

PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA DI SMK SWASTA TAMANSISWA LUBUK PAKAM 1

**Carolina Pakpahan¹, Vilmin Artinia Zebua², Miranda Elisa Br Sembiring³, Elfiani
Tafonao⁴, Kethrin Simamora⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas HKBP Nommensen

Jalan Sutomo No. 4A, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

e-mail: ¹carolina.pakpahan@uhn.ac.id, ²vilminartinia.zebua@student.uhn.ac.id,
³mirandaelisa.sembiring@student.uhn.ac.id, ⁴elfiani.tafonao@student.uhn.ac.id,
⁵kethrin.simamora@student.uhn.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berfokus pada pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1 sebagai langkah pencegahan kenakalan remaja. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan fenomena perilaku negatif seperti ketidaktertiban, keluar-masuk kelas tanpa izin, serta pelanggaran peraturan sekolah di kalangan siswa. Permasalahan ini berpotensi berkembang menjadi kenakalan remaja yang lebih serius jika tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat. Dalam upaya mengatasi hal tersebut, program ini menggunakan metode edukatif dengan pendekatan pembelajaran interaktif dan praktis dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk mengembangkan keterampilan desain grafis. Kegiatan dilaksanakan dengan sasaran siswa kelas XII TKJ. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, mengembangkan komunikasi dan kepercayaan diri, serta menumbuhkan kesadaran akan dampak negatif kenakalan remaja. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan tingkat literasi digital dari 32% menjadi 80% siswa yang mampu mengoperasikan Canva secara mandiri. Mayoritas siswa juga menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis digital lebih lanjut dan memahami potensinya sebagai alternatif aktivitas positif. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam desain grafis dan literasi digital, serta memperdalam pemahaman mereka tentang pencegahan kenakalan remaja. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat mengalihkan energi mereka ke kegiatan produktif dan berkontribusi pada pengurangan kenakalan remaja di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Literasi Digital, Kreativitas, Kenakalan Remaja

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu pilar penting dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. Berdasarkan UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1 mendefinisikan PkM sebagai kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Kegiatan ini menjadi wadah bagi dosen dan mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam menghadapi berbagai permasalahan masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

Menurut Khairi (2020), kenakalan remaja merupakan isu yang penting dan mendesak untuk dibahas karena generasi muda memiliki peran strategis dalam menentukan masa depan suatu bangsa. Hal tersebut didukung oleh Syamsudin (2020) yang berpendapat bahwa menciptakan kejayaan bagi bangsa, negara, dan agama merupakan tanggung jawab bersama yang harus dipikul oleh semua pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan pemerintah. Oleh karena itu,

penting untuk mempersiapkan generasi muda agar menjadi individu yang kuat, berwawasan luas, serta memiliki pengetahuan yang mendalam. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembinaan dan bimbingan yang tepat, sehingga mereka tumbuh menjadi warga negara yang bermoral serta bertanggung jawab.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1, tim pengabdian menemukan fenomena yang mengkhawatirkan terkait kedisiplinan dan antusiasme belajar siswa. Beberapa indikasi permasalahan yang teridentifikasi antara lain perilaku siswa yang sering keluar masuk kelas, ketidaktertiban selama proses pembelajaran, dan minimnya tanggung jawab terhadap peraturan sekolah seperti merokok. Fenomena ini berpotensi berkembang menjadi kenakalan remaja yang lebih serius jika tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat dan sistematis.

Era digital yang semakin berkembang pesat menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi juga membuka peluang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitas dan energi mereka ke dalam kegiatan-kegiatan positif. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sebagai alternatif kegiatan positif sekaligus sarana pencegahan kenakalan remaja.

Program PkM ini dirancang sebagai solusi untuk mengalihkan energi siswa dari kegiatan-kegiatan negatif menuju aktivitas produktif melalui pengembangan kreativitas dalam literasi digital. SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1 dipilih sebagai lokasi pengabdian karena sekolah ini memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan digital siswa, namun belum didukung dengan pendekatan pembelajaran yang optimal dalam mencegah kenakalan remaja.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah: (1) meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui pembuatan desain visual menggunakan platform Canva dengan tema pencegahan kenakalan remaja; (2) mengembangkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa melalui presentasi hasil desain di depan kelas; dan (3) menumbuhkan kesadaran sosial dan kepedulian siswa terhadap isu kenakalan remaja melalui pembuatan desain yang mendorong pemahaman tentang dampak serta pencegahan kenakalan remaja di lingkungan mereka. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam literasi digital, tetapi juga mengembangkan karakter positif, kepedulian sosial, dan kemampuan untuk menjadi agen perubahan dalam mencegah kenakalan remaja di lingkungan mereka sendiri.



Gambar 1. Pengabdian

2. TINJAUAN PUSTAKA

Masa remaja merupakan periode transisi dari anak-anak menuju dewasa yang umumnya berlangsung dari usia 11 hingga 20 tahun. Periode ini ditandai dengan berbagai perubahan fisik dan emosional yang signifikan. Menurut Karlina (2020), masa remaja sering disebut sebagai periode penuh pemberontakan dan pencarian jati diri yang diwarnai dengan gejolak emosional. Pada masa ini, remaja mengalami berbagai konflik internal dan eksternal yang sering memicu perilaku tidak biasa dan berisiko. Sarwono (dalam Rulmuzu, 2021) menjelaskan bahwa masa transisi ini sering kali membuat remaja menghadapi situasi yang membingungkan, di mana

mereka tidak lagi diperlakukan sebagai anak-anak namun juga belum sepenuhnya dianggap dewasa. Kondisi yang menimbulkan konflik semacam ini sering kali memicu perilaku yang tidak biasa, canggung, dan jika tidak dikendalikan dapat berujung pada tindakan kenakalan yang dipandang masyarakat sebagai fenomena memprihatinkan di kalangan generasi muda Indonesia.

Afrita & Yusri (2022) mendefinisikan kenakalan remaja sebagai perilaku yang melanggar batas-batas nilai dan norma yang diterima dalam masyarakat, yang dapat berupa tindakan yang menyimpang, bertentangan, atau bahkan merusak aturan yang telah ada. Perilaku ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari pelanggaran ringan seperti ketidaktertiban di lingkungan sekolah hingga perilaku yang lebih serius yang melibatkan tindak kriminal.

Andriyani (2020) menambahkan bahwa kenakalan remaja merupakan salah satu kasus dengan tingkat prevalensi yang tinggi di Indonesia. Tingginya angka kenakalan remaja ini menimbulkan keresahan di kalangan masyarakat, sehingga di beberapa daerah, petugas keamanan ditugaskan untuk mengawasi area-area yang rawan akan kenakalan remaja. Namun, luasnya pertemanan dan pengaruh globalisasi menyebabkan kenakalan remaja semakin sulit diatasi, dengan faktor-faktor eksternal dan internal yang mudah ditemukan membuat para remaja tidak ragu untuk melakukan tindakan-tindakan menyimpang.

Faktor Penyebab Kenakalan Remaja

Parawansa & Nasution (dalam Afrita & Yusri, 2022) mengidentifikasi empat faktor utama yang berkontribusi terhadap kenakalan remaja. Pertama, faktor internal yang mencakup kecenderungan biologis dan psikologis, lemahnya kemampuan menolak sesuatu yang negatif, serta kurangnya kepercayaan diri. Sebagai contoh, remaja dengan temperamen mudah marah lebih rentan terlibat dalam perkelahian, sementara mereka yang tidak memiliki dasar keimanan kuat cenderung lebih mudah terpengaruh oleh perilaku menyimpang karena tidak memiliki pegangan moral yang jelas.

Kedua, kondisi keluarga yang tidak harmonis, kurangnya kasih sayang dan perhatian dari orangtua, serta masalah ekonomi keluarga yang menjadi tekanan bagi remaja. Remaja yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarga sering mencari pelarian di lingkungan luar yang belum tentu positif. Ketidakharmonisan keluarga, seperti perceraian dapat mendorong anak mencari kenyamanan di luar rumah, sementara masalah ekonomi dapat memaksa remaja putus sekolah dan berisiko terlibat dalam tindakan kriminal seperti mencuri atau pembegalan.

Ketiga, lingkungan masyarakat. Kurangnya pelaksanaan nilai agama dan minimnya akses pendidikan membuat masyarakat tidak mampu memberikan teladan yang baik. Tanpa pengawasan memadai, remaja merasa bebas melakukan tindakan tidak bertanggung jawab.

Keempat, lingkungan sekolah yang kurang kondusif, seperti guru yang tidak mampu menjadi panutan, fasilitas pendidikan yang tidak memadai, dan suasana belajar yang tidak mendukung. Guru yang tidak menjadi teladan atau terlalu otoriter dapat memicu antipati siswa, sementara fasilitas yang kurang memadai menurunkan motivasi belajar. Kekurangan tenaga pengajar kompeten dan ketidakharmonisan antar guru menciptakan suasana belajar tidak kondusif, mendorong siswa mencari pelarian di luar sekolah.

Dampak Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja memiliki dampak yang signifikan tidak hanya bagi remaja itu sendiri tetapi juga bagi keluarga dan masyarakat secara luas. Rulmuzu (2021) memaparkan bahwa bagi remaja, perilaku menyimpang dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Dari segi fisik, gaya hidup tidak sehat seperti begadang, konsumsi alkohol, atau penyalahgunaan narkoba membuat remaja rentan terhadap berbagai penyakit. Sementara dampak mental meliputi gangguan emosional, ketidakmampuan mengambil keputusan, dan penurunan moral yang dapat menjadi kebiasaan jika tidak ditangani dengan tepat.

Bagi keluarga, perilaku menyimpang remaja dapat mengganggu keharmonisan keluarga dan menimbulkan rasa malu di hadapan masyarakat. Ketidakharmonisan ini biasanya terjadi karena kurangnya komunikasi sehat antara orangtua dan anak. Ketika remaja merasa tidak

mendapat perhatian dari keluarga, mereka cenderung mencari pelarian di lingkungan luar, sering keluar malam, jarang pulang, dan terlibat aktivitas negatif. Kondisi ini tidak hanya mengecewakan orangtua tetapi juga menimbulkan rasa malu di masyarakat.

Sementara itu, bagi lingkungan masyarakat, kenakalan remaja dapat menciptakan keresahan dan mengganggu ketertiban umum. Perilaku yang membuat keributan, mengganggu ketertiban, atau terlibat aksi kriminal kecil dapat meresahkan masyarakat. Akibatnya, remaja bermasalah sering dicap buruk sebagai individu tidak bermoral atau merusak ketertiban. Pandangan negatif ini tidak hanya tertuju pada remaja tetapi juga keluarganya yang dianggap gagal mendidik.

Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja

Ayuningtyas (dalam Karlina, 2020) menyarankan beberapa pendekatan dalam menanggulangi kenakalan remaja, yaitu tindakan preventif (pencegahan), kuratif (pengentasan), korektif (perbaikan), dan preservatif (pemeliharaan). Keberhasilan pendekatan ini memerlukan kerja sama yang baik antara keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif remaja.

Lingkungan keluarga berperan penting dalam menciptakan suasana yang harmonis dan memberikan pengawasan yang cukup terhadap pergaulan anak. Orangtua perlu menciptakan suasana rumah yang nyaman, memberikan perhatian terhadap kebutuhan emosional dan material anak, serta memberikan kebebasan wajar bagi anak untuk menyampaikan pendapat.

Lingkungan sekolah diharapkan dapat menerapkan disiplin yang adil dan memberikan bimbingan konseling yang efektif. Guru perlu menerapkan disiplin yang sesuai kebutuhan siswa dengan peraturan yang tegas namun tidak menimbulkan ketidaknyamanan. Pelaksanaan aturan harus konsisten dan tanpa diskriminasi, dengan pemahaman yang baik terhadap aspek psikologis siswa sehingga pendekatan terhadap perilaku negatif lebih efektif.

Lingkungan masyarakat perlu memberikan contoh perilaku yang baik dan menciptakan kegiatan positif yang melibatkan remaja. Masyarakat dapat memberikan teguran bijak ketika remaja melakukan tindakan melanggar norma dan mengadakan kegiatan yang melibatkan remaja secara aktif, seperti kegiatan kepemudaan atau olahraga. Dengan aktivitas positif, waktu remaja lebih terarah untuk mengembangkan potensi dan bersosialisasi secara sehat.

Kreativitas dan Literasi Digital Sebagai Salah Satu Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja

Lestari dkk. (2023) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan bawaan setiap individu yang perlu dikembangkan melalui dukungan lingkungan seperti pendidikan, pembinaan, dan stimulasi yang tepat. Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk belajar, bereksperimen, dan menghadapi tantangan secara positif menjadi kunci penting dalam mengasah kreativitas. Remaja yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasan memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan kemampuan kreatif dalam berbagai bentuk, seperti berimajinasi, bermain peran, menciptakan karya, hingga berinovasi dalam bidang teknologi.

Di era digital, kreativitas perlu didukung dengan literasi digital yang memadai. Kurniawati & Baroroh (dalam Candrasari et al., 2020) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan, ketertarikan, dan sikap individu dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Lebih dari sekadar komunikasi, literasi digital mencakup kemampuan membangun pengetahuan baru dan berkomunikasi efektif dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk keterampilan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas hidup. Yolanda dan Pramudyo (2024) juga menambahkan bahwa tingkat literasi digital seseorang dapat diidentifikasi melalui bagaimana mereka mengoperasikan perangkat digital, mencari serta mengakses informasi, menganalisis dan mengevaluasi konten yang ditemukan, serta menjaga diri dari potensi dampak negatif penggunaan media digital. Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana individu dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Bagi

siswa SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1, literasi digital berperan penting dalam membantu memanfaatkan media digital secara positif dan produktif. Dengan kemampuan literasi digital yang baik, siswa tidak hanya terbatas pada penggunaan media sosial untuk hiburan, tetapi juga dapat mengakses informasi bermanfaat dan mengeksplorasi peluang pengembangan keterampilan, sehingga lebih fokus pada kegiatan bermanfaat dan menghindari kenakalan remaja.

Aziz et al. (2025) melaporkan keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat yang mengenalkan dan memanfaatkan teknologi informasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis remaja. Program yang dilaksanakan oleh Universitas Muhammadiyah Semarang ini bertujuan mendukung kewirausahaan dan mengurangi tingkat kenakalan remaja di Kedungmundu, Tegal Kangkung, Tembalang. Hasilnya, peserta yang sebelumnya tidak mengenal Canva menjadi memahami penggunaannya dan mengalami peningkatan kreativitas serta motivasi dalam mendalami desain grafis. Kegiatan ini terbukti efektif dalam mengurangi kenakalan remaja dengan memberikan aktivitas positif yang bermanfaat.

Dengan demikian, integrasi kreativitas dan literasi digital menjadi pendekatan yang potensial dalam mencegah kenakalan remaja. Melalui pengembangan kreativitas dan pemberian ruang eksplorasi desain visual dengan Canva, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan kreatif tetapi juga meningkatkan kesadaran akan pentingnya perilaku positif. Literasi digital yang memadai membantu siswa memanfaatkan teknologi secara bijaksana untuk menjalani kehidupan lebih produktif dan berkontribusi positif bagi lingkungan sekolah maupun masyarakat.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan Metode Edukatif. Pendekatan ini bertujuan memberikan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan kepada siswa SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1 tentang kreativitas visual dan literasi digital dalam upaya meminimalisir kenakalan remaja. Dengan metode ini, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan aplikatif, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai positif.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1, yang berlokasi di Jl. Kartini No. 13, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan penguatan karakter dan pengembangan kreativitas pada siswa. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dari tanggal 6 Februari 2025 hingga 28 Februari 2025, dengan jadwal yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah untuk memastikan efektivitas program.

Peserta kegiatan PkM ini adalah siswa kelas XII SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1. Pemilihan siswa kelas XII sebagai subjek kegiatan sosialisasi kreativitas dan literasi digital sebagai upaya pencegahan kenakalan remaja didasarkan pada pertimbangan: (1) Siswa kelas XII berada dalam fase transisi menuju dunia kerja atau pendidikan tinggi yang membutuhkan kesiapan mental dan kematangan emosional. (2) Mereka menghadapi kompleksitas tanggung jawab akademik dan ekspektasi lingkungan yang berpotensi menimbulkan tekanan psikologis (3) Pada fase ini, siswa cenderung lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tekanan sosial yang dapat memicu perilaku menyimpang.

Pelaksanaan Program PkM terbagi menjadi 3 (tiga) tahap, antara lain:

Tahap perencanaan meliputi serangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

- a. Pembekalan: Mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan menerima orientasi mengenai tujuan dan teknis pelaksanaan PkM.

- b. Pengantaran: Koordinasi awal dan pertemuan dengan pihak SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1.
- c. Observasi: Pelaksanaan pengamatan selama satu minggu terhadap kondisi sekolah dan perilaku siswa.
- d. Perencanaan Program: Penyusunan rancangan kegiatan berdasarkan hasil observasi serta konsultasi rancangan kegiatan dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing.

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Pendampingan siswa di dalam kelas terutama yang tidak ada guru pengajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif serta memberi arahan pentingnya disiplin di dalam sekolah.
- b. Penertiban dan motivasi siswa secara interaksi langsung untuk mengidentifikasi permasalahan yang mereka hadapi.
- c. Sosialisasi kenakalan remaja dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pengembangan literasi digital dan kreativitas.

3) Tahap Akhir

- a. Evaluasi efektivitas program dengan menganalisis keterlibatan siswa dalam kegiatan.
- b. Penyusunan laporan kegiatan secara komprehensif serta penyampaian hasil kegiatan kepada pihak sekolah.
- c. Acara perpisahan dengan pihak sekolah dan penjemputan oleh Dosen Pembimbing.

4.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi pengembangan kreativitas dan literasi digital sebagai upaya pencegahan kenakalan remaja telah dilaksanakan pada Jumat, 22 Februari 2025. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XII TKJ SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas XII berada pada fase transisi kritis yang rentan terhadap tekanan akademik dan ekspektasi sosial. Selain itu, relevansi jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan konten kegiatan menjadi pertimbangan penting, mengingat siswa jurusan ini memiliki kemampuan dasar dalam pengoperasian perangkat teknologi yang mendukung pengembangan literasi digital. Kegiatan sosialisasi berlangsung selama 80 menit (setara dengan dua jam pelajaran) dan terbagi dalam tiga sesi utama.

Pada sesi awal yang berlangsung selama 25 menit, tim pengabdian menyampaikan materi komprehensif tentang kenakalan remaja. Materi ini mencakup Definisi dan karakteristik kenakalan remaja, jenis-jenis kenakalan remaja, dampak kenakalan remaja, dan upaya pencegahan kenakalan remaja. Penyampaian materi dilakukan melalui metode presentasi interaktif dengan bantuan media PowerPoint. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tim menyisipkan pertanyaan-pertanyaan stimulatif yang memicu diskusi dan refleksi kritis terhadap isu kenakalan remaja.

Sesi kedua berlangsung selama 40 menit dengan fokus pada pengenalan dan praktik aplikasi Canva sebagai media pengembangan literasi digital dan kreativitas visual. Dalam sesi ini, tim pengabdian memperkenalkan fitur dan fungsi dasar aplikasi Canva, mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan poster digital edukatif, membimbing siswa dalam mengoperasikan aplikasi secara langsung, dan mendampingi proses kreasi poster digital bertema pencegahan kenakalan remaja. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan keterlibatan aktif dan kolaborasi. Setiap kelompok mendapatkan akses ke perangkat laptop yang telah disediakan dan bimbingan teknis yang memadai. Pendekatan pembelajaran praktis (*hands-on learning*) ini memungkinkan siswa mengaplikasikan secara langsung konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

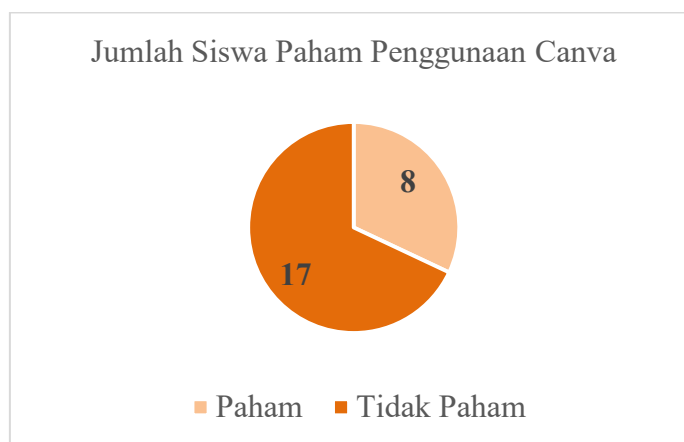
Sesi terakhir yang berlangsung selama 15 menit, kegiatan difokuskan pada pengumpulan karya poster digital yang telah dibuat, evaluasi pemahaman siswa melalui sesi tanya jawab, refleksi diri siswa terhadap manfaat kegiatan, serta dokumentasi hasil kegiatan sebagai bahan evaluasi.



Gambar 2. Sosialisasi Kreativitas dan Literasi Digital

Analisis Pencapaian Program

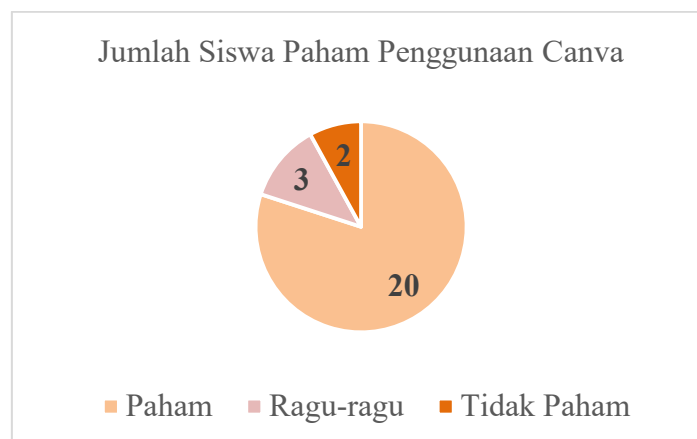
Efektivitas program pengabdian diukur melalui perbandingan tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Pengukuran dilakukan melalui metode observasi dan wawancara langsung dengan indikator kemampuan penggunaan aplikasi Canva secara mandiri.



Gambar 3. Sebelum Pembuatan Poster Digital

Sebelum pelaksanaan kegiatan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum familiar dengan aplikasi Canva sebagai media pengembangan kreativitas visual. Data menunjukkan hanya 32% (8 dari 25 siswa) yang memiliki pemahaman awal tentang penggunaan aplikasi tersebut, sementara 68% sisanya belum memiliki pengalaman yang memadai. Data ini diperoleh melalui sesi tanya-jawab yang dilakukan sebelum materi pengenalan

Canva disampaikan. Rendahnya tingkat literasi digital dalam desain grafis ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menyalurkan kreativitas mereka.



Gambar 4. Setelah Pembuatan Poster Digital

Pascakegiatan, terjadi peningkatan signifikan dalam tingkat literasi digital siswa. Hasil evaluasi menunjukkan 80% (20 dari 25 siswa) telah mampu mengoperasikan aplikasi Canva secara mandiri, 12% (3 siswa) masih ragu-ragu serta membutuhkan pendampingan minimal, dan hanya 8% (2 siswa) yang masih memerlukan bimbingan intensif. Perubahan ini mengindikasikan keberhasilan program dalam meningkatkan kompetensi digital siswa. Data ini diperoleh dari evaluasi akhir yang dilakukan melalui pengamatan langsung serta wawancara singkat dengan siswa setelah mereka menyelesaikan tugas desain poster.

Berdasarkan sesi refleksi yang dilakukan di akhir kegiatan, mayoritas siswa menyatakan ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis digital lebih lanjut. Beberapa poin penting yang teridentifikasi dari respon siswa meliputi: (1) Menyadari potensi aplikasi Canva sebagai alat pengembangan kreativitas, (2) Memahami relevansi keterampilan digital dengan kebutuhan di era digital, (3) Melihat desain grafis sebagai alternatif aktivitas positif untuk mengisi waktu luang, (4) Mengenali nilai edukatif dari konten digital yang mereka hasilkan sendiri, (5) Dapat berperan aktif dalam mencegah kenakalan remaja untuk teman sebaya dengan membagi hasil karya mereka melalui media sosial.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pengembangan Kreativitas dan Literasi Digital sebagai Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja di SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1" telah memberikan dampak positif bagi para siswa. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya kreativitas dan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital dan mencegah perilaku negatif yang dapat mengarah pada kenakalan remaja. Siswa mendapatkan keterampilan dasar dalam literasi digital, termasuk pemanfaatan media sosial secara positif, pembuatan konten kreatif, serta pemahaman akan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan ini menunjukkan bahwa mereka tertarik untuk mengembangkan potensi mereka di bidang kreativitas dan teknologi. Namun, beberapa kendala tetap ditemukan, seperti keterbatasan fasilitas digital, waktu pelaksanaan yang terbatas, serta kurangnya pemahaman awal siswa terhadap konsep literasi digital. Meskipun demikian, dukungan dari pihak sekolah, termasuk guru dan staf, sangat membantu dalam kelancaran program ini.

Agar program serupa dapat berjalan lebih optimal di masa mendatang, diperlukan beberapa upaya perbaikan dan pengembangan. Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas dan akses digital, seperti ketersediaan komputer, internet yang lebih stabil, serta perangkat lunak yang mendukung kreativitas siswa. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa, guru, serta komunitas kreatif dan teknologi dapat diperkuat untuk memberikan wawasan yang lebih luas kepada siswa. Metode pembelajaran juga dapat dikembangkan dengan pendekatan

yang lebih interaktif, seperti project-based learning, workshop, dan simulasi kasus yang relevan dengan kehidupan mereka. Evaluasi berkala serta pendampingan pasca-kegiatan juga perlu dilakukan agar siswa dapat benar-benar menerapkan keterampilan literasi digital yang telah diajarkan. Dengan adanya langkah-langkah ini, diharapkan para siswa mampu memanfaatkan teknologi secara positif serta menjauhi perilaku yang dapat mengarah pada kenakalan remaja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas HKBP Nommensen yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Kami juga menghaturkan apresiasi kepada Kepala Sekolah SMK Swasta Tamansiswa Lubuk Pakam 1 serta Guru Pembimbing yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Tak lupa, kami berterima kasih kepada seluruh siswa peserta yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti program ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Aziz, I. J. Suprayitno, A. A. Issabilillah, and U. M. Semarang, "Peningkatan Kreativitas Remaja Dengan Menggunakan Aplikasi Canva," *Proficio: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, p. 1, 2025.
- [2]. I. Khairi, "Masyarakat Modern dan Kenakalan Remaja: Suatu Telaah Sosial," *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 1, Jun. 2020.
- [3]. W. Lestari, D. Azwina, and O. I. Khair, "Meningkatkan Kreativitas Remaja Melalui Motivasi Dan Pelatihan Pada Remaja Komplek Pesona Pamulang Pondok Petir Depok," *Indonesian Journal of Society Engagement*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [4]. Yolanda and G. N. Pramudyo, "Literasi Digital sebagai Sarana Mencegah Perilaku Cyberbullying pada Remaja Kota Tangerang di Media Sosial Instagram," *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan dan Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 161-172, 2024.
- [5]. F. Afrita and F. Yusri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kenakalan Remaja," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 14–26, 2022.
- [6]. J. Andriyani, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja," *Jurnal At-Taujih*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [7]. F. Rulmuzu, "Kenakalan Remaja Dan Penanganannya," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, vol. 1, 2021.
- [8]. L. Karlina, "Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja," *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2020. Syamsudin, "Pendidikan Remaja untuk Menyongsong Masa Depan Bangsa," *Jurnal Tarbawi Ngabar*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [9]. Y. C. Candrasari, D. Claretta, and Sumardjiaji, "Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 4, pp. 611–618, 2020.
- [10]. Harianja, Jasri, Elgamar, Al-Hafiz, N. W., Haswan, F., Nopriandi, H., Erlinda, Aprizal, Chairani, S., & M. Yusfahmi. (2024). OPTIMALISASI PELATIHAN E-COMMERCE PADA MATA KULIAH MANAJEMEN UNTUK Mendukung Kompetensi Mahasiswa Prodi Agribisnis: PKM. BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 4(2), 153 - 159. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v4i2.3946