

PELATIHAN PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI KETERAMPILAN KEWIRAUSAHAAN BAGI SISWA SMK DI BANYUMAS

Suliswaningsih¹, Wiqor Furqoni², Anas Nur Khafid³

Universitas Amikom Purwokerto^{1,2,3}

Email Korespondensi: suliswani@amikompurwokerto.ac.id[✉]

Info Artikel

Histori Artikel:**Masuk:**

21 November 2025

Diterima:

30 Desember 2025

Diterbitkan:

31 Desember 2025

Kata Kunci:

Kewirausahaan;
Technopreneurship;
Desain Grafis;
Canva;
SMK.

ABSTRAK

Siswa yang memilih untuk melanjutkan studi di Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK) berasal dari keluarga dengan perekonomian menengah ke bawah, sehingga memilih untuk bersekolah di SMK karena dirasa sudah dibekali keterampilan tertentu untuk lebih siap bekerja ataupun berwirausaha. Melalui kegiatan PKL siswa dapat mengasah *softskill* untuk bekal kerja di dunia industri nantinya. Sayangnya hal itu tidak cukup, sehingga siswa perlu diberi keterampilan di luar bidang kejuruan mereka untuk bekal berwirausaha ketika lapangan pekerjaan semakin sempit. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan adaptasi teknologi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai kemampuan untuk membuka wirausaha. Metode pelaksanaannya yaitu ceramah materi dan pendampingan praktik instalasi dan penggunaan aplikasi Canva. Hasilnya, siswa dapat membuat desain seperti produk tudung mengaji, pembatas buku magnetik, poster ramadhan ceklis dan ramadhan tracker hanya dengan modal aplikasi open source yaitu Canva. Berdasarkan post test yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai pemanfaatan Canva yang tidak hanya sebatas untuk membuat media presentasi saja.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Kewirausahaan adalah suatu cara berpikir, menelaah, dan bertindak yang didasarkan pada peluang bisnis, pendekatan holistik, dan kepemimpinan yang seimbang (Pardosi et al., 2021). Pada umumnya siswa yang memilih untuk melanjutkan studi di Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK) berasal dari keluarga dengan perekonomian menengah kebawah, sehingga memilih untuk bersekolah di SMK karena dirasa sudah dibekali keterampilan tertentu untuk lebih siap bekerja ataupun berwirausaha (Hernie, 2021). Selain itu di SMK juga telah dibekali dengan ilmu berwirausaha. Namun pada kenyataannya jumlah wirausahawan di Indonesia masih sangat rendah. Sehingga perlu adanya upaya untuk menumbuhkan sebanyak mungkin wirausahawan bermental baja (Kasali, 2013). Para lulusan SMK memiliki potensi yang sangat besar untuk dilatih menjadi seorang wirausahawan muda.

Untuk mendukung keterampilan bagi para siswanya, SMK memberikan kewajiban belajar di luar sekolah dalam bentuk Praktek Kerja Lapangan (PKL) di dunia industri. Proses pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan oleh siswa di industri atau dunia usaha, baik berupa industri besar, menengah maupun industri kecil atau industri rumah tangga. Namun hasil evaluasi pelaksanaan PKL menunjukkan bahwa 79,09% masih dalam kategori cukup, dan perlu diperbaiki dari berbagai aspek sehingga bisa tercapainya tujuan dari PKL sebagai praktek kerja industri tercapai (Juri et al., 2022).

Secara garis besar rendahnya kreativitas dan kedisiplinan siswa dapat berdampak pada kurang efektifnya pelaksanaan praktek kerja lapangan, sehingga perlu evaluasi praktek kerja lapangan terhadap hasil belajar siswa setelah menyelesaikan praktek kerja lapangan (Haryani & Sunarto, 2021). Masalah yang dihadapi adalah ketidaksiapan siswa untuk terjun ke Industri dan Dunia Kerja (IDUKA), kurangnya kompetensi siswa dalam bidang keahlian produktif, tidak seriusnya IDUKA

untuk menampung siswa SMK dan kurangnya dana untuk menunjang program peningkatan mutu pembelajaran seperti pendidikan/pelatihan/pemagangan, kelengkapan sarana dan prasarana yang sesuai dengan peralatan yang digunakan IDUKA, serta biaya untuk mendatangkan guru tamu (Garnadi et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi, sains,dan komunikasi mampu meningkatkan kompetensi akademik kewirausahaan (Rusmana, 2020). Pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva sebagai upaya memberikan keterampilan siswa dalam membuat desain-desain yang nantinya dapat menjadi bekal mereka untuk membangun wirausaha hanya dengan menggunakan sebuah aplikasi open source yaitu Canva. Pemilihan aplikasi Canva adalah karena dapat diakses secara gratis (Pratama et al., 2023). Selain itu Canva dapat diinstal di handphone maupun PC/Laptop. Sehingga siswa tidak harus memiliki modal uang yang cukup besar untuk membangun sebuah usaha sendiri. Selain itu, sebagian besar siswa PKL sudah memiliki keterampilan dasar komputer sehingga siswa tidak akan terlalu kesulitan memahami materi pelatihan. Siswa akan dibimbing untuk mengasah kreativitas dalam membuat desain grafis dan diberi motivasi untuk lebih meningkatkan inovasi dalam belajar sebagai bekal berwirausaha (Wijaya et al., 2022). Pelatihan kewirausahaan merupakan faktor utama yang memengaruhi tumbuhnya semangat dan kesiapan berwirausaha di kalangan siswa SMK, sehingga perlu dilakukan penguatan kurikulum kewirausahaan secara terintegrasi dengan kolaborasi yang erat antara sekolah dan dunia industri guna meningkatkan kesiapan dan kemampuan siswa dalam membangun usaha mandiri setelah lulus (Bayu et al., 2025).

Kegiatan PkM bertujuan untuk memfasilitasi peserta supaya memiliki keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi informasi. Kegiatan ini memberikan manfaat yaitu membatasi penggunaan handphone untuk kegiatan yang tidak memberikan dampak positif, siswa mendapat ilmu dan keterampilan menghasilkan produk bernilai ekonomis menggunakan aplikasi Canva, dan siswa menjadi lebih produktif.

METODE PELAKSANAAN

Peserta pelatihan merupakan siswa SMK yang sedang mengikuti Praktik Kerja Lapangan sebanyak 28 orang. Pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, tanggal 9 Agustus 2025 di ruang kelas Universitas Amikom Purwokerto. Berdasarkan permasalahan mitra dan penentuan solusi pemecahannya, kegiatan pelatihan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan dengan metode antara lain ceramah yaitu pemaparan materi tentang desain grafis, praktik yaitu pendampingan insatalasi dan cara membuat desain grafis menggunakan aplikasi Canva, dimana peserta pelatihan juga ikut mempraktekan secara langsung menggunakan handphone, diskusi dan tanya jawab seputar materi desain grafis dan kendalanya, dan evaluasi post test untuk mengukur manfaat pengabdian dan mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian menggunakan Google Form (Tangsi et al., 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

Mitra PkM adalah para siswa SMK yang berasal dari beberapa wilayah yaitu Banyumas, Banjanegara, Purbalinggan, Cilacap, dan Kebumen (MasBarLingCaKeb). Peserta merupakan siswa PKL di Universitas Amikom Purwokerto. Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian HUMAS bahwa Universitas Amikom Purwokerto menerima siswa SMK untuk PKL sebanyak minimal 50 siswa setiap semester. Terkadang karena banyaknya permintaan dari pihak sekolah, seringkali mengakibatkan kegiatan PKL menjadi kurang optimal. Padahal seharusnya PKL dapat menjadi wadah bagi para siswa untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan baru di DUDIKA. Tapi kenyataannya, banyak peserta PKL yang pada akhirnya kekurangan kegiatan, sehingga hanya diisi dengan bermain handphone untuk sekedar mengulur waktu pulang.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat atau yang dikenal dengan istilah Amikom Mitra Masyarakat dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra. Sebagaimana permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang pengabdian ini. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yaitu menyebar undangan kepada siswa SMK sebagai peserta pelatihan melalui grup WA yang dikelola oleh Divisi Humas Universitas Amikom Purwokerto untuk mendata siswa yang akan mengikuti pelatihan. Berdasarkan total 28 data yang masuk diperoleh informasi yaitu sebanyak 1 orang berasal dari jurusan akuntansi, sebanyak 5 orang berasal dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), sebanyak 2 orang berasal dari jurusan Sistem Informasi dan Jaringan (SIJA), dan sebanyak 20 orang berasal dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Setelah itu, tim pelaksana melakukan koordinasi kebutuhan PkM seperti melakukan peminjaman ruangan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan membuat materi presentasi dan modul praktikum yang mudah dipahami namun tetap dapat memfasilitasi siswa dalam mempraktikkan desain dan pembuatan produk.

Pelaksanaan

Pelatihan desain produk bernilai ekonomis menggunakan aplikasi Canva sebagai keahlian tambahan untuk warusaha diikuti oleh 28 peserta dari siswa dan siswi SMK. Para peserta berasal dari sekolah di beberapa Kabupaten seperti Brebes, Banjarnegara, Banyumas, Kebumen, dan Cilacap yang sedang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Universitas Amikom Purwokerto. Waktu pelaksanaan yaitu Sabtu, 9 Agustus 2025 di ruang kelas. Pelatihan melibatkan 2 orang mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komputer. Keterlibatan mahasiswa sebagai wujud kolaborasi pengabdian kepada masyarakat bersama dosen. Pembagian tugas yaitu dosen sebagai pemateri dan mahasiswa membantu mendampingi dan membantu peserta dalam memahami dan mempraktekan materi. sudah disediakan pada menu *style*.

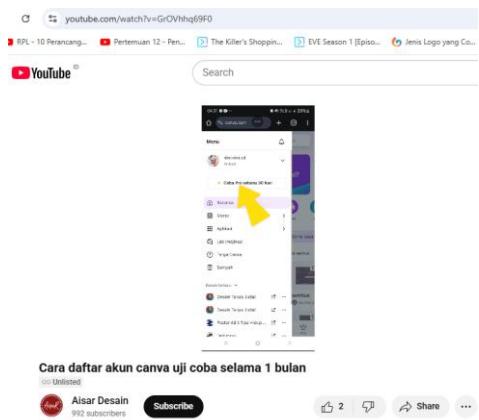


Gambar 1. Pemberian Materi Pelatihan

Gambar 1 menunjukkan aktifitas pemberian materi pelatihan. Materi pengabdian adalah memberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat produk bernilai ekonomis menggunakan aplikasi Canva yang dapat dijual. Materi pelatihan meliputi:

a. Pembuatan Akun Canva Pro

Sebelum mulai praktik membuat desain produk, peserta diminta untuk mengunduh dan menginstal aplikasi Canva. Lalu, peserta diajarkan cara mendaftar ke akun Canva Pro versi uji coba selama 1 bulan. Caranya yaitu pemateri memberikan rujukan berupa link youtube yaitu <https://www.youtube.com/watch?v=GrOVhhq69F0>. Tampilannya seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Panduan Cara Mendaftar Canva Pro

Selain itu, peserta juga diberi beberapa referensi link untuk membeli perlengkapan produk seperti tempat cetak tuding ngaji, Spidol mini wipe & clean, Selotip magnet, magnet bulat, dan sebagainya. Gambar 3 adalah pembagian link shopee yang dikirimkan lewat Whatsapp:



Gambar 3. Referensi Link Perlengkapan Produk

b. Pelatihan Membuat Desain Tuding Ngaji

Materi desain tuding ngaji diberikan supaya peserta mengerti cara membuatnya. Tuding ngaji merupakan alat penunjuk yang digunakan untuk memudahkan ketika belajar membaca iqro atau Al Quran. Desain dibuat menggunakan aplikasi Canva. Peserta dapat mencetak menggunakan bahan akrilik ke percetakan. Gambar 4 menunjukkan pendampingan pembuatan dan Gambar 5 adalah contoh hasil produk tuding ngaji.

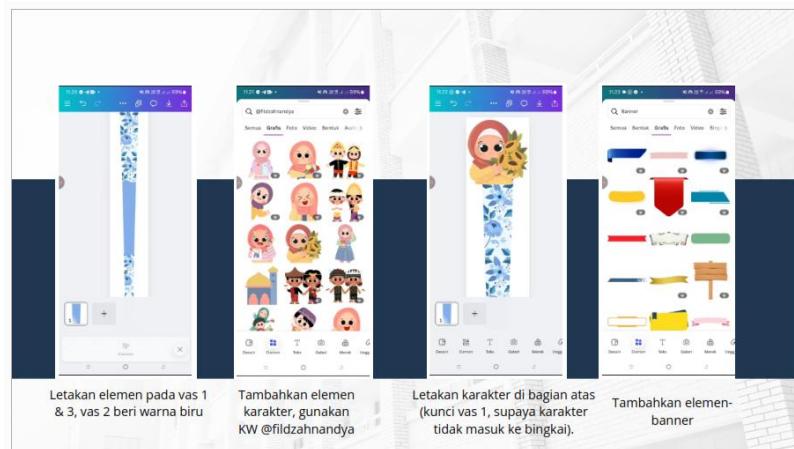


Gambar 4. Pendampingan Praktik Tuding Ngaji



Gambar 5. Hasil desain peserta

Pelatihan juga dilengkapi dengan modul atau tutorial desain tuding ngaji. Modul dapat diunduh dan digunakan untuk belajar di rumah ketika pelatihan telah selesai. Gambar 6 merupakan tangkapan layar modul pelatihan:



Gambar 6. Modul Pelatihan

c. Pelatihan Membuat Pembatas Buku Magnet

Pembatas buku magnet merupakan alat yang dapat digunakan untuk menandai halaman pada buku yang dapat memudahkan pembaca mengetahui halaman terakhir yang dibaca. Desain pembatas buku juga dibuat menggunakan aplikasi Canva. Lalu, peserta dapat mencetaknya di percetakan sesuai keinginan masing-masing. Adapun hasil desain pembatas buku ditunjukan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil desain pembatas buku

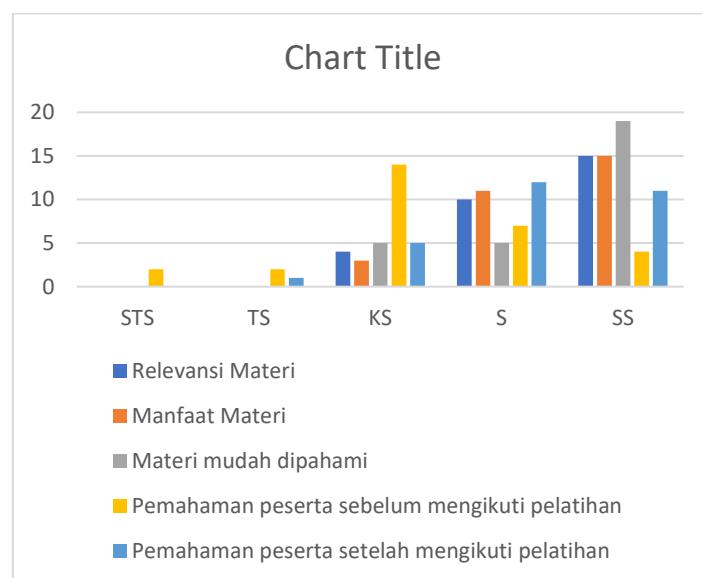
Pelatihan juga dilengkapi dengan modul atau tutorial desain pembatas buku. Modul dapat diunduh dan digunakan untuk belajar di rumah ketika pelatihan telah selesai. Selain kedua produk tersebut, peserta juga diberikan pelatihan cara membuat desain poster Ramadhan Tracker dan Ramadhan Checklis, seperti terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil desain ramadhan tracker dan ceklis

Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan PkM selesai, siswa diminta untuk mengisi formulir post test. Evaluasi dilakukan dengan membagikan kuisioner melalui Google Formulir yang harus diisi oleh seluruh peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan, mengetahui kendala peserta selama mengikuti pelatihan, kemanfaatan pelatihan bagi peserta, serta peserta diminta untuk memberikan saran tema-tema pelatihan berikutnya. Hasil evaluasi terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Hasil evaluasi setelah pelatihan

Berdasarkan hasil post test yang telah diisi oleh 28 peserta menunjukkan bahwa sebelum mengikuti pelatihan sebanyak 18 peserta menyatakan belum memiliki kemampuan untuk membuat desain sederhana dengan Canva. Setelah mengikuti pelatihan sebanyak 24 peserta menyatakan Setuju dan Sangat Setuju bahwa Topik Desain Grafis dengan Canva menarik, sebanyak 22 peserta menyatakan Setuju dan Sangat Setuju bahwa Materi pelatihan Canva mudah diikuti, bahkan untuk pemula, sebanyak 23 peserta menyatakan Setuju dan Sangat Setuju bahwa Pembicara menjelaskan langkah-langkah desain dengan jelas dan praktis, dan sebanyak 22 peserta menyatakan Setuju dan Sangat Setuju bahwa ada peningkatan kemampuan membuat desain sederhana dengan Canva.

PENUTUP

Telah berhasil dilakukan pengabdian masyarakat dengan tema desain Canva untuk meningkatkan ketrampilan kewirausahaan siswa SMK. Berdasarkan hasil pelaksanaan menunjukkan siswa dapat membuat desain produk berupa Tuding Ngaji, Pembatas Buka Magnetik, Poster Ramadhan Tracker, dan Poster Ramadhan Checklist. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Peserta juga mengungkapkan bahwa kedepannya kegiatan seperti ini perlu secara kontinyu diadakan dan membahas tentang topik lain yang berkaitan dengan keterampilan komputer seperti desain permainan (game), pemrograman, dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, I., Yustisia, H., & others. (2025). Pengaruh Pelatihan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas X dan XI di SMK Kosgoro 1 Padang. *Jurnal Manajemen Dan Inovasi*, 6(2).
- Garnadi, A., Helmawati, H., & Yosepty, R. (2022). Manajemen Kelas Industri dan Industri Dunia Kerja (IDUKA) dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa (Studi Kasus di SMK Wiraswasta dan SMK PGRI 3 Kota Cimahi). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1047–1058.
- Haryani, A., & Sunarto, S. (2021). Manajemen dan Evaluasi Program Praktik Kerja Lapangan di SMK Negeri 2 Kebumen. *Media Manajemen Pendidikan*, 3(3), 438–447.
- Hernie, K. (2021). Persepsi Masyarakat Terhadap Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sebagai Upaya Memasuki Dunia Kerja. *Seminar Internasional APTEKINDO*. H, 504.
- Juri, A., Aleksandra, A., Purwanto, W., & Indrawan, E. (2022). Evaluasi Program Praktek Kerja Lapangan SMK Negeri 2 Padangsidimpuan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(1), 1–6.
- Kasali, R. (2013). *Wirausaha Muda Mandiri 2* (Vol. 2). Gramedia Pustaka Utama.
- Pardosi, J., Nugroho, R. A., Mariati, R., & Manullang, J. R. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Wirausaha Muda Di Universitas Mulawarman. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 394–399.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40–46.
- Rusmana, D. (2020). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 pada Pendidikan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik SMK. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n1.p17-32>
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1128–1134.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.