

DIGITAL KREATIF : CARA SISWA MENGHASILKAN KARYA DIGITAL MELALUI PLATFORM CANVA

Ade Raod Sanusi^{a,1}, Een Hernawati^{b,2}

Prodi Magister Manajemen Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang

¹adaeraodsanusi@gmail.com; ²hernawatiee@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal kreativitas dan penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana siswa dapat menghasilkan karya digital secara kreatif melalui pemanfaatan platform desain grafis Canva. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan keterampilan desain digital seperti pembuatan poster, infografis, dan presentasi interaktif dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan Canva terbukti meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan estetika visual. Selain itu, platform ini juga memungkinkan kolaborasi antarsiswa secara daring. Dengan demikian, integrasi Canva dalam proses pembelajaran tidak hanya mendukung penguasaan teknologi, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan inovasi digital di kalangan pelajar.

Kata Kunci: karya digital, kreativitas siswa, Canva, teknologi pendidikan, pembelajaran digital

Abstract

The advancement of digital technology has significantly transformed the educational landscape, particularly in fostering creativity and delivering learning materials. This study aims to explore how students can produce creative digital works using the graphic design platform Canva. A descriptive qualitative approach was employed, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings reveal that students are capable of developing digital design skills, such as creating posters, infographics, and interactive presentations, in an easier and more engaging manner. The use of Canva has been shown to enhance learning motivation, self-confidence, and students' ability in critical thinking and visual aesthetics. Furthermore, the platform supports online collaboration among students. Thus, integrating Canva into the learning process not only promotes technological proficiency but also fosters creativity and digital innovation among learners.

Keywords: Digital creation, student creativity, Canva, educational technology, digital learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam dekade terakhir telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Digitalisasi pendidikan menjadi salah satu isu strategis nasional dan global yang menuntut adanya penyesuaian dalam tata kelola pendidikan, proses pembelajaran, dan budaya sekolah secara keseluruhan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk bertransformasi agar mampu memberikan layanan pendidikan yang relevan, efektif, dan adaptif terhadap tuntutan era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, seperti yang diterapkan di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, pengembangan kreativitas digital menjadi aspek penting dalam menjawab tantangan transformasi digital yang semakin kompleks. Pendidikan vokasi tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga keterampilan praktik yang harus relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Melalui pemanfaatan platform Canva, siswa didorong untuk menghasilkan karya digital yang inovatif dan fungsional, sekaligus mengasah kemampuan desain visual, komunikasi digital, dan kolaborasi daring. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya sebagai alat

bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan budaya digital yang terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan sekolah, termasuk dalam pengembangan kepemimpinan dan karakter kreatif siswa..

Peran generasi muda, khususnya siswa, menjadi sangat penting dalam upaya transformasi ini. Mereka bukan sekadar objek dari perubahan, tetapi harus diangkat menjadi subjek utama agen perubahan (*agent of change*) yang mampu mendorong lahirnya inovasi, membentuk budaya digital positif, dan menularkan semangat adaptif kepada komunitas sekolah lainnya. Pemimpin muda yang memiliki kompetensi digital, kemampuan berkolaborasi, komunikasi efektif, dan pemikiran inovatif merupakan aset penting dalam menciptakan sekolah digital yang ideal (Manullang, 2024).

Sayangnya, dalam proses digitalisasi pendidikan, banyak sekolah yang masih memosisikan siswa hanya sebagai penerima kebijakan, bukan sebagai mitra aktif dalam proses perubahan. Padahal, melalui platform kreatif seperti Canva, siswa memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan yang inovatif. Mereka tidak hanya mampu memahami kebutuhan dan minat teman sebayanya, tetapi juga memiliki kemampuan adaptasi teknologi yang tinggi (Ambarwati et al., 2022). Dengan diberikan ruang untuk

berkepresian dan berkreasi secara digital, siswa dapat menunjukkan kepemimpinan digital yang berdampak, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam membentuk budaya sekolah yang lebih partisipatif dan kolaboratif. Oleh karena itu, pemberdayaan siswa melalui kegiatan digital kreatif menjadi langkah strategis dalam memperkuat transformasi digital di lingkungan sekolah..

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai bagian dari komitmen perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan kapasitas kepemimpinan digital di kalangan pelajar. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang yang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang telah menunjukkan komitmennya dalam mengembangkan budaya sekolah digital. Namun, masih terdapat kebutuhan besar untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sebagai pelaku utama perubahan di era digital ini.

Melalui kegiatan digital kreatif berbasis platform Canva, siswa-siswa SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang diharapkan mendapatkan pembekalan mengenai konsep kepemimpinan muda, keterampilan abad ke-21, literasi digital, serta kemampuan berinovasi secara visual dan teknologi. Program ini tidak hanya mendorong siswa untuk memahami peran strategis mereka sebagai generasi digital, tetapi juga melatih mereka untuk

menciptakan karya digital yang solutif dan aplikatif dalam konteks kehidupan sekolah. Dengan Canva, siswa dapat merancang berbagai produk visual seperti poster kampanye, infografis edukatif, hingga presentasi interaktif yang berorientasi pada perubahan sosial di lingkungan sekolah mereka

Dampak dari kegiatan digital kreatif melalui platform Canva tidak hanya berfokus pada pengembangan pribadi siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya ekosistem pendidikan yang lebih inovatif dan kolaboratif. Melalui karya-karya digital yang mereka hasilkan, siswa berperan aktif dalam membangun komunitas sekolah yang dinamis dan kreatif. Dalam konteks transformasi digital, penting bagi siswa untuk tidak sekadar menjadi pengguna teknologi (konsumen), tetapi juga menjadi pencipta solusi digital (produsen). Dengan Canva, siswa dapat mengekspresikan gagasan, menyampaikan pesan, dan menawarkan solusi visual yang relevan dengan kebutuhan lingkungan sekolah mereka.

Dengan demikian, pemberdayaan siswa sebagai pemimpin muda dalam ranah digital tidak lagi menjadi pilihan, melainkan keharusan dalam pengembangan pendidikan abad ke-21. Melalui platform seperti Canva, siswa dapat dilatih untuk berpikir kritis, mengembangkan empati, dan menumbuhkan

kepemimpinan yang kuat melalui karya-karya digital yang mereka hasilkan. Tantangan kontemporer seperti hoaks, disinformasi, etika digital, dan krisis identitas di dunia maya hanya dapat diatasi jika siswa memiliki literasi digital yang memadai serta kemampuan untuk menyampaikan pesan positif secara kreatif dan bertanggung jawab..

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, kolaboratif, dan transformatif. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta pemberdayaan mereka sebagai pemimpin muda di era digital. Pendekatan ini juga mendukung pembentukan karakter kepemimpinan yang adaptif terhadap teknologi dan tanggap terhadap perubahan yang sedang terjadi di lingkungan sekolah.

Pendekatan ini menitikberatkan pada pelatihan berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses refleksi, analisis masalah, perencanaan solusi, dan implementasi gagasan dalam bentuk proyek perubahan berbasis digital (Hardika et al., 2020).

Pada hari pertama, pendekatan yang digunakan bersifat edukatif dan reflektif.

Tujuannya adalah memberikan pemahaman dasar mengenai kepemimpinan abad ke-21, peran pemuda dalam perubahan sosial, serta pentingnya literasi digital dalam kehidupan sekolah. Kegiatan dimulai dengan pengenalan program dan tujuan pengabdian, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui *workshop* interaktif. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk memahami perubahan besar dalam dunia pendidikan akibat transformasi digital dan bagaimana peran mereka sebagai siswa aktif bisa memberikan kontribusi.

Hari kedua difokuskan pada pendekatan partisipatif dan kolaboratif. Di sini, siswa dibagi ke dalam kelompok kerja kecil untuk melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* guna mengidentifikasi tantangan digital nyata di lingkungan sekolah. FGD dilaksanakan dengan bimbingan fasilitator agar diskusi tetap fokus dan produktif. Pendekatan kolaboratif menekankan pentingnya kerja sama lintas siswa dan jurusan, guna menghasilkan solusi yang inklusif dan inovatif. Dalam tahapan ini, peserta mulai menyusun gagasan proyek yang dirancang untuk menjawab tantangan digital yang telah mereka identifikasi.

Hari ketiga merupakan fase implementatif dan reflektif yang menggunakan pendekatan transformatif. Siswa mempresentasikan hasil proyek perubahan mereka di hadapan teman-

teman seangkatan, guru pembina, dan kepala sekolah. Presentasi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan public speaking, tanggung jawab terhadap gagasan, dan kesiapan dalam mengadvokasi perubahan di lingkungan sekolah. Setelah sesi presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan refleksi individu dan kelompok. Refleksi ini penting untuk menginternalisasi nilai-nilai yang telah dipelajari selama tiga hari kegiatan, seperti kolaborasi, kepemimpinan, inovasi, dan tanggung jawab sosial.

Pada sesi akhir kegiatan, siswa diarahkan untuk menyusun rencana keberlanjutan (sustainability plan) dari proyek digital yang telah mereka buat melalui Canva, agar tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, melainkan menjadi pemicu transformasi budaya digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Sebagai tindak lanjut, dibentuk komunitas kecil peserta yang dinamakan "Tim Pemimpin Digital", yang berperan dalam mengembangkan ide-ide kreatif berbasis teknologi serta menjalin kolaborasi strategis dengan pihak sekolah dalam meneruskan dan memperluas dampak dari inisiatif digital kreatif tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat selama tiga hari di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang menunjukkan hasil positif dalam

meningkatkan kesadaran dan kapasitas siswa sebagai pemimpin muda di era digital. Pada hari pertama, siswa mengikuti pelatihan mengenai konsep kepemimpinan digital serta pentingnya peran generasi muda sebagai agen perubahan melalui media kreatif. Pre-test yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum sepenuhnya memahami tanggung jawab dan potensi mereka dalam kepemimpinan digital. Namun, setelah sesi pelatihan dan eksplorasi awal penggunaan Canva sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan gagasan digital, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil post-test serta antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi dan praktik.

Pada hari kedua, fokus kegiatan diarahkan pada identifikasi permasalahan digital yang dihadapi di lingkungan sekolah serta perancangan proyek inovatif sebagai respons terhadap tantangan tersebut. Siswa berhasil mengidentifikasi isu-isu nyata seperti kurangnya platform komunikasi digital antarwarga sekolah, minimnya media informasi visual yang menarik, dan pemanfaatan teknologi yang belum optimal dalam kegiatan sehari-hari. Melalui kerja kelompok dan didukung oleh eksplorasi kreatif menggunakan Canva, siswa merancang solusi praktis seperti pembuatan portal informasi siswa berbasis visual,

kampanye literasi digital melalui media sosial, serta sistem aspirasi online yang dikemas secara menarik dan mudah diakses oleh seluruh warga sekolah.

Da hari ketiga, siswa mempresentasikan hasil karya digital mereka yang dirancang menggunakan platform Canva di hadapan guru dan rekan-rekan sebaya. Presentasi ini menampilkan beragam proyek kreatif yang mencerminkan kemampuan kolaborasi, kepemimpinan, serta keterampilan komunikasi visual yang kuat. Melalui kegiatan ini, terlihat bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman (*experiential learning*) efektif dalam menumbuhkan karakter pemimpin muda yang adaptif terhadap teknologi dan inovatif dalam menyampaikan ide-ide solutif melalui media digital.

Secara keseluruhan, pengabdian ini memperlihatkan bahwa siswa SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang mampu bertransformasi menjadi agen perubahan yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran sosial dan tanggung jawab dalam memajukan sekolah digital. Keberlanjutan pelatihan dan pembinaan diperlukan agar semangat kepemimpinan digital ini dapat terus berkembang dan memberi dampak positif jangka panjang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat selama tiga hari di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang menunjukkan bahwa siswa sebagai pemimpin muda memiliki peran penting dalam mendorong transformasi digital di sekolah. Melalui pelatihan, diskusi, dan perancangan proyek digital, siswa berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan digital serta mengembangkan solusi inovatif yang aplikatif di lingkungan sekolah. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memperkuat semangat kepemimpinan dan tanggung jawab sosial mereka. Dukungan penuh dari pihak sekolah menjadi faktor kunci dalam keberhasilan kegiatan ini. Dengan demikian, pembinaan berkelanjutan terhadap pemimpin muda sangat diperlukan untuk memastikan bahwa mereka dapat terus menjadi agen perubahan yang adaptif, kreatif, dan produktif dalam mengembangkan sekolah digital menuju masa depan yang lebih baik.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengusung tema Digital Kreatif: Cara Siswa Menghasilkan Karya Digital Melalui Platform Canva di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, disarankan agar program serupa terus dilanjutkan dan dikembangkan secara berkelanjutan untuk memperkuat peran siswa sebagai pelaku

utama transformasi digital di lingkungan sekolah..

a. Pengembangan Program Berkelanjutan: Program penguatan kepemimpinan digital berbasis karya kreatif melalui Canva perlu dilaksanakan secara rutin dan terstruktur. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi visual, serta kesadaran digital siswa.

b. Fasilitasi Infrastruktur Digital: Sekolah diharapkan menyediakan sarana pendukung seperti koneksi internet yang stabil, perangkat teknologi yang memadai, dan akses terhadap platform kreatif digital guna menunjang proses pembelajaran serta pengembangan proyek-proyek siswa.

c. Pembentukan Komunitas Pemimpin Digital: Perlu dibentuk komunitas siswa seperti Tim Pemimpin Digital sebagai wadah untuk berbagi ide, berkolaborasi, serta mengembangkan berbagai inisiatif kreatif dan solutif yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah melalui media digital.

d. Pendampingan dan Pelatihan Guru: Guru dan tenaga kependidikan perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan terkait penggunaan platform digital seperti Canva dan strategi pembinaan kepemimpinan digital, sehingga mereka mampu mendampingi siswa secara efektif dalam proses kreatif dan kepemimpinan.

e. Evaluasi dan Monitoring Program: Diperlukan sistem evaluasi dan monitoring secara berkala untuk menilai efektivitas program serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Evaluasi ini penting agar kegiatan digital kreatif tidak hanya bersifat sementara, tetapi menjadi bagian dari budaya pembelajaran di sekolah



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)



(Gambar 2. Foto Kegiatan pelaksanaan PkM)

REFERENSI

Pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>

Hardika, I., Rahayu, M., & Suryadi, H. (2020). *Pembelajaran Transformatif: Model Pembelajaran yang Memberdayakan* (Ed. ke-1). Universitas Negeri Malang.

Manullang, J. G. (2024). Peran Generasi Muda di Era Digitalisasi 5.0. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 164–168. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.16191>

Masriah, I., Pujilestari, Y., & Kurniawati, A. (2025). Pelatihan Cara Mengenali Potensi Diri Untuk Menjadi Pemimpin Bagi Guru Dalam Menghadapi Era Industri 4.0 Di SMK Iptek Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 5(1), 1-7.

Utaminingsih, S., Sumanto, D., Haryanti, A., Prastini, E., & Kurniawan, F. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Nurulhidayah Komplek Perumahan Renijaya Utama, Podok Petir, Bojongsari, Depok Tahun 2020. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 7-14.

Anwar, S., Ningsih, S. U., Trihandayani, E., Subagio, M. H., Lukmana, A., Putriani, F., ... & Nugrahaeni, T. S. (2025). MENJADI PEMIMPIN TANGGUH DI ERA DIGITAL. *SINKRON*, 3(2), 179-180.

Abin, M. R. L., Juniar, T. P. D., Maula, F. I., & Pahlevi, T. (2023). Implementation of Canva Application as Digital Learning Media in Influencing Student Creativity Skills. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 11(3), 160-172.

Massitta, M., & Temon, R. (2024). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL: PERAN CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS, KOLABORASI, DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), 143-152.

Nadia, S., & Sa'adah, L. (2025). The Effectiveness of Canva for Presenting Descriptive Text in Vocational High School. *English Language Education Journal (ELEJ)*, 3(2), 153-168.

Widiastuti, D. E. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation (englie)*, 5(2), 264-276.