



PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK ISLAM PERMATASARI 2 RUMPIN BOGOR**Oleh****Tukiyat^{1*}, Sajarwo Anggai², Arya Adhyaksa Waskita³, Rafi Mahmud Zain⁴****^{1,2,3,4}Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten 15310****Email: ¹dosen02711@unpam.ac.id, ²sajarwo@gmail.com, ³aawaswkita@gmail.com, ⁴rafizain777@gmail.com**

Article History:*Received: 08-07-2024**Revised: 18-07-2024**Accepted: 22-08-2024***Keywords:***Aplikasi Canva;**Desain Grafis; Literasi Digital; Pelatihan*

Abstract: : Pelatihan desain grafis dengan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor bertujuan meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Program ini mengatasi kendala dalam memahami fitur Canva, mengembangkan ide desain, serta keterbatasan akses perangkat dan internet. Metode pelatihan meliputi pengenalan dasar Canva, demonstrasi praktis, dan kolaborasi. Evaluasi menunjukkan 28,57% peserta berasal dari jurusan multimedia dan 71,43% dari teknik komputer dan jaringan, dengan 57,14% laki-laki dan 42,86% perempuan. Sebanyak 80,95% peserta menilai kegiatan sangat baik, dan 84,29% puas dengan penyampaian materi. Kreativitas peserta meningkat dengan 52,38% menilai peningkatan sangat baik, dan literasi digital mencapai 82,54%. Meski demikian, 9,52% merasa pelatihan belum sepenuhnya menumbuhkan daya inovatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dengan 81,9% dalam pengembangan kreativitas dan 84,76% dalam penilaian materi. Hasil pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan dalam interaksi dan bimbingan. Saran untuk program mendatang mencakup evaluasi berkelanjutan, integrasi Canva ke dalam kurikulum, serta peningkatan aksesibilitas teknologi di sekolah. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi siswa secara individu, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di era digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan faktor penting yang mendorong pertumbuhan dan kemajuan suatu negara. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi faktor utama dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan manajemen. Kemajuan teknologi akhir-akhir ini membawa dampak positif terhadap aksesibilitas, kualitas pembelajaran, dan keadilan sosial (Hidayatullah dkk., 2023). Dengan adanya teknologi, berbagai aktivitas dapat dilakukan dari mana saja, kapan saja, dan di mana saja dengan sangat cepat (Aspi & Syahrani, 2022). Dalam dunia pendidikan, teknologi



memegang peranan yang sangat penting, khususnya dalam pemanfaatan layanan multimedia dan media online dalam proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Namun, penguasaan literasi digital di Indonesia masih tergolong rendah meskipun jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta orang (Bayu, 2020). Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam dunia digital secara efektif. Dengan literasi digital yang kuat, seseorang dapat menavigasi dengan bijak di era informasi modern dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kehidupan pribadi dan profesional mereka. Menurut Suwandi (2023), literasi digital melibatkan kemampuan untuk membuat dan berbagi konten dalam berbagai mode dan bentuk, kolaborasi, dan komunikasi yang efektif, serta pemahaman tentang penggunaan teknologi digital yang tepat. Selain itu, kreativitas merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran, terutama ketika dikaitkan dengan literasi digital. Suryana (2023) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah serta menemukan peluang baru. Kreativitas dalam pembelajaran, terutama dalam desain grafis, dapat dicapai melalui pemanfaatan alat-alat digital yang mendukung pengembangan ide dan inovasi siswa.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa adalah Canva. Canva adalah alat desain grafis yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai konten visual seperti grafis media sosial, poster, dan presentasi. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis mereka tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang kompleks (Sholeh, 2023). Penggunaan Canva dalam pembelajaran di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam pemahaman fitur Canva, pengembangan ide desain, serta keterbatasan akses perangkat dan internet.

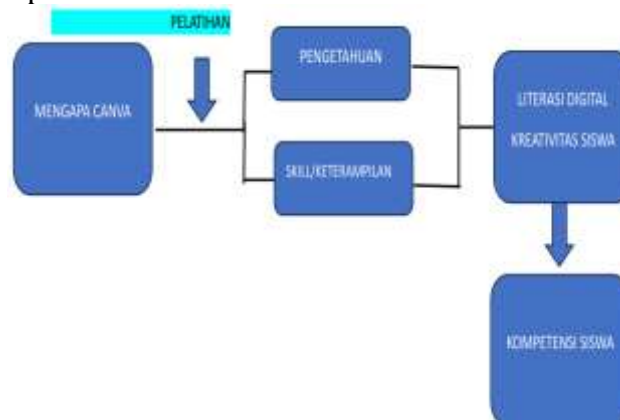
Kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan alat digital seperti Canva telah berhasil meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa (Sari, 2023). Namun, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi secara mendalam bagaimana Canva dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Dalam konteks ini, pembaruan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan pelatihan desain grafis dengan peningkatan literasi digital melalui aplikasi Canva. Pembaruan ini mencakup penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung melalui praktik nyata. Selain itu, program ini juga memanfaatkan evaluasi berkelanjutan untuk menilai efektivitas pelatihan dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta. Integrasi Canva ke dalam kurikulum juga menjadi langkah inovatif yang bertujuan memperkuat kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi individu siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia di era digital.

METODE

Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini memanfaatkan

pendekatan pendidikan dan pemberdayaan untuk meningkatkan keterampilan peserta secara langsung dan praktis. Pendekatan pendidikan dan pemberdayaan adalah metode yang mengintegrasikan dua elemen penting yaitu pendidikan dan pemberdayaan, untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan individu. Secara keseluruhan, metode ini mendukung pengembangan keterampilan praktis sambil memberdayakan peserta untuk menerapkan pengetahuan secara efektif dan percaya diri. Berikut ini adalah gambar kerangka pemikiran dalam pelaksanaan PkM.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran PkM

Gambar 1 menunjukkan kerangka pemikiran dalam pemecahan permasalahan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. Diagram ini menyoroti pentingnya penguasaan teknologi informasi dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital dan kompleks. Canva dipilih sebagai alat utama dalam pelatihan ini karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur yang mendukung kreativitas desain. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat memanfaatkan Canva untuk berbagai proyek desain, meningkatkan kreativitas, dan literasi digital mereka, serta mempersiapkan diri lebih baik untuk tuntutan akademis dan profesional di masa depan.

Metode pelaksanaan PKM (Pendidikan dan Pelatihan Metode) yang digambarkan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu ceramah, praktek, dan diskusi.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan PKM

Tahap pertama, ceramah, berfungsi sebagai pengenalan materi di mana peserta diberikan landasan teori yang dibutuhkan untuk memahami konsep-konsep utama. Dalam sesi ini, instruktur atau fasilitator menyampaikan informasi penting yang akan menjadi dasar



bagi peserta sebelum mereka melangkah ke tahap selanjutnya. Penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur membantu memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang solid sebelum melanjutkan ke praktek.

Setelah sesi ceramah, peserta memasuki tahap praktek, di mana mereka dapat langsung menerapkan teori yang telah dipelajari melalui demonstrasi langsung. Tahap ini memungkinkan peserta untuk mengembangkan keterampilan praktis dan memperdalam pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Praktek diikuti dengan sesi diskusi yang menjadi forum bagi peserta untuk bertukar pikiran, mengajukan pertanyaan, dan memperjelas pemahaman mereka. Diskusi ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan mengkonsolidasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Akhirnya, setelah ketiga tahap ini selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai hasil karya peserta, memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan peserta telah mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan PKM ini.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024 di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor dengan alamat Jl. Raya Sukamanah No.123, Taman Sari, Kec. Rumpin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16350. Secara geografis lokasi kegiatan dapat ditunjukkan pada gambar 3a dan 3b.



Gambar 3a. Lokasi



Gambar 3b. Gedung Sekolah

Secara operasional pelaksanaan pelatihan mencakup ceramah, diskusi, praktik, dan partisipasi aktif. Metode ini dirancang untuk memastikan pemahaman yang baik tentang materi pelatihan dan rangsangan bagi peserta untuk meningkatkan kemampuan desain mereka. Adapun situasi dan suasana selama pelatihan dapat ditunjukkan pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4a: Pembukaan dengan Menyanyikan Lagu Indonesia Raya



Gambar 4b. Suasana Siswa Belajar



Gambar 4c. Foto Bersama Tim PkM, Peserta dan Kepala Sekolah



Gambar 4d. Penyerahan Plakat Kenang-kenangan dalam Pelatihan

Dari gambar 4 di atas, dapat diilustrasikan bahwa pelaksanaan operasional pelatihan melibatkan berbagai metode, termasuk ceramah, diskusi, praktik, dan partisipasi aktif, yang dirancang untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang materi pelatihan serta mendorong peserta untuk meningkatkan keterampilan desain mereka. Secara operasional, pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini mencakup lima kegiatan utama yang terstruktur untuk memastikan efektivitas pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. *Pertama*, Agenda pendahuluan dan pengenalan diisi dengan memperkenalkan konsep dasar Canva dan pentingnya desain grafis sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan media pembelajaran. *Kedua*, demonstrasi dan praktik langsung memfasilitasi peserta dalam menguasai aplikasi Canva melalui bimbingan langsung dari instruktur. *Ketiga*, kolaborasi dan diskusi interaksi antar siswa, mendorong pertukaran ide kreatif. *Keempat*, penilaian hasil dilakukan untuk mengevaluasi karya desain grafis peserta dan kemajuan mereka selama pelatihan. *Kelima*, evaluasi menyeluruh dilakukan untuk menilai efektivitas keseluruhan pelatihan dan mengumpulkan umpan balik yang akan digunakan untuk perbaikan dan rencana tindak lanjut.

Tabel 1. Operasional Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Uraian
1	Pendahuluan dan Pengenalan	Pengantar konsep aplikasi Canva, pentingnya desain grafis, dan bagaimana Canva dapat meningkatkan kreativitas sebagai media pembelajaran.
2	Demonstrasi dan Praktek Langsung	Demonstrasi aplikasi Canva oleh instruktur, praktik langsung oleh peserta, dan bimbingan instruktur.
3	Kolaborasi dan Diskusi	Kolaborasi antar siswa dan diskusi ide kreatif.
4	Penilaian Hasil	Penilaian hasil karya desain grafis dan evaluasi kemajuan siswa selama pelatihan.
5	Evaluasi dan Rencana	Evaluasi menyeluruh untuk menilai efektivitas pelatihan dan umpan balik untuk tindak lanjut dan perbaikan.



HASIL

Pengukuran Peningkatan Pemahaman Canva

Pengukuran peningkatan pemahaman Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor menunjukkan bahwa pelatihan memiliki korelasi positif yang kuat dengan daya kreatif siswa (0,746) dan daya inovatif siswa (0,754), serta korelasi sangat kuat dengan literasi digital mereka (0,840). Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan Canva secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat, fitur, dan teknik Canva untuk menciptakan desain grafis yang kreatif dan inovatif. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang aplikasi ini, siswa dapat mengembangkan ide-ide baru dan meningkatkan keterampilan literasi digital mereka, sehingga menghasilkan karya yang lebih berkualitas dan berdaya saing tinggi. Selain itu, pelatihan ini memungkinkan siswa untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide kreatif mereka melalui media digital. Dengan pelatihan yang terstruktur dan berfokus, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai teknik desain grafis yang dapat diterapkan dalam konteks akademis dan profesional. Pelatihan ini juga memberikan landasan yang kuat bagi siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang.

1) Evaluasi Kegiatan

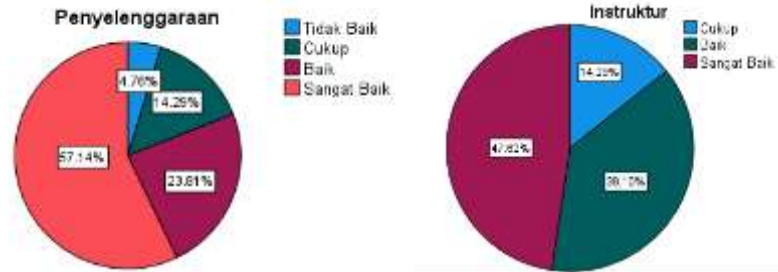
Pelatihan ini diikuti oleh 21 peserta yang terdiri dari 42.86% perempuan dan 57.14% laki-laki, Mayoritas peserta berasal dari jurusan teknik komputer dan jaringan sebanyak 71.43% dan sisanya jurusan multimedia. Evaluasi hasil kuesioner dari pelatihan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor menunjukkan hasil positif, dengan penilaian baik terhadap penyelenggaraan, materi, dan instruktur. Peserta menilai program ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis, literasi digital, dan kreativitas siswa secara keseluruhan.



Gambar 5. Karakteristik Peserta Pelatian

Analisis evaluasi pelaksanaan ditinjau dari aspek penyelenggara dapat dideskripsikan bahwa peserta merasa sangat baik dalam penyelenggaraan PkM ini dengan nilai persepsi sebanyak 57.14% merasa sangat baik. Sebanyak 23.81% menyatakan baik dan hanya 4.76% merasa penyelenggaraan ini kurang baik. Dengan demikian maka secara umum bahwa penyelenggaraan ini sudah dilakukan dengan baik 80.95%. Evaluasi penyelenggaraan dari aspek instruktur menunjukkan bahwa instruktur berhasil menyampaikan materi dengan jelas dan menarik, serta mampu menjawab pertanyaan peserta dengan kompeten dan memberikan bimbingan yang

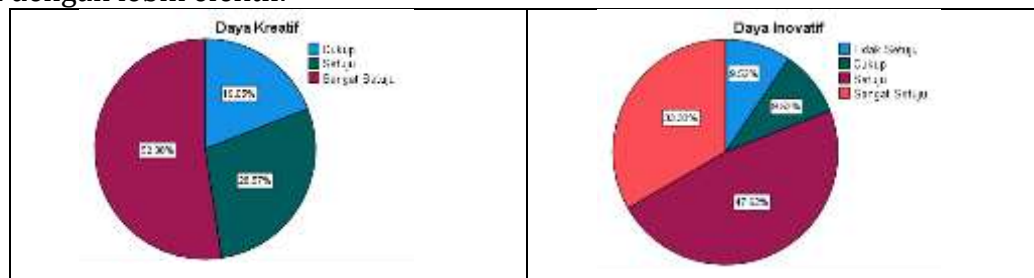
efektif. Hal ini ditunjukkan bahwa peserta menilai instruktur sangat baik sebesar 47.62%, penilaian yang merasa baik sebanyak 38.10 dan penilaian yang merasa cukup ada 14.29%. dari aspek inipeserta pelatihan tidak merasakan ada penilaian yang dibawah cukup atau penilaiannya sebesar 0%.



Gambar 6. Hasil Evaluasi dari aspek Penyelenggaraan dan Instruktur

Pelatihan Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis digital secara signifikan. Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara pelatihan dan peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Korelasi ini menegaskan bahwa pelatihan memiliki dampak besar dalam memperkuat kemampuan siswa dalam menggunakan alat desain digital secara efektif. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai fitur Canva, siswa dapat lebih mudah mengimplementasikan ide desain mereka dan menciptakan hasil yang lebih menarik secara visual.

Evaluasi pelatihan juga menunjukkan peningkatan daya kreatif dan inovatif siswa. Program ini berhasil meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta, dengan banyak siswa melaporkan kemajuan dalam kemampuan mereka untuk mengembangkan ide desain yang orisinal. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan praktis tentang berbagai elemen desain Canva tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif. Keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di industri kreatif dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih efektif.



Gambar 7. Daya Kreatif dan Inovatif

Dari gambar 4.6. dapat dijelaskan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan daya kreatif dengan nilai persepsi sangat baik sebesar 52.38%. penilaian bahwa canva at meningkatkandaya kreat yang menilai setuju sebanyak 28.57% dan yang cukup setuju sebesar 19.05%. dengan demikian maka secara umum peningkatan daya kreatif merupakan dampak positif dari pelatihan canva. Selanjutnya pelatihan canva ini juga dapat menumbuhkembangkan daya inovatif. Peserta yang menilai sangat setuju sebesar 33.33%, peserta yang menilai setuju 47.62% dan yang setuju sebesar 9.52% serta ada sebesar 9.52 % merasa bahwa pelatihan canva ini belum menumbuhkembangkan data invatif bagis siswa



siswi peserta didik. Dengan demikian bagi peserta didik yang meras kurang menimbulkan daya inovatif perlu ditundaklanjuti agar dapat terbuka pola pikir dan cara pandang dalam menghadapi era milenail industri 4.0.

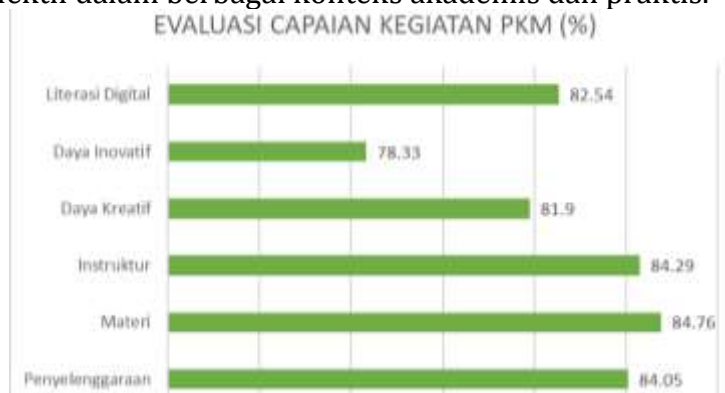
Evaluasi pelatihan dari aspek literasi digital bahwa pelatihan canva dapat meningkatkan literasi digital peserta, dengan banyak siswa yang melaporkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Canva. Evaluasi dari aspek literasi digital menunjukkan bahwa program pelatihan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi, khususnya dalam desain grafis. Hasil evaluasi juga mencerminkan bahwa sebesar 42.86% sangat setuju bahwa peatihan canva dapat meningkatkan literasi digital, sebesar 33.33% menyatakan setuju dan sebesar 19.05 % menyatakan cukup setuju serta hanya sebesar 4.76% menyatakan tidak setuju. Distribusi persebanran yang menilai persepsi bahwa pelatihan canva dapt meningkatkan literasi digital dapat ditunjukkan pada gambar



Gambar 8. Literasi Digital

Evaluasi Capaian Pelaksanaan

Secara menyeluruh bahwa evaluasi capaian pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva untuk menciptakan desain grafis yang berkualitas, serta memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi informasi secara efektif dalam berbagai konteks akademis dan praktis.



Gambar 9. Evaluasi Capaian Kegiatan

Analisis evaluasi menunjukkan bahwa literasi digital mencapai 82.54%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap



penggunaan teknologi informasi, terutama dalam konteks desain grafis menggunakan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. Kemampuan siswa dalam mengaplikasikan kreativitas mencapai 81.9 %, mengindikasikan bahwa mereka mampu mengembangkan ide-ide desain yang inovatif mencapai sebesar 78.33%. Hal ini menunjukkan kemajuan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan solusi dan konsep desain yang baru dan relevan.

Analisis evaluasi menunjukkan bahwa penilaian terhadap instruktur sebesar 84.29% mencerminkan kualitas yang sangat baik dalam penyampaian materi dengan jelas dan menarik. Meskipun demikian, evaluasi juga menyoroti potensi untuk meningkatkan interaksi dan bimbingan dalam konteks pembelajaran praktis. Ini menunjukkan bahwa meskipun instruktur telah berhasil dalam menyampaikan materi dengan baik, terdapat kesempatan untuk lebih mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan meningkatkan interaksi langsung dan bimbingan individu. Dengan demikian, evaluasi ini memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kekuatan instruktur serta area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Demikian pula bahwa, materi pelatihan dinilai tinggi, mencapai 84.76%, mencerminkan keberhasilan dalam menyusun kurikulum yang relevan dan efektif dalam mengajarkan keterampilan desain grafis dengan Canva.

Dari aspek penyelenggaraan program mendapat penilaian 84.05%, menunjukkan bahwa pengaturan dan manajemen kegiatan berjalan dengan sangat baik, namun masih ada ruang untuk meningkatkan efisiensi dan responsivitas terhadap kebutuhan peserta selama pelatihan. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan inovasi siswa di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor, meskipun ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk memperbaiki pengalaman pembelajaran siswa dan efektivitas program secara keseluruhan.

Analisis Korelasi

Dalam konteks Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini, analisis korelasi bertujuan untuk memahami seberapa besar pengaruh satu variabel, seperti penyelenggaraan pelatihan atau materi yang diberikan, terhadap peningkatan daya kreatif, inovatif, dan literasi digital siswa. Dengan menggunakan analisis korelasi, kegiatan ini dapat mengetahui apakah ada hubungan signifikan antara komponen-komponen pelatihan dan bagaimana komponen tersebut saling memengaruhi, yang kemudian bisa digunakan untuk mengoptimalkan program pelatihan ke depannya. Hasil analisis korelasi dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini

Tabel 2. Korelasi Penyelenggaraan, Materi, Instruktur, Daya Kreatif, Inovatif dan Literasi Digital.

	Materi	Instruktur	Daya Kreatif	Daya Inovatif	Literasi Digital
Penyelenggaraan	.764**	.800**	.596**	.516*	.602**
Materi		.648**	.501*	0.294	.563**
Instruktur			.746**	.719**	.827**
Daya Kreatif				.728**	.759**
Daya Inovatif					.767**
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).					
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).					

Sumbr: Hasil Analisis kuesioner PkM, 2024



Berdasarkan hasil analisis korelasi, terlihat bahwa sebagian besar variabel memiliki hubungan yang signifikan pada tingkat kepercayaan 0,01 dan 0,05. Penyelenggaraan pelatihan memiliki korelasi yang sangat kuat dengan materi ($r = 0,764^{**}$), instruktur ($r = 0,800^{**}$), daya kreatif ($r = 0,596^{**}$), dan literasi digital ($r = 0,602^{**}$), yang semuanya signifikan pada tingkat 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa penyelenggaraan pelatihan berperan penting dalam memengaruhi berbagai aspek yang dinilai. Selain itu, hubungan antara materi dengan instruktur ($r = 0,648^{**}$), instruktur dengan daya kreatif ($r = 0,746^{**}$), serta daya kreatif dengan daya inovatif ($r = 0,728^{**}$) juga menunjukkan korelasi positif yang sangat kuat, menandakan adanya keselarasan antara berbagai komponen pelatihan dalam meningkatkan keterampilan peserta.

Namun, ada satu pengecualian penting yang perlu diperhatikan, yaitu hubungan antara materi dengan daya inovatif yang menunjukkan korelasi yang tidak signifikan ($r = 0,294$), artinya pengaruh materi terhadap daya inovatif tidak sekuat aspek lainnya. Ini menunjukkan bahwa meskipun materi pelatihan cukup memadai dalam meningkatkan aspek lain seperti instruktur dan literasi digital, terdapat ruang untuk perbaikan dalam bagaimana materi tersebut mampu mendorong inovasi kreatif siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap konten materi untuk memastikan bahwa komponen pelatihan mampu mendukung pengembangan daya inovatif secara efektif.

Hasil korelasi ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan program pelatihan dengan fokus pada area yang memiliki pengaruh signifikan, seperti penyelenggaraan pelatihan yang berhubungan kuat dengan peningkatan literasi digital dan kualitas instruktur. Temuan bahwa materi tidak signifikan dalam mendorong daya inovatif menunjukkan perlunya perbaikan konten agar lebih efektif. Dengan demikian, pelatihan di masa depan dapat lebih terarah dan berdampak besar pada pengembangan keterampilan siswa.

DISKUSI

Pelatihan Canva yang dilaksanakan di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas, inovasi, dan literasi digital siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan alat desain grafis digital Canva, yang tercermin dari korelasi positif yang kuat antara pelatihan dan peningkatan keterampilan siswa (Zainuri, 2023). Korelasi tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi desain grafis untuk menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif (Lestari & Wahyudi, 2024).

Dari hasil analisis korelasi, terlihat bahwa penyelenggaraan pelatihan memiliki hubungan yang sangat kuat dengan berbagai aspek yang dievaluasi, seperti materi pelatihan, kualitas instruktur, dan peningkatan literasi digital siswa (Susanti, 2021). Ini menunjukkan bahwa penyelenggaraan yang baik berkontribusi langsung terhadap keberhasilan program dalam mengembangkan keterampilan desain grafis siswa (Prasetyo & Wulandari, 2022). Selain itu, kualitas instruktur yang dinilai sangat baik juga berperan penting dalam penyampaian materi yang efektif dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan daya kreatif dan inovatif siswa (Rahayu, 2023).

Meskipun demikian, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan bahwa materi



pelatihan belum sepenuhnya efektif dalam mendorong inovasi kreatif siswa (Hidayat & Arifin, 2022). Korelasi antara materi pelatihan dan daya inovatif siswa tidak signifikan, yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam konten pelatihan (Lestari & Wahyudi, 2024). Hal ini menandakan bahwa meskipun materi sudah berhasil meningkatkan aspek lain seperti literasi digital, ada ruang untuk peningkatan agar materi dapat lebih mendorong kemampuan inovatif siswa (Suryani, 2023).

Evaluasi juga menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pelatihan ini mengalami peningkatan literasi digital yang signifikan, dengan banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi informasi, khususnya dalam konteks desain grafis (Zainuri, 2023). Hal ini sangat relevan dengan tuntutan era digital saat ini, di mana kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif menjadi semakin penting dalam dunia akademis dan profesional (Setiawan, 2023). Dengan peningkatan literasi digital, siswa diharapkan dapat lebih siap menghadapi tantangan di industri kreatif dan sektor lainnya (Hidayat & Arifin, 2022).

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan siswa. Namun, evaluasi ini juga menunjukkan bahwa ada aspek yang perlu diperbaiki, terutama dalam materi pelatihan yang perlu lebih difokuskan untuk mendorong inovasi kreatif siswa (Prasetyo & Wulandari, 2022). Dengan perbaikan tersebut, pelatihan di masa depan diharapkan dapat lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa secara menyeluruh (Suryani, 2023).

KESIMPULAN

Hasil evaluasi pelatihan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor menunjukkan kemajuan signifikan dengan 84,29% peserta menilai instruktur sangat baik dan 84,05% memberikan penilaian positif terhadap penyelenggaraan program. Penilaian materi pelatihan mencapai 84,76%, menunjukkan keberhasilan kurikulum dalam mengajarkan keterampilan desain grafis. Literasi digital siswa meningkat dengan 82,54% peserta merasa lebih terampil, dan kemampuan kreativitas serta inovasi masing-masing mencapai 81,9% dan 78,33%. Analisis korelasi menunjukkan hubungan signifikan antara kualitas instruktur dengan literasi digital (0,827), pelatihan dengan daya kreatif (0,746), dan daya kreatif dengan inovasi (0,728). Korelasi antara materi pelatihan dan daya inovatif relatif rendah (0,294), menandakan perlunya perbaikan materi untuk mendorong inovasi kreatif lebih efektif di masa depan. Meskipun program telah meningkatkan keterampilan teknis siswa, tantangan dalam penerapan materi masih ada. Perbaikan kurikulum dan pendekatan pengajaran mungkin diperlukan untuk memaksimalkan hasil pelatihan. Peningkatan dukungan dan sumber daya tambahan juga dapat memperkuat dampak pelatihan. Ke depan, evaluasi berkelanjutan dan adaptasi program akan penting untuk mencapai hasil yang optimal.

Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan Canva, disarankan agar materi pelatihan diperbarui dengan teknik desain lanjutan dan studi kasus industri, serta memperbaiki kurikulum dan metode pengajaran. Dukungan tambahan dan sumber daya teknis juga perlu ditingkatkan untuk memperkuat keterampilan pengajaran instruktur dan literasi digital siswa. Implikasi dari saran ini adalah bahwa perbaikan tersebut dapat meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tantangan profesional dan daya saing di pasar kerja. Evaluasi



berkelanjutan dan adaptasi program akan penting untuk memastikan dampak pelatihan yang optimal dan relevansi jangka panjang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ketua LPPM UNPAM dan Kepala Sekolah SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor atas kesempatan yang telah diberikan kepada tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk berbagi pengetahuan melalui pelatihan desain grafis aplikasi Canva. Dukungan dan kepercayaan yang diberikan oleh kedua pihak telah memungkinkan terlaksananya kegiatan ini dengan lancar, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa-siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Akbar, M., & Noviani, S. (2019). Peran teknologi dalam pendidikan di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 24-36.
- [2] Amalia, D. (2022). *Peran Desain Grafis dalam Pendidikan Visual*. Jurnal Pendidikan dan Desain, 8(1), 45-60.
- [3] Aspi, N., & Syahrani, D. (2022). Dampak teknologi terhadap kehidupan sehari-hari: Perspektif pengguna. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 14(2), 56-69.
- [4] Badriah, A. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pendekatan Desain*. Jurnal Kreativitas Pendidikan, 12(2), 89-102.
- [5] Bayu, R. (2020). Penggunaan internet di Indonesia: Statistik dan analisis. *Jurnal Penelitian Sosial dan Teknologi*, 9(3), 77-91.
- [6] Fitria, E. (2022). *Implementasi Desain Grafis dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Edukasi dan Desain, 7(3), 78-92.
- [7] Hadi, M. (2023). *Penggunaan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Desain Grafis*. Jurnal Desain dan Kreativitas, 11(2), 67-80.
- [8] Halim, S. (2023). *Eksplorasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(3), 123-137.
- [9] Hidayat, M., & Arifin, Z. (2022). *Pengembangan Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi di Era Digital*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- [10] Hidayatullah, M., Rizal, I., & Wulandari, L. (2023). Teknologi dan kemajuan sosial: Implikasi untuk pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 17(1), 45-60.
- [11] Indah, T. (2023). *Pengaruh Literasi Digital terhadap Kinerja Akademik Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Literasi Digital, 10(2), 110-124.
- [12] Lestari, R., & Wahyudi, S. (2024). *Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Pendidikan Berbasis Teknologi*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- [13] Prabowo, I. (2022). *Komponen Literasi Digital dalam Pendidikan*. Jurnal Literasi Digital, 9(4), 56-71.
- [14] Prasetyo, A., & Wulandari, E. (2022). *Efektivitas Pelatihan Desain Grafis dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [15] Rahayu, T. (2023). *Peran Instruktur dalam Pengembangan Keterampilan Digital Siswa*. Surabaya: Penerbit Airlangga University Press.
- [16] Rahmawati, N. (2023). *Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal Seni dan Desain, 10(1), 31-47.



-
- [17] Rizky, M. (2023). *Penggunaan Media Sosial untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*. Jurnal Teknologi dan Media Sosial, 15(3), 89-103.
- [18] Sari, A. (2023). *Canva sebagai Platform Desain Grafis untuk Pembelajaran Kreatif*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 17(1), 41-57.
- [19] Sari, L. (2022). *Evaluasi Penggunaan Canva dalam Pendidikan Desain Grafis*. Jurnal Desain dan Edukasi, 9(1), 62-75.
- [20] Sari, L. (2023). Canva sebagai alat desain grafis dalam pembelajaran kreatif. *Jurnal Kreativitas dan Teknologi*, 12(1), 34-50.
- [21] Sari, M. (2023). *Canva sebagai Alat Pembelajaran Kreatif di Sekolah*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Media, 14(2), 105-120.
- [22] Setiawan, B. (2023). *Literasi Digital di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Penerbit UMM Press.
- [23] Sholeh, M. (2023). Analisis penggunaan Canva dalam pendidikan desain grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 98-111.
- [24] Suryana, N. (2023). Kreativitas dalam pendidikan: Teori dan aplikasi terkini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 110-125.
- [25] Suryani, D. (2023). *Peningkatan Literasi Digital dalam Konteks Pendidikan Sekolah Menengah*. Semarang: Penerbit Diponegoro University Press.
- [26] Susanti, N. (2021). *Peningkatan Kualitas Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Menengah*. Medan: Penerbit USU Press.
- [27] Sutanto, H. (2023). *Penerapan Literasi Digital di Sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 12(2), 85-99.
- [28] Suwandi, A. (2023). Literasi digital di era modern: Konsep dan aplikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 10(1), 65-80.
- [29] Wibowo, A. (2023). *Pentingnya Literasi Digital dalam Pendidikan Kontemporer*. Jurnal Pendidikan dan Literasi, 11(1), 22-36.
- [30] Wulandari, R. (2022). *Kreativitas dan Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan*. Jurnal Kreativitas dan Teknologi, 8(2), 55-70.
- [31] Yuliana, S. (2022). *Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Inovasi, 13(4), 100-115.
- [32] Zainuri, A. (2023). *Literasi Digital di Era 4.0: Peluang dan Tantangan*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN