

Inovasi Pembelajaran Ekonomi Siswa Melalui Pelatihan Media Promosi Digital di SMAK ST. Fransiskus Asisi Larantuka

Mudmainna^{1*}, Maria Magdalena Arnoldin Kean², Agustina Maharani Sipa Hera³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia

e-mail: ¹innasumitro@gmail.com, ²Magdalenakean164@gmail.com, ³herranny@gmail.com

Article History

Received: 27 Februari 2026

Revised: 3 Maret 2026

Accepted: 5 Maret 2026

DOI: <https://doi.org/10.58794/jdt.v6i1.2041>

Keywords: *Economic Learning Innovation; Canva Training; Digital Promotion Media; Digital Literacy; Student Creativity*

Abstract – The innovation in economics learning at SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka was implemented through a Canva-based digital promotional media training program designed to enhance students' digital literacy competencies, creativity, and graphic design skills within the context of economics education. The activity involved 35 twelfth-grade students who actively participated throughout the entire training program. The implementation was conducted directly at the school through systematic stages, including program planning, training implementation, practical mentoring, and evaluation of students' design outputs. This activity aimed not only to strengthen students' understanding of economic concepts but also to develop practical skills in creating digital promotional materials relevant to entrepreneurial activities in the digital era. The training materials focused on introducing Canva features, basic visual design principles, and the application of creating economic promotional media such as product posters, infographics, and digital promotional content relevant to learning objectives. A participatory and practice-oriented approach was employed to enable students to learn actively through hands-on experience. The results of the program indicated a significant improvement in students' understanding of the use of digital technology as a learning medium, increased creativity in developing attractive promotional designs, and enhanced technical skills in using the Canva application. In addition, the activity received positive responses from students, as reflected in their high enthusiasm throughout the training process. The program also strengthened the partnership between the university and the school as a form of collaborative effort in developing innovative learning practices. Therefore, the Canva-based digital promotional media training provides a meaningful contribution to improving the quality of economics learning that is adaptive, creative, and relevant to the demands of the digital era.

Kata Kunci – Inovasi Pembelajaran Ekonomi; Pelatihan Canva; Media Promosi Digital; Literasi Digital; Kreativitas Siswa

Abstrak – Inovasi pembelajaran ekonomi di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka dilaksanakan melalui program pelatihan media promosi digital berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi literasi digital, kreativitas, dan

keterampilan desain grafis siswa dalam konteks pembelajaran ekonomi. Kegiatan ini diikuti oleh 35 orang siswa kelas XII yang berpartisipasi secara aktif selama seluruh rangkaian pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah melalui tahapan sistematis yang meliputi perencanaan program, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, serta evaluasi hasil karya peserta didik. Materi pelatihan difokuskan pada pengenalan fitur Canva, prinsip dasar desain visual, serta penerapan pembuatan media promosi ekonomi seperti poster produk, infografis, dan konten promosi digital yang relevan dengan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan praktis sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran, meningkatnya kreativitas dalam menyusun desain promosi yang menarik, serta bertambahnya keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, kegiatan ini juga mendapatkan respon positif dari peserta didik yang menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pelatihan. Program ini turut memperkuat kemitraan antara pihak kampus dan sekolah sebagai bentuk kolaborasi dalam pengembangan inovasi pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan media promosi digital berbasis Canva memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi yang adaptif, kreatif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa karena melalui pendidikan yang berkualitas akan tercipta sumber daya manusia yang unggul dan adaptif terhadap perubahan zaman. Di era digital saat ini, transformasi dalam pendekatan pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari [1], [2]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap cara siswa belajar, mengakses informasi, serta berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Revolusi digital menuntut terciptanya lingkungan pembelajaran yang dinamis, kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21, di mana pemanfaatan teknologi menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran [3], [4], [5], [6]. Siswa yang tumbuh di era digital cenderung memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, yaitu lebih akrab dengan teknologi, menyukai visualisasi, serta mengharapkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka [7], [8]. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

Salah satu aspek penting dalam transformasi pembelajaran digital adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis [9]. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar [10], [11], [12]. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep sekaligus penerapan praktis, seperti ekonomi.

Salah satu platform yang semakin populer dan relevan dalam dunia pendidikan adalah Canva, yaitu aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat berbagai konten visual secara mudah dan cepat [13], [14]. Canva menawarkan berbagai template, elemen grafis, font, serta fitur desain yang intuitif

sehingga dapat digunakan oleh pemula tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Antarmuka yang ramah pengguna menjadikan platform ini mudah diakses oleh siswa maupun guru, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif [15], [16]. Melalui Canva, pengguna dapat mengombinasikan teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik, seperti poster, presentasi, infografis, maupun media promosi digital. Fitur-fitur yang tersedia juga mampu merangsang kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide dan pemahaman mereka secara visual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipatif, dan bermakna [17], [18].

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, pemanfaatan media visual digital menjadi sangat relevan, terutama dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan promosi produk. Kemampuan mempromosikan produk atau jasa secara efektif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa di era ekonomi digital. Desain grafis memiliki peran strategis dalam menciptakan media promosi yang mampu menarik perhatian audiens, menyampaikan pesan secara jelas, serta meningkatkan nilai jual suatu produk [19], [20], [21]. Di era digital, Canva menjadi solusi praktis yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan maupun oleh pelaku usaha, termasuk UMKM, untuk membuat konten promosi yang terlihat profesional tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Selain itu, penggunaan format digital seperti PDF memungkinkan tata letak dan elemen visual tetap konsisten di berbagai perangkat sehingga memudahkan distribusi dan publikasi media promosi [22], [23]. Dengan demikian, integrasi Canva dalam pembelajaran ekonomi tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan ekonomi berbasis teknologi. Menurut Hasugian (2018), media promosi merupakan sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus mempromosikan produk atau jasa kepada masyarakat. Media promosi berfungsi meningkatkan brand awareness, menarik perhatian konsumen, menjaga loyalitas pelanggan, serta memperluas jangkauan pasar sehingga dapat meningkatkan penjualan dan membentuk persepsi positif terhadap produk atau jasa yang ditawarkan [24], [25].

SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka sebagai salah satu sekolah yang berada di Kelurahan Sarotari, Kecamatan Larantuka, Kabupaten Flores Timur, memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran ekonomi yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Dengan jumlah siswa sebanyak 119 orang dan didukung oleh 22 tenaga pendidik, sekolah ini memiliki sumber daya yang memadai untuk melaksanakan program pelatihan media promosi digital berbasis aplikasi Canva. Program kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan berbagai fitur desain pada aplikasi Canva, mendorong siswa agar mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan tugas akademik, serta memberikan solusi praktis dalam mengatasi keterbatasan kemampuan desain manual melalui pemanfaatan template, elemen grafis, dan fitur desain yang tersedia pada platform tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini meliputi: (1) tingkat pemahaman awal siswa SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka mengenai konsep dasar desain grafis serta familiaritas mereka terhadap perangkat lunak desain, termasuk aplikasi media promosi digital, sebelum mengikuti pelatihan; (2) pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menghasilkan ide desain yang orisinal dan inovatif, serta kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik secara visual dan interaktif; (3) kualitas media pembelajaran yang dihasilkan siswa menggunakan Canva berdasarkan kriteria desain yang baik, seperti kejelasan pesan, tata letak yang efektif, dan penggunaan warna yang tepat; (4) kendala teknis, seperti keterbatasan koneksi internet, fitur Canva versi gratis, dan kesulitan mengoperasikan fitur tertentu, serta kendala nonteknis, seperti kurangnya ide kreatif, kesulitan menentukan konsep desain, dan keterbatasan waktu; serta (5) upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai kendala tersebut guna meningkatkan efektivitas pelatihan.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis kemampuan awal siswa terkait pemahaman konsep dasar desain grafis (komposisi, warna, dan tipografi) serta tingkat familiaritas mereka terhadap perangkat lunak desain sebelum pelatihan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan desain yang inovatif dan media pembelajaran yang lebih menarik secara visual dan interaktif, sekaligus menilai kualitas hasil desain berdasarkan prinsip desain yang baik. Tujuan lainnya adalah mengidentifikasi kendala teknis dan nonteknis yang dihadapi siswa selama proses pengembangan media digital berbasis Canva serta merumuskan solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pelatihan. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan desain digital siswa, mendukung penyelesaian tugas akademik secara kreatif, serta memperkuat integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi di era digital.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan pelaksanaan secara langsung di sekolah (on-site training). Pendekatan ini dipilih agar proses pendampingan dapat berjalan secara interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan diawali dengan tahap perencanaan yang sistematis, dimulai dari pembentukan tim pelaksana Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang terdiri atas dosen

dan mahasiswa. Tim kemudian menyusun proposal kegiatan secara komprehensif yang memuat latar belakang, tujuan, rencana pelaksanaan, serta luaran yang diharapkan. Proposal tersebut diajukan kepada pihak Kampus IKTL untuk memperoleh persetujuan sekaligus kepada pihak SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka sebagai mitra sasaran kegiatan.

Pada tahap ini juga dilakukan survei awal dan koordinasi dengan kepala sekolah serta perwakilan guru, khususnya guru mata pelajaran ekonomi, guna menyepakati bentuk kerja sama, menentukan kebutuhan pelatihan, serta mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait pemanfaatan media digital. Hasil koordinasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan jadwal kegiatan secara rinci serta penyiapan perangkat pelatihan, seperti materi presentasi, modul praktik, perangkat teknologi (laptop dan proyektor), serta jaringan internet. Tahap perencanaan ini memiliki peran penting dalam menjamin kelancaran dan efektivitas pelaksanaan kegiatan.

Tahap berikutnya adalah tahap persiapan, yang mencakup finalisasi kesepakatan kerja sama, penegasan waktu dan teknis pelaksanaan, serta pengecekan seluruh sarana dan prasarana pendukung. Persiapan dilakukan secara matang agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, tim juga mempersiapkan instrumen evaluasi untuk mengukur ketercapaian hasil pelatihan.

Tahap inti merupakan tahap pelaksanaan kegiatan. Kegiatan diawali dengan sambutan dari dosen pemateri dan guru pendamping sebagai bentuk pembukaan resmi pelatihan. Selanjutnya, peserta memperoleh pemaparan materi pertama mengenai konsep media pembelajaran yang didukung dengan penayangan video pembelajaran sebagai stimulus awal. Materi kedua membahas konsep media promosi, termasuk prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, tipografi, dan pemilihan warna. Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan desain promosi produk usaha “pisang coklat” berbasis aplikasi Canva oleh siswa kelas XI. Pada sesi ini, siswa didampingi secara intensif oleh dosen dan tim pelaksana untuk memastikan setiap peserta mampu mengoperasikan fitur Canva dan menghasilkan desain promosi yang menarik.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan, pemahaman, dan kreativitas siswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dan promosi digital. Indikator keberhasilan dilihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan desain yang memenuhi kriteria desain yang baik, seperti kejelasan pesan, tata letak yang proporsional, serta penggunaan warna dan elemen visual yang tepat. Selain aspek keterampilan teknis, evaluasi juga mempertimbangkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi desain digital siswa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan kewirausahaan di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka yang berlokasi di Kelurahan Sarotari, Kecamatan Larantuka, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur, berdasarkan kesepakatan bersama antara pihak dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah sebagai mitra kegiatan. Pelaksanaan program ini dirancang sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kreativitas dan keterampilan digital peserta didik melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran dan media promosi berbasis Canva. Kehadiran peserta didik sebagai mitra utama kegiatan menjadi faktor penting dalam keberhasilan program, karena keterlibatan aktif mereka menentukan efektivitas proses pelatihan. Peserta didik yang berada di bawah bimbingan guru di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran dan media promosi yang kreatif dan inovatif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pelaksana yang terdiri atas dosen dan mahasiswa melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru mata pelajaran ekonomi, untuk menentukan bentuk kegiatan, waktu pelaksanaan, jumlah peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana. Tahap ini juga mencakup penyusunan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran di sekolah. Perencanaan yang matang dilakukan agar kegiatan dapat berjalan secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tahap selanjutnya adalah tahap persiapan, yang meliputi finalisasi jadwal kegiatan, pembagian tugas tim pelaksana, serta penyiapan alat dan bahan pendukung seperti laptop, proyektor, jaringan internet, modul pelatihan, dan bahan presentasi. Selain itu, tim juga mempersiapkan materi yang mencakup pengenalan media pembelajaran, media promosi digital, serta praktik penggunaan aplikasi Canva. Persiapan dilakukan secara menyeluruh agar pelaksanaan pelatihan dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan interaktif.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pelatihan diikuti oleh 40 siswa serta beberapa mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Ekonomi yang turut berperan sebagai fasilitator dan pendamping selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta didik sebelumnya belum memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam pengembangan media berbasis Canva, seperti mendesain produk, membuat iklan, logo, poster, maupun materi presentasi dalam bentuk PowerPoint. Mereka umumnya hanya menggunakan Canva

untuk keperluan sederhana dan belum memanfaatkannya secara optimal sebagai media pembelajaran maupun media promosi yang kreatif dan produktif. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi sarana yang tepat untuk memperluas wawasan sekaligus meningkatkan keterampilan digital siswa.

Kegiatan inti diawali dengan sesi pengenalan media pembelajaran yang disampaikan oleh mahasiswa, meliputi pengertian, jenis, contoh, serta manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada sesi ini juga diputar video pembelajaran sebagai bentuk stimulus visual yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Video yang ditampilkan memberikan gambaran konkret tentang bagaimana media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.



Gambar 1. Pelatihan Pemaparan Materi Dan Praktik Desain Promosi Berbasis Canva Oleh Siswa

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan media promosi digital. Pada sesi ini, mahasiswa menjelaskan konsep dasar media promosi yang meliputi pengertian, jenis, contoh, serta manfaat media promosi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks pembelajaran ekonomi dan kewirausahaan. Peserta didik juga diperkenalkan pada prinsip dasar desain promosi, seperti pemilihan warna yang menarik namun tetap harmonis, penggunaan slogan yang singkat dan komunikatif, serta penempatan informasi penting agar mudah dibaca dan dipahami oleh audiens. Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa bahwa desain visual memiliki peran penting dalam menarik perhatian publik dan menyampaikan pesan secara efektif.

Tahap berikutnya adalah sesi pengaplikasian Canva sebagai inti dari pelatihan. Pada tahap ini, mahasiswa melatih siswa secara langsung dalam mendesain media promosi produk berbasis Canva, seperti poster promosi, logo, dan materi presentasi. Siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan desain promosi produk usaha sederhana, misalnya produk “pisang coklat”, dengan memanfaatkan template, elemen grafis, font, dan fitur desain yang tersedia di Canva. Selama proses praktik, dosen dan mahasiswa memberikan pendampingan secara intensif, mulai dari tahap pemilihan template, pengaturan tata letak, pemilihan warna, hingga penyusunan teks promosi yang efektif. Pendekatan praktik langsung ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan desain digital secara nyata.



Gambar 2. Hasil Karya Siswa Berupa Desain Media Promosi Digital (Iklan Produk) Yang Dibuat Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil kegiatan, peserta didik menunjukkan respon yang sangat positif dan antusiasme yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung, mulai dari pemaparan materi hingga praktik desain berbasis Canva. Antusiasme ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam bertanya, berdiskusi, serta kesungguhan mereka dalam menyelesaikan tugas desain yang diberikan. Banyak siswa yang awalnya merasa kurang percaya diri dalam mendesain, namun setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu menghasilkan karya desain yang kreatif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kepercayaan diri sekaligus keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital.

Peran mahasiswa dalam kegiatan ini juga sangat signifikan, terutama dalam membantu aspek teknis pelaksanaan serta memberikan pendampingan edukatif kepada siswa selama proses pelatihan. Mahasiswa tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mentor yang membimbing siswa secara langsung dalam mengoperasikan aplikasi Canva dan mengembangkan ide desain mereka. Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan kondusif, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hasil karya desain siswa serta partisipasi mereka selama kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaplikasikan Canva untuk membuat media pembelajaran dan media promosi yang menarik, kreatif, dan komunikatif. Selain itu, meningkatnya minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama pelatihan juga menjadi indikator penting keberhasilan program.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan baru dan wawasan yang lebih luas kepada peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas serta literasi digital siswa di era teknologi. Kegiatan ini juga memperkuat hubungan kemitraan antara pihak kampus, kepala sekolah, guru pamong (guru mata pelajaran ekonomi), serta siswa-siswi di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka. Dengan adanya kerja sama yang baik ini, diharapkan program serupa dapat terus dikembangkan di masa mendatang sebagai upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas siswa dalam kehidupan akademik maupun kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Foto Bersama Dosen, Mahasiswa, Guru, Dan Siswa SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka Setelah Pelaksanaan Kegiatan PKM Sebagai Bentuk Dokumentasi Penutup Kegiatan.

Pengenalan dan Pengaplikasian Aplikasi

Dokumentasi kegiatan ini menggambarkan secara menyeluruh rangkaian pelaksanaan program pengabdian mahasiswa di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka yang berfokus pada pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan media promosi digital. Melalui dokumentasi yang dihasilkan, terlihat bahwa kegiatan berlangsung secara terstruktur, interaktif, dan partisipatif, mulai dari tahap pengenalan materi hingga praktik langsung oleh peserta didik. Pada beberapa dokumentasi awal, tampak para siswa mengikuti proses pengenalan aplikasi Canva dengan penuh perhatian, di mana mahasiswa sebagai fasilitator memberikan penjelasan terkait fungsi, fitur, serta manfaat Canva dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa. Proses ini menunjukkan adanya interaksi yang aktif antara pemateri dan peserta didik, sehingga suasana pelatihan menjadi lebih kondusif dan komunikatif.

Selanjutnya, dokumentasi juga memperlihatkan kegiatan pelatihan penggunaan Canva yang dilakukan secara langsung di ruang kelas, dengan pendampingan intensif dari mahasiswa. Dalam sesi ini, mahasiswa tidak hanya menjelaskan materi secara teoritis, tetapi juga membimbing siswa secara praktik langkah demi langkah, mulai dari membuka aplikasi, memilih template, mengatur tata letak desain, hingga menambahkan elemen visual seperti gambar, teks, dan warna. Pendampingan langsung ini menjadi aspek penting karena sebagian besar siswa sebelumnya

belum memiliki pengalaman yang cukup dalam mendesain media berbasis digital. Oleh karena itu, keberadaan mahasiswa sebagai pendamping membantu siswa memahami penggunaan fitur Canva dengan lebih mudah dan sistematis. Dokumentasi tersebut memperlihatkan keseriusan siswa dalam mengikuti setiap instruksi, serta keterlibatan aktif mereka dalam mencoba berbagai fitur desain yang tersedia.

Selain itu, dokumentasi kegiatan juga menampilkan hasil karya siswa berupa media promosi digital, seperti desain iklan produk “pisang coklat” yang dibuat menggunakan Canva. Hasil desain tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam mengombinasikan warna, gambar, dan teks promosi secara menarik dan komunikatif. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar membuat desain sederhana, tetapi juga memahami konsep dasar promosi visual, seperti penempatan informasi yang jelas, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan slogan yang singkat dan mudah diingat. Dokumentasi hasil karya siswa menjadi bukti nyata bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan keterampilan desain digital sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menghasilkan produk kreatif berbasis teknologi.

Dokumentasi lainnya memperlihatkan momen kebersamaan antara mahasiswa, siswa, dan pihak sekolah setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Foto bersama ini tidak hanya menjadi simbol penutup kegiatan, tetapi juga mencerminkan terjalinnya hubungan kemitraan yang baik antara pihak kampus dan sekolah. Keterlibatan guru dan pihak sekolah dalam kegiatan ini menunjukkan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program pengabdian, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kebersamaan yang tercermin dalam dokumentasi tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penguatan kolaborasi dan komunikasi antara semua pihak yang terlibat.

Secara umum, dokumentasi kegiatan ini menegaskan bahwa program pengabdian mahasiswa memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan fitur-fitur desain pada aplikasi Canva secara efektif dan kreatif. Melalui pelatihan yang dilakukan, siswa didorong untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna menunjang tugas akademik mereka, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi materi. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan solusi praktis bagi siswa dalam mengatasi keterbatasan kemampuan desain manual, karena Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan fitur desain yang mudah digunakan bahkan oleh pemula.

Lebih jauh, dokumentasi ini juga menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Antusiasme siswa yang terlihat selama proses pelatihan menjadi indikator bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat langsung dalam proses pembuatan desain, sehingga pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan kontekstual.

Dengan demikian, keseluruhan dokumentasi kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai bukti pelaksanaan program pengabdian, tetapi juga sebagai refleksi keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan desain siswa. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak berkelanjutan bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan kreativitas di era digital. Selain itu, dokumentasi tersebut juga menjadi dasar evaluasi dan pengembangan program serupa di masa mendatang agar pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat semakin optimal, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era transformasi digital.



Gambar 4. Pemaparan Materi Tentang Media Promosi Digital Oleh Mahasiswa Kepada Siswa Sebagai Dasar Pemahaman Konsep Desain Promosi

Ketercapaian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka memberikan berbagai capaian yang signifikan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengembangan kompetensi digital peserta didik. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi ruang kolaboratif yang mempertemukan mahasiswa, dosen, guru, dan siswa dalam suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Sejak awal pelaksanaan hingga tahap akhir kegiatan, terlihat adanya respon yang sangat positif dari para peserta didik. Hal ini tercermin dari semangat, antusiasme, serta keterlibatan aktif mereka dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pelatihan.

Para siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif saat pemaparan materi berlangsung, tetapi juga menunjukkan partisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, serta keterlibatan langsung dalam sesi praktik. Pada saat pelatihan pengembangan desain produk untuk dipromosikan, siswa tampak serius dan bersemangat dalam menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam bentuk visual menggunakan aplikasi Canva. Mereka berusaha memahami setiap langkah yang dijelaskan, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, pemilihan warna, hingga penyusunan teks promosi yang komunikatif. Keaktifan ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan motivasi belajar serta rasa percaya diri siswa dalam memanfaatkan teknologi digital.

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, kegiatan PKM ini juga menjadi wahana pembelajaran yang bermakna bagi mahasiswa yang terlibat. Para mahasiswa berkontribusi secara signifikan, baik dalam aspek teknis pelaksanaan kegiatan maupun dalam pendampingan edukatif selama proses pelatihan berlangsung. Mereka membantu menyiapkan perangkat dan bahan pelatihan, mendampingi siswa yang mengalami kesulitan teknis, serta memberikan arahan dan masukan terhadap hasil desain yang dibuat oleh siswa. Peran mahasiswa sebagai fasilitator dan mentor menjadikan suasana pelatihan lebih komunikatif dan tidak kaku, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka.

Keterlibatan aktif mahasiswa juga memperkuat nilai kolaboratif dalam kegiatan ini. Mahasiswa tidak hanya menjalankan tugas akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Interaksi yang terjalin antara mahasiswa dan siswa menciptakan pengalaman belajar dua arah yang saling menguntungkan. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, sementara siswa mendapatkan pendampingan yang intensif dan lebih personal selama proses pelatihan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan PKM ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga memperluas wawasan siswa mengenai pentingnya media pembelajaran dan media promosi digital dalam mendukung kegiatan akademik maupun pengembangan kewirausahaan. Siswa menjadi lebih memahami bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara produktif dan kreatif, bukan sekadar sebagai sarana hiburan. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya sikap percaya diri dan semangat berinovasi dalam diri peserta didik.

Dari sisi kelembagaan, kegiatan ini turut memperkuat hubungan kemitraan antara pihak kampus dengan SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka. Kerja sama yang terjalin antara dosen peneri, kepala sekolah, guru pamong (guru mata pelajaran ekonomi), serta para siswa mencerminkan adanya sinergi yang positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan, sementara komitmen dari pihak kampus menunjukkan peran aktif perguruan tinggi dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan dan pengetahuan, tetapi juga membangun fondasi kerja sama yang berkelanjutan antara kampus dan sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi program-program kolaboratif selanjutnya yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, literasi digital, serta peningkatan mutu pembelajaran di era transformasi teknologi.



Gambar 5. Hasil Karya Siswa Berupa Desain Media Promosi Digital (Iklan Produk)

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka yang melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi bagi siswa kelas XI telah berjalan dengan baik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami konsep dasar desain grafis serta penggunaan aplikasi Canva masih perlu ditingkatkan, sehingga pelatihan yang sistematis dan terstruktur menjadi penting untuk mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Pelatihan penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan desain yang menarik, baik untuk media pembelajaran maupun media promosi. Dengan adanya pendampingan dari dosen dan mahasiswa, siswa dapat lebih mudah memahami fitur-fitur aplikasi dan mengembangkan ide desain secara kreatif.

Meskipun demikian, dalam proses pelatihan masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan koneksi internet, fitur Canva versi gratis, serta kesulitan siswa dalam menentukan konsep desain. Namun secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan partisipasi dan antusiasme siswa yang tinggi, serta menghasilkan berbagai karya digital kreatif berupa poster pembelajaran dan konten promosi produk. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki potensi besar dalam kreativitas digital apabila didukung dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat.

5. SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan di SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka, disarankan agar kegiatan pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih mendalam, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran dan media promosi digital berbasis teknologi. Pihak sekolah diharapkan dapat terus memfasilitasi pemanfaatan aplikasi desain seperti Canva sebagai bagian dari proses pembelajaran, sehingga kreativitas, literasi digital, dan keterampilan siswa dapat berkembang secara optimal. Selain itu, diperlukan peningkatan sarana dan prasarana pendukung, seperti akses internet yang memadai dan perangkat teknologi yang memadai, agar proses pelatihan berbasis digital dapat berjalan lebih efektif. Guru juga diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan media digital dalam pembelajaran ekonomi maupun mata pelajaran lainnya sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru pamong (guru mata pelajaran ekonomi), serta seluruh siswa SMAK St. Fransiskus Asisi Larantuka atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak kampus, khususnya dosen pembimbing dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan kegiatan PKM ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya juga diberikan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga program pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan wawasan, keterampilan digital, serta kreativitas peserta didik di era transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2022.
- [2] S. Sartika, N. Nurkhasanah, and C. Rohmiasih, "Literasi baca tulis dalam menyimak lagu bagi pemelajar bahasa Indonesia bagi penutur asing," in *Seminar Nasional SAGA*, 2021, p. 1.
- [3] R. Ratnawita, R. Harahap, A. P. Yakup, D. Ariani, and S. Kurniawan, "Pelatihan Pengelolaan Media Sosial sebagai Media Promosi yang Efektif dalam Ekonomi Digital," *CivicAction: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 97–103, 2025.
- [4] M. E. Putri, R. Zuhuda, and D. A. E. Putri, "Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 5, no. 1, 2025.
- [5] A. Baharuddin, S. Syarifuddin, F. Akbal, and A. Febisatria, "Peningkatan Kompetensi Digital Marketing Siswa SMK Melalui Model Workshop Berbasis Praktik Pada SMKN 1 Barru," *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 6, pp. 470–477, 2025.
- [6] S. Sjukun, F. Fenny, W. Julitawaty, W. Januarty, and Y. Taufik, "Pengenalan Digital Marketing di Era Media Sosial bagi Siswa SMA Carnegie Medan," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 95–100, 2025.
- [7] I. W. C. Adyatma, I. M. D. S. Wirawan, and G. Y. Arygunartha, "Peningkatan Literasi Keuangan dan kewirausahaan bagi Siswa SMK Negeri 2 Denpasar melalui Pendekatan Edukasi Berbasis Ekonomi Digital," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 4, pp. 4540–4547, 2025.
- [8] N. Nurhadi, S. F. Mahmud, and M. Suhaidi, "Optimalisasi Kanal Promosi Digital untuk Meningkatkan Pemasaran Produk Kreatif Siswa SMK di SMKN 2 Dumai," *SMART HUMANITY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 4, pp. 202–213, 2025.
- [9] C. Rohmiasih, C. Rohmiati, and S. Sartika, "Penggunaan Berbagai Media untuk Mengdogeng sebagai Upaya Penerapan Sastra Anak di Era Digital," in *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra*, 2022, pp. 427–435.
- [10] P. Chairy and R. Lubis, "Edukasi Dasar Digital Marketing Sebagai Upaya Penguatan Kompetensi Siswa SMP Madya Utama Medan Di Era Ekonomi Digital," *Jurnal Pengabdian Kontribusi Unhamzah*, vol. 5, no. 02, pp. 38–42, 2026.
- [11] M. K. Ali, A. Hasanah, F. F. Ali, N. M. Sari, and N. Fadilah, "Inovasi media promosi perbankan syariah berbasis game edukasi untuk siswa sekolah menengah atas menggunakan Scratch," *Business and Investment Review*, vol. 3, no. 3, 2025.

- [12] A. W. Saputra and M. Marhuni, "Pelatihan Promosi Digital secara Online dengan Memanfaatkan Teknologi bagi Siswa SMP di Kabupaten Soppeng," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Amika (PENDIAMKA)*, vol. 2, no. 1, pp. 71–78, 2025.
- [13] P. M. Lestari, R. P. Irawati, M. D. Al Faruq, and I. Duaty, "Peningkatan Kompetensi Profesi dan Ekonomi Kreatif Bagi Para Guru Melalui Aplikasi Digital TikTok di Kabupaten Klaten," *Varia Humanika*, vol. 6, no. 2, pp. 30–41, 2025.
- [14] M. M. A. Kean, M. A. I. Payon, and R. Mbawu, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMAK ST. FRANSISKUS ASISI LARANTUKA," *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, vol. 13, no. 03, 2025.
- [15] M. Admelia, N. Farhana, S. S. Agustiana, A. I. Fitri, and L. Nurmalia, "Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, p. 177, 2022.
- [16] T. Wulandari and A. Mudinillah, "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022.
- [17] A. J. Fernandez, G. W. Nau, C. M. M. Maing, A. M. Kopong, and A. N. K. Lomi, "Eksplorasi Pendidikan Tinggi dan Karir: Promosi Perguruan Tinggi Unwira dan Peluang Karir kepada Siswa-Siswi Menengah Atas di Kota Kefamenanu, TTU," *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 134–143, 2024.
- [18] P. S. Hasugian, "Perancangan website sebagai media promosi dan informasi," *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [19] N. Afifah, J. Tang, S. Zain, and F. Firman, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 2, pp. 733–742, 2025.
- [20] A. Alamsyah, E. Yuliani, N. K. Ramadhan, R. Rosdiah, and S. Sudirman, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canvaterhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika," *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, vol. 1, no. 2, pp. 77–87, 2023.
- [21] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 6, no. 2, pp. 247–257, 2023.
- [22] I. Meyvita, P. G. Lestari, S. F. Ahmad, N. F. Fatin, and Y. Rahmadhar, "Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas 5 sekolah dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 04, pp. 244–254, 2024.
- [23] A. M. Alfatih, H. Jannah, and R. Raharjo, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah," *SITTAH: Journal of Primary Education*, vol. 5, no. 2, pp. 128–141, 2024.
- [24] A. W. Doni, N. A. A. Thaaqiq, A. Ponda, and I. Bahar, "Efektivitas Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 14, no. 1, pp. 30–39, 2024.
- [25] H. Khoiroh, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah) Mahasiswa Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik," *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, vol. 7, no. 02, pp. 317–332, 2023.