

Pengembangan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa SMPIT Nurul Fikri Sukorejo Gandusari Trenggalek Melalui Pelatihan Canva dan Lomba Poster Digital

Alfiana Qurrotul 'Aini¹, Intan Nur Aini², Alif Nur Hidayat³, Siswahyudianto⁴

^{1, 2, 3, 4}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: alfianaaini3@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan memberdayakan siswa SMPIT Nurul Fikri Sukorejo, Trenggalek, melalui pelatihan Canva dan lomba poster digital sebagai strategi penguatan literasi digital dan kreativitas di era transformasi pendidikan digital. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, program ini melibatkan 12 siswa kelas VIII, 2 guru pendamping, dan 1 koordinator lomba sebagai mitra pelaksana. Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahapan: persiapan, pelatihan Canva berbasis proyek (8 sesi), pendampingan karya, lomba poster, serta pemantauan-evaluasi melalui observasi, umpan balik, dan dokumentasi artefak.

Hasil menunjukkan tiga pencapaian utama: peningkatan signifikan keterampilan desain digital siswa dengan kemampuan memproduksi poster asli menggunakan Canva secara mandiri; terbentuknya ekosistem kolaboratif siswa-guru-tim pengabdian sebagai katalisator kreativitas; serta integrasi nilai keislaman dan kearifan lokal Trenggalek dalam konten poster, membuktikan literasi digital dapat dikembangkan tanpa mengabaikan konteks sosio-kultural dan moral.

Secara teoritis, program mengkonfirmasi relevansi konstruktivisme sosial Vygotsky dalam pendidikan digital abad ke-21, di mana pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial, scaffolding, dan aktualisasi karya nyata. Implikasi praktisnya mencakup rekomendasi bagi guru untuk merancang pembelajaran berbasis proyek yang menekankan iterasi desain, umpan balik konstruktif, dan refleksi kritis. Dari sisi kebijakan, hasil yang mendorong alokasi sumber daya tidak hanya pada infrastruktur teknologi, tetapi juga pengembangan kapasitas guru sebagai fasilitator kreativitas digital yang kontekstual dan bernilai moral. Strategi yang diinginkan dirancang melalui penyampaian modul pelatihan, pelatihan fasilitator lokal, dan rekomendasi pembentukan klub desain digital. Untuk replikasi dalam konteks lain, disarankan mengadaptasi pendekatan ini dengan mempertimbangkan karakteristik lokal, ketersediaan sumber daya, dan komitmen jangka panjang pihak sekolah.

Kata kunci: literasi digital, kreativitas siswa, Canva, konstruksi sosial kreativitas

This community service initiative aims to empower students at SMPIT Nurul Fikri Sukorejo, Trenggalek, through Canva training and a digital poster contest as a strategy to strengthen digital literacy and creativity in the era of digital education transformation. Using a participatory-educational approach, this program involves 12 eighth-grade students, 2 supervising teachers, and 1 contest coordinator as implementing partners. The activities were carried out in five stages: preparation, project-based Canva training (8 sessions), guidance on creating works, a poster competition, and monitoring and evaluation through observation, feedback, and documentation of artifacts. The results revealed three key achievements: a significant improvement in students' digital design skills, demonstrated by their ability to independently produce original posters using Canva; the formation of a collaborative ecosystem among students, teachers, and the service-learning team as a catalyst for creativity; and the integration of Islamic values and Trenggalek's local wisdom into the poster content, proving that digital literacy can be developed without neglecting socio-cultural and moral contexts. Theoretically, the program confirms the relevance of Vygotsky's social constructivism in 21st-century digital education, where effective learning occurs through social interaction, scaffolding, and the creation of real-world projects. Practical implications include recommendations for teachers to design project-based learning that emphasizes design iteration, constructive feedback, and critical reflection. From a policy perspective, the findings advocate for the allocation of resources not only toward technological infrastructure but also toward developing teachers' capacity as facilitators of contextual and morally grounded digital creativity. The proposed strategy is designed through the delivery of training modules, training for local facilitators, and recommendations for establishing digital design clubs. For replication in other contexts, it is recommended to adapt this approach by considering local characteristics, resource availability, and the school's long-term commitment.

Keywords: digital literacy, student creativity, Canva, the social construction of creativity

Pendahuluan

Di era transformasi digital yang semakin masif, literasi digital telah menjadi kompetensi fundamental bagi peserta yang didik untuk berpartisipasi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam ekosistem informasi global. UNESCO (U.N.E.S.C.O., 2023) menyatakan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, melainkan kapasitas kognitif dan sosio-emosional dalam mengakses, menganalisis, menerima, serta mencipta konten digital secara etis. Di Indonesia, meskipun akses teknologi semakin meluas, temuan empiris menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur dan pemanfaatan yang bermanfaat bagi kalangan siswa sekolah menengah. Pengamatan di beberapa sekolah, termasuk SMPIT Nurul Fikri Sukorejo, menunjukkan bahwa siswa cenderung menggunakan gawai untuk konsumsi pasif seperti menonton video atau bermain gim, sementara produksi konten kreatif masih terbatas. Fenomena ini

diperparah oleh minimnya pendampingan sistematis dari guru dalam mengintegrasikan alat desain digital seperti Canva ke dalam pembelajaran, sehingga kreativitas siswa belum teroptimalkan secara maksimal.

Keterbatasan kajian terdahulu terletak pada dominannya pendekatan kuantitatif yang hanya mengukur pengaruh literasi digital terhadap kreativitas melalui skor tes atau kuesioner, tanpa menggali secara mendalam makna pengalaman siswa, proses internalisasi keterampilan, serta dinamika sosial-budaya yang disertai pelatihan dan lomba poster digital. Padahal, dalam perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran kreatif terjadi melalui interaksi sosial, scaffolding, dan internalisasi alat budaya (dalam hal ini Canva) menjadi bagian dari zona perkembangan proksimal siswa. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pelatihan bagaimana Canva dan lomba poster digital membentuk literasi digital dan kreativitas siswa SMPIT Nurul Fikri Sukorejo, dengan fokus pada narasi pengalaman, tantangan, adaptasi strategi, serta transformasi identitas digital siswa. Secara teoritis, studi ini berkontribusi pada pengayaan sastra pendidikan digital berbasis pendekatan fenomenologis dan studi kasus intrinsik, sementara secara praktis memberikan rekomendasi kontekstual bagi guru dan pembuat kebijakan dalam merancang program literasi digital yang partisipatif, inklusif, dan berkelanjutan di tingkat sekolah menengah pertama.

Tinjauan Pustaka

Literasi digital dalam konteks pendidikan menengah didefinisikan sebagai kemampuan multidimensi yang mencakup akses kritis terhadap informasi digital, evaluasi sumber, produksi konten kreatif, serta etika dan keamanan dalam berinteraksi di ruang siber. Menurut kerangka konsep UNESCO (U.N.E.S.C.O., 2023) yang diadaptasi dalam penelitian nasional, operasionalisasi literasi digital melalui lima indikator utama: (1) pengelolaan informasi, (2) komunikasi dan kolaborasi, (3) penciptaan konten digital, (4) keamanan digital, dan (5) pemecahan masalah berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, literasi digital dipandang bukan sebagai variabel statistik, melainkan proses dinamis yang terbentuk melalui interaksi sosial dan scaffolding pedagogis, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika alat budaya (seperti Canva) diinternalisasi melalui bimbingan guru dan kolaborasi sebaya dalam zona perkembangan proksimal siswa.

Kreativitas digital, sebagai konstruk inti kedua, Merujuk pada kapasitas siswa untuk menghasilkan ide orisinal, fleksibel, dan elaboratif dalam bentuk konten visual atau multimedia menggunakan platform digital. Torrance (dalam adaptasi kontemporer) mengidentifikasi empat dimensi kreativitas yang relevan: kelancaran (kelancaran ide), fleksibilitas (fleksibilitas kategori), orisinalitas (kebaruan), dan elaborasi (pengembangan detail). Penelitian empiris terkini menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek secara signifikan

meningkatkan keempat dimensi tersebut, terutama ketika siswa terlibat dalam produksi artefak autentik seperti poster digital yang menuntut visualisasi ide, iterasi desain, dan refleksi kritis. Namun sebagian besar penelitian terdahulu masih bersifat kuantitatif-eksperimental dan fokus pada pengukuran hasil akhir, tanpa menggali secara mendalam bagaimana siswa memaknai proses kreatif mereka, hambatan emosional yang dialami, serta peran konteks sosial-budaya sekolah dalam membentuk identitas digital mereka.

Tiga penelitian terdahulu yang menjadi rujukan utama meliputi: (1) (Pratiwi & Sari, n.d.)Pratiwi & Sari (2026) yang menemukan efektivitas Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMK melalui pendekatan pelatihan teknis, namun tanpa eksplorasi naratif pengalaman siswa ; (2) Rahmawati & Hidayat (2025) yang mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran IPAS untuk penguatan karakter kreatif, tetapi terbatas pada konteks sekolah dasar dan tidak menyentuh aspek produksi konten visual ; serta (3) Yuliana & Fauzi (2026) yang meneliti efektivitas Canva dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar dengan fokus pada motivasi dan keterlibatan, bukan pada proses internalisasi kreativitas . Kesenjangan teoritis dan empiris yang berisi penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif-fenomenologis yang mengeksplorasi makna subjektif, dinamika interaksi sosial, dan transformasi identitas digital siswa SMPIT dalam konteks dan pelatihan lomba poster digital, sehingga memperkaya literatur dengan perspektif mikro-sosiologis dan konstruktivis yang selama ini terabaikan. Kerangka konsep penelitian ini mengintegrasikan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dengan model literasi digital UNESCO dan dimensi kreativitas Torrance, yang bersama-sama menjadi landasan analisis untuk memahami bagaimana scaffolding pedagogis melalui Canva memfasilitasi transisi siswa dari konsumen pasif menjadi pencipta konten digital yang kritis dan kreatif.

Pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif-edukatif yang mengintegrasikan pelatihan keterampilan digital dan pendampingan kreatif sebagai strategi utama dalam memperkuat literasi digital serta kreativitas siswa di lingkungan sekolah. Program orientasi bukan sekedar transfer pengetahuan teknis, melainkan pemberdayaan peserta melalui pengalaman langsung yang bermakna, sehingga keterampilan yang diperoleh dapat diinternalisasi dan dikembangkan secara mandiri dalam konteks pembelajaran sehari-hari (Pratiwi & Hidayat, 2023).

Kegiatan dilaksanakan di SMPIT Nurul Fikri Sukorejo, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Trenggalek, sepanjang periode Januari hingga Mei 2026. Rentang waktu ini dimanfaatkan untuk membangun hubungan kolaboratif dengan pihak sekolah, menyelenggarakan rangkaian pelatihan yang terstruktur, memfasilitasi proses kreasi karya siswa, hingga ajang apresiasi berupa lomba poster digital sebagai bentuk validasi sosial atas capaian peserta (Kurniawan et al., 2024). Seluruh tahapan dirancang secara berkesinambungan agar setiap peserta mengalami proses transformasi keterampilan yang bertahap namun signifikan.

Peserta program utama ini adalah dua belas siswa kelas VIII yang dipilih melalui mekanisme koordinasi dengan guru pendamping, dengan mempertimbangkan komitmen mereka untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, minat terhadap ekspresi visual, serta variasi tingkat kemampuan awal agar program tetap inklusif dan responsif terhadap kebutuhan yang berbeda-beda (Setiawan, 2022). Keterlibatan dua guru pendamping dan satu koordinator lomba juga menjadi elemen penting, bukan hanya sebagai fasilitator teknis, melainkan sebagai mitra strategis yang akan memastikan keinginan program setelah tim pengabdian menyelesaikannya.

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi intensif bersama pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, lokasi, dan kebutuhan logistik, dilanjutkan dengan penyusunan modul pelatihan yang dirancang berbasis proyek agar peserta langsung terlibat dalam proses kreasi sejak sesi awal (Wijaya & Lestari, 2023). Perangkat pendukung seperti laptop, koneksi internet stabil, dan akses ke akun Canva versi edukasi juga disiapkan untuk memastikan kelancaran proses belajar. Sosialisasi program dilakukan secara informal namun sistematis kepada siswa dan guru, guna membangun ekspektasi yang realistis dan komitmen bersama terhadap keberhasilan kegiatan.

Pelatihan dilaksanakan dalam delapan sesi tatap muka yang masing-masing berdurasi sekitar sembilan puluh sembilan menit, dengan metode yang bervariasi untuk menjaga keterlibatan peserta. Sesi-sesi awal terfokus pada pengenalan antarmuka dan fitur dasar Canva melalui ceramah interaktif yang disertai dengan penemu langsung, sementara sesi-sesi berikutnya beralih ke praktik terbimbing di mana peserta mulai merancang poster mereka sendiri dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian (Nugroho et al., 2024). Diskusi reflektif disisipkan di setiap akhir sesi untuk memberikan ruang bagi peserta mengartikulasikan tantangan yang dihadapi, berbagi solusi strategi, dan merefleksikan kemajuan yang telah dicapai, sehingga proses belajar tidak hanya teknis tetapi juga metakognitif.

Setelah peserta merasa cukup percaya diri dengan keterampilan yang telah dikuasai, mereka difasilitasi untuk menghasilkan minimal satu karya poster digital yang akan diikutsertakan dalam lomba sebagai bentuk aktualisasi dan apresiasi atas proses belajar yang telah dilalui. Karya-karya tersebut dinilai menggunakan rubrik yang mencakup aspek kreativitas, teknis desain, dan kekuatan pesan visual, dengan penekanan pada orisinalitas dan relevansi tema (Sari & Pratama, 2023). Acara puncak berupa pengumuman pemenang dan pengumuman penghargaan dirancang bukan hanya sebagai seremoni, melainkan sebagai momen motivasi kolektif yang memperkuat rasa bangga dan kepercayaan diri peserta atas pencapaian mereka.

Pemantauan dan evaluasi dilakukan secara terus-menerus sepanjang program melalui observasi partisipatif yang mencatat dinamika interaksi, tingkat keterlibatan, dan respon emosional peserta selama proses pelatihan dan lomba (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). Umpan balik

dikumpulkan secara informal melalui diskusi kelompok dan kuesioner sederhana yang dirancang ramah bagi siswa, sementara dokumentasi artefak digital seperti poster akhir, sketsa desain awal, dan catatan umpan balik dari guru yang dikumpulkan sebagai bukti nyata dampak program. Evaluasi tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses transformasi yang dialami peserta, termasuk perubahan sikap terhadap teknologi digital dan peningkatan kepercayaan diri dalam berkarya.

Keberhasilan program diukur melalui tiga dimensi utama: kuantitas peserta yang menyelesaikan pelatihan dan menghasilkan karya, kualitas proses dan hasil yang tercermin dari tingkat kepuasan peserta serta peningkatan keterampilan yang dilaporkan sendiri, serta dampak sosial yang terlihat dari penerapan keterampilan Canva dalam tugas-tugas sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler (Hidayatullah & Fauzi, 2024). Indikator-indikator ini dirancang untuk memberikan gambaran holistik tentang efektivitas intervensi, sekaligus menjadi dasar bagi sekolah dalam mempertimbangkan replikasi atau pengembangan program serupa di masa mendatang.

Strategi berakhir menjadi elemen kritis dalam desain program ini, sehingga modul pelatihan, rubrik penilaian, dan materi pendukung diserahkan secara resmi kepada sekolah untuk dapat digunakan kembali oleh guru atau siswa di angkatan berikutnya (Wulandari, 2023). Guru pendamping juga dilatih secara khusus untuk berperan sebagai fasilitator lokal yang mampu melanjutkan program secara mandiri, bahkan mengadaptasinya sesuai kebutuhan perkembangan kurikulum atau minat siswa. Rekomendasi pembentukan klub desain digital juga dijadikan sebagai wadah struktural yang dapat menampung minat siswa secara berkelanjutan, sekaligus menjadi ruang inkubasi bagi ide-ide kreatif yang lebih ambisius di masa depan.

Dengan demikian, metode pengabdian masyarakat ini tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan kegiatan-kegiatan dalam periode tertentu, tetapi berupaya menanamkan benih perubahan yang dapat tumbuh dan berkembang secara organik dalam ekosistem sekolah. Melalui pendekatan yang humanis, partisipatif, dan berorientasi pada pemberdayaan, program ini berharap dapat menjadi model intervensi edukatif yang relevan, adaptif, dan inspiratif bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam mengembangkan literasi digital dan kreativitas siswa di era kontemporer (Pratama & Dewi, 2024).

Hasil dan Diskusi

Analisis data dari wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi artefak digital mengungkap tiga tema utama yang merefleksikan transformasi literasi digital dan kreativitas siswa SMPIT Nurul Fikri Sukorejo melalui pelatihan Canva dan lomba poster digital. Tema pertama, "Dari Konsumen Pasif Menjadi Kreator Aktif", menggambarkan perubahan identitas siswa digital yang awalnya dominan menggunakan gawai untuk mengonsumsi konten (menonton

TikTok, bermain gim) menjadi menghasilkan konten visual yang bermakna. Seorang partisipan (Siswa A, 14 tahun) mengungkapkan, *"Dulu saya hanya bisa download template, sekarang saya bisa membuat poster sendiri dari nol. Rasanya bangga banget waktu karya saya dipajang di mading sekolah"*. Observasi menunjukkan bahwa pada sesi awal pelatihan, 8 dari 12 siswa mengalami "kecemasan teknis" (kecemasan teknis), terutama dalam mengoperasikan fitur layer, font pairing, dan teori warna. Namun, melalui scaffolding bertahap dari guru pendamping dan kolaborasi sebaya, siswa mulai mengembangkan kepercayaan diri dan otonomi kreatif.

Tema kedua, "Kolaborasi sebagai Katalisator Kreativitas", menyoroti peran interaksi sosial dalam memfasilitasi zona perkembangan proksimal siswa. Dalam sesi desain berkelompok, siswa dengan kemampuan teknis lebih tinggi secara spontan menjadi "mentor sebaya", membantu teman yang kesulitan memilih palet warna atau menyusun hierarki visual. Seorang guru pendamping mencatat, *"Saya melihat ada siswa yang awalnya diam, menjadi aktif karena teman ajak diskusi. Mereka saling mengkritik desain, tapi dengan bahasa yang positif"*. Dokumentasi rancangan desain menunjukkan iterasi kreatif yang signifikan: rata-rata siswa melakukan 4–6 revisi sebelum menghasilkan karya final, dengan umpan balik guru dan teman menjadi pendorong utama penyempurnaan ide. Tema ketiga, "Makna Kreativitas dalam Konteks Budaya Pesantren", mengungkap bagaimana nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal Trenggalek diwujudkan dalam konten poster. Siswa tidak hanya membuat desain estetik, tetapi juga menyisipkan pesan moral seperti "Jaga Lingkungan sebagai Bagian dari Iman" atau "Anti-Hoaks: Tabayyun Sebelum Sebar". Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas digital tidak terlepas dari konteks sosio-kultural tempat siswa berada, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan internalisasi alat budaya melalui interaksi yang bermakna.

Diskusi

Temuan penelitian ini memperkuat dan sekaligus memperluas literatur terdahulu tentang literasi digital dan kreativitas siswa. Secara konvergen, hasil ini sejalan dengan Pratiwi & Sari (2026) yang menemukan efektivitas Canva dalam meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas siswa SMK, namun penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan mengungkap dimensi afektif dan sosial yang selama ini terabaikan dalam studi kuantitatif. Berbeda dengan temuan Yuliana & Fauzi (2026) yang fokus pada motivasi belajar di sekolah dasar, penelitian ini menunjukkan bahwa di tingkat SMP, kreativitas digital justru tumbuh melalui dinamika kolaboratif dan iterasi desain yang menantang, bukan sekadar kemudahan penggunaan aplikasi. Temuan tentang integrasi nilai keislaman dalam poster digital juga memperkaya sastra dengan menunjukkan bahwa literasi digital di sekolah berbasis pesantren tidak bersifat sekuler-teknokratis, melainkan terinkorporasi dalam kerangka nilai moral dan spiritual, sebagaimana dilaporkan Rahmawati & Hidayat (2025) dalam konteks IPAS di sekolah dasar.

Secara teoritis, penelitian ini mengkonfirmasi relevansi kerangka konstruktivisme sosial Vygotsky dalam konteks literasi digital abad ke-21: Canva berfungsi sebagai “alat budaya” yang diinternalisasi melalui scaffolding guru dan kolaborasi sebaya, memungkinkan siswa bergerak dari tingkat perkembangan aktual ke tingkat perkembangan potensial. Implikasi praktis dari temuan ini mencakup rekomendasi bagi guru untuk merancang pelatihan berbasis proyek yang menekankan iterasi, umpan balik, dan refleksi, bukan hanya hasil akhir. Selain itu, sekolah perlu menciptakan ekosistem digital yang mendukung, termasuk menyediakan perangkat, akses internet stabil, dan ruang aman untuk bereksperimen kreatif. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi pelatihan dampak longitudinal dari semacam ini terhadap identitas digital jangka panjang siswa, serta membandingkan efektivitas pendekatan kolaboratif versus individu dalam konteks budaya sekolah yang berbeda. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Namun kedalaman narasi dan kekayaan konteks yang diungkap memberikan kontribusi signifikan bagi pemahaman mikro-sosiologis tentang bagaimana literasi digital dan kreativitas benar-benar “hidup” dalam praktik sehari-hari siswa.

Kesimpulan

Penelitian kualitatif ini mengungkap bahwa pelatihan Canva dan lomba poster digital secara signifikan mentransformasi literasi digital dan kreativitas siswa SMPIT Nurul Fikri Sukorejo dari konsumen pasif konten digital menjadi kreator aktif yang mampu memproduksi artefak visual bermakna, kolaboratif, dan terinkorporasi nilai-nilai keislaman serta kearifan lokal. Tiga tema utama—pergeseran identitas digital, kolaborasi sebagai katalisator kreativitas, dan makna kreativitas dalam konteks budaya pesantren—menegaskan bahwa pengembangan literasi digital tidak dapat terlepas dari dinamika sosial, scaffolding pedagogis, dan konteks sosio-kultural tempat siswa belajar.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat relevansi kerangka konstruktivisme sosial Vygotsky dalam konteks pendidikan digital abad ke-21, sekaligus memperkaya literatur dengan perspektif mikro-sosiologis yang selama ini terabaikan dalam dominasi studi kuantitatif. Implikasi praktisnya mencakup rekomendasi bagi guru untuk merancang pembelajaran berdasarkan proyek yang menekankan iterasi desain, umpan balik konstruktif, dan refleksi kritis, bukan hanya hasil akhir. Dari sisi kebijakan, penelitian ini mendorong sekolah dan dinas pendidikan untuk mengalokasikan sumber daya tidak hanya pada infrastruktur teknologi, tetapi juga pada pengembangan kapasitas guru dalam memfasilitasi kreativitas digital yang kontekstual dan bernilai moral. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang terhadap identitas digital siswa, membandingkan efektivitas pendekatan kolaboratif versus individu lintas

konteks sekolah, serta mengintegrasikan perspektif orang tua dan komunitas dalam ekosistem literasi digital yang lebih holistik.

Daftar Pustaka

AR Pratama dan D. Lestari, "Pemaknaan remaja terhadap etika dan empati digital dalam penggunaan TikTok sebagai cerminan sila kedua Pancasila," *J. Kewarganegaraan*, vol. 10, tidak. 2, hlm. 145–160, Agustus. 2026, doi: 10.33221/jk.v10i2.117611.

F. Rahmawati dan T. Hidayat, "Penguatan karakter kreatif melalui integrasi literasi digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar," *J. Educ. Res.*, jilid. 7, tidak. 3, hal. 201–215, 2025, doi: 10.33021/jer.v7i3.3681.

Hamdani, A. (2025). *Korelasi literasi digital dan kreativitas siswa dalam proyek desain berbasis TIK di SMK Nurul Islam* [Skripsi]. Universitas PGRI Palembang.

J. Creswell dan C. Poth, *Penyelidikan Kualitatif dan Desain Penelitian: Memilih di Antara Lima Pendekatan*, edisi ke-4. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2020.

MB Miles, AM Huberman, dan J. Saldaña, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Metode*, edisi ke-4. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2020.

NK Denzin dan YS Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, edisi ke-5. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2021.

Nurhayati, E., & Pratiwi, D. (2025). Pengaruh literasi digital terhadap kreativitas siswa dalam mengembangkan konten pemasaran digital. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12 (2), 45–58. <https://doi.org/10.33221/neraca.v12i2.20379>

Pratiwi, R., & Sari, M. (2026). Presentasi desain pelatihan berbasis Canva untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMK Multicomp Depok. *Abditeknika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8 (1), 112–125. <https://doi.org/10.52876/abditeknika.v8i1.12228>

R. Yuliana dan A. Fauzi, "Efektivitas penggunaan Chromebook berbasis Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, tidak. 1, hal.77–94, 2026, doi: 10.59920/learning.v5i1.9198.

Rahmawati, F., & Hidayat, T. (2025). Penguatan karakter kreatif melalui integrasi literasi digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (3), 201–215. <https://doi.org/10.33021/jer.v7i3.3681>

S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Pendidikan*, 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sari, DK, & Utami, P. (2026). Canva sebagai alat peningkatan kompetensi siswa sekolah menengah kejuruan dalam membuat konten kreatif. *Jurnal Aplikasi*

Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran , 4 (2), 88–102.

<https://doi.org/10.59920/japdi.v4i2.89>

UNESCO. (2023). *Kerangka acuan global tentang keterampilan literasi digital untuk indikator 4.4.2* . Institut Statistik UNESCO.

Wibowo, A., & Lestari, S. (2025). Analisis kemampuan literasi digital siswa sebagai pendukung keterampilan abad 21 kelas XI MIPA SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 7 (4), 3321–3335. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8567>

Yuliana, R., & Fauzi, A. (2026). Efektivitas penggunaan Chromebook berbasis Canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI. *PEMBELAJARAN: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* , 5 (1), 77–94. <https://doi.org/10.59920/learning.v5i1.9198>

Hidayatullah, M., & Fauzi, A. (2024). *Pengukuran dampak program pengabdian masyarakat di sektor pendidikan* . Penerbit Pendidikan Nusantara.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan pemantauan dan evaluasi program pengabdian masyarakat* . <https://dikti.kemdikbud.go.id/panduan-monev-pkm>

Kurniawan, D., Santoso, B., & Wijayanti, R. (2024). Pelatihan desain grafis Canva untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan* , 5 (2), 112–125. <https://doi.org/10.33458/jpmp.v5i2.892>

Nugroho, A., Prasetyo, H., & Liana, D. (2024). Pendampingan kreatif dalam pengembangan konten digital siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek. *Abdi Masyarakat: Jurnal Pengabdian Pada Komunitas* , 8 (1), 45–58.

Pratiwi, E., & Hidayat, R. (2023). *Strategi pemberdayaan siswa melalui pendekatan partisipatif-edukatif* . Pustaka Ilmu.

Pratama, Y., & Dewi, K. (2024). Model intervensi edukatif berbasis literasi digital untuk sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat* , 3 (3), 201–215.

Sari, M., & Pratama, A. (2023). Rubrik penilaian karya desain digital siswa: Pengembangan dan validasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 12 (4), 330–342. <https://doi.org/10.21009/jtp.v12i4.567>

Setiawan, I. (2022). *Metode partisipatif dalam pengabdian masyarakat pendidikan* . CV. Ilmu Mandiri.

Wijaya, A., & Lestari, S. (2023). Pengembangan modul pelatihan Canva berbasis proyek untuk siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Pendidikan* , 7 (1), 78–90.

Wulandari, T. (2023). Strategi kerinduan program pengabdian masyarakat di sekolah. *Pengabdian: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* , 4 (2), 155–168. <https://doi.org/10.36418/devotion.v4i2.445>