

Peningkatan Kreativitas Digital Siswa Sekolah Menengah Kejuruan melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva

Rani Rahim¹, Asrindah Nasution², Rizka Fehriza Siregar³, Nova Riani⁴, Zainal Azis⁵

Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia^{1,2}

Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Medan, Indonesia^{3,4}

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia⁵

ranirahim@dharmawangsa.ac.id^{1*}, asrindanasution90@dharmawangsa.ac.id²,

rizkafehriza.siregar@gmail.com³, novarianiharap@gmail.com⁴, zainalziz@umsu.ac.id⁵

*Corresponding Author

Submit: 17 Mei 2026; revisi: 23 Juni 2026, diterima: 26 Juni 2026

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif digital menuntut siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menguasai keterampilan desain grafis, namun keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional yang berlisensi dan bersifat berat secara teknis menjadi kendala utama dalam pembelajaran desain grafis di sekolah kejuruan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas siswa SMK dalam bidang desain grafis melalui pelatihan berbasis aplikasi Canva yang mudah diakses dan tidak berbayar. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah, demonstrasi langsung, praktik terbimbing, dan praktik mandiri, dengan evaluasi menggunakan tiga instrumen, yaitu tes pengetahuan (pre-test dan post-test), rubrik penilaian kreativitas karya oleh dua penilai independen, serta angket kepuasan peserta, yang dilaksanakan terhadap 36 siswa kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman dan keterampilan siswa, dengan rata-rata skor pre-test 52,4 meningkat menjadi 84,7 pada post-test ($N\text{-Gain} = 0,68$, kategori sedang-tinggi); sebanyak 83,33% siswa menghasilkan karya dalam kategori kreatif hingga sangat kreatif; dan 91,67% peserta menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif sebagai strategi pembelajaran desain grafis yang aplikatif, terjangkau, dan mampu mendorong kreativitas siswa SMK secara terukur. Disimpulkan bahwa kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi digital dan kesiapan kerja siswa di bidang industri kreatif. Disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran rutin dan menyelenggarakan pelatihan lanjutan bagi guru maupun siswa pada fitur-fitur yang lebih lanjut.

Kata Kunci: Canva, Desain Grafis, Kreativitas, Pengabdian Masyarakat, Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

The growth of the digital creative industry requires vocational high school (SMK) students to master graphic design skills, yet limited access to licensed, hardware-intensive professional design software remains a major obstacle to graphic design instruction in vocational schools. This community service activity aimed to improve the technical competence and creativity of SMK students in graphic design through training based on Canva, an accessible and free-to-use application. The implementation method consisted of lectures, live demonstration, guided practice, and independent practice, with evaluation carried out using three instruments: a knowledge test (pre-test and post-test), a creativity-assessment rubric scored by two independent raters, and a participant satisfaction questionnaire, involving 36 tenth-grade students from the Building Information Modeling and Design program. The results showed a significant improvement in students' understanding and skills, with the average pre-test score of 52.4 increasing to 84.7 in the post-test ($N\text{-Gain} = 0.68$, medium-to-high category); 83.33% of students produced design work in the creative to highly creative category; and 91.67% of participants reported being very satisfied with the training. These findings

indicate that Canva-based training is an effective, affordable, and applicable strategy for graphic design instruction that measurably fosters SMK students' creativity. It is concluded that this activity made a tangible contribution to improving students' digital competence and work readiness in the creative industry. It is recommended that schools integrate Canva as a regular learning medium and conduct follow-up training for both teachers and students on more advanced features.

Keywords: *Canva, Graphic Design, Creativity, Community Service, Vocational School*



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan kompetensi digital peserta didik. Transformasi pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 (Prasetyo, H., & Trisyanti, U, 2018); (Zubaidah, 2018); (OECD, 2019). Dalam konteks pendidikan kejuruan, penguasaan keterampilan digital menjadi sangat penting karena lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja yang semakin terdigitalisasi (Setiawan, A., & Wulandari, S, 2022); (World Economic Forum, 2023).

Salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat adalah industri kreatif digital, khususnya desain grafis. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens (Sunarya, 2025); (Putra, 2025). Keterampilan desain grafis tidak hanya dibutuhkan oleh tenaga profesional di bidang kreatif, tetapi juga menjadi kompetensi penting bagi pelajar dalam menghasilkan berbagai media informasi dan promosi berbasis digital (Lailiyah, N., & Cahyono, H, 2021).

Pendidikan kejuruan dituntut untuk mampu mengembangkan kreativitas siswa sebagai salah satu kompetensi utama abad ke-21. Kreativitas digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan produk yang menarik secara visual, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses penciptaan karya yang inovatif dan bernilai guna (Redhana, 2019); (Rahmawati, E., & Yulianti, D, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas sekaligus meningkatkan kompetensi digital siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di SMK Negeri 5 Medan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis profesional seperti CorelDRAW dan Adobe Photoshop. Selain memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi, penggunaan perangkat lunak tersebut juga membutuhkan lisensi berbayar yang sulit dijangkau oleh sebagian siswa untuk belajar secara mandiri di luar sekolah (Wahyuni, 2021). Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran desain grafis belum optimal dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis cloud yang menyediakan berbagai template profesional untuk pembuatan poster, presentasi, infografis, media sosial, video, dan berbagai bentuk komunikasi visual lainnya (Ayuningtyas, 2021). Platform ini dapat diakses secara gratis melalui komputer maupun perangkat seluler sehingga lebih fleksibel digunakan dalam proses pembelajaran (Lestari, I., & Mulyadi, S, 2020).

Canva memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran, seperti antarmuka yang mudah digunakan, ketersediaan ribuan template siap pakai, fitur kolaborasi daring, integrasi dengan berbagai platform digital, serta tersedianya layanan Canva for Education yang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah (Susilawati, E., & Supriyatno, T, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kreativitas, serta hasil belajar pada berbagai jenjang Pendidikan (Ningsih, S. R., & Kurniawan, D, 2021); (Fitriani, 2022); (Nugroho, A., & Sari, D, 2022); (Hidayat, A., & Khotimah, K, 2022).

Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan Canva juga mendukung pengembangan literasi digital siswa yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pendidikan modern (UNESCO, 2018);

(Falloon, 2020); (Purnama, 2021). Penguasaan teknologi desain digital melalui Canva dapat membantu siswa menghasilkan portofolio digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini (Kurniawan, D., & Widiastuti, R, 2023). Penelitian (Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W, 2018) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Anshari, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan produktivitas siswa.

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat yang memanfaatkan Canva sebagai media pelatihan juga menunjukkan hasil yang positif. (Elita M. D., 2025) menyimpulkan bahwa Canva merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila didukung oleh pengelolaan sumber daya yang baik. Sementara itu, (Siregar, R., & Harahap, M, 2023) menemukan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan desain digital siswa sekolah menengah kejuruan secara signifikan.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi siswa SMK Negeri 5 Medan sebagai upaya meningkatkan kreativitas digital, kompetensi desain grafis, dan kesiapan kerja siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu model pembelajaran praktis yang efektif, ekonomis, dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif digital saat ini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2026, bertempat di Laboratorium Komputer SMK Negeri 5 Medan, Jalan Timor No. 36, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Laboratorium yang digunakan memiliki 40 unit komputer yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga mendukung penggunaan aplikasi Canva secara optimal.

Peserta kegiatan adalah siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan dari jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Selain siswa, turut hadir guru pembimbing yang sekaligus menjadi fasilitator pendamping selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

No	Sesi	Materi/Kegiatan	Metode
1	Sesi 1	Pembukaan, <i>pre-test</i> , dan pengantar desain grafis	Ceramah, Tes
2	Sesi 2	Pengenalan antarmuka Canva dan fitur dasar	Demonstrasi, Praktik
3	Sesi 3	Desain poster dan infografis sederhana	Praktik terbimbing
4	Sesi 4	Desain konten media sosial dan presentasi	Praktik mandiri
5	Sesi 5	Pembuatan portofolio digital dan proyek akhir	Proyek, Presentasi
6	Sesi 6	Presentasi karya, <i>post-test</i> , dan penutupan	Evaluasi, Diskusi

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu: (1) tes pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*) yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa tentang desain grafis dan penggunaan Canva; dan (2) angket kepuasan peserta yang menggunakan skala Likert 1-5 untuk mengukur kepuasan terhadap materi, penyampaian, dan kemanfaatan kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, dan *gain score* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan sambutan dari Wakil Kepala SMK Negeri 5 Medan Bidang Kurikulum yaitu Ibu Sariyati, S.Pd.,

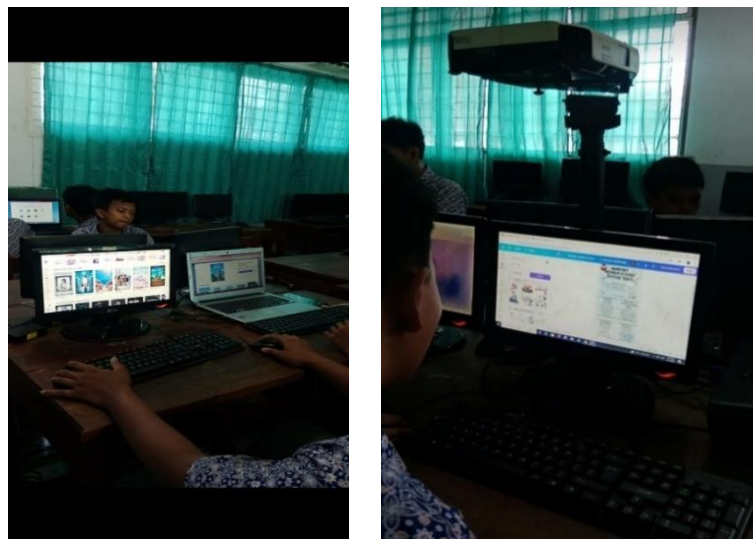
yang mengapresiasi program pengabdian ini dan menekankan pentingnya penguasaan teknologi desain grafis bagi siswa kejuruan. Setelah pembukaan, dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Kegiatan selanjutnya adalah pengabdian memberikan materi mengenai Canva kepada siswa SMK Negeri Medan. Siswa sangat antusias dalam mendengarkan materi yang diberikan oleh tim pengabdian.



Gambar 1. Tim Pengabdian Sedang Memberikan Materi Mengenai Canva Kepada Siswa

Kegiatan selanjutnya adalah sesi pelatihan yang disampaikan oleh tim pengabdian dengan menggunakan proyektor dan komputer demonstrasi. Setiap peserta dipandu untuk mengakses Canva melalui *browser* dan membuat akun *Canva for Education*. Antusiasme peserta sangat tinggi. Beberapa peserta yang mengalami kesulitan mendapat pendampingan langsung dari anggota tim pengabdian dan guru pendamping.



Gambar 2. Siswa Sedang Menggunakan Canva Untuk Mendesain Karya Sesuai Dengan Keinginan Mereka Masing-Masing

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil pengukuran kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Pelatihan

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan	N-Gain
Pengetahuan Dasar Desain Grafis	48,2	82,4	34,2	0,66
Kemampuan Menggunakan Canva	45,6	87,3	41,7	0,77
Kreativitas Desain	55,8	83,6	27,8	0,63
Pemahaman Prinsip Desain	60,0	85,6	25,6	0,64
Rata-rata Keseluruhan	52,4	84,7	32,3	0,68

Berdasarkan data pada tabel 2, terjadi peningkatan yang signifikan pada semua aspek yang diukur. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,68 termasuk dalam kategori "sedang-tinggi" menurut kriteria. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kemampuan menggunakan Canva (N-Gain = 0,77), yang menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis siswa.

Hasil Penilaian Kreativitas Karya

Tim pengabdian juga melakukan penilaian terhadap karya desain yang dihasilkan siswa selama pelatihan. Penilaian dilakukan oleh dua orang tim penilai. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa 30 siswa (83,33%) menghasilkan karya dalam kategori kreatif hingga sangat kreatif. Sebanyak 4 siswa (11,11%) berada dalam kategori cukup kreatif, dan hanya 2 siswa (5,55%) dalam kategori perlu bimbingan. Tim pengabdian juga memberikan *reward* berupa hadiah kepada 3 siswa yang menghasilkan karya dalam kategori kreatif menurut dua orang tim peneliti.



Gambar 3. Tim Pengabdian Memberikan *Reward* Kepada Siswa

Karya-karya yang dihasilkan siswa mencakup desain poster promosi produk lokal Medan, infografis tentang sejarah Kota Medan, konten Instagram untuk UMKM, dan presentasi profil sekolah. Keragaman tema dan pendekatan visual yang digunakan siswa menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan eksplorasi estetika.



Gambar 4. Hasil Desain Karya Siswa Menggunakan Canva

Hasil Angket Kepuasan

Tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan diukur menggunakan angket yang mencakup empat dimensi: relevansi materi, kualitas penyampaian, kemanfaatan, dan rencana tindak lanjut. Dari 36 peserta, 33 orang (91,67%) menyatakan sangat puas, 2 orang (5,55%) menyatakan puas, dan 1 orang (2,77%) menyatakan cukup puas. Tidak ada peserta yang menyatakan kurang puas atau tidak puas.

Beberapa komentar positif yang disampaikan peserta antara lain: "Canva sangat mudah digunakan dan saya bisa langsung membuat desain yang bagus", "Pelatihan ini membuat saya lebih percaya diri untuk membuat konten media sosial", dan "Saya ingin terus belajar Canva karena banyak manfaatnya untuk karir saya". Masukan yang diberikan peserta untuk perbaikan ke depan adalah penambahan materi tentang animasi dan video editing di Canva.

Tahapan terakhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah tim pengabdian melakukan foto bersama dengan siswa SMK Negeri 5 Medan.



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian Dengan Siswa SMK Negeri 5 Medan

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fitriani, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas siswa SMK secara signifikan, serta penelitian (Ningsih, S. R., & Kurniawan, D, 2021) yang membuktikan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran desain di sekolah kejuruan.

Keberhasilan pelatihan ini didukung oleh beberapa faktor: (1) kemudahan akses dan penggunaan Canva yang tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus; (2) ketersediaan template yang beragam yang memotivasi siswa untuk bereksperimen secara kreatif; (3) metode pembelajaran yang bervariasi (ceramah, demonstrasi, praktik terbimbing, dan proyek mandiri) yang mengakomodasi berbagai gaya belajar; dan (4) dukungan penuh dari pihak sekolah berupa penyediaan laboratorium komputer yang memadai (Susilawati, E., & Supriyatno, T, 2020).

Peningkatan kreativitas yang terlihat dalam karya-karya siswa juga mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif yang merupakan salah satu kecakapan abad ke-21 yang esensial. Hal ini sejalan dengan pandangan (Prasetyo, H., & Trisyanti, U, 2018) bahwa pendidikan kejuruan harus mampu membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri, termasuk kemampuan kreatif dalam domain digital. Selain meningkatkan kreativitas, aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan sebelumnya (Rahim, 2023) yaitu siswa lebih tertarik menggunakan aplikasi dalam pembelajaran Matematika dan membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan meliputi keterbatasan *bandwidth* internet yang sempat memperlambat akses Canva pada sesi awal, dan perbedaan kemampuan awal siswa yang cukup beragam. Kendala pertama diatasi dengan koordinasi bersama teknisi sekolah, sedangkan kendala kedua diatasi dengan strategi bimbingan yang berbeda sesuai kemampuan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pelatihan desain grafis berbasis Canva yang dilaksanakan di SMK Negeri 5 Medan berhasil meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas 36 siswa dari jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan; (2) Terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan desain grafis siswa dengan nilai N-Gain rata-rata 0,68 (kategori sedang-tinggi), yang menunjukkan efektivitas metode pelatihan yang digunakan; (3) Sebanyak 83,33% siswa menghasilkan karya desain dalam kategori kreatif hingga sangat kreatif; dan (4) Tingkat kepuasan peserta sangat tinggi, dengan 91,67% peserta menyatakan sangat puas dengan pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan pengalaman dan hasil kegiatan ini, beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah: (1) Pihak sekolah disarankan untuk mengintegrasikan Canva sebagai alat pembelajaran rutin dalam mata pelajaran; (2) Guru-guru perlu mendapatkan pelatihan serupa untuk dapat membimbing siswa secara berkelanjutan; (3) Kegiatan pengabdian lanjutan dapat difokuskan pada fitur Canva yang lebih *advanced*, seperti animasi, video editing, dan pembuatan website sederhana; dan (4) Diperlukan program mentoring pasca-pelatihan untuk memastikan keberlanjutan pengembangan keterampilan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Negeri 5 Medan beserta Wakasek Kurikulum, seluruh guru dan staf atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, serta kepada seluruh siswa peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anshari, M. A. (2017). Smartphones usage in the classrooms: Learning aid or interference? *Education and Information Technologies*, 22(6), 3063–3079. doi:<https://doi.org/10.1007/s10639-017-9572-7>
- Ayuningtyas, D. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif pada era digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 145-156. doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.40521>
- Elita, M. D. (2025). Training in Creating Learning Media for Class Teachers Using the Canva Application. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 5(1), 16-21. Retrieved from <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/educate/article/view/6611>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. doi:<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fitriani, R. S. (2022). Efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar desain grafis siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 23-35. doi:<https://doi.org/10.21831/jpv.v12i1.45612>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2018). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191.
- Hidayat, A., & Khotimah, K. (2022). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112–120.
- Kurniawan, D., & Widiastuti, R. (2023). Pengembangan portofolio digital siswa melalui aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Kejuruan Indonesia*, 13(1), 56–66.
- Lailiyah, N., & Cahyono, H. (2021). Desain grafis sebagai kompetensi pendukung literasi digital abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 245–254.
- Lestari, I., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh penggunaan media Canva terhadap kemampuan

- desain poster siswa SMK kompetensi keahlian multimedia. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, 43(2), 89-100. doi:<https://doi.org/10.17977/um031v43i22020p089>
- Ningsih, S. R., & Kurniawan, D. (2021). Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi: Kajian efektivitas dan kepuasan pengguna di sekolah kejuruan. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(1), 12-24. doi:<https://doi.org/10.36526/jes.v3i1.1245>
- Nugroho, A., & Sari, D. (2022). Efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 15–24.
- OECD. (2019). *OECD Learning Compass 2030: A series of concept notes*. Paris: OECD Publishing. doi:<https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Prasetyo, H., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *Jurnal IPTEK*, 5(1), 22-27.
- Purnama, S. U. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 919–927.
- Putra, A. A. (2025). Basic Graphic Design Training for High School Students (SMK Sjakhyakirti). *JARDIRA – Jurnal Pengabdian Digital dan Rekayasa Informatika*, 27-35. doi:<https://doi.org/10.65917/jardira.v1i1.11>
- Rahim, R. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMK Negeri 5 Medan. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 3(1), 8-14. doi:<https://doi.org/10.32585/educate.v3i1.3857>
- Rahmawati, E., & Yulianti, D. (2023). Kreativitas digital dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(1), 45–56.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Setiawan, A., & Wulandari, S. (2022). Kompetensi digital lulusan SMK dalam menghadapi dunia kerja era digital. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(2), 135–144.
- Siregar, R., & Harahap, M. (2023). Pelatihan desain grafis berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 110–118.
- Sunarya, L. S. (2025). Enhancing Vocational Students Graphic Design Competence for Interactive Social Media Content Creation. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 98-108. doi:<https://doi.org/10.34306/adimas.v6i1.1343>
- Susilawati, E., & Supriyatno, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva for Education pada mata pelajaran desain grafis multimedia. *Jurnal PETIK*, 6(2), 58-67.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO.
- Wahyuni, S. P. (2021). Analisis kebutuhan pelatihan desain grafis digital bagi siswa SMK jurusan multimedia di kota Medan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(1), 44-52. doi:<https://doi.org/10.21831/jptk.v27i1.37521>
- World Economic Forum. (2023). *The Future of Jobs Report 2023*. Geneva: World Economic Forum.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal keterampilan abad ke-21 dan implementasinya dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (pp. 1-18). Malang: Universitas Negeri Malang.