


Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano

Sasra Sugeha¹, Andra Christine Tombokan², Elisabet Angelina Walewangko³, Kesmeralda Wiwin⁴, Derel Filandy Kaunang⁵, Vivian Eleonara Regar⁶, Rosiah Juliati Pulukadang⁷

^{1,2,3,4}PPG Calon Guru, Jurusan Matematika, Universitas Negeri Manado

^{5,6,7}Program Studi Pendidikan Matematika, FMIPAK, Universitas Negeri Manado

Email: workshopshine2025@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 May 2025

Revised: 29 May 2025

Accepted: 4 Juny 2025

Kata kunci

Kepuasan Penerima Bantuan Sosial, Kualitas Pelayanan, Fasilitas

Keywords

Desain Digital, Canva, Literasi Visual, Pelatihan Siswa SMK, Pendidikan Vokasional



ABSTRACT

Transformasi digital dalam pendidikan vokasional menuntut penguatan kompetensi abad ke-21, termasuk kemampuan literasi visual siswa. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dan dampak pelatihan desain digital menggunakan Canva dalam meningkatkan kompetensi visual siswa SMK Negeri 2 Tondano. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk workshop partisipatif yang dilaksanakan pada 11 April 2025, melibatkan 26 siswa kelas X dari berbagai program keahlian. Pelatihan terdiri atas tahap pengenalan aplikasi, praktik desain poster, serta evaluasi hasil dan refleksi peserta. Hasil menunjukkan bahwa 92% siswa berhasil menyelesaikan proyek desain dengan kualitas baik, mencerminkan penguasaan prinsip dasar desain seperti tipografi, warna, dan tata letak. Sebagian besar siswa menunjukkan kreativitas tinggi dalam memadukan elemen visual secara komunikatif. Kegiatan ini juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterampilan eksploratif siswa dalam menggunakan media digital. Dukungan guru pamong dan fasilitator berperan penting dalam menjaga keberlangsungan interaksi pembelajaran yang responsif. Pelatihan ini menegaskan bahwa platform Canva, dengan antarmuka yang ramah pengguna, merupakan alternatif efektif untuk pendidikan desain grafis dasar di lingkungan SMK yang memiliki keterbatasan akses terhadap software profesional. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media digital dapat mendorong pembelajaran berbasis proyek dan meningkatkan kualitas pendidikan vokasional. Implikasinya, program pelatihan sejenis dapat dikembangkan lebih lanjut dengan strategi pendampingan lanjutan guna menjamin inklusi dan kesinambungan pengembangan kompetensi visual siswa.

Digital transformation in vocational education requires strengthening 21st century competencies, including students' visual literacy skills. This article aims to describe the results and impact of digital design training using Canva in improving the visual competency of SMK Negeri 2 Tondano students. This activity is designed in the form of a participatory workshop which will be held on April 11, 2025, involving 26 class X students from various expertise programs. The training consisted of the application introduction stage, poster design practice, as well as evaluation of the results and reflections of participants. Results show that 92% of students successfully complete design projects with good quality, reflecting mastery of basic design principles such as typography, color, and layout. Most students show high creativity in combining visual elements communicatively. This activity also increases students' motivation, confidence, and exploratory skills in using digital media. The support of teachers and facilitators plays an important role in maintaining the continuity of responsive learning interactions. The training confirms that the Canva platform, with its user-friendly interface, is an effective alternative to basic graphic design education in vocational schools with limited access to professional software. These findings reinforce the idea that digital media can encourage project-based learning and improve the quality of vocational education. Implicitly, similar training programs can be further developed with

advanced mentoring strategies to ensure inclusion and continuity of students' visual competency development.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Sasra Sugeha, et al (2025) Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano, 3(4). 3479-3488 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan vokasional, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), integrasi teknologi menjadi suatu kebutuhan yang mendesak (Domu & Mangelep, 2019; Kumesan dkk., 2023; Runtu dkk., 2023). Pendidikan vokasional memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia industri (Domu & Mangelep, 2020; Sulistyaningsih dkk., 2022; Lohunauman dkk., 2023). Salah satu keterampilan yang semakin penting dalam era digital ini adalah kompetensi visual, yaitu kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi secara kreatif dan efektif melalui media visual (Manambing dkk., 2018; Domu & Mangelep, 2023). Kemampuan ini menjadi sangat penting, mengingat perkembangan industri kreatif dan digital yang pesat memerlukan tenaga kerja yang mampu berkomunikasi secara visual melalui desain grafis dan multimedia (Mangelep, 2015; Domu dkk., 2023).

Di era digital saat ini, media visual telah menjadi alat komunikasi yang sangat efektif dalam berbagai sektor, baik dalam dunia pemasaran, komunikasi, pendidikan, maupun media sosial (Sulistyaningsih & Mangelep, 2019). Oleh karena itu, mengembangkan kompetensi visual siswa menjadi hal yang krusial dalam membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dan aplikatif di dunia kerja (Domu & Mangelep, 2024). Menurut Wulandari (2021), kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan, sementara Handayani & Yusuf (2020) menekankan pentingnya pembelajaran desain grafis yang dapat meningkatkan kreativitas dan kecakapan siswa dalam berkomunikasi visual. Pembelajaran desain visual di SMK Negeri 2 Tondano dihadapkan pada tantangan besar, yaitu terbatasnya akses terhadap perangkat lunak desain grafis profesional serta kurangnya pelatihan praktis yang dapat meningkatkan keterampilan desain siswa.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan platform desain grafis berbasis daring, seperti Canva, yang menawarkan kemudahan dalam pembuatan desain visual tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menawarkan berbagai template, elemen grafis, ikon, dan font yang dapat digunakan secara fleksibel, menjadikannya pilihan yang ideal untuk meningkatkan kompetensi visual siswa (Judijanto dkk., 2024; Mangelep dkk., 2015). Platform ini memungkinkan pengguna, termasuk siswa, untuk membuat berbagai jenis desain visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan materi promosi lainnya, tanpa harus memiliki pengetahuan mendalam tentang perangkat lunak desain tradisional yang kompleks (Kalengkongan dkk., 2021; Mangelep dkk., 2024). Penggunaan Canva di sekolah, khususnya di SMK Negeri 2 Tondano, dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis secara praktis dan aplikatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan visual siswa. Misalnya, Wulandari (2021) menemukan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, sementara Handayani & Yusuf (2020) menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep desain visual dan estetika secara aplikatif. Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan penggunaan Canva kepada siswa SMK Negeri 2 Tondano dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang ada dalam pengembangan kompetensi visual mereka. Melalui pelatihan ini, siswa akan memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan alat desain yang mudah diakses dan dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan desain, baik untuk tugas sekolah maupun untuk persiapan memasuki dunia kerja.

Namun, meskipun manfaat Canva telah terbukti dalam berbagai konteks pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan platform ini di SMK Negeri 2 Tondano. Akses terbatas terhadap perangkat keras dan perangkat lunak desain grafis profesional, serta kurangnya pelatihan yang

terstruktur bagi siswa, menjadi hambatan utama dalam mengembangkan kompetensi visual yang optimal. Dalam hal ini, pengabdian kepada masyarakat yang mengusung pelatihan desain digital menggunakan Canva menjadi sangat relevan, karena dapat memberikan solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan ini dengan memanfaatkan platform berbasis daring yang mudah diakses oleh siswa.

Dalam konteks ini, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada siswa SMK Negeri 2 Tondano mengenai penggunaan Canva sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan desain visual mereka. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat desain visual yang kreatif dan komunikatif, yang pada akhirnya akan meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja. Pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada konsep desain grafis yang lebih luas, termasuk pemahaman tentang elemen-elemen dasar desain dan prinsip-prinsip estetika yang penting dalam menciptakan karya desain yang menarik dan efektif.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam bentuk peningkatan keterampilan desain, tetapi juga memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan vokasional di SMK Negeri 2 Tondano, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan desain visual dan kreativitas. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang aplikatif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi di industri kreatif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tondano pada tanggal 11 April 2025. Lokasi kegiatan dipilih berdasarkan kebutuhan institusi terhadap penguatan kompetensi visual siswa di berbagai program keahlian. Sebanyak 26 siswa kelas X dari tujuh program keahlian, yaitu Layanan Kesehatan (LK), Manajemen Perkantoran Lembaga Bisnis (MPLB), Pemasaran (PAS), Farmasi, Desain Komunikasi Visual (DKV), Usaha Layanan Wisata (ULW), serta Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), mengikuti kegiatan ini secara aktif. Komposisi peserta yang beragam memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan multidisipliner dalam konteks desain digital.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan berbasis workshop partisipatif, yang menekankan pada keterlibatan langsung peserta dalam proses pembelajaran, baik secara konseptual maupun praktikal. Workshop ini dirancang dalam tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk membangun pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan refleksi kritis terhadap proses pembelajaran yang dijalani peserta.

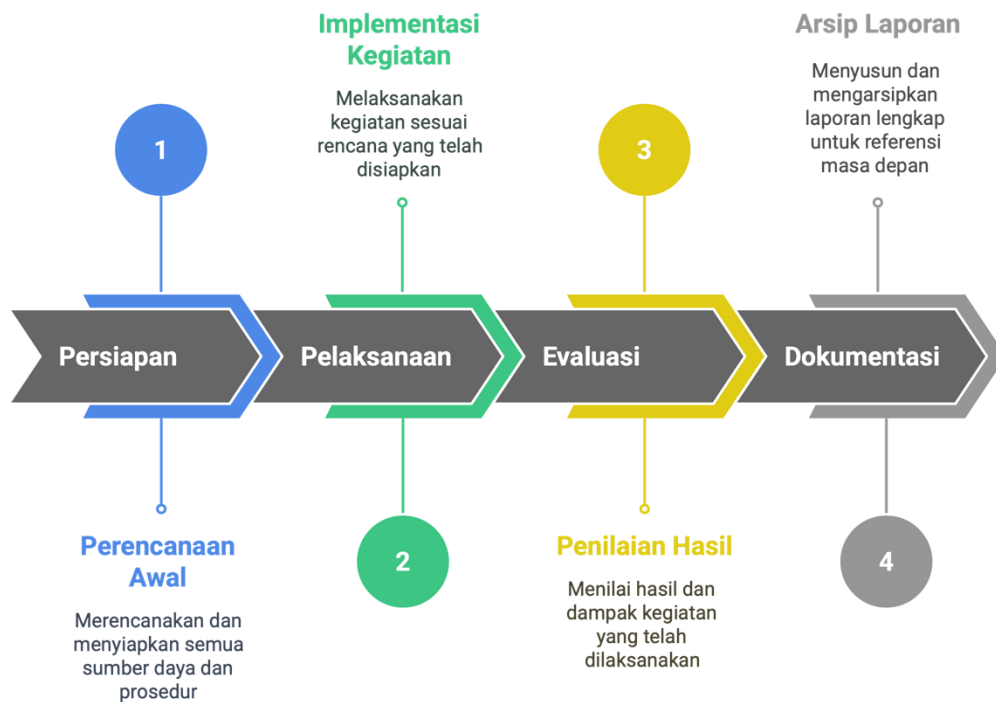
Tahap persiapan merupakan langkah awal untuk memastikan keterlaksanaan kegiatan secara sistematis dan terstruktur. Tim pelaksana terlebih dahulu menyusun proposal kegiatan sebagai dasar perencanaan dan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, termasuk guru pamong dan dosen pembimbing dari institusi perguruan tinggi pelaksana. Selain itu, tim juga mengurus perizinan kegiatan secara formal kepada pihak sekolah dan menyusun jadwal pelaksanaan yang disesuaikan dengan waktu luang akademik siswa. Penentuan narasumber yang kompeten serta pembagian peran dalam tim pelaksana turut menjadi bagian penting dari tahap ini, guna menjamin efektivitas jalannya kegiatan workshop.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan seremoni pembukaan yang dihadiri oleh kepala sekolah dan seluruh peserta. Setelah sambutan dan pengantar kegiatan, sesi utama dimulai dengan pengenalan aplikasi desain grafis Canva oleh narasumber. Peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva dan fitur-fitur utama seperti penggunaan template, manipulasi teks dan gambar, serta eksplorasi elemen visual yang tersedia di platform. Setelah sesi pengenalan, peserta diarahkan untuk mengikuti sesi praktik langsung dengan membuat desain poster bertema "Penerimaan Siswa Baru Tahun Ajaran 2025/2026". Sesi praktik ini dirancang untuk mengasah kreativitas siswa serta menerapkan prinsip-prinsip dasar desain grafis yang telah disampaikan sebelumnya. Hasil desain kemudian dipresentasikan oleh masing-masing peserta, memberikan ruang untuk berbagi inspirasi sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi visual dan verbal.

Kegiatan dilanjutkan dengan tahap evaluasi yang mencakup pengisian kuesioner oleh peserta untuk menilai aspek substansi materi, penyampaian narasumber, serta dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi mereka. Selain itu, dokumentasi kegiatan dilakukan secara menyeluruh, baik

dalam bentuk foto, video, maupun catatan naratif, sebagai bahan pelaporan dan refleksi kegiatan secara menyeluruh.

Rangkaian kegiatan tersebut digambarkan secara visual pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Metodologi Pelaksanaan Workshop Desain Digital Canva

Untuk memperjelas pelaksanaan kegiatan, Tabel 1 berikut menyajikan rincian tahapan kegiatan, fokus materi, dan keterlibatan peserta.

Tabel 1. Rincian Tahapan Kegiatan dan Fokus Pelatihan Canva

Tahap	Kegiatan Utama	Fokus Pembelajaran
Persiapan	Penyusunan proposal, koordinasi, perizinan, penjadwalan	Rencana pelaksanaan dan kesiapan logistik serta SDM
Pelaksanaan	Pembukaan, pengenalan Canva, praktik desain, presentasi hasil	Penguasaan Canva dan penerapan desain poster tematik
Evaluasi & Dokumentasi	Pengisian kuesioner, penyusunan laporan dan dokumentasi	Refleksi, penilaian dampak, dan pelaporan kegiatan

Pendekatan metode workshop seperti ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam pendidikan vokasi, yang menekankan pada praktik langsung, kolaborasi, dan pemecahan masalah berbasis proyek. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, estetika visual, dan keterampilan komunikasi grafis yang mendukung profil lulusan SMK yang adaptif terhadap kebutuhan industri kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan workshop desain digital menggunakan Canva yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tondano berhasil melibatkan 26 siswa dari berbagai program keahlian, mencerminkan keragaman latar belakang dan potensi siswa dalam hal kreativitas visual. Secara umum, partisipasi aktif peserta dalam seluruh rangkaian pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media digital dalam pengembangan keterampilan visual. Hasil observasi selama kegiatan, yang didukung oleh dokumentasi visual dan evaluasi pasca pelatihan, memperlihatkan bahwa mayoritas peserta mampu menunjukkan perkembangan signifikan dalam

Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano, Sasra Sugeha, Andra Christine Tombokan, Elisabet Angelina Walewangko, Kesmeralda Wiwin, Derel Filandy Kaunang, Vivian Eleonara Regar, Rosiah Juliati Pulukadang

pemahaman dan penerapan prinsip dasar desain grafis, khususnya dalam konteks pembuatan poster digital.

Sebanyak 24 dari 26 siswa, yang mewakili 92% dari total peserta, berhasil menyelesaikan proyek desain poster bertema “Penerimaan Siswa Baru Tahun Ajaran 2025/2026” dengan tingkat kualitas yang memenuhi standar dasar desain grafis. Pencapaian ini dinilai berdasarkan beberapa kriteria, antara lain kesesuaian pesan dengan visual yang ditampilkan, konsistensi dalam pemilihan warna dan tata letak, serta penggunaan tipografi yang memperkuat daya tarik dan keterbacaan pesan. Pencapaian peserta ini menguatkan temuan Wulandari (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual dan memperkuat aspek estetika dalam penyampaian informasi. Dalam konteks pelatihan ini, siswa tidak hanya mampu mengikuti alur pembelajaran, tetapi juga menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan elemen desain dengan pesan promosi yang kontekstual.

Secara kualitatif, beberapa hasil karya siswa menonjol dalam hal pemahaman visual yang matang dan inovatif. Dalam beberapa poster, peserta berhasil menciptakan komposisi desain yang harmonis, memadukan antara ilustrasi, teks, dan warna dengan mempertimbangkan kesan emosional dan fungsi informatif. Elemen seperti pemilihan warna yang sesuai dengan citra institusi, penggunaan ruang negatif yang efektif, serta pengaturan hierarki visual melalui ukuran dan gaya tipografi, menjadi indikator ketercapaian pembelajaran yang tinggi. Kualitas tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain sebagaimana disebutkan oleh Handayani dan Yusuf (2020), yaitu keterpaduan elemen visual dalam mendukung komunikasi yang efektif dan menarik.

Dua peserta lainnya belum dapat menyelesaikan proyek secara penuh karena kendala teknis, seperti keterbatasan penguasaan perangkat dan masalah koneksi internet. Kedua peserta ini hanya mampu menyelesaikan sekitar 60% dari tugas yang diberikan. Namun demikian, keterlibatan mereka tetap memberikan gambaran tentang proses belajar yang aktif, di mana meskipun hasil akhirnya belum optimal, terdapat indikasi penguasaan konsep dasar yang mulai berkembang. Kondisi ini menyoroti pentingnya dukungan infrastruktur dan kesiapan perangkat dalam menunjang efektivitas pelatihan digital di lingkungan sekolah vokasi. Selain itu, hasil ini juga mendukung temuan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu diimbangi dengan pelatihan dan fasilitasi yang memadai untuk semua peserta (Handayani & Yusuf, 2020).

Dari sisi partisipasi dan keterlibatan, dinamika pelatihan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya digital. Fasilitator memberikan umpan balik yang konsisten terhadap proses dan produk yang dihasilkan siswa, baik dalam bentuk komentar langsung selama praktik maupun dalam diskusi kelompok setelah sesi presentasi. Interaksi ini mendorong siswa untuk lebih reflektif terhadap proses desain yang mereka jalani, termasuk bagaimana memilih elemen visual yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Fasilitator mencatat bahwa sebagian besar siswa yang awalnya belum terbiasa dengan platform Canva, pada akhir sesi mampu menggunakan fitur-fiturnya secara mandiri, seperti drag-and-drop elemen visual, penggunaan filter dan animasi, serta pengaturan komposisi desain.

Peningkatan keterampilan desain ini juga tercermin dari hasil presentasi karya siswa yang berlangsung pada akhir sesi praktik. Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk memaparkan hasil desain mereka, menjelaskan pilihan desain yang diambil, serta menerima tanggapan dari fasilitator dan rekan-rekan sejawat. Aktivitas ini berfungsi ganda: sebagai evaluasi informal terhadap hasil belajar, dan sebagai latihan komunikasi visual dan verbal yang memperkuat rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan gagasan kreatif mereka. Proses ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga dengan keterampilan lunak seperti berpikir kritis, kerja sama tim, dan komunikasi efektif.

Untuk mendukung analisis hasil, Tabel 2 berikut disajikan untuk merangkum tingkat ketercapaian proyek desain berdasarkan kategori keberhasilan peserta.

Tabel 2. Tingkat Penyelesaian Proyek Desain Poster oleh Peserta Pelatihan

Kategori Penyelesaian	Jumlah Peserta	Persentase (%)
Selesai 100% (kriteria baik)	24	92%
Selesai 60% (kriteria cukup)	2	8%
Tidak menyelesaikan	0	0%

Catatan: Penilaian berdasarkan pencapaian terhadap rubrik desain (pesan visual, tata letak, warna, tipografi, dan kreativitas).

Lebih lanjut, Gambar 2 menyajikan dokumentasi visual dari hasil desain siswa yang terpilih untuk ditampilkan sebagai representasi keberhasilan pelatihan. Dokumentasi ini memperlihatkan variasi pendekatan visual yang digunakan siswa dalam mendesain poster, mulai dari penggunaan ilustrasi digital, kombinasi warna yang ekspresif, hingga pendekatan minimalis yang elegan namun informatif. Visualisasi ini penting tidak hanya sebagai arsip dokumenter, tetapi juga sebagai bahan refleksi dan inspirasi untuk pelatihan selanjutnya.



Gambar 2. Contoh Hasil Desain Poster Siswa Menggunakan Canva

Selain pengukuran kinerja berbasis produk, pelatihan ini juga menghasilkan data reflektif dari kuesioner evaluasi yang diisi oleh peserta pada akhir kegiatan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva dan menyatakan ketertarikan untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar lainnya, baik untuk tugas presentasi maupun proyek multimedia. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan untuk mengeksplorasi lebih lanjut dunia desain grafis sebagai pilihan karier di masa depan. Hal ini mendukung pernyataan Wulandari (2021) bahwa pembelajaran berbasis media digital dapat memantik minat dan orientasi karier siswa, khususnya dalam bidang industri kreatif dan teknologi visual.

Untuk melengkapi penjabaran hasil kegiatan, berikut ini disisipkan dokumentasi visual yang menggambarkan suasana pelaksanaan workshop desain digital menggunakan Canva di SMK Negeri 2 Tondano.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Workshop Canva di SMK Negeri 2 Tondano

Gambar 3 menampilkan suasana pelaksanaan pelatihan mulai dari sesi pembukaan hingga praktik langsung pembuatan desain poster oleh peserta. Tampak dalam dokumentasi tersebut para siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti arahan fasilitator, baik saat pengenalan fitur aplikasi Canva maupun saat

Peningkatan Kompetensi Visual Siswa Melalui Desain Digital Canva Di SMK Negeri 2 Tondano, Sasra Sugeha, Andra Christine Tombokan, Elisabet Angelina Walewangko, Kesmeralda Wiwin, Derel Filandy Kaunang, Vivian Eleonara Regar, Rosiah Juliati Pulukadang

mengerjakan proyek desain mereka secara mandiri dan berkelompok. Kehadiran tim pelaksana yang secara langsung membimbing peserta juga memperlihatkan adanya pendekatan pembelajaran yang responsif dan partisipatif. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan suasana belajar yang kolaboratif, tetapi juga mendorong interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta, yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip desain grafis. Dokumentasi ini memperkuat temuan bahwa workshop berhasil menciptakan ekosistem belajar yang positif dan adaptif terhadap teknologi digital.

Secara umum, pelaksanaan pelatihan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kompetensi visual siswa melalui pendekatan yang praktis, kontekstual, dan berbasis teknologi. Respon positif dari peserta, guru pendamping, dan narasumber memberikan sinyal kuat akan pentingnya replikasi dan penguatan program serupa di masa mendatang, terutama dalam menjawab tantangan kurikulum vokasional yang berbasis proyek dan industri. Integrasi platform seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran memberikan alternatif yang realistis dan efektif untuk membekali siswa SMK dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan mendatang.

Pembahasan

Pelatihan desain digital menggunakan Canva yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tondano menghadirkan sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21. Dalam konteks pendidikan vokasional, pelatihan ini mencerminkan pergeseran paradigma dari metode instruksional tradisional ke arah pembelajaran berbasis proyek digital yang lebih partisipatif dan kontekstual. Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti Canva mampu menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kompetensi visual siswa SMK, terutama dalam ranah desain grafis dasar.

Sejalan dengan pernyataan Wulandari (2021), penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan peluang untuk mengekspresikan ide dan konsep melalui bentuk visual yang kreatif dan komunikatif. Platform ini, dengan tampilan antarmuka yang intuitif dan alat desain yang user-friendly, menjadi media pembelajaran yang inklusif bahkan bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Temuan ini menegaskan argumen Handayani dan Yusuf (2020) bahwa kemudahan akses terhadap alat desain modern berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi dan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya visual yang bermakna. Dalam pelatihan ini, 92% peserta berhasil menyelesaikan proyek desain poster dengan standar kualitas yang baik (lihat Tabel 2), menunjukkan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran visual.

Penggunaan Canva dalam pelatihan ini memperlihatkan beberapa dimensi penting dalam pengembangan visual literacy siswa. Visual literacy, menurut Avgerinou dan Ericson (1997), adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan elemen visual dalam menyampaikan makna. Dalam konteks ini, peserta tidak hanya mempelajari fungsi teknis Canva, tetapi juga diberi ruang untuk mengasah kemampuan berpikir visual, memahami simbol dan warna, serta membangun narasi grafis yang mendukung penyampaian pesan. Hasil karya siswa dalam Gambar 2 menunjukkan bahwa mereka telah mampu memadukan elemen visual seperti tipografi, ikonografi, dan layout secara harmonis untuk membentuk pesan yang kuat dan komunikatif. Hal ini mencerminkan keberhasilan pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemikiran kritis.

Lebih lanjut, dokumentasi kegiatan seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 3 memperlihatkan suasana pembelajaran yang aktif, inklusif, dan berorientasi pada praktik langsung. Situasi ini memberikan bukti empirik bahwa pendekatan pelatihan berbasis proyek mendorong keterlibatan peserta dalam proses belajar secara bermakna. Pelibatan siswa secara langsung dalam proyek desain nyata berfungsi sebagai bentuk penilaian otentik (authentic assessment) yang dinilai lebih relevan untuk pendidikan vokasional (Gulikers, Bastiaens, & Kirschner, 2004). Selain itu, pelatihan ini memfasilitasi pengembangan keterampilan lunak seperti kerja sama tim, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap tugas, yang semuanya merupakan kompetensi penting dalam dunia kerja digital masa kini.

Interaksi antara peserta dan fasilitator selama sesi pelatihan juga memperlihatkan pentingnya pendampingan yang responsif. Peran guru pamong dalam menjembatani komunikasi antara peserta dan narasumber terbukti efektif dalam menjaga alur pembelajaran tetap kondusif. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan pihak sekolah sebagai mitra aktif dalam program pengabdian masyarakat memberikan nilai tambah dalam keberhasilan program pelatihan. Hal ini sejalan dengan temuan Ryan et al. (2011), yang menyatakan bahwa keterlibatan sekolah secara aktif dalam program

pelatihan eksternal dapat meningkatkan relevansi dan keberlanjutan hasil belajar siswa. Dalam konteks pengabdian ini, sinergi antara pihak kampus dan sekolah menjadi wujud konkret implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, sekaligus memperkuat jejaring kolaboratif yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Namun demikian, sebagaimana disoroti dalam hasil kegiatan, terdapat tantangan yang mengemuka, terutama terkait akses terhadap infrastruktur digital. Sebagian kecil peserta menghadapi kendala dalam menyelesaikan proyek karena keterbatasan perangkat atau konektivitas internet. Kendala ini menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan digital tidak hanya bergantung pada kualitas materi dan fasilitator, tetapi juga pada kesiapan teknologis peserta. Hal ini menegaskan pentingnya dukungan sistemik dari sekolah untuk menyediakan fasilitas yang memadai dan merata kepada semua siswa. Menurut Warschauer (2004), ketimpangan akses terhadap teknologi (*digital divide*) dapat menjadi hambatan utama dalam pembelajaran digital, sehingga intervensi kebijakan dan teknis menjadi penting untuk menjamin inklusivitas.

Salah satu kekuatan utama dari pelatihan ini adalah fleksibilitas pendekatannya yang memungkinkan siswa untuk bereksplorasi secara mandiri. Pembelajaran berbasis eksplorasi terbukti memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan gaya desain mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Kemandirian ini menjadi aspek penting dalam pengembangan *lifelong learning*, yang merupakan orientasi penting dalam pendidikan vokasional modern. Siswa tidak hanya belajar bagaimana menggunakan Canva, tetapi juga belajar bagaimana belajar—sebuah keterampilan metakognitif yang sangat dibutuhkan di era digital. Sebagaimana disampaikan oleh Siemens (2005) dalam teori konektivisme, pembelajaran yang efektif dalam dunia digital adalah pembelajaran yang bersifat terdistribusi, terbuka, dan berpusat pada peserta didik. Pelatihan ini mencerminkan nilai-nilai tersebut, di mana peserta diberi akses terhadap sumber daya terbuka, ruang untuk bereksperimen, dan pendampingan yang adaptif.

Terkait dengan konten pelatihan, keberhasilan siswa dalam menyusun desain poster yang komunikatif dan estetis memperlihatkan bahwa mereka tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kreatifnya. Hal ini penting dalam pendidikan berbasis kompetensi, di mana penguasaan keterampilan melampaui sekadar output produk. Poster yang dihasilkan siswa menunjukkan pemahaman terhadap prinsip desain dasar seperti kontras, keselarasan, keseimbangan, dan hierarki visual. Proyek yang dikembangkan juga mengindikasikan pemahaman siswa terhadap konteks sosial pendidikan, yaitu bagaimana menyusun pesan yang mampu menarik calon siswa baru. Dalam hal ini, pelatihan telah berhasil menggabungkan pembelajaran teknis dengan penguatan pemahaman kontekstual.

Implikasi lain dari pelatihan ini adalah potensi adopsi Canva dalam kegiatan pembelajaran lintas mata pelajaran di SMK. Meskipun pelatihan ini berfokus pada kompetensi visual, kemampuan menggunakan Canva dapat diterapkan dalam tugas-tugas lain seperti presentasi proyek kewirausahaan, penyusunan laporan praktikum, atau promosi produk dalam simulasi bisnis. Hal ini memperkuat argumen bahwa penguasaan media desain digital merupakan kompetensi transdisipliner yang perlu dimiliki oleh semua siswa SMK. Menurut Redecker et al. (2011), literasi digital yang dikembangkan melalui media pembelajaran seperti Canva mendukung penguatan *transversal skills* yang relevan di era transformasi digital.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bagaimana pendekatan pengabdian masyarakat dapat berfungsi sebagai ruang eksperimental dalam pengembangan inovasi pendidikan. Berbeda dengan kegiatan belajar rutin yang terikat pada kurikulum formal, pengabdian masyarakat memungkinkan fleksibilitas metodologi, penyesuaian materi sesuai kebutuhan lokal, serta penciptaan ruang belajar nonformal yang lebih adaptif. Dalam hal ini, pelatihan desain digital bukan hanya sekadar kegiatan transfer pengetahuan, melainkan sebuah upaya transformasi pendekatan belajar melalui integrasi teknologi secara strategis dan reflektif. Hal ini juga relevan dengan gagasan Freire (1970) tentang pendidikan sebagai proses pembebasan, di mana peserta didik diajak untuk menjadi subjek aktif dalam membentuk makna dan realitasnya melalui media yang akrab dan relevan dengan kehidupan mereka.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, pelatihan desain digital menggunakan Canva dapat dipandang sebagai model praktik baik dalam penguatan pembelajaran vokasional berbasis teknologi. Keberhasilannya tidak hanya terletak pada tercapainya keterampilan teknis, tetapi juga pada terbangunnya suasana belajar yang memberdayakan, partisipatif, dan kontekstual. Kegiatan ini mengilustrasikan bahwa ketika media digital digunakan secara tepat dan terarah, potensi siswa dapat

dioptimalkan, serta hubungan antara sekolah dan perguruan tinggi dapat diperkuat dalam semangat kolaborasi untuk membentuk ekosistem pendidikan yang lebih adaptif terhadap tantangan era digital

SIMPULAN

Pelatihan desain digital menggunakan Canva di SMK Negeri 2 Tondano berhasil meningkatkan kompetensi visual siswa melalui pendekatan berbasis proyek yang partisipatif dan kontekstual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta (92%) mampu menyelesaikan proyek desain poster dengan kualitas yang baik, mencerminkan pemahaman terhadap prinsip desain grafis seperti tata letak, tipografi, dan warna. Selain keberhasilan teknis, pelatihan ini juga mendorong peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif dan estetis.

Temuan ini menguatkan literatur sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, efektif dalam membangun kemampuan visual literacy dan keterampilan digital siswa. Pelatihan ini juga menegaskan bahwa pembelajaran desain tidak lagi memerlukan perangkat lunak kompleks, melainkan dapat diakses melalui platform daring yang ramah pengguna. Peran fasilitator, guru pamong, dan sinergi kelembagaan turut menjadi faktor kunci dalam keberhasilan kegiatan, menunjukkan pentingnya kolaborasi dalam menciptakan ekosistem belajar yang suportif.

Kontribusi utama dari kegiatan ini terletak pada penerapan praktik baik pengembangan keterampilan abad ke-21 dalam pendidikan vokasional berbasis teknologi. Studi ini memperluas pemahaman tentang bagaimana Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat pedagogis yang memberdayakan. Ke depan, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari integrasi Canva dalam kurikulum reguler serta efektivitas strategi pendampingan diferensial untuk siswa dengan kemampuan teknologi yang beragam.

REFERENSI

- Avgerinou, M. D., & Ericson, J. (1997). A review of the concept of visual literacy. *British Journal of Educational Technology*, 28(4), 280–291. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00035>
- Domu, I., & Mangelep, N. O. (2019, November). Developing of mathematical learning devices based on the local wisdom of the Bolaang Mongondow for elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012135). IOP Publishing.
- Domu, I., & Mangelep, N. O. (2020, November). The Development of Students' Learning Material on Arithmetic Sequence Using PMRI Approach. In *International Joint Conference on Science and Engineering (IJCSE 2020)* (pp. 426-432). Atlantis Press.
- Domu, I., Pinontoan, K. F., & Mangelep, N. O. (2023). Problem-Based Learning in the Online Flipped Classroom: Its Impact on Statistical Literacy Skills. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 336-343.
- Domu, I., Regar, V. E., Kumesan, S., Mangelep, N. O., & Manurung, O. (2023). Did the Teacher Ask the Right Questions? An Analysis of Teacher Asking Ability in Stimulating Students' Mathematical Literacy. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 23(5).
- Domu, I., & Mangelep, N. O. (2023, December). Developing mathematical literacy problems based on the local wisdom of the Tempang community on the topic of space and shape. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2621, No. 1). AIP Publishing.
- Domu, I., & Mangelep, N. O. (2024). Optimizing Elementary Teachers'ability In Designing Realistic And Ict-Based Mathematics Learning. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 3900-3906.
- Domu, I., & Mangelep, N. O. (2024). Factors That Influence Students' Ability To Solve Mathematics Story Problems. *International Journal of Mathematics and Science Education*, 1(3), 01-09.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Continuum.
- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2004). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67–86. <https://doi.org/10.1007/BF02504676>
- Handayani, R., & Yusuf, M. (2020). Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan desain grafis peserta didik SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 114–123. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.30251>

- Judijanto, L., Manu, C. M. A., Sitopu, J. W., Mangelep, N. O., & Hardiansyah, A. (2024). The impact of mathematics in science and technology development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 451-458.
- Kalengkongan, L. N., Regar, V. E., & Mangelep, N. O. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pokok bahasan program linear berdasarkan prosedur Newman. *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi dan Kolaborasi*, 2(2), 31-38.
- Kumesan, S., Mandolang, E., Supit, P. H., Monoarfa, J. F., & Mangelep, N. O. (2023). Students' mathematical problem-solving process in solving story problems on SPLDV material. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 681-689.
- Lohonauman, R. D., Domu, I., Regar, V. E., & Mangelep, N. O. (2023). Implementation of the TAI type cooperative learning model in mathematics learning SPLDV material. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 347-355.
- Manaming, R., Domu, I., & Mangelep, N. O. (2018). Penerapan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap hasil belajar siswa materi bentuk aljabar. *JSME (Jurnal Sains, Matematika & Edukasi)*, 5(2), 163-166.
- Mangelep, N. O. (2015). Pengembangan soal pemecahan masalah dengan strategi finding a pattern. *Konferensi Nasional Pendidikan Matematika-VI, (KNPM6, Prosiding)*, 104-112.
- Mangelep, N. O., Mahniar, A., Nurwijayanti, K., Yullah, A. S., & Lahunduitan, L. O. (2024). Pendekatan analisis terhadap kesulitan siswa dalam menghadapi soal matematika dengan pemahaman koneksi materi trigonometri. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4358-4366.
- Mangelep, N. O., Pongoh, F. M., Sulistyaningsih, M., Mandolang, E., & Mahniar, A. (2024). Social arithmetic learning design using the sociodrama method with the PMRI approach. *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi dan Kolaborasi*, 5(2).
- Mangelep, N. O., Runtu, P. V., Rumintjap, F. O., Tarusu, D. T., & Kambey, A. N. (2025). Improving the quality of research and publications in Scopus journals for lecturers and students. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 985-990.
- Redecker, C., Ala-Mutka, K., Bacigalupo, M., Ferrari, A., & Punie, Y. (2011). *The Future of Learning: Preparing for Change*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Runtu, P. V. J., Pulukadang, R. J., Mangelep, N. O., Sulistyaningsih, M., & Sambuaga, O. T. (2023). Student's mathematical literacy: A study from the perspective of ethnomathematics context in North Sulawesi Indonesia. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(3), 57-65.
- Ryan, R. M., Deci, E. L., & Grolnick, W. S. (2011). The significance of autonomy and supportive teacher-student relationships for student motivation. In D. M. McInerney, R. A. Walker, & G. A. Liem (Eds.), *Sociocultural theories of learning and motivation: Looking back, looking forward* (pp. 225-240). Information Age Publishing.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Sulistyaningsih, M., & Mangelep, N. O. (2019). Pembelajaran Arias dengan Setting Kooperatif dalam Pembelajaran Geometri Analitik Bidang. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK)*, 2(2), 51-54.
- Sulistyaningsih, M., Mangelep, N. O., & Kaunang, D. F. (2022). Efektivitas Penggunaan E-Learning Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Posing. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 105-114.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.
- Wulandari, D. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45-53. <https://doi.org/10.21009/jtpp.v9i1.23456>