

Penguatan Kompetensi Manajemen Media Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMKN 10 Bandung

Mugi Puspita¹⁾, Indarta Priyana²⁾, Aggi Panigoro³⁾, Agung Pramayuda⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, Indonesia,

Email: mugipuspita@unibi.ac.id¹, indarta.priyana@unibi.ac.id², aggipanigoro@unibi.ac.id³, agungpramayuda@unibi.ac.id⁴

Abstract: *This community service activity aimed to improve the understanding and skills of students at SMKN 10 Bandung in managing digital media creatively and productively as part of strengthening vocational competencies in the fields of creative industries and digital communication. The activity was conducted on May 26, 2026, at SMKN 10 Bandung, targeting students who required reinforcement in digital literacy, content planning, personal branding, and the use of digital media to support creativity and readiness to enter the digital work ecosystem. The implementation method used a participatory training approach consisting of interactive lectures, discussions, content idea mapping, simple content concept development practices, and collective reflection. The training materials covered the functions of digital media, content management strategies, digital media ethics, audience recognition, and the use of digital media as a space for expression, portfolio development, and collaboration. The results showed that students were able to understand the role of digital media not only as a means of entertainment but also as a productive medium for showcasing work, building self-image, and developing creative opportunities. Students also began to identify content opportunities, determine key messages, develop content ideas according to audience characteristics, and recognize the importance of digital responsibility in the publication process.*

Abstrak: *Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMKN 10 Bandung dalam mengelola media digital secara kreatif dan produktif sebagai bagian dari penguatan kompetensi vokasi pada bidang industri kreatif dan komunikasi digital. Kegiatan dilaksanakan pada 26 Mei 2026 di SMKN 10 Bandung dengan sasaran siswa yang membutuhkan penguatan literasi digital, perencanaan konten, personal branding, serta pemanfaatan media digital untuk mendukung kreativitas dan kesiapan memasuki ekosistem kerja digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang terdiri atas ceramah interaktif, diskusi, pemetaan ide konten, praktik penyusunan konsep konten sederhana, dan refleksi bersama. Materi kegiatan mencakup fungsi media digital, strategi pengelolaan konten, etika bermedia, pengenalan audiens, serta pemanfaatan media digital sebagai ruang ekspresi, portofolio, dan kolaborasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami peran media digital tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media produktif untuk menampilkan karya, membangun citra diri, dan mengembangkan peluang kreatif. Siswa juga mulai mampu mengidentifikasi peluang konten, menentukan pesan utama, menyusun ide konten sesuai karakter audiens, serta menyadari pentingnya tanggung jawab digital dalam proses publikasi.*

Keywords: *Digital Media Management; Creativity; Vocational Students; Digital Literacy; Community Service*

PENDAHULUAN

Perkembangan media digital telah mengubah cara generasi muda memperoleh informasi, berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan membangun identitas sosial. Bagi siswa sekolah menengah kejuruan, media digital tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana belajar,

pengembangan kreativitas, pembentukan portofolio, dan kesiapan memasuki dunia kerja berbasis teknologi. Kondisi ini menuntut adanya penguatan kompetensi manajemen media digital agar siswa mampu menggunakan media secara produktif, kritis, etis, dan kreatif. Kompetensi digital tidak lagi hanya dipahami sebagai kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, mengelola, menciptakan, dan membagikan informasi secara bertanggung jawab (Falloon 2020).

Pada pendidikan vokasi, kreativitas merupakan kompetensi penting karena siswa dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja yang menuntut kemampuan adaptif, inovatif, komunikatif, dan produktif. OECD (2024) menempatkan *creative thinking* sebagai kemampuan peserta didik untuk menghasilkan, mengevaluasi, dan memperbaiki gagasan secara orisinal dan beragam. Kreativitas dalam pendidikan vokasi berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah dan termasuk kompetensi transversal yang dibutuhkan di berbagai bidang pekerjaan (Fischer and Barabasch 2024). Dengan demikian, penguatan kreativitas siswa SMK perlu dilakukan melalui kegiatan yang menghubungkan keterampilan teknis, kemampuan komunikasi, pemanfaatan teknologi digital, dan penciptaan karya yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Media digital memiliki potensi besar untuk mendorong kreativitas siswa apabila digunakan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat (Zhao, Pinto Llorente, and Sánchez Gómez 2021). Media sosial dapat mendukung kreativitas siswa ketika digunakan secara terarah dalam kegiatan pembelajaran, terutama melalui kolaborasi, ekspresi diri, produksi karya, dan interaksi kreatif (Vilarinho-Pereira, Koehler, and de Souza Fleith 2021). Penggunaan media sosial berhubungan dengan kreativitas dan keterlibatan akademik siswa melalui motivasi intrinsik (Gulzar et al. 2022). Namun, pemanfaatan media sosial secara spontan tanpa perencanaan dapat membuat siswa hanya menjadi konsumen konten, bukan kreator yang mampu menghasilkan karya kreatif, informatif, dan bernilai.

Kreativitas siswa dalam lingkungan digital juga dipengaruhi oleh kemampuan berbagi pengetahuan, berkolaborasi, dan memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan gagasan baru. Berbagi pengetahuan melalui media sosial memiliki hubungan positif dengan kreativitas individu (Arif, Qaisar, and Kanwal 2022). Pembelajaran berbasis teknologi dapat memengaruhi kreativitas siswa vokasi, terutama ketika teknologi digunakan untuk mendukung pengetahuan, tugas, dan interaksi belajar (Niu and Wu 2022; Wiblen and Marler 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penguatan manajemen media digital perlu diarahkan bukan hanya pada penggunaan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan merancang ide, menentukan pesan, memilih media, membuat konten, dan mengevaluasi dampak komunikasi.

SMKN 10 Bandung sebagai sekolah kejuruan yang memiliki karakter kuat pada bidang seni, kreativitas, dan keterampilan vokasional memiliki potensi besar dalam pengembangan kompetensi media digital siswa. Siswa dapat memanfaatkan media digital untuk menampilkan karya,

mengembangkan identitas kreatif, membangun portofolio, dan memperluas jejaring. Namun, potensi tersebut memerlukan pendampingan agar penggunaan media digital tidak berhenti pada aktivitas konsumtif, tetapi berkembang menjadi aktivitas produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui penguatan kompetensi manajemen media digital dalam meningkatkan kreativitas siswa SMKN 10 Bandung.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola media digital secara kreatif, strategis, dan bertanggung jawab. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan membantu siswa memahami fungsi media digital, mengenali peluang konten, menyusun ide kreatif, memahami etika bermedia, serta mengaitkan media digital dengan pengembangan diri dan kompetensi vokasional.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis edukasi dan praktik. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan siswa dalam mengelola media digital. Pelatihan partisipatif menempatkan peserta sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses belajar melalui diskusi, berbagi pengalaman, refleksi, dan praktik penyusunan ide. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan keterlibatan peserta, penerapan langsung, dan refleksi terhadap hasil belajar (Almulla 2020).

Kegiatan dilaksanakan pada 26 Mei 2026 di SMKN 10 Bandung. Khalayak sasaran kegiatan adalah siswa SMKN 10 Bandung yang membutuhkan penguatan kompetensi dalam penggunaan media digital, terutama untuk mendukung kreativitas, pengembangan diri, dan kesiapan menghadapi lingkungan digital. Kegiatan ini melibatkan tim dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia sebagai pelaksana pengabdian dan pihak sekolah sebagai mitra kegiatan.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan materi, sasaran peserta, dan teknis pelaksanaan. Tahap kedua adalah penyampaian materi mengenai manajemen media digital, literasi digital, kreativitas konten, personal branding, dan etika bermedia. Tahap ketiga adalah diskusi interaktif untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan media digital dan tantangan yang mereka hadapi. Tahap keempat adalah praktik reflektif berupa pemetaan ide konten dan penyusunan rencana pemanfaatan media digital secara kreatif. Tahap kelima adalah evaluasi proses melalui observasi partisipasi, tanya jawab, dan refleksi peserta terhadap manfaat kegiatan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan, dokumentasi, diskusi, tanya jawab, dan catatan reflektif selama pelatihan berlangsung. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons peserta, serta hasil penguatan kompetensi yang tampak selama kegiatan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif dan tabel ringkasan tahapan kegiatan. Metode deskriptif dipilih karena kegiatan ini bertujuan menggambarkan proses pendampingan dan hasil penguatan kompetensi, bukan menguji hubungan statistik antarvariabel.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Output
1	Koordinasi dengan pihak sekolah dan penyesuaian kebutuhan materi	Kesiapan teknis kegiatan dan kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa
2	Penyampaian materi manajemen media digital, literasi digital, kreativitas konten, dan etika bermedia	Peningkatan pemahaman awal siswa tentang fungsi dan pengelolaan media digital
3	Diskusi interaktif mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan media digital	Identifikasi pengalaman, kendala, dan peluang penggunaan media digital secara kreatif
4	Praktik reflektif berupa pemetaan ide konten dan pengembangan gagasan kreatif	Rancangan ide konten dan pemahaman penggunaan media digital secara produktif
5	Evaluasi proses melalui tanya jawab, observasi, dan refleksi peserta	Gambaran respons peserta dan manfaat kegiatan penguatan kompetensi

Sumber tabel: Diolah oleh tim pelaksana, 2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 10 Bandung berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari siswa peserta kegiatan. Pada tahap awal, peserta menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian mereka, terutama untuk komunikasi, hiburan, mencari informasi, dan mengikuti tren konten. Namun, penggunaan media digital masih cenderung bersifat konsumtif dan belum sepenuhnya diarahkan untuk pengembangan kreativitas, portofolio, atau komunikasi diri yang produktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pemahaman mengenai cara mengelola media digital secara lebih terencana.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan mencakup pengertian manajemen media digital, fungsi media digital bagi siswa, strategi menyusun konten kreatif, pentingnya konsistensi pesan, etika bermedia, serta penggunaan media digital untuk membangun citra diri positif. Dalam sesi diskusi, siswa diajak merefleksikan kebiasaan mereka dalam menggunakan media digital dan mengidentifikasi peluang untuk mengubah media digital menjadi ruang berkarya. Peserta juga diarahkan untuk mengenali bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membuat karya visual, tetapi juga

kemampuan menyusun ide, memilih pesan, menentukan audiens, dan menyampaikan gagasan secara menarik.



Gambar 1. Penyampaian Pelatihan Materi oleh Narasumber
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2026.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya penguatan pemahaman siswa pada tiga aspek utama. Pertama, siswa mulai memahami bahwa media digital memerlukan perencanaan, bukan sekadar unggahan spontan. Kedua, siswa mampu mengenali bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengelolaan ide, penggunaan referensi, dan pemilihan format konten yang sesuai. Ketiga, siswa memperoleh kesadaran mengenai pentingnya etika digital, termasuk menjaga jejak digital, menggunakan informasi secara bertanggung jawab, dan menghindari konten negatif. Temuan ini sejalan dengan (Falloon 2020) yang menyatakan bahwa kompetensi digital mencakup dimensi teknis, kognitif, sosial, dan etis.

Penguatan kompetensi manajemen media digital juga relevan dengan kebutuhan siswa SMK karena dunia kerja saat ini semakin menuntut kemampuan komunikasi digital. Media digital dapat menjadi sarana untuk menampilkan karya, memperluas jejaring, dan membangun portofolio. Pendidikan vokasi memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perubahan Society 5.0 melalui pengembangan kreativitas dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (Rahmiyanti and Rahayu 2025). Dalam konteks kegiatan ini, siswa diarahkan untuk menggunakan media digital sebagai ruang aktualisasi kemampuan dan kreativitas sesuai bidang keahlian masing-masing.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Peserta lebih mudah memahami materi ketika contoh yang digunakan dekat dengan

kehidupan digital mereka, seperti media sosial, konten visual, video pendek, dan personal branding. Hal ini sejalan dengan (Vilarinho-Pereira et al. 2021) yang menyatakan bahwa media sosial dapat mendukung kreativitas apabila digunakan melalui strategi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran mengenai media digital perlu dirancang tidak hanya sebagai penyampaian teori, tetapi juga sebagai ruang praktik untuk mengembangkan gagasan kreatif.

Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui penguatan literasi digital dan manajemen media. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan seni dapat mendukung peningkatan kreativitas dan kolaborasi (Li, Zhou, and Lam 2022). Penggunaan media sosial dapat berhubungan dengan kreativitas siswa melalui motivasi intrinsik (Gulzar et al. 2022). Siswa perlu diarahkan agar memiliki motivasi internal untuk menggunakan media digital secara bermakna. Jika media digital hanya digunakan untuk mengikuti tren, maka dampaknya terhadap kreativitas menjadi terbatas (Ciampi et al. 2022; Levallet and Chan 2022; Mehrvarz et al. 2021). Sebaliknya, jika siswa memahami cara merencanakan, membuat, dan mengevaluasi konten, media digital dapat menjadi sarana pembelajaran kreatif.



Gambar 2. Antusiasme Peserta
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2026.

Kegiatan ini memiliki kontribusi praktis bagi sekolah, terutama dalam memberikan wawasan bahwa penguatan media digital perlu menjadi bagian dari pengembangan kompetensi siswa. Bagi siswa, kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui latihan menyusun ide, mengelola pesan, dan menggunakan media digital secara positif. Bagi perguruan tinggi, kegiatan ini menjadi bentuk kontribusi dalam mendukung penguatan literasi digital dan kreativitas siswa vokasi melalui program pengabdian kepada masyarakat. Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena evaluasi dilakukan secara deskriptif dan belum menggunakan pengukuran

kuantitatif pre-test dan post-test. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dapat dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang lebih terukur serta praktik produksi konten digital secara lebih mendalam.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Kegiatan

Aspek	Kondisi Awal	Hasil Penguatan
Pemahaman media digital	Media digital lebih banyak dipahami sebagai sarana hiburan dan komunikasi sehari-hari.	Siswa memahami media digital sebagai sarana belajar, berkarya, membangun portofolio, dan mengembangkan diri.
Kreativitas konten	Ide konten masih bergantung pada tren dan contoh yang dilihat di media sosial.	Siswa mulai memahami pentingnya orisinalitas ide, pemilihan pesan, target audiens, dan format konten.
Etika bermedia	Kesadaran mengenai jejak digital dan tanggung jawab konten masih perlu diperkuat.	Siswa memahami pentingnya etika digital, penggunaan informasi yang bertanggung jawab, dan citra diri positif.
Kesiapan pengembangan diri	Media digital belum sepenuhnya diposisikan sebagai ruang portofolio dan penguatan kompetensi.	Siswa diarahkan untuk memanfaatkan media digital sebagai ruang ekspresi kreatif dan pengembangan kompetensi vokasional.

Sumber tabel: Diolah oleh tim pelaksana, 2026.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai fungsi, manfaat, dan pengelolaan media digital secara kreatif dan bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa perlu diarahkan agar mampu memanfaatkan media digital bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang belajar, ekspresi kreatif, portofolio, dan pengembangan diri. Melalui ceramah interaktif, diskusi, dan praktik reflektif, siswa memperoleh pemahaman mengenai perencanaan konten, kreativitas ide, etika bermedia, serta pentingnya membangun citra diri positif di ruang digital. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa penguatan kompetensi manajemen media digital dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK dan mendukung kesiapan mereka menghadapi ekosistem digital. Kegiatan lanjutan disarankan untuk dilakukan dalam bentuk pelatihan produksi konten digital, pendampingan portofolio kreatif, serta evaluasi pre-test dan post-test agar dampak peningkatan kompetensi dapat diukur secara lebih objektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada SMKN 10 Bandung yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, seluruh tim pelaksana, serta siswa peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif selama proses pelatihan.

Dukungan dari seluruh pihak telah membantu kegiatan ini terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi penguatan kompetensi media digital serta kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Almulla, Mohammed Abdullatif. (2020). The Effectiveness Of The Project-Based Learning (PBL) Approach As A Way To Engage Students In Learning. *Sage Open*, 10(3), 2158244020938702. <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- Arif, M., Qaisar, N., & Kanwal, S. (2022). Factors Affecting Students' Knowledge Sharing Over Social Media And Individual Creativity: An Empirical Investigation In Pakistan. *The International Journal Of Management Education*, 20(1), 100598. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100598>
- Ciampi, F., Faraoni, M., Ballerini, J., & Meli, F. (2022). The Co-Evolutionary Relationship Between Digitalization And Organizational Agility: Ongoing Debates, Theoretical Developments And Future Research Perspectives. *Technological Forecasting And Social Change*, 176, 121383. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121383>
- Falloon, G. (2020). From Digital Literacy To Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework. *Educational Technology Research And Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fischer, S., & Barabasch, A. (2024). Facets Of Creative Potential In Selected Occupational Fields. *Journal Of Vocational Education & Training*, 76(1), 45–63. <https://doi.org/10.1080/13636820.2021.2007984>
- Gulzar, M. A., Ahmad, M., Hassan, M., & Rasheed, M. I. (2022). How Social Media Use Is Related To Student Engagement And Creativity: Investigating Through The Lens Of Intrinsic Motivation. *Behaviour & Information Technology*, 41(11), 2283–2293. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1917660>
- Levallet, N., & Chan, Y. (2022). Uncovering A New Form Of Digitally-Enabled Agility: An Improvisational Perspective. *European Journal Of Information Systems*, 31(6), 681–708. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2022.2035262>
- Li, Z., Zhou, M., & Lam, K. K. L. (2022). Dance In Zoom: Using Video Conferencing Tools To Develop Students' 4C Skills And Self-Efficacy During COVID-19. *Thinking Skills And Creativity*, 46, 101102. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101102>
- Mehrvarz, M., Heidari, E., Farrokhnia, M., & Noroozi, O. (2021). The Mediating Role Of Digital Informal Learning In The Relationship Between Students' Digital Competence And Their Academic Performance. *Computers & Education*, 167, 104184. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104184>
- Niu, X., & Wu, X. (2022). Factors Influencing Vocational College Students' Creativity In Online Learning During The COVID-19 Pandemic: The Group Comparison Between Male And Female. *Frontiers In Psychology*, Volume 13-2022. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.967890>

- Rahmiyanti, H., & Rahayu, S. (2025). Improving The Creative Skill Of Vocatonal High School Students Through Flipbook With Augmented Reality In Society 5.0. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 14(2), 212–222. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v14i2.54280>
- Vilarinho-Pereira, D. R., Koehler, A. A., & de Souza Fleith, D. (2021). Understanding the Use of Social Media to Foster Student Creativity: A Systematic Literature Review. *Creativity. Theories – Research – Applications*, 8(1), 124–147. <https://doi.org/10.2478/ctra-2021-0009>
- Wiblen, S., & Marler, J. H. (2021). Digitalised talent management and automated talent decisions: the implications for HR professionals. *The International Journal of Human Resource Management*, 32(12), 2592–2621. <https://doi.org/10.1080/09585192.2021.1886149>
- Zhao, Y., Pinto Llorente, A. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2021.104212>