

## PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN DIGITAL BAGI SISWA SMK NEGERI 2 PEKANBARU MELALUI DESAIN PROMOSI PRODUK MENGUNAKAN APLIKASI CANVA

### Digital Entrepreneurship Training For Students Of State Vocational School 2 Pekanbaru, Through Product Promotion Design Using The Canva Application

Khairunnas<sup>1\*)</sup>, Hamdan Yasid<sup>1)</sup>, Herman Farmi<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Lancang Kuning

\*Corresponding Author Email: [khairunnas@unilak.ac.id](mailto:khairunnas@unilak.ac.id)

Dikirim: 2 Oktober 2025

Diterima: 3 Oktober 2025

Dipublikasi: 24 November 2025

#### ABSTRACT

*This community service activity took the form of Digital Entrepreneurship Training for students of SMK Negeri 2 Pekanbaru, focusing on product promotional design using the Canva application. The training was motivated by students' low skills in creating visually appealing promotional designs, despite the importance of this skill in the digital era for supporting product marketing. Canva was chosen because it is easy to use, free, and accessible via smartphone, making it an ideal tool for creative learning in schools. The implementation method included coordination with the school, delivery of entrepreneurship and promotional design materials, practice using Canva, student design creation, presentation of work, and evaluation through pre-tests and post-tests. Participants acquired basic graphic design skills, digital promotional strategies, and an understanding of the principles of communicative visual design. The evaluation results showed a significant increase in the average score from 48.2 (sufficient category) in the pre-test to 88.0 (good category) in the post-test, a rise of 39.8 points. This demonstrates that the training is effective in enhancing students' skills and understanding. Short-term impacts include increased practical skills, creativity, and student confidence, while long-term impacts are expected to shape young entrepreneurs who are adaptive to technological developments.*

**Keywords:** Digital Entrepreneurship, Product Promotion Design, Canva, Digital Literacy

#### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa Pelatihan Kewirausahaan Digital bagi siswa SMK Negeri 2 Pekanbaru dengan fokus pada desain promosi produk menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam membuat desain promosi yang menarik, padahal kemampuan ini sangat penting di era digital untuk mendukung pemasaran produk. Canva dipilih karena mudah digunakan, gratis, dan dapat diakses melalui smartphone, sehingga sesuai untuk pembelajaran kreatif di sekolah. Metode pelaksanaan meliputi koordinasi dengan sekolah, penyampaian materi kewirausahaan dan desain promosi, praktik penggunaan Canva, pembuatan desain oleh siswa, presentasi karya, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Peserta memperoleh keterampilan dasar desain grafis, strategi promosi digital, dan pemahaman prinsip desain visual yang komunikatif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata nilai dari 48,2 (kategori cukup) pada pre-test menjadi 88,0 (kategori baik) pada post-test, dengan

kenaikan 39,8 poin. Hal ini membuktikan pelatihan efektif meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Dampak jangka pendek meliputi bertambahnya keterampilan praktis, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa, sedangkan dampak jangka panjang diharapkan membentuk wirausaha muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

**Katakunci:** Kewirausahaan Digital, Desain Promosi Produk, Canva, Literasi Digital

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang yang luas bagi generasi muda untuk terlibat dalam dunia kewirausahaan secara lebih efektif dan kreatif. Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan ekonomi modern, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan usaha (Siber Publisher, 2024).

Kewirausahaan digital menjadi salah satu kunci utama dalam mendorong kemandirian ekonomi dan inovasi di kalangan siswa. Namun, hingga kini masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan praktis dalam membuat desain promosi produk yang menarik dan profesional. Padahal, kemampuan menyajikan produk secara visual yang memikat sangat menentukan keberhasilan pemasaran, terutama di platform digital yang telah menjadi media utama bagi konsumen masa kini (RSIS International, 2023).

Aplikasi Canva hadir sebagai solusi efektif yang mudah digunakan oleh pemula, termasuk siswa. Aplikasi ini bersifat gratis, intuitif, serta dapat diakses melalui smartphone, sehingga sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran kewirausahaan digital. Melalui Canva, siswa dapat belajar membuat berbagai desain promosi seperti poster, logo, kemasan produk, hingga konten media sosial secara praktis dan menarik. Tanbung et al. (2025) menyoroti keunggulan Canva dalam menyederhanakan proses desain bagi pengguna baru, sementara Miranda et al. (2023) serta Ngoc & Nguyen (2025) menunjukkan bahwa Canva banyak dimanfaatkan di lingkungan pendidikan untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran. Siswa merasakan manfaatnya dalam pembuatan presentasi, infografis, maupun materi visual lainnya berkat kemudahan fitur dan ketersediaan berbagai templat yang mendukung kebutuhan akademik.

Sebagai bentuk kontribusi nyata dalam penguatan literasi digital dan jiwa kewirausahaan pelajar, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Pekanbaru, yang beralamat di Jl. Dr. Sutomo No.108, Kecamatan Limapuluh, Kota Pekanbaru, Riau. Sekolah ini dipilih karena memiliki komitmen kuat dalam mendukung program pengembangan keterampilan berbasis teknologi dan kreatifitas siswa.

Pelatihan kewirausahaan digital menggunakan aplikasi Canva diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan desain promosi yang aplikatif, sekaligus menumbuhkan jiwa kreatif dan semangat berwirausaha. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi konsumen teknologi digital, tetapi juga mampu menjadi pelaku usaha yang bersaing di pasar digital serta memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di masa depan.

## MASALAH

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK N 2 Pekanbaru ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain promosi produk digital menggunakan aplikasi Canva?

- 
2. Bagaimana pelatihan dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan digital?

## **METODE**

### **A. Media dan Alat**

1. Smartphone/laptop peserta.
2. Aplikasi Canva.
3. Proyektor dan layar presentasi.
4. Materi cetak dan digital.

### **B. Metode Pelaksanaan**

1. Koordinasi dengan Pihak Sekolah.
2. Sosialisasi program dan penjadwalan pelatihan.
3. Pengenalan Wirausaha dan Pentingnya Desain Promosi.
4. Pemberian materi kewirausahaan dan strategi promosi.
5. Pelatihan Canva.
6. Penggunaan Canva melalui HP membuat poster, label, dan konten promosi.
7. Praktik Mandiri dan Presentasi Karya.
8. Siswa membuat desain produk masing-masing dan mempresentasikannya.
9. Evaluasi dan Pemberian Sertifikat.
10. Refleksi kegiatan dan pemberian apresiasi kepada peserta.

### **C. Luaran Kegiatan**

1. Hasil desain promosi dari masing-masing peserta.
2. Dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto/video.
3. Sertifikat pelatihan untuk peserta.
4. Laporan kegiatan dan artikel pengabdian.

### **D. Keterampilan Yang Diperoleh Peserta**

Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan memperoleh keterampilan dasar dalam bidang desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Keterampilan tersebut mencakup:

1. Pembuatan desain promosi produk seperti poster, banner, logo, dan kemasan.
2. Pemahaman tentang prinsip dasar desain visual yang menarik dan komunikatif.
3. Kemampuan menyusun strategi promosi digital sederhana.
4. Penguasaan fitur-fitur utama Canva untuk keperluan promosi dan branding usaha.

### **E. Dampak dan Manfaat Jangka Pendek Dan Panjang**

Dampak dan Manfaat Jangka Pendek:

1. Siswa memiliki keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan kewirausahaan.
2. Meningkatnya kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide usaha melalui media visual.
3. Tumbuhnya minat siswa terhadap dunia usaha dan digital marketing.
4. Tersedianya desain promosi produk yang bisa langsung digunakan untuk kegiatan pemasaran.

Dampak dan Manfaat Jangka Panjang:

1. Terbentuknya karakter wirausaha muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.
2. Peningkatan daya saing siswa dalam memulai dan mengembangkan usaha berbasis digital.
3. Terbukanya peluang kolaborasi lintas pelajaran dalam pengembangan produk kreatif di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pre-Test Peserta

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mendapatkan gambaran mengenai kemampuan awal dari peserta kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan Canva, pemahaman desain visual masih rendah, dan belum mengetahui strategi promosi digital berbasis media sosial.

Rumus untuk menentukan nilai jawab yang benar mengukur pemahaman awal peserta terkait desain promosi produk menggunakan aplikasi Canva.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Pre-Test} &= \frac{\text{Jawaban Benar}}{5} \times 100 \\ \text{Rata - rata} &= \frac{1446}{30} = 48,2 \\ \text{Rata-rata Nilai} &= 48,2 \text{ (Cukup)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total nilai 1.446 dari 30 peserta, dengan rata-rata sebesar 48,2 yang termasuk dalam kategori “Cukup.” Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta dalam mendesain promosi digital masih terbatas, sehingga pelatihan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan praktis, kreativitas visual, serta pemahaman mereka terhadap strategi promosi berbasis media digital.

### B. Hasil Post-Test Akhir Peserta

Setelah pelatihan, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan, di mana mayoritas peserta telah menguasai penggunaan Canva, memahami prinsip desain visual, dan mampu membuat desain promosi produk secara mandiri.

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{2640}{30} = 88,0 \\ \text{Rata-rata Nilai} &= 88,0 \text{ (Baik)} \end{aligned}$$

Hasil post-test akhir peserta ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta, baik dari segi keterampilan teknis penggunaan Canva maupun kemampuan kreatif dalam merancang media promosi digital. Maulana dkk (2024), Canva mendukung kreativitas dengan menyediakan beragam elemen desain, termasuk ikon, grafik, dan font. Hal ini memungkinkan pengguna untuk bereksperimen dan menciptakan konten yang menarik secara visual tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut. Wulandari dkk (2025), desain digital telah mendorong perubahan besar dalam pendidikan, termasuk metode pembelajaran. Halijah dkk (2025), bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan

wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis dalam proses pembelajaran di sekolah.



Gambar 1. Pre-test Sebelum pelatihan dimulai dan setelah pelatihan, Post-Test

### C. Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test

Perbandingan hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar +39,9 poin, dari 48,2 pada pre-test menjadi 88,1 pada post-test. Ini membuktikan pelatihan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan desain promosi digital siswa.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Parameter	Nilai	Kategori
<b>Rata-rata Pre-Test</b>	48,2	Cukup
<b>Rata-rata Post-Test</b>	88,0	Baik
<b>Peningkatan Rata-rata</b>	+39,8	—

Nilai rata-rata post-test menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 39,8 poin dibandingkan dengan nilai pre-test, yang mencerminkan adanya perkembangan nyata dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil ini menegaskan bahwa pelatihan yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta, khususnya dalam memahami konsep desain visual serta penggunaan aplikasi Canva sebagai media promosi digital. Perubahan kategori dari “Cukup” menjadi “Baik” menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam pembuatan desain promosi produk. Sejalan dengan temuan Harefa dkk. (2025), hasil ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas visual dan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik. Selain itu, sebagaimana diungkapkan oleh Alfala dkk. (2025), pemanfaatan teknologi seperti Canva juga berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif, serta dapat dijadikan acuan bagi program pengabdian masyarakat lainnya dalam upaya meningkatkan kompetensi digital di dunia pendidikan.

#### D. Analisis Hasil Pre-Test Dan Post-Test

Peningkatan Signifikan Nilai Rata-Rata

1. Rata-rata nilai Pre-Test adalah 48,2 (kategori Cukup), sedangkan rata-rata nilai Post-Test meningkat drastis menjadi 88,0 (kategori Baik). Peningkatan sebesar 39,8 poin menunjukkan bahwa peserta mengalami kemajuan yang nyata setelah mengikuti proses pembelajaran atau pelatihan.
2. Efektivitas Metode Pembelajaran atau Pelatihan  
Perbedaan yang besar antara nilai Pre-Test dan Post-Test mengindikasikan bahwa metode pembelajaran, materi, atau intervensi yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta secara signifikan.
3. Distribusi Kategori yang Lebih Baik  
Pada Pre-Test, banyak peserta masih berada pada kategori Cukup dan Kurang, sementara pada Post-Test, sebagian besar peserta berada di kategori Baik dan Sangat Baik. Hal ini menandakan peningkatan kualitas hasil belajar secara menyeluruh.
4. Potensi untuk Peningkatan Berkelanjutan  
Walaupun rata-rata Post-Test sudah di kategori Baik, masih ada ruang bagi beberapa peserta untuk mencapai kategori Sangat Baik. Ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan materi atau metode pembelajaran di masa depan.

#### KESIMPULAN

Pelatihan kewirausahaan digital melalui desain promosi produk menggunakan aplikasi Canva bagi siswa SMK Negeri 2 Pekanbaru telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta, yang terbukti dari kenaikan rata-rata nilai Post-Test (88,0) dibandingkan dengan Pre-Test (48,2). Hal ini menandakan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam membantu peserta memahami dan mengaplikasikan teknik desain promosi digital. Antusiasme peserta selama pelatihan juga sangat tinggi, yang menunjukkan minat kuat mereka dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfala, R. S., Sholihat, N., & Ahmadi. (2025). Optimalisasi Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Canva: Pengabdian kepada Siswa Kelas XII IPA di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1): 172-180. <https://doi.org/10.58192/karunia.v4i1.3107>
- Halijah., A. Rijal, S., Selvi., Halifat, N., & Arbina. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas X dan XI UPT SMA Negeri 19 Bulukumba. *JANU: Jurnal Abdimas Nusantara*, 2(1): 40 – 48. <https://doi.org/10.70294/wv2s6209>
- Harefa, J. B., Zebua, O., Lafau, R. O., Mendrofa, R. J. A., Mendrofa, V. N., & Gea, N. E. (2025). Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Altifani*, 5(4): 497-504. <https://doi.org/10.59395/jaqb7r03>

- 
- Maulana, F. I., Dian, L., Agung, P., Rahman, A., Widartha, V. A., & Adi, P. D. P. (2024). Preferences for Using Canva Apps as a Presentation Media Creation Tool Among Gen Z Students: SEM Analysis with TAM and UTAUT2 Approaches. *Proceedings - International Seminar on Intelligent Technology and its Applications (ISITIA)*, pp. 154-159. <https://doi.org/10.1109/ISITIA63062.2024.10668194>
- Miranda, C., & Liliana, E. (2023). Use of Canva as a communication tool in the educational process through infographics. *18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, pp. 1-6. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>
- Ngoc, L. P. T., & Nguyen, L. T. (2025). Students' Perspectives on Canva's Level of Utilization and Impact in Academic Learning: A Case Study of a Private University in Vietnam. *Proceedings - 2025 10th International STEM Education Conference, (iSTEM-Ed)*, pp. 1-6. <https://doi.org/10.1109/iSTEM-Ed65612.2025.11129264>
- RSIS International. (2023). Evaluation of Students' Digital Skills in Learning Creative Entrepreneurship Projects on Vocational High Schools. <https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8030085>
- Siber Publisher. (2024). Pendidikan Kewirausahaan Digital di Sekolah Menengah. Diakses dari <https://siberpublisher.org/index.php/JPSN/article/view/325>
- Tanbung, R., Christiawan, E., Rianky., & Madyatmadja, E. D. (2025). Exploring Sentiment Analysis in Digital Design: A Machine Learning Approach to Analyzing User Perceptions of Canva. *Proceedings - 2025 4th International Conference on Electronics Representation and Algorithm: Artificial Intelligence: Creating Tomorrow's World Today, (ICERA)*, pp. 304-309. <https://doi.org/10.1109/ICERA66156.2025.11087272>
- Wulandari, K., Marojahan, T. W., Siregar, F. N., Edyanto, M., & Wiatantri, C. Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *Jurnal Teknologi Untuk Masyarakat (GIAT)*, 4(1): 64-75. <https://doi.org/10.24002/giat.v4i1.11607>