

Mastering Canva "Kreatif Tanpa Batas untuk Siswa SMK" di SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara

Mastering Canva: Unlimited Creativity for Vocational High School Students at SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara

A. Faiq Abror¹, Rasyiid Yoga Pradita², Chintya Prabawati³, Reyhan Dega Pradana⁴, Ahmad Mustaghfirin⁵, M. Risqi Ardiansyah⁶

¹⁻⁶ Politeknik Balekambang Jepara, Indonesia

*penulis korespondensi: faiqabrор@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut untuk siswa SMK dalam menguasai keterampilan presentasi yang efektif menggunakan teknologi. Untuk mengatasi kesulitan siswa kelas XII SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara dalam proses menyusun presentasi tugas akhir, tim pengabdian Politeknik Balekambang Jepara menyelenggarakan pelatihan pembuatan presentasi berbasis Canva. Tujuan kegiatan untuk meningkatkan kompetensi desain visual dan teknik presentasi melalui pendekatan partisipatif. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan peserta 30 siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO). Materi mencakup tiga sesi: (1) Prinsip Desain Visual (struktur slide dan teknik CRAP), (2) Teknik Presentasi (bahasa tubuh, manajemen waktu), dan (3) Praktik Canva (praktik pembuatan slide tugas akhir). Evaluasi menggunakan pre-test/post-test dan penilaian proyek menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 58 menjadi 82, dengan 85% peserta mencapai nilai di atas standar (≥ 75). Hasilnya, peserta mampu menerapkan desain presentasi dengan *template* Canva, mengatur hierarki visual, dan menyajikan presentasi lebih percaya diri. Kegiatan ini dapat memperkuat sinergi dan kerjasama antara perguruan tinggi dan SMK dalam menyiapkan siswa menghadapi dunia kerja.

Kata Kunci: Pelatihan, Canva, Tugas Akhir, Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

The development of technology requires SMK students to master effective presentation skills using technology. To overcome the difficulties of XII grade students of SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara in the process of preparing final project presentations, the Balekambang Jepara Polytechnic service team organized training in making Canva-based presentations. The activity aimed to improve visual design competencies and presentation techniques through a participatory approach. The training was held for one day with 30 students majoring in Automotive Light Vehicle Engineering. The material covered three sessions: (1) Visual Design Principles (slide structure and CRAP technique), (2) Presentation Techniques (body language, time management), and (3) Canva Practice (final project slide making practice). Evaluation using pre-test/post-test and project assessment showed an increase in the average score from 58 to 82, with 85% of participants achieving scores above the standard (≥ 75). As a result, participants were able to apply presentation design with Canva templates, organize visual hierarchy, and present presentations more confidently. This activity can strengthen the synergy and cooperation between universities and vocational schools in preparing students for the world of work.

Keywords: Training, Canva, Final Project, Vocational High School

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyampaian informasi dan komunikasi visual. Di era ini, kemampuan membuat dan menyajikan presentasi secara efektif menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama siswa SMK yang dipersiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja atau melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Berdasarkan hasil diskusi antara tim pengabdian kepada masyarakat Politeknik Balekambang Jepara dengan guru SMK Roudlotul Muhtadiin Balekambang Jepara, ditemukan bahwa siswa kelas XI menghadapi kesulitan dalam menyusun dan menyampaikan presentasi tugas akhir mereka. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat presentasi yang menarik dan komunikatif, baik dari segi desain visual maupun teknik penyampaian.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pelatihan desain presentasi berbasis Canva dipilih karena Canva merupakan *platform* desain grafis berbasis *website* yang mudah digunakan, kaya fitur, dan sangat cocok untuk pemula. Canva memiliki desain intuitif yang memungkinkan pengguna dengan mudah menavigasi dan memanfaatkan fitur-fiturnya, sehingga dapat diakses oleh individu tanpa pengalaman desain sebelumnya [1]. Kemudahan penggunaan ini merupakan keuntungan yang signifikan bagi pendidik maupun siswa, memungkinkan mereka untuk membuat presentasi berkualitas profesional tanpa pelatihan ekstensif.

Berbagai studi menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan literasi visual dan kepercayaan diri siswa dalam membuat materi presentasi. Siswa yang mengikuti pelatihan Canva mampu memahami prinsip-prinsip desain seperti manajemen warna, hierarki informasi, dan tata letak visual [2]. Pelatihan tersebut juga berhasil membangun rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan gagasan secara profesional melalui media digital. Selain itu, Canva memfasilitasi siswa dalam menciptakan media pembelajaran multimodal yang menarik, seperti slide presentasi, video, dan infografis, serta menghemat waktu dalam proses pembuatan materi [3]. Pelatihan ini juga terbukti meningkatkan pemahaman peserta terhadap desain grafis sekaligus memperkuat literasi digital mereka, khususnya dalam pembuatan materi pembelajaran visual di lingkungan sekolah [4].

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Politeknik Balekambang Jepara pada tanggal 26 April 2025 dan diikuti oleh 30 siswa kelas XII SMK Roudlotul Muhtadiin Balekambang Jepara. Lokasi pelatihan berada di Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang memiliki fasilitas komputer dan jaringan internet yang memadai. Pelatihan ini dirancang dengan tema “Mastering Canva: Kreatif Tanpa Batas untuk Siswa SMK” dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain visual dan kemampuan presentasi siswa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata dalam mendukung proses pembelajaran siswa SMK, sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi vokasi dan sekolah menengah kejuruan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

2. METODE PENERAPAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan partisipatif. Metode pelatihan partisipatif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses belajar [5]. Metode ini menekankan partisipasi peserta di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan praktik langsung. Metode ini menekankan interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta dengan pendekatan *learning by doing*, yang memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan materi yang diterima ke dalam tugas nyata, dalam hal ini adalah pembuatan slide presentasi menggunakan Canva.

Penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan beberapa metode pelatihan dapat secara efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas integrasi ceramah, demonstrasi, media visual, dan praktik langsung [6][7][8]. Pendekatan gabungan ini telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pelatihan strategi branding pada UMKM [6], pelatihan manajemen organisasi pemuda [7], dan pelatihan pengembangan media pengajaran [8]. Oleh karena itu, dalam pelatihan ini, penyampaian materi dilakukan secara bertahap melalui sesi teori dan praktik. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk memahami konsep dasar desain visual dan teknik presentasi terlebih dahulu, kemudian diarahkan untuk menerapkannya secara mandiri dengan bimbingan langsung dari fasilitator. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi belajar peserta.

2.1 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas XII SMK Roudlotul Muhtadiin Balekambang Jepara yang sedang mempersiapkan tugas akhir berbasis presentasi proyek Tugas Akhir. Berdasarkan identifikasi awal bersama pihak sekolah, siswa pada tingkat ini memiliki kebutuhan khusus dalam meningkatkan keterampilan membuat dan menyampaikan presentasi secara efektif dan menarik. Total peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 30 orang, dengan latar belakang kejuruan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO).

Para peserta memiliki dasar penggunaan komputer yang cukup, namun sebagian besar belum familiar dengan prinsip desain presentasi maupun aplikasi Canva sebagai alat bantu visual. Oleh karena itu, pelatihan ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan desain visual, komunikasi ide, dan penyampaian pesan dalam konteks akademik dan profesional, serta membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja maupun pendidikan tinggi.

2.2 Persiapan dan Media Pendukung

Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan, tim pengabdian melakukan tahapan persiapan teknis dan non-teknis guna memastikan kelancaran pelaksanaan. Persiapan ini mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan peserta, serta penyiapan media dan perangkat pendukung pelatihan. Koordinasi awal dilakukan bersama guru pendamping untuk menentukan waktu pelatihan, alokasi ruang, dan kesiapan fasilitas.

Dari sisi teknis, pelatihan diselenggarakan di Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang telah dilengkapi dengan perangkat komputer, koneksi internet stabil, dan proyektor. Setiap peserta menggunakan komputer masing-masing agar dapat mengikuti praktik secara individual. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan akun Canva untuk peserta yang belum memiliki akun, serta memastikan seluruh perangkat lunak dan akses web berjalan dengan baik sebelum hari pelatihan.

Materi pelatihan disiapkan dalam bentuk presentasi PowerPoint, serta modul pelatihan praktis berisi panduan *slide* presentasi tugas akhir proyek siswa yang dirancang bersama dengan guru pendamping. Materi ini disiapkan untuk memudahkan peserta memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain presentasi menggunakan Canva pada tujuan yang spesifik untuk presentasi tugas akhir siswa kelas XII.

Melalui persiapan yang matang dan media pendukung yang relevan, kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat berjalan efektif, efisien, dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta.

2.3 Bentuk Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dirancang dalam bentuk workshop interaktif selama satu hari, dengan durasi 5 (lima) jam. Workshop dibagi ke dalam beberapa sesi: pembukaan, penyampaian materi inti oleh tiga pemateri, dan penutup. Setiap pemateri membawa fokus yang berbeda, namun saling melengkapi untuk membentuk pemahaman dan keterampilan siswa secara menyeluruh terkait pembuatan dan penyampaian presentasi visual yang efektif.

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan partisipatif. Peserta terlibat secara aktif mulai dari sesi penyampaian materi, diskusi, hingga praktik langsung menggunakan Canva. Materi dikemas dalam bentuk presentasi visual, demonstrasi, dan tugas individu agar peserta dapat langsung menerapkan prinsip yang telah dipelajari. Rincian kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Program Pelatihan Canva

Waktu	Kegiatan	Keterangan
08.00 – 08.15	Pembukaan dan <i>Pre-test</i>	Pengantar dan penjelasan tujuan
08.15 – 09.00	Materi 1: Konten Visual Presentasi	Pemateri 1: - A. Faiq Abror - M. Risqi Ardiansyah
09.00 – 10.15	Materi 2: Teknik Penyampaian Presentasi	Pemateri 2: - Chintya Prabawati - Ahmad Mustaghfirin
10.15 – 11.30	Materi 3: Praktik Menggunakan Canva	Pemateri 3: - Rasyiid Yoga Pradita - Reyhan Dega Pradana
11.30 – 12.30	Latihan Mandiri & Presentasi Singkat	Peserta mempresentasikan hasil
12.30 – 13.00	<i>Post-test</i> , Penutup dan Refleksi	Umpan balik dan dokumentasi

2.3.1. Konten Visual Presentasi

Materi pertama difokuskan pada pentingnya presentasi yang menarik secara visual. Pemateri menjelaskan bahwa presentasi yang efektif tidak hanya ditentukan oleh isi, tetapi juga oleh tampilan visualnya. Ditekankan bahwa presentasi visual dapat meningkatkan retensi informasi hingga 42% serta membantu *audiens* memahami dan mengingat pesan secara lebih baik.

Dalam pembuatan presentasi yang efektif, struktur *slide* yang ideal sangat penting untuk membantu *audiens* memahami alur pesan yang disampaikan. Secara umum,

struktur presentasi yang disarankan terbagi ke dalam tiga bagian utama, diantaranya adalah:

1. Bagian pendahuluan terdiri dari 1 hingga 2 *slide* yang berfungsi untuk memperkenalkan topik, menjelaskan latar belakang masalah atau tujuan, serta membangun minat *audiens* agar tertarik mengikuti keseluruhan presentasi.
2. Bagian isi sebagai bagian inti dari presentasi, terdiri dari 5 hingga 8 *slide* yang memuat 3 hingga 5 poin utama yang ingin disampaikan oleh presenter. Pada bagian ini, informasi disajikan secara ringkas namun didukung oleh data, ilustrasi, dan elemen visual agar mudah dipahami.
3. Bagian penutup mencakup 1 hingga 2 *slide* yang digunakan untuk merangkum poin-poin penting serta memberikan ajakan atau *call-to-action* yang mendorong *audiens* untuk mengambil langkah atau kesimpulan yang diharapkan.

Selain memperhatikan struktur, desain visual juga menjadi aspek krusial dalam membuat presentasi yang efektif. Prinsip desain yang digunakan mengacu pada pendekatan CRAP, yaitu *Contrast*, *Repetition*, *Alignment*, dan *Proximity*.

1. *Contrast* berarti penggunaan warna dan jenis font yang berbeda untuk menonjolkan poin-poin penting dalam *slide*.
2. *Repetition* menekankan pentingnya konsistensi elemen visual seperti warna, font, dan gaya agar tampilan *slide* terlihat profesional.
3. *Alignment* berarti memastikan setiap elemen seperti teks dan gambar disusun sejajar dan teratur, sehingga *slide* tampak rapi dan mudah dibaca.
4. *Proximity* mengacu pada pengelompokan elemen yang saling terkait secara visual agar pesan yang disampaikan lebih mudah dicerna oleh *audiens*.

Pada materi pertama ini, peserta pelatihan diharapkan mampu memahami pentingnya menyusun presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Dengan menguasai struktur *slide* yang ideal serta menerapkan prinsip desain CRAP, siswa dapat meningkatkan kualitas penyampaian pesan dalam presentasi mereka. Pemahaman ini menjadi dasar yang kuat sebelum mereka melanjutkan ke sesi berikutnya, yang berfokus pada teknik penyampaian dan praktik langsung menggunakan Canva.

2.3.2. Teknik Penyampaian Presentasi

Materi kedua dalam pelatihan difokuskan pada aspek non-visual dari sebuah presentasi, yaitu bagaimana menyampaikan isi presentasi secara efektif, meyakinkan, dan komunikatif. Kualitas presentasi tidak hanya bergantung pada desain *slide*, tetapi juga pada kemampuan penyaji dalam mengkomunikasikan pesan secara langsung

kepada *audiens*. Materi ini mencakup tiga komponen utama: bahasa tubuh, manajemen waktu, serta *tips* praktis sebelum dan saat presentasi.

1. Bahasa Tubuh merupakan elemen penting dalam komunikasi non-verbal yang dapat memperkuat pesan yang disampaikan. Beberapa poin penting yang ditekankan dalam sesi ini antara lain:
 - a. Menjalin kontak mata dengan *audiens* membuat penyampaian terasa lebih personal dan meningkatkan keterlibatan mereka.
 - b. Menggunakan gerakan tangan yang sesuai untuk menekankan poin-poin penting, sehingga membantu memperjelas pesan.
 - c. Berdiri tegak menunjukkan kepercayaan diri. Hindari menyilangkan tangan atau gerakan yang menunjukkan ketegangan atau defensif.
2. Manajemen Waktu Presentasi sangat krusial agar seluruh materi dapat tersampaikan secara efisien. Dalam sesi ini peserta dibekali strategi manajemen waktu, yaitu:
 - a. Alokasikan 1–2 menit per *slide* untuk menjaga ritme dan fokus *audiens*.
 - b. Latihan sebelumnya sangat dianjurkan untuk memastikan durasi presentasi sesuai dengan waktu yang diberikan.
 - c. Sediakan waktu untuk sesi tanya jawab, sebagai bentuk keterlibatan *audiens* sekaligus menunjukkan kesiapan presenter.
3. Persiapan teknis dan non-teknis sebelum tampil menjadi kunci keberhasilan presentasi. Peserta diingatkan untuk:
 - a. Mengenali *audiens*, termasuk latar belakang dan ekspektasi mereka, agar materi yang disampaikan lebih relevan.
 - b. Mengujicoba perangkat seperti proyektor, *clicker*, dan *software* presentasi guna menghindari gangguan teknis.
 - c. Menyiapkan cadangan *file*, seperti versi PDF atau cetakan materi, sebagai antisipasi jika terjadi kendala teknis.

Dengan memahami dan menerapkan teknik-teknik ini, peserta diharapkan mampu meningkatkan efektivitas komunikasi selama presentasi. Keterampilan ini akan melengkapi pemahaman mereka tentang desain visual yang telah diberikan pada sesi sebelumnya, sehingga menghasilkan performa presentasi yang utuh dan profesional.

2.3.3. Teknik Penyampaian Presentasi

Sesi ketiga dari pelatihan difokuskan pada praktik langsung pembuatan *slide* presentasi tugas akhir menggunakan aplikasi Canva. Tujuan dari sesi ini adalah membantu peserta mengubah isi laporan tugas akhir mereka menjadi bentuk visual yang komunikatif, terstruktur, dan menarik untuk disampaikan dalam forum presentasi.

Berdasarkan standar isi laporan tugas akhir yang tercantum dalam Panduan Presentasi TA 2025, *slide* presentasi siswa minimal harus mencerminkan poin-poin penting berikut:

1. Judul dan Identitas: *Slide* awal mencakup judul produk, nama siswa, kelas, NIS/NISN, dan logo SMK Roudlotul Muhtadiin Balekambang Jepara.
2. Latar Belakang: menjelaskan secara ringkas topik atau produk yang dibuat, alasan pemilihan, dan permasalahan yang ingin diselesaikan.
3. Tujuan dan Manfaat: disajikan dalam poin-poin yang jelas, menyebutkan apa yang ingin dicapai dan dampak positif produk terhadap pengguna atau masyarakat.
4. Waktu Pelaksanaan: tabel atau visual *timeline* sederhana menunjukkan proses pengerjaan dari awal hingga akhir.
5. Alat dan Bahan: ditampilkan dalam daftar poin atau ikon grafis agar lebih mudah dipahami *audiens*.
6. Proses Produksi: menggambarkan tahapan pembuatan produk. Peserta diminta menyisipkan dokumentasi proses dalam bentuk foto atau ilustrasi yang mendukung narasi.
7. Analisis Pasar: menyajikan anggaran biaya, rencana harga jual, target pasar, dan strategi promosi. Bisa dikemas dalam bentuk diagram batang, tabel anggaran, atau infografik.
8. Kelebihan dan Kekurangan Produk: disajikan dalam dua kolom atau ilustrasi visual perbandingan (misalnya ikon positif vs negatif).
9. Penutup: *slide* akhir memuat kesimpulan dan saran pengembangan produk, disampaikan dengan ringkas namun menggugah *audiens*.

Dalam praktik ini, peserta diminta:

1. Menerapkan prinsip desain CRAP.
2. Menggunakan *font* dan warna yang sesuai.
3. Menambahkan visual seperti ikon, gambar, grafik atau elemen pendukung lain.
4. Menyusun *layout* berdasarkan struktur informasi yang logis dan estetik.

Setelah membuat *slide*, beberapa peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya dalam waktu maksimal satu menit. Kegiatan ini sekaligus menjadi latihan menyampaikan materi di depan *audiens*, sebagai persiapan untuk ujian tugas akhir sebenarnya.

Melalui sesi ini, peserta tidak hanya belajar menggunakan Canva sebagai alat bantu visual, tetapi juga memahami bagaimana menyajikan isi laporan secara efektif dan profesional dalam format presentasi. Ini merupakan jembatan penting antara

keterampilan teknis desain dan kemampuan komunikasi yang dibutuhkan dalam dunia akademik maupun kerja.

2.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi menggunakan beberapa teknik, yaitu evaluasi kognitif dan evaluasi ketrampilan. Pada proses evaluasi kognitif dilakukan menggunakan sistem *pre-test* dan *post-test* yang digunakan sebagai alat ukur pemahaman teoritis kepada siswa terkait dengan fitur Canva, prinsip desain visual, dan teknik presentasi. Evaluasi dengan sistem ini dilakukan sebelum dan setelah pelatihan. Targetnya dari dilakukannya evaluasi ini adalah minimal 70% siswa mencapai nilai ≥ 75 pada *post-test*, untuk menunjukkan peningkatan kompetensi siswa. Pada teknik evaluasi keterampilan, difokuskan pada praktik pembuatan proyek presentasi menggunakan Aplikasi Canva secara *online* dengan tema tertentu, dalam hal ini *template* terkait dengan presentasi hasil tugas akhir, yang dinilai berdasarkan dari rubrik mencakup beberapa poin, yaitu kreativitas desain, pemanfaatan fitur aplikasi Canva, keterbacaan konten, dan kesesuaian tema. Selanjutnya, siswa mempresentasikan hasil karya secara langsung untuk dilakukan penilaian kemampuan komunikasi visual dan integrasi antara desain dengan hasil dari penyampaian materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif dengan cara pendekatan pembelajaran kepada siswa yang dalam hal ini berperan sebagai peserta secara aktif dalam proses belajar. Proses pelatihan dilakukan dengan partisipasi peserta dimana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga peserta terlibat aktif dalam proses praktik langsung untuk menghasilkan proyek presentasi hasil Tugas Akhir oleh siswa TKRO SMK Roudlotul Mubtadiin Balekambang Jepara. Hasil kegiatan yang terlaksana terlihat adanya interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta dengan pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta langsung dapat mengaplikasikan materi yang diterima dengan praktik secara langsung. Kegiatan awal yang dilakukan sebelum masuk ke materi adalah melakukan *pre-test* terkait dengan dasar dan kemampuan pengolahan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi. Kegiatan akhir dilakukan adalah membuat proyek presentasi untuk Tugas Akhir dan *post-test* untuk melihat kemampuan siswa setelah mendapatkan pelatihan oleh pematari.

3.1 Materi 1: Konten Visual Presentasi

Kegiatan pelatihan dengan materi pertama yaitu konten visual presentasi dengan materi yang mencakup prinsip-prinsip desain dasar yaitu komposisi, warna, tipografi,

dan tata letak. Materi pertama dimulai dengan pemaparan teori melalui presentasi interaktif oleh pemateri pertama (A. Faiq Abror), dilanjutkan dengan memberikan contoh presentasi yang baik dan buruk sehingga biasa dianalisis. Selanjutnya, siswa TKRO melakukan praktik langsung pada media kertas dengan membuat sketsa desain presentasi di kertas sebelum menerapkannya secara digital. Hasil evaluasi pada *pre-test* menunjukkan hanya 60% yang memahami konsep *hierarchy* visual dalam menerapkan prinsip kontras dengan tepat. Hasil diskusi waktu presentasi diketahui bahwa siswa seringkali kesulitan memilih kombinasi warna yang tepat dan harmonis. Pemateri memberikan contoh ilustrasi dalam penggunaan kombinasi warna yang tepat untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas desain.



Gambar 1. Pendampingan Materi Konten Visual Presentasi

3.2 Materi 2: Teknik Penyampaian Presentasi

Materi teknik penyampaian presentasi yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal. Pemberian materi yang dilakukan oleh pemateri (Chintya Prabawati) dimulai dengan simulasi presentasi singkat oleh perwakilan siswa dimana setiap siswa diberikan kesempatan berbicara di depan selama 3 menit. Proses *peer review* yang dilakukan oleh siswa yang lain dapat memberikan masukan mengenai kontak mata, intonasi suara, dan bahasa tubuh. Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dari proses latihan berbicara didepan oleh perwakilan siswa yang lain. Terdapat peserta yang masih menunjukkan kecenderungan untuk membaca *slide* daripada menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri. Oleh karena itu, pemateri memperkenalkan teknik *storytelling* untuk mengurangi kebiasaan membaca *slide* sekaligus sebagai solusi dalam membuat presentasi lebih baik dan efektif.



Gambar 2. Pendampingan Materi Teknik Penyampaian Presentasi

3.3 Materi 3: Praktik Menggunakan Canva

Praktik menggunakan Canva *online* merupakan puncak pelatihan yang akan dilakukan dimana siswa langsung menerapkan semua konsep yang telah dipelajari pada materi sebelumnya. Sebelum menggunakan Canva, pemateri (Rasyiid Yoga Pradita) melakukan demo terkait dengan fitur-fitur utama Canva seperti *template*, elemen grafis, dan alat animasi. Selanjutnya peserta mengerjakan proyek membuat presentasi terkait dengan hasil Tugas Akhir sekolah yang disesuaikan dengan format panduan Tugas Akhir di SMK Roudlotul Muhtadiin Balekambang Jepara. Siswa membuat presentasi dengan pendampingan dosen dan mahasiswa sebagai pemateri. meskipun dengan waktu yang singkat akan tetapi sudah mulai terlihat hasil yang memuaskan dalam presentasi yang dibuat oleh peserta. Hasil karya siswa menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan fitur Canva secara efektif dan dasar yang telah disampaikan sebelumnya, meskipun masih membutuhkan bantuan dan bimbingan dalam mengatur *layer* dan *grouping* objek yang dibuat. Perwakilan siswa melakukan presentasi final menampilkan hasil praktik Canva yang dikerjakan dengan kreativitas yang ada, beberapa siswa menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam menciptakan transisi dan animasi yang halus dalam desain.



Gambar 3. Pendampingan Praktik Menggunakan Canva

3.4 Hasil Evaluasi Komprehensif

Evaluasi menyeluruh menunjukkan dalam pemahaman konsep desain visual dan keterampilan teknis yang dilakukan oleh siswa TKRO SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara dalam membuat presentasi hasil Tugas Akhir menggunakan Canva sudah baik. Dari hasil pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* mengungkapkan bahwa hasil nilai rata-rata meningkat dari 58 menjadi 82 dalam rentang waktu pelatihan satu hari. Observasi secara partisipatif mengidentifikasi bahwa terdapat beberapa area untuk perbaikan, yaitu pemilihan warna, manajemen waktu presentasi, dan pemanfaatan fitur lanjutan Canva.



Gambar 4. Pemateri dan Peserta Kegiatan Pelatihan

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditujukan kepada Siswa SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara pada Kelas XII Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) sejumlah 30 siswa menggunakan metode pelatihan partisipatif dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses pelatihan. Partisipasi peserta dalam pelatihan ini sangat ditekankan dimana peserta

tidak hanya mendapatkan materi teoritis, tetapi juga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan praktik langsung. Rangkaian kegiatan terdiri dari 3 (tiga) materi yang disampaikan, yaitu Konten Visual Presentasi, Teknik Penyampaian Presentasi, dan Praktik Menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan dengan melakukan pre-test terkait dengan dasar dan kemampuan pengolahan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi. Kegiatan akhir dilakukan adalah membuat proyek presentasi untuk Tugas Akhir dan *post-test* untuk melihat kemampuan siswa setelah mendapatkan pelatihan oleh pemateri dengan hasil nilai rata-rata meningkat dari 58 menjadi 82 dalam rentang waktu pelatihan satu hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat pada kegiatan Pelatihan Mastering Canva dengan tema "Kreatif Tanpa Batas untuk Siswa SMK" di SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara mengucapkan terima kasih atas telaksananya kegiatan dan pembuatan laporan dan artikel yang dibuat. Ucapan terima kasih diberikan kepada Politeknik Balekambang Jepara, SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara, Dosen dan Mahasiswa Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Balekambang Jepara yang terlibat, Siswa Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) Kelas XII SMK Roudlotul Muftadiin Balekambang Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Septima, I. Zulfa, and M. Kamal, "Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam," *Aksi Nyata J. Pengabd. Sos. dan Kemanus.*, vol. 1, no. 2, pp. 01–09, Apr. 2024, doi: 10.62383/aksinyata.v1i2.204.
- [2] N. E. Saragih, F. Harahap, R. Adawiyah, F. Hafazana, and H. Sariangsah, "Pelatihan Canva untuk Siswa SMP sebagai Media Pembuatan Materi Presentasi," *Ekspresi Publ. Kegiat. Pengabd. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 113–123, Jul. 2024, doi: 10.62383/ekspresi.v1i3.238.
- [3] M. I. Sari, S. D. Utari, and P. Arfiandhani, "Creating English learning media using Canva: EFL students' perspective," *Teach. English as a Foreign Lang. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 85–96, Dec. 2023, doi: 10.12928/tefl.v2i2.467.
- [4] M. Permatasari, N. Nurhayati, H. Lasmi, W. Fujiastuti, N. Hasanah, and J. Jumrah, "Canva Training by Teaching Campus Students in Developing Digital Literacy Skills in Educational Environments," *J. Univers. Community Empower. Provis.*, vol. 4, no. 1, pp. 42–49, Jul. 2024, doi: 10.55885/jucep.v4i1.339.
- [5] M. Alisalman, "Pembelajaran Partisipatif Sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Diklus J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 6, no. 1, pp. 66–77, Mar. 2022, doi: 10.21831/diklus.v6i1.48572.
- [6] T. Kurnia, A. Kholik, I. Purnamasari, A. Jaelani, and Firna, "Pelatihan Branding Image UMKM Binaan BUMDES Jaya Laksana dengan Pemanfaatan Teknologi

- dan Optimalisasi Media Sosial,” *Qardhul Hasan Media Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 10, no. 3, pp. 287–294, Dec. 2024, doi: 10.30997/qh.v10i3.15583.
- [7] I. Putranto, C. Eliyani, S. Syamruddin, R. M. Yulianti, and S. Widodo, “Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Karang Taruna Kelurahan Pamulang Timur Kecamatan Pamulang Tangerang Selatan,” *Indones. J. Soc. Engagem.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–38, Dec. 2020, doi: 10.33753/ijse.v1i1.2.
- [8] E. P. Silmina and T. Hardiani, “Pelatihan MySimpleShow pada Guru SMK Muhammdiyah 1 Yogyakarta,” *Ilmu Komput. untuk Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2022, doi: 10.33096/ilkomas.v3i1.1211.