ 2 melalui pembuatan poster digital dengan aplikasi Canva dalam konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pendekatan yang digunakan menggabungkan penggunaan Canva dan kecerdasan buatan Microsoft Copilot untuk mendukung penyusunan teks dan pengembangan ide visual. Tahapan kegiatan mencakup observasi, persiapan, pelaksanaan proyek, dan evaluasi berbasis kuesioner dengan 26 siswa sebagai partisipan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan menyusun informasi berbahasa Inggris secara efektif dan kreatif. Selain itu, proyek ini juga mendorong ekspresi diri, kerja sama, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital. Data menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa memberikan respons positif terhadap seluruh aspek kegiatan. Dengan demikian, integrasi Canva dan AI dalam kegiatan proyek mampu menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif, komunikatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Canva, Poster Digital, Bahasa Inggris, Kreativitas, Profil Pelajar Pancasila

ABSTRACT

This activity aims to enhance the creativity and English language skills of Grade X TKJ 2 students at SMK Telkom Makassar through the creation of digital posters using the Canva application, within the framework of the Strengthening the Profile of Pancasila Students (P5) project. The approach combines the use of Canva with Microsoft Copilot, an artificial intelligence tool, to support text composition and the development of visual ideas. The stages of the activity included observation, preparation, project implementation, and evaluation using a questionnaire involving 26 participants. The evaluation results indicate that most students showed improvement in their ability to organize and communicate information in English effectively and creatively. Moreover, the project encouraged self-expression, collaboration, and student engagement with digital technology-based learning. Data revealed that over 90% of students responded positively to all aspects of the activity. Therefore, the integration of Canva and AI in project-based learning successfully created a collaborative, communicative, and meaningful learning experience.

Keywords: Canva, Digital Poster, English, Creativity, Pancasila Student Profile

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai media utama dalam pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk membentuk generasi muda yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global (Revola, 2023). Pendidikan tidak lagi dapat terlepas dari integrasi teknologi, khususnya dalam mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Naibaho & Wahyuni, 2024).

Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam kegiatan belajar. Canva merupakan platform desain visual berbasis daring yang mudah diakses dan digunakan, bahkan oleh siswa yang belum memiliki latar belakang desain. Melalui Canva, siswa dapat menciptakan poster digital yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga sarat akan pesan edukatif, termasuk untuk pembelajaran bahasa Inggris (Dani, Agustin, & Deani, 2023). Desain poster menjadi media ekspresi yang tidak hanya mengasah kemampuan kreatif siswa, tetapi juga memperkuat penguasaan kosa kata dan kemampuan menyampaikan pesan dalam bahasa Inggris secara efektif (Hasibuan, 2024). Hal ini juga tidak sulit untuk dilakukan karena temuan analisis mengindikasikan

bahwa siswa di SMK Telkom Makassar telah memiliki tingkat keterbiasaan yang tinggi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran mereka (Selviyani et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berbahasa Inggris siswa melalui pembuatan poster digital dengan Canva dalam konteks proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Adapun rumusan dari kegiatan ini adalah bagaimana memanfaatkan media digital Canva untuk mendorong siswa menyampaikan ide-ide mereka dalam bahasa Inggris secara kreatif dan komunikatif. Selain itu, penggunaan AI, dalam hal ini dengan menggunakan bantuan Microsoft Copilot, juga membantu siswa untuk mencari dan mengembangkan ide (Novia et al., 2025). Tujuan kegiatan ini yaitu meningkatkan keterampilan desain digital, memperluas penguasaan kosa kata bahasa Inggris, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan gagasan melalui media visual.

Manfaat dari kegiatan ini antara lain memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa, memperkenalkan mereka pada penggunaan teknologi kreatif, serta memfasilitasi penguatan karakter sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis. Potensi yang dapat dikembangkan ke depan adalah penerapan media digital serupa dalam berbagai mata pelajaran dan proyek sekolah lainnya, guna

menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif, inovatif, dan bermakna (Junaedi, 2021; Suwanto, 2022).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Telkom Makassar, tepatnya di kelas X TKJ 2, pada hari Selasa dan Rabu, tanggal 6–7 Mei 2025. Metode pelaksanaan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) terdiri atas beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis, sebagai berikut:

1. Tahap Observasi dan Perizinan

Pada tahap awal, kami melakukan observasi untuk mengidentifikasi peluang pemanfaatan teknologi dalam proyek P5 yang sedang dikerjakan siswa. Kami juga melihat potensi untuk mengintegrasikan penggunaan Bahasa Inggris ke dalam proyek guna meningkatkan kreativitas serta kemampuan berbahasa siswa. Setelah peluang ini teridentifikasi, kami mengurus perizinan kegiatan kepada guru kesiswaan dan guru penanggung jawab proyek P5.

2. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kami memilih teknologi kecerdasan buatan (AI) yang akan diperkenalkan kepada siswa, yaitu Microsoft Copilot. Pemilihan ini didasarkan pada asumsi bahwa sebagian besar siswa belum familiar dengan alat tersebut, sehingga kegiatan ini juga menjadi sarana pengenalan teknologi baru yang relevan dengan kebutuhan masa kini. Selain itu, kami menyusun materi pelatihan yang mencakup

pengenalan Microsoft Copilot serta cara penggunaan Canva untuk pembuatan desain poster digital yang menarik dan komunikatif. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop sebagai perangkat utama, jaringan internet untuk akses platform digital, aplikasi Canva sebagai media desain poster digital, Microsoft Copilot sebagai alat bantu kecerdasan buatan (AI), serta kuesioner evaluasi sebagai instrumen pengumpulan data pada tahap akhir kegiatan. Persiapan ini bertujuan untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis dan materi siap digunakan secara optimal dalam proses pelaksanaan proyek.

3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti dimulai dengan pemaparan materi mengenai Microsoft Copilot dan langkah-langkah pembuatan poster digital menggunakan Canva. Dalam sesi ini, kami juga memberikan instruksi terkait tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, yaitu membuat poster digital dengan tema yang telah ditentukan, menggunakan Canva, dan memanfaatkan AI untuk mendukung kreativitas serta penguatan kemampuan berbahasa Inggris.

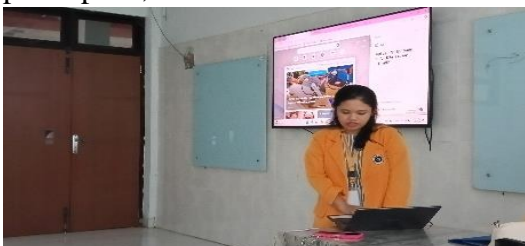
4. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan di akhir kegiatan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program serta mengukur pencapaian tujuan kegiatan. Instrumen evaluasi yang digunakan berupa kuesioner. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh seluruh peserta setelah kegiatan selesai, serta observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dilaksanakan pada tanggal 6–7 Mei 2025 di kelas X TKJ 2 SMK Telkom Makassar berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini berfokus pada pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), khususnya Microsoft Copilot, yang diintegrasikan dengan platform desain digital Canva dalam pembuatan poster digital.

Pada hari pertama, kegiatan dimulai pukul 14.45 WITA hingga selesai dan diisi dengan sesi pengenalan tentang AI Microsoft Copilot. Peserta didik diberikan pemahaman mengenai konsep dasar kecerdasan buatan, serta bagaimana teknologi ini dapat membantu proses berpikir dan bekerja secara efisien dalam dunia digital. Penjelasan disampaikan secara interaktif, disertai contoh penggunaan Copilot dalam pembuatan teks deskriptif dan ide kreatif untuk desain poster. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian instruksi mengenai tugas berikutnya, yaitu pembuatan poster digital berbahasa Inggris dengan judul “Viva Clean”. Tugas ini dilaksanakan secara berkelompok guna mendorong kolaborasi antarpeserta didik dalam proses pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan bermakna.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik yang berfokus pada pemanfaatan platform Canva untuk merancang poster digital. Sesi ini berlangsung dari pukul 08.30 hingga 10.00 WITA. Dalam sesi ini, peserta didik diminta untuk melanjutkan desain poster digital mereka dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva serta mengintegrasikan masukan dari AI Microsoft Copilot sebagai alat bantu dalam mengembangkan konsep dan menyusun teks agar lebih efisien dan inovatif.

Para siswa dibimbing untuk memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, termasuk keseimbangan visual, pemilihan warna, dan penggunaan tipografi yang sesuai. Selain itu, mereka juga diarahkan untuk menyusun informasi dalam bahasa Inggris, dengan penekanan pada kejelasan pesan, struktur kalimat yang tepat dan efektif, serta daya tarik komunikatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Revola (2023), bahwa Canva sebagai media visual praktis berpotensi meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan memicu ketertarikan siswa dalam proses belajar. Kemampuan siswa dalam mengembangkan kosa kata bahasa Inggris melalui media visual seperti poster juga tercermin dari keterlibatan aktif mereka selama proses desain berlangsung (Dani, Agustin, & Deani, 2023).



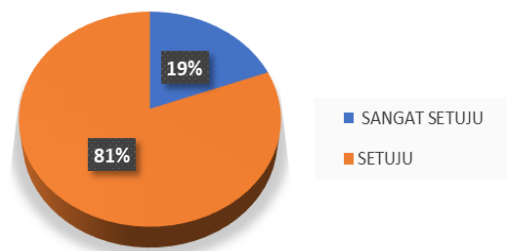
Gambar 2. Pembuatan Poster Digital.

Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan literasi visual dan digital siswa, tetapi juga meningkatkan kompetensi berbahasa asing dan kerja tim yang produktif. Dengan adanya kerja kelompok, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertukar ide, dan berkontribusi secara aktif dalam proses penciptaan karya digital yang autentik dan bermakna, sebagaimana ditegaskan oleh Naibaho & Wahyuni (2024) bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan desain poster digital mereka, hasil karya tersebut dikumpulkan melalui platform yang telah kami sediakan. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pengisian tautan evaluasi oleh 26 peserta didik secara individu. Evaluasi ini terdiri dari empat tema utama, yaitu: (1) kemampuan bahasa Inggris siswa dalam menyusun dan menyampaikan informasi secara efektif melalui media poster; (2) kreativitas dan ekspresi diri yang ditunjukkan dalam desain visual dan pemilihan ide; (3) sikap dan keterlibatan siswa dalam proyek berbasis nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan gotong royong; serta (4) pengalaman belajar siswa selama mengikuti proyek berbasis Canva dan pemanfaatan teknologi AI. Melalui pengisian evaluasi ini, siswa diajak untuk merefleksikan proses dan hasil yang telah dicapai, sekaligus memberikan umpan balik terhadap efektivitas kegiatan sebagai bagian dari

pembelajaran yang transformatif dan bermakna.

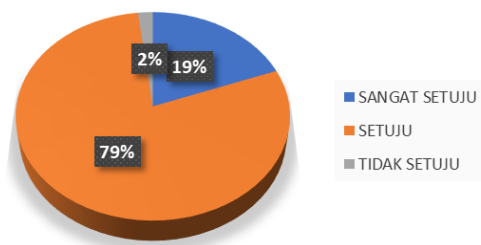
Tema pertama berisi kemampuan bahasa Inggris siswa dalam menyusun dan menyampaikan informasi secara efektif melalui media poster digital dengan pertanyaan tertutup.



Gambar 3. Persentase kemampuan bahasa Inggris siswa

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa sebanyak 81% siswa merasa setuju bahwa proyek ini mendukung peningkatan kemampuan mereka dalam menyusun dan menyampaikan informasi dalam Bahasa Inggris secara efektif melalui media poster digital, sedangkan sebanyak 19% siswa menyatakan sangat setuju. Hasil ini memperkuat temuan Dani, Agustin, & Deani (2023) yang menunjukkan bahwa media digital seperti Canva dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan struktur bahasa. Dukungan visual dalam poster membantu siswa menyusun kalimat dengan lebih terstruktur dan bermakna (Hasibuan, 2024).

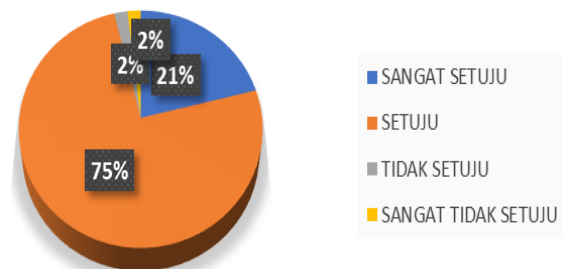
Tema kedua membahas mengenai kreativitas dan ekspresi diri yang ditunjukkan dalam desain visual dan pemilihan ide dengan pertanyaan tertutup.



Gambar 4. Persentase kreativitas dan ekspresi diri siswa

Hasil analisis dari tema pertanyaan kedua dapat dilihat pada gambar 2, di mana 79% mayoritas siswa setuju bahwa proyek ini memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide secara kreatif melalui desain visual dan pemilihan konsep yang menarik. Sementara itu, sebanyak 19% siswa merasa sangat setuju, Hal ini sejalan dengan pendapat Suwanto (2022), bahwa Canva memudahkan siswa menuangkan gagasan dengan menarik melalui drag-and-drop, sekaligus merangsang daya imajinasi visual mereka. Juga didukung oleh Revola (2023) yang menyatakan bahwa desain visual dengan Canva mendorong ketertarikan dan partisipasi siswa karena formatnya yang modern dan fleksibel. Adanya 2% siswa yang menyatakan tidak setuju menjadi dorongan positif untuk terus meningkatkan kualitas pendampingan dan mencari pendekatan yang lebih sesuai guna mendorong ekspresi diri secara optimal bagi seluruh siswa.

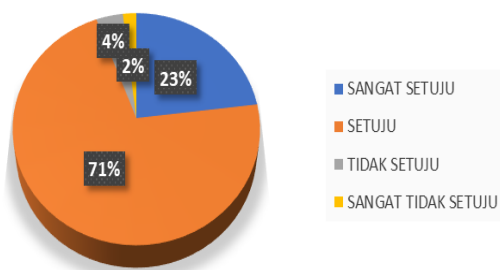
Tema ketiga membahas sikap dan keterlibatan siswa dalam proyek berbasis nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan gotong royong dengan pertanyaan tertutup.



Gambar 5. Persentase sikap dalam proyek berbasis P5

Gambar di atas merupakan hasil analisis dari tema ketiga. Ada 75% siswa yang merasa setuju bahwa proyek ini mendorong mereka untuk menunjukkan sikap bertanggung jawab dan terlibat aktif dalam kerja sama kelompok. Sebanyak 21% siswa merasa sangat setuju bahwa nilai-nilai seperti gotong royong dan kepedulian terhadap sesama anggota tim turut berkembang selama proses pelaksanaan proyek. Hal ini sejalan dengan pendapat Naibaho & Wahyuni (2024), pembelajaran berbasis multimodal dan kolaboratif sangat efektif dalam menumbuhkan kemampuan kerja sama dan empati sosial siswa. Namun demikian, Sekitar 2% siswa merasa tidak setuju dan 2% lainnya merasa sangat tidak setuju, yang menunjukkan adanya kesempatan untuk lebih mendalami kebutuhan sebagian kecil peserta didik yang mungkin masih menghadapi tantangan dalam berkolaborasi, sehingga dapat lebih optimal dalam mendukung keterlibatan dan keberhasilan mereka di masa depan.

Pada tema ke empat atau tema terakhir membahas pengalaman belajar siswa selama mengikuti proyek berbasis Canva dan pemanfaatan teknologi AI dengan pertanyaan tertutup.



Gambar 6. Persentase pengalaman belajar siswa selama proyek

Gambar di atas menunjukkan hasil analisis dari tema keempat bahwa setelah mengikuti kegiatan, 71% mayoritas siswa setuju bahwa proyek ini membuat mereka merasa lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Sebanyak 23% siswa merasa sangat setuju bahwa penggunaan Canva memicu minat mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik. Ada 4% siswa yang merasa tidak setuju dan 2% yang merasa sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa mungkin masih dalam proses menyesuaikan diri dan belum sepenuhnya merasakan manfaat dari penggabungan Bahasa Inggris dengan desain digital.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa proyek poster digital berbasis Canva dan teknologi AI memberikan dampak positif terhadap kemampuan bahasa Inggris, kreativitas, sikap kolaboratif, dan pengalaman belajar siswa. Mayoritas peserta didik merasakan manfaatnya, meskipun masih ada sebagian kecil yang membutuhkan pendekatan lebih lanjut.



Gambar 7. Foto Bersama

KESIMPULAN

Kegiatan pembuatan poster digital dengan Canva yang terintegrasi dengan Microsoft Copilot berhasil meningkatkan kreativitas dan kemampuan berbahasa Inggris siswa SMK Telkom Makassar. Siswa tidak hanya mampu mengekspresikan ide secara visual dengan baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam struktur dan kosa kata bahasa Inggris. Kolaborasi dalam kelompok berjalan efektif dan mencerminkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong dan tanggung jawab. Penggunaan Canva sebagai media belajar terbukti menarik, mudah diakses, dan mampu mendorong antusiasme belajar siswa terhadap materi berbahasa asing.

Saran

Kegiatan serupa dapat diterapkan secara berkelanjutan dengan tema dan bentuk proyek yang bervariasi agar siswa dapat terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan bahasa mereka. Perlu adanya pendampingan khusus bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam bekerja kelompok atau menyusun teks berbahasa Inggris. Kolaborasi

antarguru dalam mengintegrasikan

PENDIDIKAN DAN RISET, 66-69.

DAFTAR PUSTAKA

- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 100-114.
- Naibaho, A. S., & Wahyuni, L. (2024). Pembelajaran teks persuasi dengan pendekatan multimodal berbasis poster untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3587–3597.
- Dani, E. P., Agustin, A., & Deani, E. (2023). Meningkatkan vocabulary siswa dalam pembuatan flayer berbahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2301–2307.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i3.1494>
- Hasibuan, W. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas x Aphp Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Poster. *AMI: JURNAL*
- Selviyani, S., Novia, L., Vidia, R., Suli, V. C., Muhiddah, A., & Chalik, M. R. (2025). Optimalisasi manajemen sumber daya dalam penggunaan aplikasi ELSA untuk peningkatan keterampilan speaking dan pronunciation di SMK Telkom Makassar. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- Novia, L., Noni, N., Radhiyani, F., Mustikawati, Y., & Hajar, A. (2025). Inovasi pembelajaran di madrasah: Pengenalan deep learning dan penyusunan RPP dengan bantuan AI. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. . *Bangun Rekaprima*, 80-89.
- Suwanto. (2022). Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menulis kartu ucapan berbahasa Inggris melalui metode praktik. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(1), 29–37.
<https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i1.65>