
PELATIHAN PEMBUATAN PRODUK DIGITAL MELALUI PENGGUNAAN PLATFORM CANVA BAGI TECHNOPRENEUR MUDA

DIGITAL PRODUCT CREATION TRAINING THROUGH THE USE OF THE CANVA PLATFORM FOR YOUNG TECHNOPRENEURS

Manarul Hidayat¹, Utsmani Abdul Bari², Frans Andrew Sinaga³, Ilsar Nandapradana⁴
^{1,2,3,4} Jurusan Bisnis Digital, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

E-mail correspondence: manarulhidayat.id@gmail.com ¹

Article History:

Received: 11.08.2025

Revised: 10.09.2025

Accepted: 17.09.2025

Abstrak: Revolusi industri 4.0 telah mendorong percepatan transformasi digital yang memengaruhi cara individu berinteraksi, bekerja, dan berwirausaha. Konsep technopreneurship, yang menggabungkan teknologi dan kewirausahaan, menjadi jalur strategis bagi generasi Z untuk memanfaatkan peluang di era digital. Salah satu platform yang mendukung proses ini adalah Canva, sebuah alat desain grafis online yang mudah digunakan dan kaya fitur. Canva memungkinkan siswa menghasilkan produk digital seperti logo, poster, dan e-book yang kemudian dapat dipasarkan melalui platform seperti lynk.id. Namun, di SMK Insan Bhakti Mulia, masih ditemukan tantangan dalam membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan, seperti kurangnya pengetahuan terhadap tools kreatif dan minimnya integrasi kewirausahaan dalam pembelajaran. Pelatihan technopreneurship berbasis pemanfaatan Canva dan lynk.id diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan dan memasarkan produk digital. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan jiwa technopreneur muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mendorong siswa menjadi pelaku usaha kreatif dan inovatif di masa depan.

Kata Kunci: *Technopreneur*, Produk Digital, Canva

Abstract: *The Industrial Revolution 4.0 has accelerated digital transformation, impacting how individuals interact, work, and engage in entrepreneurship. The concept of technopreneurship, which combines technology and entrepreneurship, is a strategic path for Generation Z to capitalize on opportunities in the digital era. One platform supporting this process is Canva, an easy-to-use and feature-rich online graphic design tool. Canva enables students to create digital products such as logos, posters, and e-books, which can then be marketed through platforms like lynk.id. However, at Insan Bhakti Mulia Vocational School, challenges remain in equipping students with relevant digital skills, such as a lack of familiarity with creative tools and minimal integration of entrepreneurship into learning. Technopreneurship training based on the use of Canva and lynk.id is expected to improve students' abilities in creating and marketing digital products. This activity aims to foster a young technopreneurial spirit that is adaptive to technological developments and encourages students to become creative and innovative entrepreneurs in the future.*

Keywords: *Technopreneur, Digital Products, Canva*

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Revolusi industri 4.0, teknologi digital telah mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan menjalankan bisnis. Transformasi ini memberikan peluang baru bagi individu yang ingin mengembangkan usaha dengan memanfaatkan inovasi teknologi (Rosmayani et al., 2022). Adapun saat ini istilah *technopreneurship* sangat dikenal pada kalangan gen Z, *technopreneurship* sebagai gabungan antara teknologi dan kewirausahaan, menjadi salah satu jalur yang menarik bagi para pencari peluang di era digital ini (Nirbita, 2017).

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, aplikasi *mobile*, dan kecerdasan buatan, membuka peluang yang belum pernah ada sebelumnya (Yuliana, 2021). Banyak startup dan bisnis kecil yang lahir dari ide-ide kreatif yang memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Kasmirandi, 2023). Dalam konteks ini, *technopreneur* digital tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan beradaptasi dengan perubahan pasar yang cepat (Pratiwi et al., 2022).

Canva merupakan salah satu *platform* yang memudahkan pengguna untuk membuat desain apapun seperti gambar maupun kreasi grafis (Ristiawan et al., 2023). Selain itu, canva merupakan salah satu fitur berbasis *online* yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran (Mulyawati et al., 2022).

Pengguna canva juga tidak terbatas hanya pada dunia bisnis atau desain grafis saja, akan tetapi dapat diadaptasi ke dalam dunia *technopreneur* sebagai tools pembuatan produk digital (Cahyani et al., 2023). Canva memungkinkan untuk generasi Z menggabungkan antara elemen visual, teks, dan grafis dengan mudah. Ketersediaan fitur-fitur desain yang intuitif, canva dapat merangsang kreativitas generasi Z serta membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara menarik (Christiani et al., 2024). Canva memungkinkan siswa-siswi untuk berkreaitivitas tanpa batas seperti pembuatan logo, poster, konten Instagram, maupun *book chapter*.

Pemanfaatan media pembelajaran seperti canva merupakan langkah positif dalam menghadapi tantangan transformasi digital (Pardede et al., 2024). Dengan memanfaatkan banyak fitur-fitur pada canva yang mudah maka generasi Z dapat berkreasi seinovatif mungkin untuk menghasilkan sebuah karya digital (Sobandi et al., 2023). Kemudian setelah menjadi sebuah karya maka karya tersebut dapat dijual pada platform lynk.id. Saat ini banyak yang tertarik belajar berjualan produk digital pada platform lynk.id. Sebuah karya yang sudah dihasilkan melalui canva berupa produk digital seperti logo, brosur, book chapter dan lain-lain

dapat dijual pada platform lynk.id. Hal ini yang bisa atau memungkinkan untuk generasi Z memanfaatkan kedua platform tersebut, baik canva ataupun lynk.id.

Dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap digitalisasi, penting bagi calon technopreneur untuk memahami aspek-aspek penting dalam menjalankan bisnis di dunia digital (Varadarajan et al., 2022). Dari membangun model bisnis yang berkelanjutan hingga strategi pemasaran yang efektif, setiap langkah menjadi krusial dalam mencapai kesuksesan (Paiola et al., 2024).

SMK Insan Bhakti Mulia berharap para siswanya tidak hanya memiliki keterampilan teknis sesuai jurusannya, tetapi juga mampu menjadi pelaku usaha muda yang adaptif terhadap perkembangan digital. Namun, pihak sekolah mengalami tantangan dalam membekali siswa dengan kemampuan pembuatan produk digital yang relevan untuk menunjang aktivitas *technopreneurship*. Ketidaktahuan siswa terhadap tools yang mudah diakses seperti Canva, kurangnya integrasi antara kreativitas digital dengan praktik kewirausahaan, kurangnya pembinaan dan mentoring dalam pengembangan kewirausahaan digital, menjadi hambatan utama dalam pengembangan potensi siswa sebagai *technopreneur* muda.

Solusi dan Target

Pelaksanaan PkM ini bertujuan melakukan pelatihan pembuatan produk digital melalui penggunaan platform canva bagi para siswa di SMK Insan Bhakti Mulia. Pelatihan ini diharapkan memberikan peningkatan keterampilan, wawasan, dan pengetahuan yang diperlukan para siswa untuk memulai perjalanan sebagai *technopreneur* digital.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan setidaknya-tidaknya menguraikan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berisi lokasi dan partisipan kegiatan, bahan dan alat, metode pelaksanaan kegiatan, metode pengumpulan data, pengolahan, dan analisis data.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan dan penerapan IPTEK. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

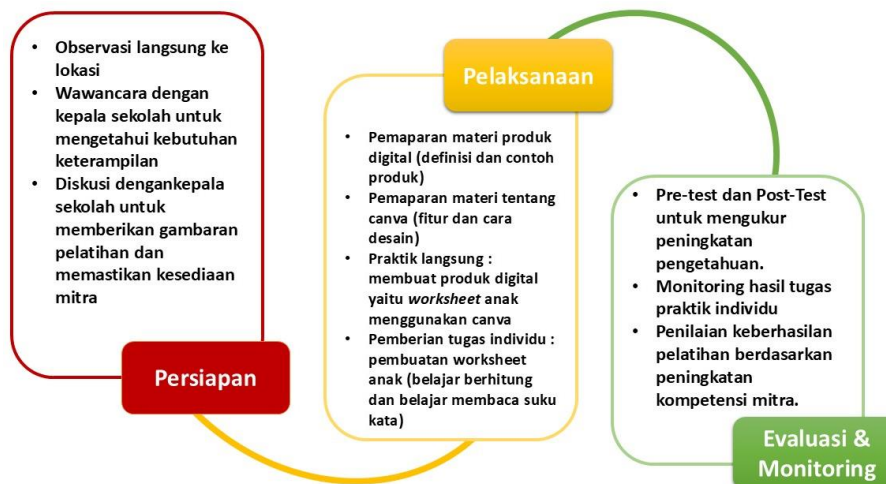
1. Cara pemilihan mitra

Dalam pemilihan mitra tim mendapatkan informasi dari Kepala Sekolah SMK Insan Bhakti Mulia, Kota Bekasi, bahwa para siswa di SMK Insan Bhakti Mulia mengalami tantangan dalam membekali siswa dengan kemampuan pembuatan produk digital yang relevan untuk menunjang aktivitas *technopreneurship*. Kemudian kami bentuk tim sesuai dengan

bidang ilmu yang dibutuhkan oleh mitra.

2. Desain dan langkah kerja

Desain dan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Kerja Metode Pelaksanaan

3. Prosedur dan tahapan pelaksanaan

- Persiapan. Tahap ini dilakukan observasi langsung ke lokasi pengabdian. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (Sugiyono, 2011). Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan harapan Pihak Sekolah SMK Insan Bhakti Mulia, tentang technopreneurship khususnya produk digital. Observasi dilakukan dengan cara wawancara dengan Kepala sekolah guna menggali informasi tentang keterampilan yang dibutuhkan para siswa SMK Insan Bhakti Mulia. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat itu sendiri.
- Pelaksanaan. Yaitu tim pengabdian memberikan pemaparan materi tentang produk digital, aplikasi canva, dan situ lynk.id sebagai media pemasaran. Setelah pemaparan materi, selanjutnya dilakukan praktik langsung membuat produk digital, yang dipandu langsung oleh pemateri dan panitia pengabdian masyarakat. Pelatihan dilakukan selama 3 jam dalam satu hari. Terakhir, diberikan tugas untuk tiap siswa membuat produk digital sesuai dengan kreativitas siswa, hal tersebut agar siswa lebih terampil.
- Evaluasi dan monitoring, yaitu melakukan proses evaluasi dan monitoring kegiatan. Sejauh mana keberhasilan kegiatan dan peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh mitra setelah kegiatan.

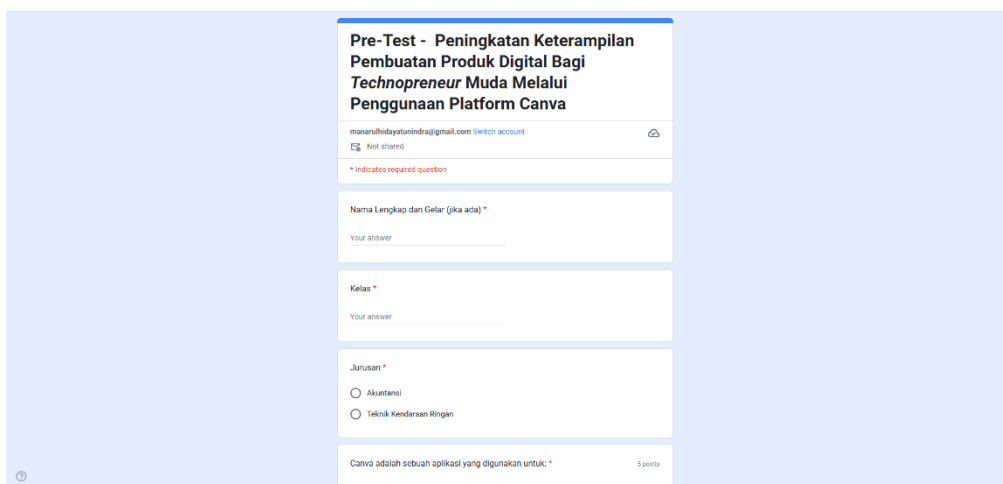
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan pembuatan produk digital melalui penggunaan platform canva di lingkungan SMK Insan Bhakti Mulia yang beralamat di Jalan Celepuk 1 No. 59 RT. 003 RW. 12 Kelurahan Jatimakmur Kecamatan Pondok Gede Kota Bekasi. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 17 Juli 2025 pukul 08.00-12.00 WIB. Pelatihan diikuti sebanyak 16 siswa. Pelatihan diawali dengan presensi peserta.



Gambar 2 Presensi Peserta

Sebelum masuk ke sesi pemaparan materi, para peserta diminta untuk mengerjakan pretest melalui *google form*, tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman atau keterampilan awal peserta terkait materi yang akan diajarkan. Berikut ini tampilan soal *pre-test* dalam bentuk *Google Form* yang wajib dikerjakan oleh para peserta:



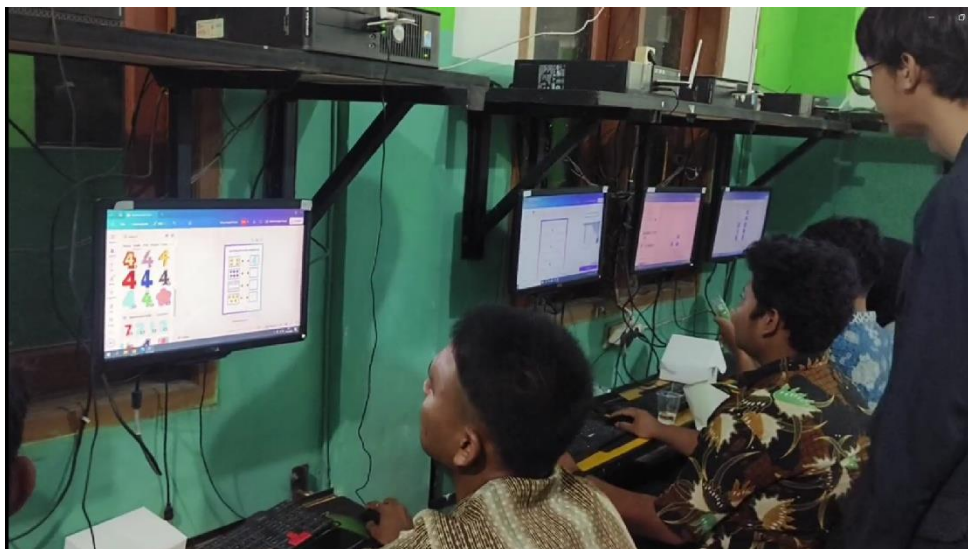
Gambar 3 Soal Pre-Test Dalam Bentuk Google Form

Setelah melakukan *pre-test*, sesi selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang produk digital dan canva. Setelah materi selesai, maka dilakukan sesi tanya jawab antara para peserta dengan pemateri.



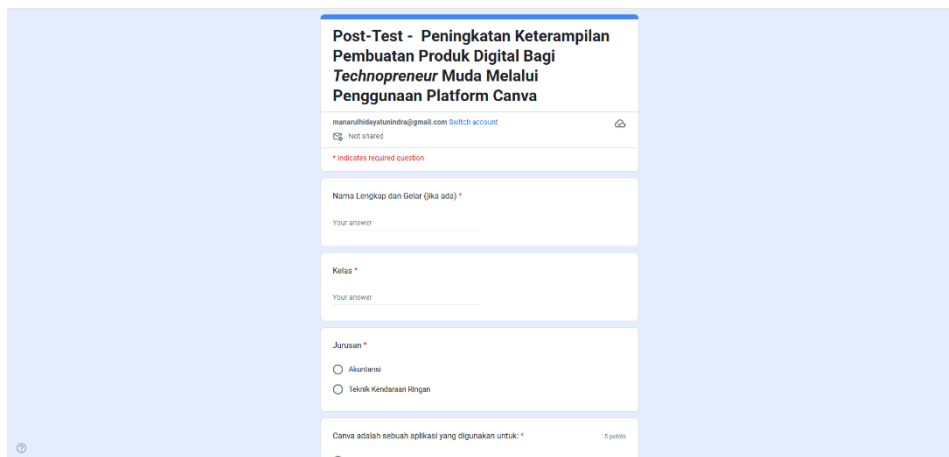
Gambar 4 Pemaparan Materi

Sesi berikutnya adalah kegiatan praktik. Pada sesi ini, setiap peserta ditugaskan membuat produk digital yaitu *worksheet* anak yaitu belajar berhitung dan membaca suku kata menggunakan aplikasi canva. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan pendampingan selama praktik. Pada praktik ini pemateri juga memberikan contoh pembuatan desain yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 5 Praktik Pembuatan Produk Digital

Setelah kegiatan praktik, para peserta diminta untuk mengerjakan post-test, tujuannya untuk menilai seberapa baik peserta memahami materi yang telah diajarkan. Nilai *post-test* akan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Tim Pengabdian kepada Masyarakat dapat mengevaluasi apakah pelatihan berhasil mencapai tujuannya serta memberikan wawasan berharga untuk perbaikan program pelatihan di masa mendatang. Berikut ini tampilan contoh post-test dalam bentuk *Google Form* yang wajib dikerjakan oleh para peserta:

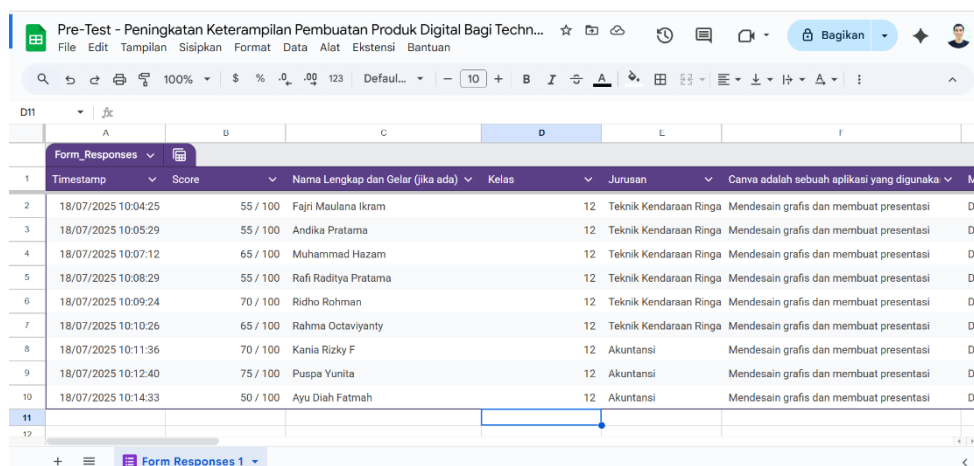


The screenshot shows a Google Form with the following fields:

- Title: Post-Test - Peningkatan Keterampilan Pembuatan Produk Digital Bagi Technopreneur Muda Melalui Penggunaan Platform Canva
- Sender: mananahidayatunhdra@gmail.com
- Field 1: Nama Lengkap dan Gelar (jika ada) *
- Field 2: Kelas *
- Field 3: Jurusan * (Radio buttons for Akuntansi and Teknik Kendaraan Ringan)
- Field 4: Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk: *

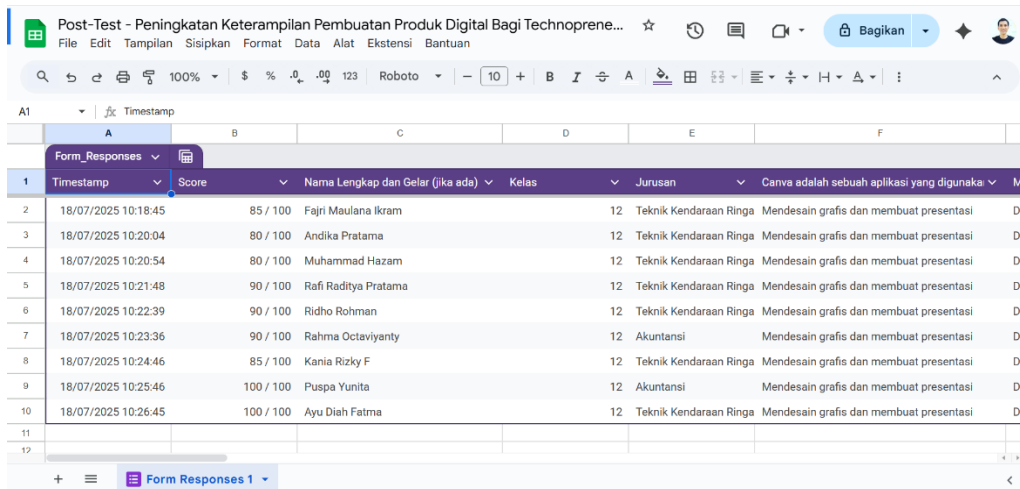
Gambar 6 Soal *Post-Test* Dalam Bentuk *Google Form*

Setelah pelaksanaan *post-test* dan dilakukan perbandingan dengan nilai *pre-test*, terlihat bahwa peserta memahami materi dengan baik. Berikut ini hasil perbandingan nilai *pre-test* (sebelum dilakukan penyampaian materi dan pelatihan) dan *post-test* (sesudah dilakukan penyampaian materi dan pelatihan):



Timestamp	Score	Nama Lengkap dan Gelar (jika ada)	Kelas	Jurusan	Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk:
18/07/2025 10:04:25	55 / 100	Fajri Maulana Ikram		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:05:29	55 / 100	Andika Pratama		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:07:12	65 / 100	Muhammad Hazam		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:08:29	55 / 100	Rafi Raditya Pratama		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:09:24	70 / 100	Ridho Rohman		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:10:26	65 / 100	Rahma Octavianty		12 Teknik Kendaraan Ringan	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:11:36	70 / 100	Kania Rizky F		12 Akuntansi	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:12:40	75 / 100	Puspa Yunita		12 Akuntansi	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:14:33	50 / 100	Ayu Diah Fatmah		12 Akuntansi	Mendesain grafis dan membuat presentasi

Gambar 7 Nilai Hasil *Pre-Test* Para Peserta



Timestamp	Score	Nama Lengkap dan Gelar (jika ada)	Kelas	Jurusan	Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan
18/07/2025 10:18:45	85 / 100	Fajri Maulana Ikram		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:20:04	80 / 100	Andika Pratama		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:20:54	80 / 100	Muhammad Hazam		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:21:48	90 / 100	Rafi Raditya Pratama		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:22:39	90 / 100	Ridho Rohman		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:23:36	90 / 100	Rahma Octaviyanty		12 Akuntansi	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:24:46	85 / 100	Kania Rizky F		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:25:46	100 / 100	Puspa Yunita		12 Akuntansi	Mendesain grafis dan membuat presentasi
18/07/2025 10:26:45	100 / 100	Ayu Diah Fatma		12 Teknik Kendaraan Ringa	Mendesain grafis dan membuat presentasi

Gambar 8 Nilai Hasil *Post-Test* Para Peserta

Tahapan selanjutnya adalah proyek pembuatan produk digital worksheet anak menggunakan aplikasi canva. Selama pengerjaan proyek ini, peserta tetap mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu, tim abdimas melakukan evaluasi terhadap hasil lembar kerja peserta pelatihan. Setelah kegiatan berakhir, terdapat beberapa evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain:

1. Waktu pelaksanaan pelatihan cukup optimal, materi yang disajikan lengkap dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait produk digital dan penggunaan Canva.
2. Beberapa peserta terkendala jaringan internet dalam mengikuti pelatihan karena faktor lemahnya sinyal, kesulitan dalam mengakses aplikasi canva.
3. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. Beberapa peserta pelatihan masih ada yang kesulitan dalam mengakses aplikasi Canva karena beberapa hal seperti belum pernah menggunakan canva dan belum memiliki email untuk masuk ke dalam aplikasi.
5. Beberapa peserta pelatihan mengaku mulai bisa memahami bagaimana menggunakan Canva untuk membuat lembar kerja, dan menggunakan fitur Canva dengan baik.
6. Dari hasil penilaian lembar kerja yang telah dibuat peserta pelatihan, didapatkan bahwa seluruh peserta telah mampu membuat desain lembar kerja dengan cukup baik, setiap peserta mampu memodifikasi template yang terdapat pada canva untuk keperluan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 9 Hasil Proyek Desain Poster Oleh Para Peserta

SIMPULAN

Meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Produk Digital Bagi Technopreneur Muda Melalui Penggunaan Platform Canva kepada siswa SMK Insan Bhakti Mulia telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka di bidang produk digital. Kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Para Siswa SMK Insan Bhakti Mulia menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pelaksanaan pelatihan dan mulai tertarik untuk memaksimalkan keterampilan mereka dalam keterampilan pembuatan produk digital menggunakan platform canva.
2. Para Siswa SMK Insan Bhakti Mulia mendapatkan pemahaman baru mengenai produk digital dan cara menggunakan canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, M. D., Reffiane, F., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif pada Matapelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(6), 784–808.
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. . E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>
- Kasmirandi, K. (2023). Penerapan Technopreneurship pada Kinerja Student Startup di Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Ilmiah Metansi (Manajemen Dan Akuntansi)*, 6(2), 281–286. <https://doi.org/10.57093/metansi.v6i2.244>

- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet Bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Nirbita, B. N. (2017). Pentingnya Technopreneurship dalam Dunia Pendidikan Tinggi. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 53(9), 1689–1699. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Paiola, M., Grandinetti, R., Kowalkowski, C., & Rapaccini, M. (2024). Digital servitization strategies and business model innovation: The role of knowledge-intensive business services. *Journal of Engineering and Technology Management*, 74, 101846. <https://doi.org/10.1016/j.jengtecman.2024.101846>
- Pardede, L., Sirait, J. V. O., Siagian, R. A., Marbun, P. E., & Damanik, F. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMKS Karya Serdang*. 5(2), 1996–2002.
- Pratiwi, R. W., Dairoh, D., Apriliani, D., Af'idah, D. I., Handayani, S. F., Koandres, K., Gian, A., & Saputra, I. T. (2022). Peningkatan Ketrampilan Digital Enterpreneur bagi Siswa Siswi SMK. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 1746. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.7710>
- Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2023). Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital bagi Guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 242–250.
- Rosmayani, P. A., Yusuf, H. A., Rahmayanti, T., & Setiyawati, M. E. (2022). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Upaya Pengentasan Kemiskinan di Indonesia. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(4), 600–607.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Varadarajan, R., Welden, R. B., Arunachalam, S., Haenlein, M., & Gupta, S. (2022). Digital product innovations for the greater good and digital marketing innovations in communications and channels: Evolution, emerging issues, and future research directions. *International Journal of Research in Marketing*, 39(2), 482–501. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2021.09.002>
- Yuliana, Y. (2021). Peningkatan Daya Saing Bisnis melalui Technopreneurship. *Reviu Akuntansi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 103–113. <https://doi.org/10.35912/rambis.v1i2.556>
- Amrullah, M. F., Hanisah, N., & Putra, A. J. (2024). Peningkatan Kemampuan Membuat PPT Interaktif Melalui Pelatihan Canva AI kepada Guru PAUD Desa Badak. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 200–209.