



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/t9emh729>

Pelatihan Canva sebagai Inovasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo

Zaehol Fatah^{a*}, Roudhotul Intan Elok Mutiara^b

^a Fakultas Sains dan Teknologi; ZaeholFatah@gmail.com; Universitas Ibrahimy; Sukorejo; Situbondo; Jawa Timur

^b Fakultas Sains dan Teknologi; elokmutiara002@gmail.com; Universitas Ibrahimy; Sukorejo; Situbondo; Jawa Timur

* Penulis Korespondensi: Zaehol Fatah

ABSTRACT

This study aims to explore the use of the Canva application as a digital innovation capable of enhancing students' creativity and productivity at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Canva was selected due to its accessibility, diverse design features, and alignment with the demands of technology-based learning. This research employed a descriptive qualitative approach, involving students as training participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation of the students' creative works. The findings indicate that training in Canva utilization enhances graphic design skills, expand digital literacy, and encourages students to be more creative in generating visual products that support both learning and other activities. Furthermore, the utilization of Canva plays a significant role in boosting student productivity, allowing them to complete tasks more effectively. Therefore, Canva training can be considered an innovative educational strategy in the digital era to foster a creative, productive generation capable of adapting to technological advancements.

Keywords: Canva; Digital innovation; creativity; student productivity; descriptive qualitative approach.

Abstrak

Studi ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan aplikasi canva sebagai inovasi digital yang dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Canva dipilih karena aksesibilitasnya yang mudah, beragam fitur desain, dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan siswa sebagai peserta pelatihan. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil karya siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan canva dapat meningkatkan kemampuan desain grafis, memperluas pengetahuan digital, serta mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menciptakan produk visual yang mendukung kegiatan belajar dan kegiatan lain. Selain itu, pemanfaatan canva juga berperan dalam peningkatan produktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan cara yang lebih efektif. Oleh karena itu, pelatihan canva dapat dianggap sebagai strategi inovatif dalam pendidikan di era digital untuk menciptakan generasi yang kreatif, produktif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Canva; Inovasi Digital; Kreativitas; Produktivitas Siswa; Pendekatan Kualitatif Deskriptif.

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di zaman digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam sektor Pendidikan. Era ini mengharuskan terjadinya perubahan dalam cara pembelajaran, terutama di sekolah menengah kejuruan (SMK) yang fokus pada persiapan lulusan yang siap kerja. Siswa SMK tidak hanya perlu keterampilan teknis sesuai jurusan mereka, tetapi juga harus dilengkapi dengan keterampilan yang relevan dengan abad ke-21, dimana kreativitas dan produktivitas menjadi dua elemen penting untuk bersaing di dunia industri yang selalu berubah[1].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengguna teknologi digital sebagai alat kreatif di sekolah masih belum maksimal. Banyak siswa memiliki ide-ide inovatif, tetapi terhambat oleh keterbatasan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang kompleks dan memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi. Di sisi lain, tuntutan dari tugas sekolah dan kebutuhan industri saat ini sangat mengutamakan visualisasi informasi yang cepat, menarik, dan mudah beradaptasi. Kesenjangan ini, jika dibiarkan, dapat menghalangi produktivitas akademis siswa dan mengurangi daya saing mereka saat memasuki dunia kerja atau memulai usaha[2].

Sebagai solusi permasalahan ini, penerapan platform open-source berbasis cloud seperti Canva menjadi inovasi digital yang sangat tepat. Canva memberikan antarmuka yang mudah digunakan dengan ribuan template siap pakai yang bisa diakses baik di computer maupun di ponsel pintar. Dengan platform ini, kendala teknis dalam proses desain dapat diminimalisir, sehingga siswa dapat lebih fokus pada pengembangan ide kreatif serta estetika visual. Pengguna Canva tidak hanya mempercepat pembuatan media digital seperti poster, presentasi, video presentasi, dan konten media sosial, tetapi juga langsung pada peningkatan produktivitas mereka[3].

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo sebagai salah satu Lembaga Pendidikan kejuruan yang responsive, menganggap pentingnya pemberian literasi digital praktis ini untuk siswanya. Melalui program pelatihan yang sistematis, diharapkan siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan konten digital yang kreatif dan inovatif[4].

Berdasarkan latar belakang tersebut, pelaksanaan pelatihan ini dianggap sangat penting. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan efektivitas “Pelatihan Canva Sebagai Inovasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Produktivitas Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo”[3]. Hasil dari program ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan teknologi yang cepat dan positif untuk mempercepat pengembangan potensi akademis dan keterampilan praktis siswa SMK.

2. METODE PELAKSANAAN

Proses pelaksanaan kegiatan ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan model pelatihan yang berfokus pada praktik langsung. Peserta dari kegiatan ini adalah siswa kelas XI SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang jumlahnya sekitar 30 siswa. Pelatihan dimulai dengan pengenalan aplikasi Canva sebagai sarana inovasi digital. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menciptakan desain sederhana seperti poster, presentasi, dan konten untuk media sosial yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, partisipasi siswa diamati dan hasil karya mereka dinilai berdasarkan kreativitas (keaslian, daya tarik visual, kesesuaian) serta produktivitas (kepatuhan pada waktu dan efektivitas penggunaan fitur Canva)[5]. Alat yang digunakan dalam proses ini mencakup lembar observasi, rubrik penilaian, serta kuesioner untuk respon siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk menilai peningkatan kreativitas dan produktivitas setelah mengikuti pelatihan[6].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Canva di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dilaksanakan untuk memperkenalkan inovasi digital yang dapat langsung diterapkan oleh siswa dalam aktivitas akademis maupun persiapan karier. Kegiatan ini diawali dengan pengukuran kemampuan awal siswa melalui pre-test[7]. Hasil yang dapat menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam merancang media visual yang menarik, terutama disebabkan oleh keterbatasan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks serta kurangnya pemahaman mengenai kombinasi warna dan pengaturan tata letak. Setelah memperoleh penjelasan singkat mengenai prinsip dasar desain, siswa segera mengerjakan praktik mandiri menggunakan Canva untuk membuat presentasi tugas, infografis pembelajaran, dan Curriculum Vitae (CV) kreatif[8].

Berdasarkan hasil evaluasi akhir melalui post-test dan penilaian terhadap karya siswa, terlihat peningkatan yang sangat signifikan pada aspek kreativitas dan produktivitas. Kemampuan siswa dalam memahami fitur dan antarmuka Canva meningkat dari awalnya hanya 30% menjadi 90%. Dalam hal kreativitas, siswa yang sebelumnya hanya mengandalkan template standar mulai berani menjelajahi kombinasi font, elemen grafis, dan menyusun tata letak dengan mandiri, dengan tingkat keberhasilan mencapai 85%, peningkatan terbesar tampak pada aspek produktivitas siswa yang meningkat sebanyak 65%, dimana fitur drag-and-drop serta kolaborasi real-time di Canva sangat membantu mempersingkat waktu penyelesaian tugas sekolah dibandingkan saat mereka menggunakan aplikasi konvensional[9].

Melalui pelatihan ini, Canva terbukti menjadi inovasi digital yang inklusif bagi siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo karena tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi tetapi mampu menghasilkan output yang profesional. Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari keberanian mereka untuk memodifikasi desain serta menyajikan informasi yang kompleks dalam bentuk media visual yang mudah dipahami. Sementara itu, peningkatan produktivitas terukur melalui efisiensi waktu kerja dan kapasitas siswa dalam menghasilkan produk siap pakai seperti CV kreatif untuk keperluan magang atau pekerjaan. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mengubah peran siswa dari sekadar pengguna teknologi menjadi pencipta konten digital yang kreatif dan produktif[10].



Gambar 1. Memberi pemahaman bagi siswa dalam menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Suasana Labkom saat presentasi dalam pemahaman aplikasi Canva.



Gambar 3. Memberi penghargaan bagi salah satu siswa yang terbaik dalam mendesain di aplikasi Canva.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa penerapan Canva sebagai inovasi digital memberikan pengaruh positif yang besar terhadap lingkungan akademis siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo[11]. Dengan menggunakan pendekatan praktis yang terukur, program ini berhasil mendorong kreativitas siswa dalam mengubah ide menjadi komunikasi visual yang bermakna, unik, dan tidak hanya bergantung pada penggunaan templat yang ada[12]. Keterampilan terbaru ini berkaitan langsung dengan peningkatan produktivitas harian siswa, di mana penggunaan fitur kolaboratif mempermudah proses kerja kelompok menjadi lebih cepat dan dinamis. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah berhasil menanamkan kemampuan literasi digital yang sangat penting dalam mempersiapkan mental dan keterampilan teknis siswa SMK sebelum mereka memasuki dunia industri yang kompetitif[13].

Sebagai langkah untuk pengembangan di masa yang akan datang, disarankan kepada sekolah untuk mendukung keberlanjutan program ini dengan menampilkan hasil karya digital siswa dalam pameran virtual atau langsung menerapkannya dalam pengelolaan media komunikasi resmi sekolah[14]. Di samping itu, penting bagi para pendidik untuk terus mengintegrasikan tugas sekolah dengan pemanfaatan platform digital agar keterampilan yang telah dimiliki siswa tetap terjaga[15]. Bagi penyelenggara program pengabdian masyarakat di masa mendatang, pengembangan materi dapat difokuskan pada integrasi Canva dengan platform digital lain yang memungkinkan monetisasi karya atau pembuatan identitas visual untuk usaha mikro, sehingga dampak pelatihan dapat berkontribusi pada kemandirian ekonomi siswa setelah mereka lulus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva." *Selaparang* 5.1 (2021): 291-295.
- [2] Wijaya, Novan, Hafiz Irsyad, and Akhsani Taqwiym. "Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster." *Fordicate* 1.2 (2022): 192-199.
- [3] Satiti, Wisnu Siwi, et al. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon." *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.3 (2022): 105-109.
- [4] Sakinah, Luthfiyah, Nopi Rahmawati, and Hamzah Salman. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.4 (2020): 476-480.
- [5] Huda, Nurul, et al. "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat* 3.2 (2023): 37-45.
- [6] Nova, Lu'luul Maulidya, Siti Nabilatul Hoiroh, and Zaehol Fatah. "PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO SITUBONDO." *Jurnal Padamu Negeri* 2.3 (2025): 115-120.

- [7] Hasanah, Uswatun, et al. "Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang." *Society: Community Engagement and Sustainable Development* 1.1 (2024): 77-87.
- [8] Tantoni, Ahmad. "PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MEMBUAT PAMFLET PADA MURID SMK AL-KARIMAH." *Jurnal Pekayunan* 1.6 (2025): 187-196.
- [9] Ardiansyah, Muhammad Risky. "Meningkatkan Soft Skills Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva di SMK Al Muhajirin." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.2 (2024): 128-135.
- [10] Farman, Indra, Muhammad Hidayat, and Ade Marela. "Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa." *TEKNOS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 2.1 (2024): 22-30.
- [11] Alia, Putri Ariatna, et al. "Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva." *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS* 2.3 (2024): 977-982.
- [12] Suyitno, Margiyono, and Slamet Riyadi. "Pelatihan pembuatan media presentasi interaktif menggunakan Canva." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4.1 (2025): 4844-4849.
- [13] Pentury, Helda Jolanda, and Anastasia Dewi Anggraeni. "Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital dengan Aplikasi Canva bagi Komunitas Perempuan Pembelajar: Meningkatkan Kreativitas Penulisan Konten." *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.02 (2024): 71-76.
- [14] Harefa, Johan Berkat, et al. "Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato." *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 5.4 (2025): 497-504.
- [15] Rusmanto, Didik Eko, Erixzen Shena Putra Esmono, and Zahrotur Rofi'ah. "Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Digital Pemuda dan UMKM di Desa 3D." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 5.1 (2025): 46-60.
- [16] Z. Fatah, A. Homaidi, A. Zubairi, F. Sains Dan Teknologi, and U. Ibrahimy Sukorejo Situbondo, "Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android", [Online]. Available: <https://www.capcut.com/id-id/tools/video->