

Pelatihan Desain Presentasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Siswa SMK Multicomp Depok

Putri Ayu Purwanta¹, Indah Permata Yanda², Ade Irma Rizmayanti^{3*}, Yazid Adli Kamil⁴

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka Raya No.58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Indonesia

email korespondensi: ade.irma.r@gmail.com

Submit: 25-02-2026 | Revisi: 20-04-2026 | Terima: 30-04-2026 | Terbit Online: 06-05-2026

Abstrak

Kemajuan teknologi industri menuntut lulusan SMK memiliki kemampuan literasi digital dan kretaitvas yang tinggi. Di SMK Multicomp Depok, meskipun fasilitas teknologi tersedia, pemanfaatannya belum optimal karena siswa masih terbatas pada Power Point dan belum menguasai platform desain modern. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa SMK Multicomp Depok melalui pelatihan desain presentasi berbasis canva. Kegiatan dilaksanakan pada 19 Januari 2026 dengan melibatkan 30 siswa perwakilan kelas 10,11 dan 12 menggunakan metode pelatihan partisipatif yang mencakup ceramah interaktif, demonstrasi langsung dan praktik mandiri. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan dan penilaian hasil desain sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan 83% peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri dan 90% peserta berhasil menghasilkan desain slide presentasi kreatif yang memenuhi prinsip desain visual. Kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital kemampuan desain presentasi siswa, sekaligus membuktikan bahwa pelatihan berbasis teknologi Canva efektif sebagai strategi pemberdayaan literasi digital di SMK.

Kata Kunci: Literasi digital; Keterampilan desain presentasi; Teknologi desain digital; Presentasi kreatif

Abstract

Advances in industrial technology require vocational high school graduates to possess high digital literacy and creativity skills. At SMK Multicomp Depok, although technological facilities are available, their utilization is not optimal because students are still limited to PowerPoint and have not mastered modern design platforms. The purpose of this community service activity is to improve the creativity and digital literacy of SMK Multicomp Depok students through Canva-based presentation design training. The activity was carried out on January 19, 2026, involving 30 students representing grades 10, 11, and 12 using a participatory training method that included interactive lectures, live demonstrations, and independent practice. Evaluation was carried out through observation and assessment of design results before and after the training. The results of the activity showed a significant increase in 83% of participants being able to operate Canva independently and 90% of participants successfully producing creative presentation slide designs that meet visual design principles. This activity successfully improved digital literacy in students' presentation design skills, while also proving that Canva technology-based training is effective as a digital literacy empowerment strategy in vocational high schools.

Keywords: Digital literacy; Presentation design skills; Digital design technology; Creative presentation

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi menuntut kreativitas dan literasi digital dari siswa sekolah menengah kejuruan, khususnya dalam desain visual (Monoarfa, M., & Haling, 2021). Untuk meningkatkan kualitas lulusan dibutuhkan kerjasama yang baik antara pemerintah,sekolah,kemitraan dengan dunia industri,kompetensi guru, orangtua dan siswa itu sendiri (Fajriani, 2025). Di SMK Multicomp Depok, siswa masih terbatas dalam menggunakan PowerPoint dan kurang mahir dalam platform desain modern seperti Canva, meskipun fasilitasnya memadai. Lebih lanjut, guru dituntut untuk memiliki kemahiran dalam menggunakan teknologi guna memfasilitasi interaksi antara mereka dan para siswa dalam proses pembelajaran (Fajriani, 2025).

Oleh karena itu, penguatan keterampilan siswa dan guru diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran dan memastikan lulusan kompetitif sesuai dengan kebutuhan industri (Alamsyah, 2024). Perubahan struktur dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta duberlakukannya era global



menuntut Lembaga Pendidikan untuk benar benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat (Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, 2020).

Para mitra menghadapi beberapa tantangan utama, termasuk rendahnya kreativitas presentasi siswa, literasi digital yang kurang optimal, dan kurangnya pelatihan terstruktur dalam desain digital, khususnya dalam penggunaan Canva. Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan literasi digital (Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, 2022)(Friadi, J., Putra Yani, D., Fuad, A., Fitrah Risky Prasetya, M., & Kunci, 2024), belum ada intervensi terstruktur yang spesifik menasar siswa SMK dengan pendekatan pelatihan partisipatif disertai dengan evaluasi terukur. Kesenjangan ini menjadi dasar bagi tim abdimas untuk merancang program pelatihan yang tidak hanya praktis, tetapi juga dapat diukur dampaknya secara kuantitatif (Yanda, Indah Permata. & Purwanta, 2025). Oleh karena itu siswa perlu diarahkan berupa kegiatan positif untuk pemanfaatan teknologi informasi yang dapat mendukung kreativitas dan meningkat kompetensi siswa dan siswi disekolah sehingga mampu menghasilkan karya yang bermanfaat (Friadi, J., Putra Yani, D., Fuad, A., Fitrah Risky Prasetya, M., & Kunci, 2024).

Tim pengabdian masyarakat, bersama dengan mitra, melaksanakan pelatihan desain presentasi berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa di SMK Multicom Depok. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis dan visual yang relevan dengan kebutuhan industri, sekaligus memberdayakan guru untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran mereka. Program ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan menghasilkan lulusan yang siap bersaing di tempat kerja berbasis kreativitas dan teknologi. Tim abdimas melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi SMK Multicom Depok dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pelatihan intensif dan edukasi melalui Kreativitas dan Literasi Digital Siswa SMK Multicom Depok.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru, orisinal, dan bernilai. Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas siswa sangat penting sebagai bagian dari kompetensi abad 21 yang mendukung berpikir kritis dan pemecahan masalah (Robinson, 2011). Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, komunikasi, dan jaringan informasi secara efektif, serta memahami dan mengelola konten digital secara kritis dan kreatif (Eshet-alkalai, 2004). Seiring dengan makin maraknya teknologi digital dimasyarakat, literasi digital telah menjadi ketrampilan penting yang harus dimiliki individu (Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, 2022). Kemampuan literasi digital yang baik akan membantu seseorang untuk beradaptasi dengan perubahan yang terus menerus dalam dunia teknologi dan meningkatkan kesempatan untuk sukses dalam bidang yang terkait dengan Teknologi informasi dan komunikasi (Suhartini, C., Setiawan, I., & Darsih, 2024). Literasi digital meliputi kemampuan menggunakan perangkat lunak dan aplikasi digital serta memahami konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, 2022). Di era digital, literasi digital menjadi keterampilan dasar yang penting agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan produktif dalam dunia pendidikan dan kerja.

Desain presentasi yang efektif menggabungkan elemen visual, teks, dan komunikasi verbal untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik (Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, 2022). Presentasi yang baik perlu memperhatikan prinsip desain grafis seperti keseimbangan, kontras, proporsi, dan konsistensi agar mudah dipahami audiens (Rohmawati, 2020). Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan bahkan bagi pemula (Wijaya, Novan., Irsyad, Hafis., Taqwiym, 2022). Penggunaan aplikasi berbasis online seperti Canva memudahkan pembuatan presentasi melalui template siap pakai dan fitur yang mendukung kreativitas pengguna.

Pelatihan teknologi digital berperan penting dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa. Melalui pelatihan praktik langsung, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teori tetapi juga keterampilan aplikatif yang dapat langsung diterapkan (Salas, E., Tannenbaum, S. I., Kraiger, K., & Smith-Jentsch, 2012). Pelatihan menggunakan platform Canva memungkinkan siswa belajar secara interaktif serta mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, termasuk literasi digital dan kreativitas yang menjadi modal utama di era industri 4.0 (Fajriani, 2025). Penguatan materi desain dan presentasi digital di SMK penting untuk meningkatkan daya saing lulusan di dunia kerja. Pelatihan desain presentasi berbasis Canva menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan desain visual yang praktis dan relevan sebagai persiapan menghadapi pembelajaran dan dunia kerja digital.

2. Metode

Pada kegiatan abdimas ini menggunakan metode pendekatan dan penerapan IPTEK yaitu Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan berbasis partisipatif dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung dan praktik mandiri. Fokus utama sebagai penerapan IPTEK pada kegiatan ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital pada siswa/i

SMK Multicomp Depok. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya (Monoarfa, M., & Haling, 2021). Untuk mengukur keberhasilan kegiatan digunakan instrument evaluasi berupa: (1) Lembar observasi partisipasi peserta selama pelatihan berlangsung, dan (2) penilaian hasil desain slide presentasi yang dibuat oleh masing-masing peserta. Indikator keberhasilan pelatihan ditetapkan sebagai berikut: minimal 75% peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Canva secara mandiri, dan minimal 70% peserta mampu menghasilkan desain slide yang memenuhi prinsip dasar desain visual (keseimbangan, kontras, tipografi dan konsistensi warna). Desain Evaluasi digunakan adalah pre post assessment, dimana kemampuan peserta diukur sebelum dan sesudah pelatihan demonstrasi singkat dan penilaian produk desain akhir untuk melihat peningkatan yang terukur (Monoarfa, M., & Haling, 2021; Fajriani, 2025). Dan juga metode partisipasi mitra dalam pelaksanaan program seperti koordinasi peserta pelatihan, penyediaan fasilitas pelatihan, kesiapan alat dan perangkat, pelaporan dan monitoring (Mayer, 2009).

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan tahap pendahuluan melalui penandatanganan kerja sama dan survei kebutuhan mitra di SMK Multicomp Depok. Proses kerja sama dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah pada 10 Oktober 2025 untuk menyepakati waktu, lokasi, dan materi kegiatan. Selanjutnya, survei kebutuhan pada 17 November 2025 menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa masih belum optimal serta masih terbatas dalam penggunaan tools desain untuk membuat presentasi yang menarik.

Kegiatan yang dilakukan berikutnya merupakan persiapan dalam melakukan abdimas yaitu:

3.1 Analisis Kebutuhan Mitra

Hasil survei menunjukkan bahwa literasi digital siswa masih belum merata dan sebagian besar belum menguasai penggunaan Canva. Meskipun fasilitas komputer dan internet sudah tersedia, pemanfaatan teknologi desain digital belum optimal. Guru dan siswa masih memerlukan pelatihan praktis agar mampu mengintegrasikan teknologi, khususnya Canva, dalam pembuatan presentasi yang menarik. Hasil analisis ini menjadi dasar penyusunan program pelatihan literasi digital dan desain presentasi kreatif.

3.2 Penyusunan Materi Pelatihan

Materi pelatihan disusun meliputi pengenalan literasi digital, pentingnya desain visual dalam presentasi, prinsip dasar pembuatan slide yang efektif, serta pelatihan penggunaan Canva melalui praktik langsung seperti pembuatan slide presentasi, kuis interaktif, dan pemanfaatan fitur kolaborasi.

Kegiatan selanjutnya merupakan pelaksanaan kegiatan abdimas yang dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2026 di SMK Multicomp Depok, yang diikuti oleh 30 siswa perwakilan kelas 10,11,12 adapun tahapan kegiatan pelaksanaan ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Abdimas

No	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1	Pembukaan	Sambutan dari Kepala Sekolah SMK Multicomp Depok, dan sambutan dari Ketua Tim Pengabdian Masyarakat yang menjelaskan teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan diawali dengan berdoa yang dipimpin oleh Tim Abdimas
2	Pemberian Materi	Pemaparan mengenai pentingnya literasi digital. Penjelasan urgensi keterampilan desain visual. Pemberian materi teknis tentang tips pembuatan slide yang menarik, serta pelatihan intensif desain menggunakan Canva.
3	Pelatihan Canva	Peserta diperkenalkan pada antarmuka aplikasi Canva. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan membuat desain presentasi kreatif secara bertahap dan sederhana.
4	Praktik Mandiri	Peserta diminta untuk membuat desain slide presentasi masing-masing dengan panduan dari tim Abdimas. Dibimbing dalam pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual.
5	Penilaian Desain	Tim Abdimas melakukan review atau penilaian terhadap hasil desain yang dibuat oleh siswa, kemudian memberikan saran dan masukan terhadap hasil desain tersebut.
6	Diskusi	Sesi diskusi dilakukan untuk memberikan masukan serta penilaian antar sesama peserta.
7	Penutupan	Penyampaian hasil kegiatan, dokumentasi, dan rencana keberlanjutan kegiatan kedepannya.

Sumber : Tim Abdimas Universitas Indraprasta PGRI

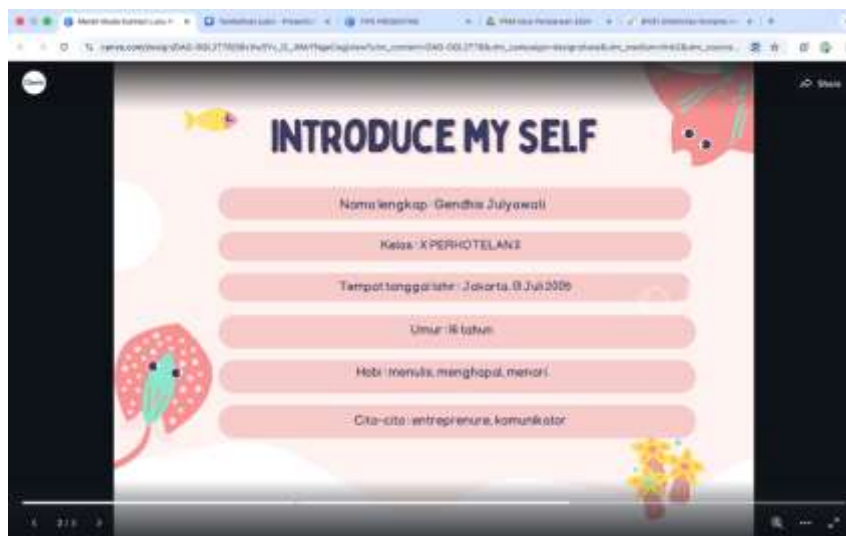
Hasil dari kegiatan ini adalah terciptanya desain slide presentasi yang menarik dan mudah dipahami, dengan tetap memberikan ruang kreatifitas bagi masing-masing peserta. Ilmu yang diperoleh dari pelatihan ini diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, terutama dalam presentasi tugas siswa.

Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan beberapa desain slide presentasi yang dihasilkan dari pelatihan ini.



Sumber : Tim Abdimas Universitas Indraprasta PGRI

Gambar 1. Hasil Desain Slide Presentasi 1



Sumber : Tim Abdimas Universitas Indraprasta PGRI

Gambar 2. Hasil Desain Slide Presentasi 2

Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah evaluasi hasil kegiatan yang dilakukan melalui dua metode yang pertama metode pengamatan langsung berdasarkan pengamatan, peserta tampak antusias dan aktif dalam pelatihan. Mereka mampu mengikuti instruksi dan mengoperasikan aplikasi Canva secara mandiri, meskipun sebagian masih membutuhkan bimbingan. Kedua, penilaian hasil desain; sebanyak 83% peserta (25 dari 30 siswa) berhasil mengoperasikan Canva secara mandiri dan menghasilkan desain slide yang memenuhi prinsip dasar, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Selain itu, 90% peserta menunjukkan kreativitas yang meningkat dengan menghasilkan desain yang lebih beragam dan inovatif dibandingkan karya awal mereka. Hasil ini sejalan dengan temuan John Friadi yang menunjukkan peningkatan kreativitas kompetensi siswa SMK setelah mengikuti pelatihan desain berbasis Canva (Friadi, J., Putra Yani, D., Fuad, A., Fitriah Risky Prasetya, M., & Kunci, 2024), serta sejalan dengan temuan Nurmalina yang membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa (Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, 2022). Dibandingkan penelitian tersebut, kegiatan ini memberikan nilai tambah berupa penggunaan instrument evaluasi terstruktur dan keterlibatan siswa dari tiga tingkat kelas secara bersamaan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan solusi nyata atas kebutuhan mitra dan meningkatkan pemahaman teknis siswa SMK Multicomp Depok.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Multicomp Depok pada 19 Januari 2026 berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Sebanyak 83% peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri dan 90% berhasil mengidentifikasi rendahnya literasi digital dan kemampuan desain presentasi siswa. Kegiatan yang diikuti 30 siswa berlangsung secara partisipatif dengan antusiasme tinggi. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam membuat/menghasilkan desain slide presentasi yang kreatif, sehingga kegiatan, melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Secara ilmiah, temuan ini memperkuat argument bahwa integrasi teknologi desain berbasis cloud ke dalam Pendidikan vokasional dapat menjadi solusi nyata untuk mempersiapkan lulusan yang kompetitif di era industry 4.0. Selain itu, model pelatihan dengan pre-post assessment dapat diadopsi sebagai kerangka evaluasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat serupa. Untuk keberlanjutan program, disarankan: (1) dilakukan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks seperti desain infografis dan materi pemasaran digital, (2) pihak sekolah mengintegrasikan pelatihan Canva ke dalam kurikulum mata pelajaran Informatika, dan (3) penelitian dengan desain eksperimen untuk mengukur dampak jangka Panjang pelatihan terhadap prestasi belajar dan kesiapan kerja siswa.

Referensi

- Alamsyah, A. I. S. (2024). Peran Aplikasi Canva dalam Mendukung UMKM Bersaing di Era Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 2(8), 343. <https://doi.org/https://doi.org/10.52362/jisamar.v8i2.1448>
- Eshet-alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1).
- Fajriani, D. S. U. K. S. (2025). Kompetensi Guru Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Inpres Taeng-Taeng Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 124–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1373>
- Friadi, J., Putra Yani, D., Fuad, A., Fitrah Risky Prasetya, M., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siwa SMK. *Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://doi.org/https://dmi-journals.org/jai/>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasioanal Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Robinson, P. (2011). Task-Based Language Learning. *MI: Language Learning Research Club, University of Michigan*.
- Rohmawati, I. (2020). Desain Grafis : Prinsip-prinsip Dalam Desain. In *Pengantar Desain Grafis* (1st ed., p. 113). Unikom Press.
- Salas, E., Tannenbaum, S. I., Kraiger, K., & Smith-Jentsch, K. A. (2012). The science of training and development in organizations: What matters in practice. *Psychological Science in the Public Interest*, 2(13), 74–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1529100612436661>
- Suhartini, C., Setiawan, I., & Darsih, E. (2024). Pelatihan Literasi Digital: Meningkatkan Kemampuan Remaja Dalam Menghadapi Tantangan Digital di TBM Hipapelnis Desa Kalimanggis Kulon. *KALANDRA*, 4(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i1.357>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Wijaya, Novan., Irsyad, Hafis ., Taqwiyim, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>
- Yanda, Indah Permata. & Purwanta, P. A. (2025). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Etika Komunikasi Bisnis Pada UMKM Kelompok Tani Hutan Rumah Kaum Jayakarta Di Kelurahan Jatinegara Kaum. *BENEFIT: Journal of Business, Economics, and Finance*, 3(2), 625–635. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/benefit.v3i2.1284>