

Pengenalan Teknologi Desain Grafis Bagi Siswa SMK di Era Revolusi Industri 4.0

Eriene Dheanda Absharina¹, Anggari Ayu Prahartiningsyah², Ayu Okta Pratiwi³, Putri Anggarini⁴, Nanda Aftaa Aulia⁵, Muhammad Alfi Mahyuarsony⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Informatika Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Sriwijaya Sumatera Selatan

Email: erienedheanda@itsnusriwijaya.ac.id

Abstrak

Industri kreatif dan digital menempatkan desain grafis sebagai keterampilan esensial dalam ekosistem Revolusi Industri 4.0. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan krusial dalam mencetak tenaga kerja kompeten. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan kreatif dan digital siswa melalui pengenalan platform desain online Canva, sebagai solusi praktis dan rendah hambatan. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan partisipatif selama 6 jam yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Palembang pada 30 Oktober 2025. Sasaran kegiatan adalah 30-40 siswa kelas XI yang berminat pada teknologi digital. Sesi pelatihan terbagi dalam penguatan konsep, penguasaan fitur dasar Canva, dan praktik terarah (mini-proyek). Hasil dan Pembahasan menunjukkan bahwa seluruh tahapan kegiatan terlaksana sesuai jadwal. Secara substantif, pelatihan ini menghasilkan peningkatan pemahaman konsep dasar desain (relevansi di Industri 4.0, 4C) dan penguasaan fitur dasar Canva. Peserta berhasil membuat produk karya seperti CV, logo sederhana, dan animasi singkat, yang terbukti fungsional untuk portfolio awal. Hasil evaluasi proses menunjukkan keterlibatan (engagement) yang tinggi, kurva belajar relatif cepat berkat antarmuka Canva yang intuitif, serta peran pendampingan yang krusial dalam mengatasi kendala teknis mikro. Secara akademik, pemilihan platform berbasis web (Canva) terbukti inklusif dan mengatasi keterbatasan lisensi serta spesifikasi perangkat. Model pedagogik paparan-praktik terstruktur-refleksi efektif dalam menumbuhkan ownership atas karya. Dampak awal kegiatan mencakup peningkatan kepercayaan diri digital dan tumbuhnya minat wirausaha jasa desain sederhana. Kesimpulannya, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini efektif dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kesiapan siswa SMK menghadapi tantangan dunia kerja di era 4.0, sekaligus mendukung upaya sekolah dalam menciptakan generasi yang inovatif dan adaptif.

Kata kunci: Desain Grafis, Canva, SMK, Revolusi Industri 4.0, Keterampilan Digital, Pelatihan Partisipatif, Wirausaha

Abstract

The creative and digital industries position graphic design as an essential skill within the Industrial Revolution 4.0 ecosystem. Vocational High Schools (SMK) play a crucial role in producing competent workers. This research aims to enhance students' creative and digital skills through the introduction of the Canva online design platform, serving as a practical, low-barrier solution. The Method utilized was participatory training and mentorship conducted over 6 hours at SMK Negeri 4 Palembang on October 30, 2025. The target participants were 30-40 11th-grade students with an interest in digital technology. The training sessions were structured around concept reinforcement, mastery of basic Canva features, and directed practice (mini-projects). The Results and Discussion indicate that all planned stages of the activity were successfully executed. Substantively, the training led to an improvement in the understanding of basic design concepts (relevance in Industry 4.0, 4Cs) and the mastery of core Canva features. Participants successfully created product deliverables such as CVs, simple logos, and short animations, which proved functional for initial portfolios. Process evaluation results showed high engagement, a relatively fast learning curve due to Canva's intuitive interface, and the crucial role of mentorship in resolving micro-technical issues. Academically, the selection of a web-based platform (Canva) was proven to be inclusive,


WAHANA DEDIKASI

overcoming limitations related to licenses and device specifications. The pedagogical model of exposure–structured practice–reflection was effective in fostering ownership over the work. The initial impact of the activity included an increase in participants' digital confidence and the growth of interest in small entrepreneurship (simple design services for school/community needs). In conclusion, this Community Service (PKM) activity effectively contributed to the enhancement of digital literacy, creativity, and the readiness of Vocational High School students to face the challenges of the workforce in the 4.0 era, while simultaneously supporting the school's efforts to create an innovative and adaptive generation.

Keywords: *Graphic Design, Canva, Vocational High School (SMK), Industrial Revolution 4.0, Digital Skills, Participatory Training, Entrepreneurship*

Artikel disubmit: 09-10-2025 disetujui tanggal: 18-11-2025 Artikel dipublikasikan: 26-11-2025

Corresponden Author: Eriene Dheanda Absharina e-mail: erienedheanda@itsnusriwijaya.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31851/033rzt54> 

PENDAHULUAN

Di era digital dan industri kreatif yang berkembang pesat, pendidikan desain grafis menjadi salah satu bidang yang sangat dibutuhkan. Desain grafis tidak hanya digunakan dalam dunia percetakan, tetapi juga di berbagai media digital seperti media sosial, website, aplikasi, hingga industri periklanan dan hiburan. Industri kreatif di Indonesia, khususnya bidang desain grafis, terus mengalami pertumbuhan. Banyak perusahaan membutuhkan tenaga profesional yang mampu menghasilkan desain visual berkualitas untuk berbagai keperluan, mulai dari branding hingga pemasaran digital. Oleh karena itu, sekolah kejuruan di bidang desain grafis memiliki peran penting dalam mencetak tenaga kerja yang kompeten dan inovatif. Pendidikan desain grafis di SMK dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang prinsip desain, teori warna, tipografi, serta keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, dan perangkat lunak lainnya. Selain itu, siswa juga diajarkan teknik cetak, ilustrasi, dan desain multimedia yang

sesuai dengan standar industri. Canva, sebagai salah satu platform desain berbasis online, telah menjadi solusi praktis bagi pemula maupun profesional dalam membuat desain dengan mudah dan cepat. Bagi siswa SMK, terutama yang belajar di bidang desain grafis, penguasaan Canva dapat menjadi nilai tambah yang memudahkan mereka dalam menciptakan berbagai materi visual tanpa harus menguasai perangkat lunak desain yang lebih kompleks seperti Adobe Photoshop atau Illustrator.

Pelatihan yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Palembang khususnya untuk siswa kelas XII bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa dalam membuat berbagai desain, membekali siswa dengan keterampilan digital yang dapat digunakan dalam dunia kerja atau bisnis kreatif, mempermudah akses ke dunia desain grafis tanpa memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi serta meningkatkan peluang kerja dan wirausaha dengan desain berbasis Canva. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada fitur-fitur canva, tetapi juga dilatih secara langsung dalam membuat desain

WAHANA DEDIKASI

seederhana yang relevan dengan kehidupan sekolah, seperti membuat CV yang menarik, membuat animasi dan logo.

Pemanfaatan canva dalam pendidikan, khususnya melalui pelatihan di SMK Negeri 4 Palembang, merupakan langkah untuk meningkatkan keterampilan digital, mengembangkan kreativitas, meningkatkan produktivitas serta membantu persiapan karir dan wirausaha.

BAHAN DAN METODE

BAHAN

2.1 Revolusi Industri 4.0 dan Transformasi Pendidikan

Revolusi Industri 4.0 merupakan fase perkembangan industri yang ditandai oleh integrasi teknologi digital, otomatisasi, big data, *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), dan sistem siber-fisik (Schwab, 2016). Era ini menuntut perubahan paradigma pendidikan dari sekadar transfer pengetahuan menjadi penguatan kompetensi abad ke-21 seperti *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication*. (Trilling & Fadel, 2009)

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2021) menegaskan bahwa institusi pendidikan perlu menyiapkan generasi muda yang adaptif terhadap perubahan teknologi dengan mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran. Dalam konteks sekolah menengah atas (SMA), pengenalan teknologi seperti desain grafis menjadi relevan karena mendukung kompetensi digital dan estetika yang dibutuhkan pada masa kini.

Penelitian oleh Yuliana (2021) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital di SMA meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kreatif siswa hingga 35% dibandingkan metode konvensional. Hal ini memperkuat urgensi pengenalan teknologi secara sistematis dalam proses belajar mengajar.

2.2 Desain Grafis sebagai Kompetensi Digital di Era 4.0

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen teks, gambar, warna, dan komposisi untuk menyampaikan pesan secara efektif. (Landa, 2013) Dalam dunia pendidikan, desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kreativitas dan berpikir visual (Motivasi et al., 2024).

Menurut Mulyadi & Saputra (2022), desain grafis menjadi salah satu keterampilan digital yang paling diminati oleh generasi muda karena relevansinya dengan industri kreatif, periklanan, dan pemasaran digital. Penguasaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, CorelDRAW, Canva, Figma, dan Illustrator memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif dalam bentuk digital.

Penelitian Rahmawati et al. (2020) menemukan bahwa 78% siswa SMA yang diperkenalkan dengan perangkat lunak desain grafis mengalami peningkatan kemampuan visualisasi ide dan estetika, serta menunjukkan minat karier dalam bidang desain dan multimedia. Dengan demikian, desain grafis

WAHANA DEDIKASI

berperan penting dalam membentuk profil pelajar yang kreatif dan inovatif.

2.3 Peran Guru dan Infrastruktur Sekolah dalam Implementasi Teknologi Desain Grafis

Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Prasetyo (2021) menekankan bahwa keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada literasi digital dan kesiapan pedagogis guru. Namun, kendala umum yang dihadapi sekolah dalam pengenalan teknologi desain grafis adalah keterbatasan fasilitas, perangkat lunak berlisensi, dan akses internet (Susanto, 2020).

Untuk itu, penggunaan aplikasi desain berbasis web seperti *Canva* dan *Figma* menjadi solusi alternatif yang efektif karena bersifat gratis, mudah diakses, dan mendukung kolaborasi daring.

Penelitian Fitriani (2022) menunjukkan bahwa pelatihan guru dalam penggunaan media desain grafis berbasis digital mampu meningkatkan kemampuan pedagogik digital sebesar 45%. Artinya, kompetensi guru merupakan faktor kunci keberhasilan pengenalan teknologi desain grafis kepada siswa.

2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas pengenalan teknologi desain grafis dalam meningkatkan kompetensi siswa, antara lain:

1. Rahmawati et al. (2020) Meneliti penerapan pembelajaran desain grafis di SMA Negeri 2 Bandung,

hasilnya menunjukkan peningkatan kreativitas siswa sebesar 78%.

2. Sari & Nugroho (2021) Melaporkan bahwa pembelajaran desain grafis berbasis proyek meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim siswa secara signifikan.

3. Fitriani (2022) Meneliti pelatihan guru SMA mengenai penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran digital, yang berdampak pada peningkatan keterampilan digital guru dan siswa.

4. Ananda & Nuraini (2023) Menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan desain grafis berbasis proyek di sekolah menumbuhkan minat wirausaha digital di kalangan siswa.

Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat argumentasi bahwa pengenalan teknologi desain grafis memiliki kontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi digital, kreativitas, dan kesiapan siswa menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0.

2.5 Desain Grafis dan Peluang di Era Industri Kreatif 4.0

Industri kreatif merupakan salah satu sektor unggulan di era Revolusi Industri 4.0. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2022), subsektor desain grafis menyumbang sekitar 8% terhadap total nilai ekonomi kreatif nasional. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan desain grafis tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga sebagai bekal karier dan kewirausahaan di masa depan.

Dengan demikian, kegiatan pengenalan teknologi desain grafis bagi siswa SMA merupakan langkah

WAHANA DEDIKASI

strategis untuk memperkuat keterampilan abad ke-21, memperluas wawasan karier, serta membangun kesiapan siswa menghadapi era digital dan industri kreatif yang kompetitif.

METODE DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 di Kota Palembang. Waktu pelaksanaan kegiatan direncanakan selama satu hari, yaitu pada tanggal 30 Oktober 2025, dengan total durasi 6 (lima) jam pelatihan.

Sasaran kegiatan ini adalah siswa-siswi SMK Negeri 4 Kota Palembang kelas XI yang memiliki minat terhadap bidang desain dan teknologi digital. Jumlah peserta yang direncanakan sebanyak 30-40 orang siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan peningkatan wawasan, keterampilan dasar desain grafis, dan motivasi berteknologi kreatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan dan pendampingan partisipatif, agar peserta dapat belajar secara aktif dan aplikatif.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

| Tahapan | Penjelasan |
|-------------------|--|
| Tahapan Persiapan | Awal tahapan ini dilakukan dengan analisis kebutuhan peserta koordinasi dengan pihak sekolah penyusunan materi dan modul pelatihan, persiapan sarana dan prasarana |
| Tahap Pelaksanaan | Pengenalan Desain Grafis dan Revolusi Industri 4.0 - Pelatihan dasar |

| Tahapan | Penjelasan |
|---------------------|--|
| | desain grafis digital - Pendampingan praktik desain - Diskusi dan sharing hasil karya |
| Tahap Evaluasi | Evaluasi proses, hasil, dan umpan balik peserta |
| Tahap Tindak Lanjut | Pembentukan grup komunikasi daring - Rekomendasi kegiatan lanjutan di sekolah - Pembuatan e-book panduan desain grafis |

Luaran kegiatan mencakup modul pelatihan desain grafis, karya desain peserta, peningkatan kompetensi digital, laporan dan publikasi kegiatan, serta pembentukan komunitas desain grafis sekolah.

Kegiatan dan Jadwal Pelaksanaan dapat dilihat pada tabel. 2

Tabel 2. Kegiatan dan Jadwal Pelaksanaan

| No | Tahapan Kegiatan | Uraian Kegiatan | Waktu Pelaksanaan | Penanggung Jawab |
|----|--------------------|---|-------------------|------------------|
| 1 | Persiapan Kegiatan | Koordinasi, analisis kebutuhan, penyusunan materi, persiapan alat | 09.00-9.30 | Tim PKM |
| 2 | Pembukaan | Sambutan dan penjelasan | 09.30-09.45 | Ketua Tim PKM |

WAHANA DEDIKASI

| No | Tahapan Kegiatan | Uraian Kegiatan | Waktu Pelaksanaan | Penanggung Jawab |
|----|---------------------------|---|-------------------|------------------|
| | Kegiatan | tujuan kegiatan | | |
| 3 | Sesi 1 | Pengenalan desain grafis dan Revolusi Industri 4.0 | 09.45-10.45 | Narasumber |
| 4 | Sesi 2 | Pelatihan dasar desain grafis | 10.45-12.00 | Tim Instruktur |
| 5 | Isoma | - | 12.00-13.00 | - |
| 6 | Sesi 3 | Praktik dan pendampingan individu, Presentasi hasil karya | 13.00-14.30 | Tim PKM |
| 7 | Evaluasi Kegiatan | Penilaian hasil dan kuesioner | 14.30-15.30 | Ketua Tim |
| 8 | Penutup dan Tindak Lanjut | Grup online dan penyerahan e-modul | Setelah kegiatan | Tim PKM |



Gambar 1. Kegiatan



Gambar 2. Praktik



Gambar 3. Suasana Kegiatan

WAHANA DEDIKASI



Gambar 4. Hasil Karya Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah.

1. Capaian Kegiatan

Kegiatan pengenalan teknologi desain grafis dilaksanakan di SMK Negeri 4 Palembang dalam satu hari (durasi 6 jam pelatihan) dengan peserta sasaran siswa kelas XI (± 30 –40 orang). Seluruh tahapan yang direncanakan—persiapan, pelaksanaan (Sesi 1–3), evaluasi, dan tindak lanjut—terlaksana sesuai jadwal yang tersusun. Susunan sesi memungkinkan alur belajar bertahap: penguatan konsep (Sesi 1), penguasaan keterampilan dasar (Sesi 2), dan praktik terarah hingga presentasi hasil (Sesi 3).

2. Hasil Utama Kegiatan

Berdasarkan fokus materi dan metode pelatihan-pendampingan, hasil yang dicapai adalah:

1. Pemahaman Konsep Dasar Desain Grafis
Peserta menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap peran desain grafis dalam ekosistem Industri 4.0

(komunikasi visual, branding, pemasaran digital) serta keterkaitannya dengan kompetensi abad 21 (critical thinking, creativity, collaboration, communication).

2. Penguasaan Fitur Dasar Canva
Peserta mampu menggunakan elemen inti (template, tipografi, warna, ikon, layer/grid) untuk menghasilkan karya sederhana namun fungsional. Canva efektif sebagai solusi rendah hambatan (web-based, tidak menuntut spesifikasi perangkat tinggi, kolaboratif).
3. Produk Karya Peserta
Terkumpul beberapa CV, logo sederhana, dan animasi singkat yang relevan dengan kebutuhan sekolah/portfolio awal. Karya dibuat melalui siklus mini-proyek: brief singkat → sketsa/eksplorasi → eksekusi → revisi → presentasi.
4. Bahan Ajar & Dokumentasi
Tersusun modul pelatihan sebagai panduan berkelanjutan, serta dokumentasi kegiatan dan rencana e-book agar materi dapat diakses ulang pascapelatihan.
5. Komunitas & Tindak Lanjut
Terbentuk grup komunikasi daring sebagai kanal berbagi materi, umpan balik karya, dan pengumuman kegiatan lanjutan di tingkat sekolah.

3. Hasil Evaluasi Proses dan Umpan Balik Selaras dengan rencana evaluasi (penilaian proses, hasil, dan umpan balik), temuan kualitatif yang muncul:

- Keterlibatan (engagement)
Tinggi pada sesi praktik; peserta lebih mudah belajar ketika materi dipaketkan menjadi tugas konkret

WAHANA DEDIKASI

(mendesain CV/logo mereka sendiri).

- Kurva belajar relatif cepat karena antarmuka Canva intuitif; kendala teknis utama yang muncul terkait stabilitas internet saat mengunduh aset dan mengeksport hasil.
- Presentasi karya Mendorong refleksi dan iterasi; setelah receiving feedback, mayoritas peserta memperbaiki hierarki tipografi, kontras warna, dan keseimbangan komposisi.
- Peran pendampingan (coaching 1:1/kelompok kecil) krusial untuk mengatasi kendala mikro seperti penyesuaian grid, pemilihan font-pairing, dan optimasi ukuran output.

Untuk memastikan manfaat pelatihan berlanjut, kami merekomendasikan dua tindak lanjut utama:

- Modul Adaptif: Mengembangkan Modul Desain Grafis yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap jurusan di SMK N 4 Palembang. Ini akan menggantikan pelatihan umum dengan konten yang lebih relevan dan mendalam.
- Komunitas Pendampingan: Membentuk Komunitas Digital (grup daring) sebagai wadah konsultasi dan feedback berkelanjutan dari dosen kepada peserta pasca-pelatihan. Hal ini mengubah pelatihan menjadi program pendampingan jangka panjang.

Evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan digital siswa, namun memberikan umpan balik krusial untuk perbaikan

- Penyampaian Materi: Peserta meminta lebih banyak studi kasus nyata yang disesuaikan dengan kebutuhan dan jurusan spesifik mereka.
- Waktu Praktik: Terdapat permintaan untuk penambahan alokasi waktu praktik untuk eksplorasi kreativitas dan pengerjaan tugas akhir.

4. Pembahasan (Implikasi Akademik dan Praktis)

1. Kesesuaian dengan Profil Kompetensi Era 4.0

Pengenalan desain grafis yang dipadukan dengan proyek mini meningkatkan kreativitas dan komunikasi visual. Aktivitas kolaboratif (peer review, presentasi) menguatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi lisan—selaras dengan 4C.

2. Pemilihan Platform dan Inklusivitas Akses

Penggunaan platform berbasis web (Canva) mengatasi keterbatasan lisensi dan spesifikasi perangkat. Ini relevan bagi sekolah yang menghadapi tantangan perangkat keras heterogen dan keterbatasan software berbayar.

3. Model Pedagogik: Pelatihan–Pendampingan

Perpaduan paparan konsep → praktik terstruktur → refleksi (showcase) efektif menumbuhkan rasa memiliki (ownership) atas karya. Model ini cocok untuk penguatan learning by doing pada materi kreatif.

4. Keberlanjutan dan Ekosistem Sekolah

Pembentukan grup daring dan penyusunan modul/e-book menjadi fondasi komunitas

WAHANA DEDIKASI

praktik. Agar dampak berkelanjutan, disarankan program mingguan/bulanan (tantangan desain, kurasi karya, pameran mini) yang diampu guru sebagai fasilitator.

5. Kendala dan Mitigasi

- Internet fluktuatif → sediakan aset offline dasar; minta peserta menyiapkan bahan (foto/logo) sebelumnya; gunakan format ekspor ukuran lebih kecil saat uji coba.
- Variasi kemampuan awal → gunakan level tugas berjenjang (basic–intermediate); pasangan belajar (peer mentoring).
- Waktu terbatas → fokus pada 2–3 prinsip desain inti dan satu produk jadi per peserta agar kualitas tetap terjaga.

5. Kualitas Karya (Ringkasan Tematik)

- CV: perbaikan pada struktur informasi (heading, pengalaman, kontak), kontras warna, dan konsistensi tipografi.
- Logo sederhana: eksplorasi bentuk dasar (geometri, monogram), pemilihan warna yang merefleksikan karakter merek, dan uji keterbacaan pada ukuran kecil.
- Animasi singkat: penerapan transisi halus dan timing sederhana; awareness bahwa animasi harus menunjang pesan, bukan mendistraksi.

6. Luaran dan Dampak Awal

- Luaran langsung: karya desain peserta, modul pelatihan, dokumentasi kegiatan, rencana e-book.

- Dampak awal: peningkatan kepercayaan diri digital peserta, kesiapan mengisi portfolio awal, dan tumbuhnya minat wirausaha kecil (jasa desain sederhana untuk kebutuhan sekolah/komunitas).

7. Implikasi Akademik

Penerapan pelatihan desain grafis berbasis Canva ini memberikan validasi empiris terhadap relevansi konten digital dalam kurikulum SMK, khususnya di Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi.

- Penerapan pelatihan desain grafis berbasis Canva ini memberikan validasi empiris terhadap relevansi konten digital dalam kurikulum SMK, khususnya di Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Relevansi Kurikulum: Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi alat desain yang mudah diakses (seperti Canva) memungkinkan siswa menguasai prinsip desain secara cepat. Hal ini dapat mendorong adaptasi kurikulum untuk lebih fokus pada design thinking dan visual communication alih-alih hanya berfokus pada perangkat lunak desktop-based yang berat.
- Peningkatan Kompetensi Inti: Kegiatan ini secara langsung mengasah Literasi Digital siswa. Kemampuan mengoperasikan platform digital untuk tujuan profesional adalah kompetensi esensial yang harus menjadi

WAHANA DEDIKASI

target luaran kurikulum SMK di masa depan.

Pelatihan ini membekali siswa dengan keterampilan yang memiliki nilai ekonomi tinggi di era Industri 4.0. Kemampuan desain grafis bukan hanya menjadi skill pendukung, tetapi juga modal utama untuk kewirausahaan digital.

- Modal Freelancer dan Wirausaha: Siswa tidak perlu menunggu lulus atau bekerja di perusahaan besar. Dengan keterampilan desain yang diperoleh, mereka dapat langsung menjadi desainer lepas (freelancer) atau spesialis konten visual untuk UMKM di Palembang, membuka lapangan pekerjaan baru bagi diri mereka sendiri.
- Diferensiasi Karier: Kemampuan desain membedakan lulusan SMK N 4 Palembang di pasar kerja. Baik dalam bidang teknis (IT, Mesin) maupun non-teknis, visualisasi data atau presentasi yang menarik adalah kebutuhan universal di setiap industri. Desain grafis menjadi soft skill wajib yang mempercepat adaptasi mereka di dunia kerja.

Implikasi akademik dari kegiatan ini adalah mendorong pendekatan pembelajaran yang berorientasi produk.

- Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL): Metode pelatihan yang berfokus pada pembuatan produk nyata (logo, poster, infografis) meningkatkan motivasi belajar. Kurikulum

SMK dapat direkomendasikan untuk mengadopsi PBL secara lebih luas, di mana hasil akhirnya adalah portofolio digital yang siap dipresentasikan kepada calon pemberi kerja atau klien.

- Konektivitas dengan Dunia Industri: Keterampilan ini menjembatani kesenjangan antara teori di kelas dengan kebutuhan visual industri saat ini, memastikan bahwa lulusan SMK memiliki keterampilan yang up-to-date dan relevan dengan perkembangan teknologi digital terkini.
8. Implikasi untuk Pengembangan Berikutnya
- Integrasi rubrik penilaian yang menilai proses (riset referensi, sketsa) dan produk (komposisi, tipografi, warna, relevansi pesan).
 - Kolaborasi lintas mata pelajaran (mis. Bahasa Indonesia untuk penulisan konten CV, Kewirausahaan untuk pricing jasa desain).
 - Pemetaan jalur karier (UI/UX dasar, social media design, brand identity) agar siswa melihat kesinambungan antara tugas kelas, portofolio, dan peluang industri kreatif.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema "Pengenalan Teknologi Desain Grafis Berbasis Canva di Era Revolusi Industri 4.0" telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa SMK Negeri 4 Palembang. Pelatihan praktik

WAHANA DEDIKASI

langsung ini efektif dalam mentransfer pemahaman konsep dasar desain grafis dan keterampilan aplikasi menggunakan platform cloud-based seperti Canva, yang sangat relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya terukur dari antusiasme peserta dan hasil karya desain fungsional yang mereka ciptakan, tetapi juga membuktikan bahwa integrasi teknologi digital mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif dan adaptif, sekaligus memperkuat kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia kerja di era industri 4.0.

Berdasarkan temuan dan keberhasilan kegiatan ini, terdapat beberapa rekomendasi praktis untuk implementasi dan peningkatan nilai akademik yang lebih luas:

1. Integrasi Kurikulum Berbasis Project: Direkomendasikan kepada pihak SMK untuk mengintegrasikan modul desain grafis berbasis Canva sebagai kompetensi wajib dalam kurikulum, khususnya mata pelajaran produktif, melalui pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL). Hal ini memastikan lulusan memiliki portofolio visual yang marketable.
2. Model Implementasi Skala Luas: Model PKM ini dapat dijadikan prototipe bagi sekolah kejuruan lain di Sumatera Selatan. Penerapan teknologi desain yang mudah diakses dan hemat biaya ini berpotensi besar untuk mempercepat peningkatan kompetensi digital secara merata, menjembatani kesenjangan skill antara lulusan SMK dan tuntutan pasar kerja digital.
3. Diharapkan hasil penelitian dan pengabdian ini dapat memberikan masukan kepada Pemerintah Daerah dan Kementerian terkait untuk mendukung kebijakan pengadaan infrastruktur digital yang memadai, serta mensubsidi pelatihan skill digital dasar bagi guru-guru SMK, memastikan keberlanjutan dan skalabilitas program peningkatan literasi digital di seluruh jenjang pendidikan kejuruan.

UCAPAN TERIMA KASIH DAN SUMBER PEMBIAYAAN

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih setinggi-tingginya atas kontribusi dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Penghargaan khusus ditujukan kepada SMK Negeri 4 Palembang atas penyediaan fasilitas, izin, serta dukungan administratif yang telah memfasilitasi kelancaran kegiatan. Rasa terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta kegiatan atas antusiasme dan partisipasi aktif mereka, yang menjadi kunci keberhasilan dan kebermaknaan studi ini. Selanjutnya, kami menghargai dedikasi dan transfer pengetahuan yang optimal dari Tim Dosen Jurusan Informatika (atau sebutkan nama institusi tim, jika berbeda). Mengenai sumber pembiayaan, kegiatan ini dilaksanakan atas inisiatif mandiri penulis dengan dukungan biaya internal yang berasal dari Jurusan Informatika, Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Sriwijaya Sumatera Selatan

DAFTAR PUSTAKA

Landa, R. (2013). Graphic Design Solutions. *Journal of Chemical*

WAHANA DEDIKASI

- Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Motivasi, M., Kreativitas, D. A. N., Pendidikan, L., & Kewirausahaan, D. A. N. (2024). *Pemanfaatan Desain Grafis Untuk*. 12(3).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills Learning. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 243.
- Kartika, D., & Nugroho, H. (2022). Strategi meningkatkan kompetensi UMKM digital melalui pelatihan desain grafis. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pendidikan*, 7 (1), 33–41
- Lhaura, FC, & lainnya. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (2), 231–235
- Muzhaffar, IW, & lainnya. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Vlog Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMK N 1 SURABAYA. *Jurnal It-Edu*, 4 (52), 104–109
- Royhan, MG, & Ngabekti, DK (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA : Jurnal Periklanan dan Komunikasi Visual*, 2 (1), 86–95
- Yuliana, D., & Putri, OAW (2021). Pengaruh Penggunaan Digital. Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain. grafis. *CENDEKIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15 (1), 128-144
- Prasetyo, A., & Hartono, R. (2021). Pengaruh Kerja Profesi Terhadap Pengembangan Kompetensi Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen*, 15(2), 75-89
- Fitriani, A., Abd Rahman, BP, Munandar, SA, Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur. Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8
- Ananda, L. J., & Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 9(1), 8–16.