

Optimalisasi Kreativitas Siswa SMKN 1 Sematu Jaya melalui Pelatihan Desain *Feed* Instagram dengan Canva

¹Ade Irmayanti, ²Ayu Soraya

¹²Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Lamandau, Nanga Bulik

E-mail: ¹adeirmaaiy@gmail.com, ²ayuusoraya2004@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan desain *feed* Instagram menggunakan Canva di SMKN 1 Sematu Jaya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan media sosial secara efektif. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan perbandingan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain siswa, dengan rata-rata skor *post-test* mencapai 80, dibandingkan dengan 55 pada *pre-test*. Selain itu, siswa juga berhasil menghasilkan portofolio digital yang mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip desain yang baik. Umpan balik dari siswa dan pengajar sangat positif, menunjukkan antusiasme siswa dalam belajar dan menerapkan keterampilan baru ini. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk memasuki dunia kerja di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menjawab kebutuhan siswa dalam pengembangan keterampilan desain grafis dan meningkatkan kesiapan mereka menghadapi tantangan di industri kreatif.

Kata kunci : Desain grafis, Canva, Instagram, keterampilan digital, siswa.

ABSTRACT

The training on Instagram feed design using Canva at SMKN 1 Sematu Jaya aims to enhance students' graphic design skills and creativity in effectively utilizing social media. This activity was employing a project-based learning approach that actively involved students in the learning process. The research method utilized was a quasi-experimental design, comparing pre-test and post-test scores to measure students' skill improvement. The findings revealed a significant increase in students' design skills, with average post-test scores reaching 80, compared to 55 in the pre-test. Additionally, students successfully produced digital portfolios that reflected their creativity and understanding of good design principles. Feedback from both students and teachers was very positive, indicating students' enthusiasm for learning and applying these new skills. This training not only provided technical knowledge but also equipped students with relevant skills for entering the workforce in the digital age. Thus, this activity effectively addressed students' needs in graphic design skill development and enhanced their readiness to face challenges in the creative industry.

Keyword : *Graphic design, Canva, Instagram, digital skills, students.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi di Indonesia semakin berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk bersaing di dunia kerja. Salah satu fokus utama pendidikan ini adalah pengembangan keterampilan teknis dan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini, termasuk keterampilan desain digital yang sangat relevan di era media sosial (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Di lingkungan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa dituntut tidak hanya menguasai keterampilan teknis tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang cepat. Oleh karena itu, pelatihan yang berkaitan dengan media sosial dan desain grafis menjadi penting untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Instagram, sebagai salah satu platform media sosial terbesar di dunia, memiliki peran penting dalam membangun brand pribadi maupun bisnis. Desain *feed* Instagram yang menarik dan profesional dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan visual mereka, sekaligus memperkuat kemampuan dalam memanfaatkan media sosial untuk promosi digital (Anderson, 2022). Dengan meningkatnya penggunaan Instagram di kalangan milenial dan Gen Z, keterampilan desain *feed* Instagram menjadi sangat berharga, terutama di dunia kerja yang semakin mengutamakan estetika digital dan keterampilan multimedia (Kemp, 2023).

Dalam konteks ini, Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan desain mereka dengan cara yang efisien dan kreatif. Canva tidak hanya menawarkan berbagai fitur desain yang ramah pengguna, tetapi juga memungkinkan pengguna dengan sedikit pengetahuan

teknis untuk membuat konten visual yang menarik dan profesional (Brown, 2021). Pelatihan penggunaan Canva untuk desain *feed* Instagram diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam mengoptimalkan kreativitas siswa SMKN 1 Sematu Jaya.

Salah satu tujuan dari program ini adalah untuk memberikan siswa keterampilan praktis dalam menciptakan desain visual yang sesuai dengan standar industri. Di era digital saat ini, desain visual memainkan peran sentral dalam komunikasi, baik itu untuk promosi bisnis, kampanye sosial, maupun personal branding. Oleh karena itu, penguasaan aplikasi seperti Canva akan membantu siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang (Wahab, 2020). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu membuat desain yang estetik, tetapi juga memahami bagaimana mengelola konten visual yang efektif dan konsisten.

Selain itu, program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan kreatif yang dapat digunakan secara langsung di dunia kerja. Pelatihan seperti ini memberikan nilai tambah bagi siswa dalam hal kemampuan teknis dan portofolio kreatif yang dapat mereka tunjukkan kepada calon pemberi kerja. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan dalam desain digital menjadi salah satu syarat utama dalam industri kreatif, baik untuk pekerjaan freelance maupun pekerjaan penuh waktu (Siregar, 2019).

Pelaksanaan pelatihan ini juga selaras dengan visi dan misi SMKN 1 Sematu Jaya dalam mengembangkan keterampilan siswa di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan menitikberatkan pada penggunaan media sosial seperti Instagram, pelatihan ini memberikan nilai tambah bagi siswa yang ingin memasuki industri kreatif maupun

sektor bisnis yang semakin digital. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan pasar kerja (Santoso, 2022).

Dengan demikian, pelatihan desain *feed* Instagram menggunakan Canva ini merupakan salah satu langkah penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan industri saat ini. Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, tidak hanya dalam hal kemampuan desain grafis, tetapi juga dalam hal berpikir kreatif dan solutif terhadap berbagai tantangan di dunia digital.

2. PERMASALAHAN MITRA

Mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini adalah SMKN 1 Sematu Jaya, yang terdiri dari siswa-siswa berbagai jurusan. Sekolah ini memiliki misi untuk mengembangkan keterampilan siswa yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, terutama dalam sektor digital. Namun, meskipun terdapat kurikulum yang berfokus pada keterampilan teknis, sekolah ini menghadapi beberapa permasalahan terkait dengan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan keterampilan digital yang kreatif, khususnya di bidang desain visual.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh SMKN 1 Sematu Jaya adalah kurangnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis modern seperti Canva. Meskipun aplikasi ini semakin banyak digunakan di dunia kerja, baik dalam industri kreatif maupun bisnis online, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan platform ini untuk menciptakan desain yang menarik dan profesional. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan yang fokus pada

penggunaan aplikasi desain grafis secara praktis dan kreatif. Padahal, kebutuhan akan keterampilan desain grafis semakin meningkat di tengah pesatnya perkembangan media sosial, terutama untuk promosi bisnis dan personal branding.

Persoalan lain yang dihadapi oleh mitra adalah minimnya kemampuan siswa dalam mengelola media sosial sebagai sarana promosi. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, siswa sebenarnya sangat akrab dengan penggunaan media sosial seperti Instagram. Namun, penggunaan tersebut sebagian besar hanya terbatas pada interaksi sosial, tanpa memahami strategi desain dan pemasaran digital. Para siswa membutuhkan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana merancang *feed* Instagram yang efektif untuk mempromosikan produk, jasa, atau bahkan portofolio pribadi mereka. Kebutuhan ini menjadi semakin penting mengingat banyak siswa yang berpotensi menjadi pelaku usaha mikro atau bekerja di sektor kreatif setelah lulus.

Tantangan lain yang muncul adalah kurangnya akses terhadap sumber daya pelatihan desain yang terstruktur. Meskipun tersedia berbagai tutorial online, siswa SMKN 1 Sematu Jaya masih memerlukan bimbingan langsung dan pelatihan formal yang terarah agar mereka dapat memahami teknik desain grafis dengan lebih baik. Bimbingan langsung dari pengajar yang berpengalaman sangat dibutuhkan untuk memperkuat kemampuan teknis mereka dalam menggunakan alat-alat desain grafis seperti Canva.

Selain itu, keterbatasan dalam pengembangan kreativitas visual menjadi salah satu hambatan besar bagi siswa dalam menonjolkan keterampilan mereka. Banyak siswa yang masih terjebak dalam desain yang monoton dan kurang inovatif,

karena belum terbiasa berpikir kreatif dan bereksperimen dengan berbagai elemen visual. Kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam dunia desain grafis, dan tanpa pelatihan yang tepat, siswa kesulitan untuk mengeksplorasi potensi visual mereka secara maksimal.

Lebih jauh lagi, tantangan yang dihadapi adalah minimnya portofolio yang relevan dan kompetitif untuk dipersiapkan saat mereka memasuki dunia kerja. Dalam industri kreatif, portofolio merupakan salah satu syarat utama untuk melamar pekerjaan. Siswa SMKN 1 Sematu Jaya, khususnya di jurusan TIK dan multimedia, memerlukan bimbingan untuk mengembangkan portofolio yang mencerminkan kemampuan mereka dalam desain grafis dan promosi digital. Tanpa portofolio yang kuat, peluang mereka untuk bersaing di dunia kerja akan semakin terbatas.

Melihat permasalahan-permasalahan di atas, kegiatan pelatihan desain *feed* Instagram menggunakan Canva dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata siswa SMKN 1 Sematu Jaya. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan penggunaan alat desain grafis, tetapi juga untuk membangun pola pikir kreatif dan strategis dalam menciptakan desain visual yang efektif. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan portofolio digital mereka, sehingga lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif.

Permasalahan yang Diidentifikasi

1. Kurangnya keterampilan praktis siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva.
2. Minimnya pemahaman siswa dalam mengelola media sosial, terutama Instagram, sebagai sarana promosi digital.

3. Keterbatasan akses terhadap pelatihan desain grafis yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan industri.
4. Hambatan dalam mengembangkan kreativitas visual siswa dalam desain grafis.
5. Ketiadaan portofolio yang kompetitif bagi siswa untuk bersaing di dunia kerja industri kreatif.

Dengan menjawab permasalahan-permasalahan ini, kegiatan PkM ini diharapkan dapat memberikan solusi yang nyata dan bermanfaat bagi siswa SMKN 1 Sematu Jaya, serta membantu mereka dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja di era digital. Masalah, persoalan, tantangan, atau kebutuhan masyarakat yang faktual dan actual. Uraikan tentang masalah, persoalan, atau kebutuhan pokok dalam masyarakat dikaitkan dengan target kegiatan

3. METODOLOGI

Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, di mana peserta (siswa SMKN 1 Sematu Jaya) terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan praktek desain grafis menggunakan Canva. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan memperoleh umpan balik secara real-time. Metodologi ini berpusat pada dua aspek utama: pembelajaran berbasis proyek dan pelatihan teknis praktis.

3.1 Teori Pendukung

Pelatihan ini didasarkan pada dua teori utama:

Teori Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PBL*): PBL adalah metode pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi nyata yang memungkinkan mereka untuk bekerja pada proyek-proyek praktis yang relevan dengan kehidupan mereka

(Thomas, 2000). Dalam konteks ini, siswa diajak untuk merancang dan mengembangkan *feed* Instagram secara langsung sebagai proyek akhir pelatihan.

Teori Konstruktivisme: Teori ini menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar aktif. Mereka tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga membentuk makna melalui interaksi dengan lingkungan dan aktivitas (Piaget, 1970). Pelatihan ini mengadopsi teori konstruktivisme dengan memungkinkan siswa untuk belajar menggunakan Canva secara mandiri dengan bimbingan, sehingga mereka mampu mengeksplorasi kreativitas dan meningkatkan keterampilan visual mereka.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah quasi-experimental design dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengukur dampak pelatihan terhadap keterampilan siswa dalam menggunakan Canva dan merancang *feed* Instagram. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu:

Kelompok Eksperimen: Siswa yang mengikuti pelatihan Canva secara intensif.

Kelompok Kontrol: Siswa yang tidak mengikuti pelatihan, yang hasilnya akan dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Pada tahap awal, dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam menggunakan Canva dan mendesain *feed* Instagram. Setelah pelatihan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan keterampilan mereka. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* akan digunakan untuk menilai efektivitas pelatihan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan pelatihan desain *feed* Instagram menggunakan Canva, didapatkan beberapa hasil penting yang menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam desain grafis, khususnya dalam pembuatan konten visual untuk media sosial. Hasil ini dianalisis melalui perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, observasi selama pelatihan, serta evaluasi proyek akhir yang dihasilkan oleh siswa.

1. Peningkatan Keterampilan Teknis dalam Penggunaan Canva

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan aplikasi desain grafis, dengan sebagian besar siswa hanya pernah menggunakan aplikasi desain yang sederhana atau hanya berinteraksi dengan media sosial secara pasif tanpa mempertimbangkan elemen desain visual. Rata-rata skor *pre-test* menunjukkan tingkat keterampilan siswa dalam desain grafis berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 55 dari skala 100.

Setelah pelatihan, *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa. Rata-rata skor *post-test* mencapai 80, menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menguasai berbagai fitur yang disediakan Canva, seperti penggunaan template, kombinasi warna, penempatan elemen visual, dan tata letak yang menarik. Hal ini membuktikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam mendesain *feed* Instagram. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), di mana siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan penerapan teori dalam konteks praktis (Thomas, 2000).

Perbandingan hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan desain bagi pemula secara signifikan karena kemudahan akses dan fitur yang ramah

pengguna (Brown, 2021). Hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan Wahab (2020) yang menekankan bahwa penggunaan Canva di lingkungan pendidikan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan teknis siswa dalam menciptakan konten visual yang berkualitas.



Gambar 1. Suasana Saat Pelatihan di Dampingi Mahasiswa Politeknik Lamandau

2. Peningkatan Kreativitas dalam Desain Visual

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak signifikan pada pengembangan kreativitas siswa. Berdasarkan observasi selama pelatihan, siswa menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hal berpikir kreatif, terutama dalam menggabungkan berbagai elemen desain seperti warna, tipografi, dan gambar untuk menciptakan *feed* Instagram yang estetik dan menarik. Pada proyek akhir, banyak siswa yang mampu memanfaatkan prinsip-prinsip desain grafis yang telah diajarkan, seperti harmoni warna, hierarki visual, dan penggunaan ruang negatif, yang sebelumnya tidak mereka pahami.

Sebagai contoh, salah satu desain *feed* Instagram yang dihasilkan oleh siswa menampilkan kombinasi warna yang konsisten, penggunaan tipografi yang modern dan menarik, serta tata letak gambar yang mencerminkan estetika yang bersih dan profesional. Desain-desain ini tidak hanya kreatif tetapi juga memperlihatkan pemahaman mendalam

tentang bagaimana konten visual dapat mempengaruhi audiens di media sosial. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pesan visual.

Hasil ini sesuai dengan teori konstruktivisme, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan membangun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan alat-alat desain. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Anderson (2022), yang menunjukkan bahwa pelatihan desain media sosial dapat mendorong peningkatan kreativitas dan inovasi di kalangan siswa.



Gambar 2. Desain *Story* Salah satu Peserta



Gambar 3. Desain *Feed* IG

3. Pengembangan Portofolio Digital

Salah satu tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan portofolio digital yang dapat mereka gunakan saat melamar pekerjaan di industri kreatif. Hasil akhir dari pelatihan menunjukkan bahwa setiap siswa mampu menghasilkan setidaknya satu desain *feed* Instagram yang dapat dijadikan contoh dalam portofolio mereka. Sebagai bagian dari proyek akhir, siswa mempresentasikan hasil desain mereka, yang mencerminkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain grafis, serta kemampuan mereka dalam mengelola dan memvisualisasikan konten media sosial.

Portofolio ini sangat penting untuk meningkatkan daya saing siswa di pasar kerja, terutama di industri kreatif yang sangat mengandalkan bukti nyata keterampilan visual. Menurut Siregar (2019), portofolio digital yang kuat adalah salah satu aset penting bagi siswa yang ingin meniti karir di industri kreatif. Penelitian ini membuktikan bahwa pelatihan desain grafis berbasis proyek, seperti yang diterapkan dalam kegiatan PkM ini, mampu membantu siswa dalam membangun portofolio yang kompetitif.

4. Umpan Balik dari Siswa dan Pengajar

Selama proses pelatihan, umpan balik dari siswa sangat positif. Banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva dan memahami bagaimana membuat konten visual yang menarik untuk media sosial. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan untuk menggunakan keterampilan yang mereka pelajari untuk memulai usaha kecil-kecilan, seperti menyediakan jasa desain grafis untuk teman-teman atau komunitas lokal.

Pengajar di SMKN 1 Sematu Jaya juga memberikan umpan balik yang baik terhadap pelatihan ini. Mereka mencatat bahwa siswa lebih antusias dalam mempelajari keterampilan desain grafis

setelah mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan alat yang relevan dengan industri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara individual, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN

Pelatihan Desain Feed Instagram menggunakan Canva di SMKN 1 Sematu Jaya telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis dan kreativitas siswa. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan teori konstruktivisme, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman teknis tentang penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang konten visual yang menarik dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang nyata pada keterampilan siswa, yang tercermin dari peningkatan skor post-test dan kualitas desain yang dihasilkan dalam proyek akhir.

Selain itu, pelatihan ini berhasil membantu siswa dalam membangun portofolio digital yang dapat digunakan sebagai modal untuk memasuki dunia kerja di industri kreatif. Pengembangan portofolio yang kuat menjadi salah satu output penting dari pelatihan ini, memperkuat posisi siswa sebagai calon profesional di bidang desain grafis dan pemasaran digital.

Pelatihan ini juga memperlihatkan relevansi antara teori pembelajaran berbasis proyek dengan praktik di dunia nyata, di mana siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan keterampilan desain mereka untuk menghasilkan output yang memiliki nilai estetika dan fungsional. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil menjawab

kebutuhan siswa akan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja di era digital.

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini memberikan solusi yang konkret terhadap permasalahan keterampilan digital di kalangan siswa SMKN 1 Sematu Jaya, sekaligus memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan di industri kreatif dan digital marketing.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Lamandau atas dukungan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini. Dukungan ini sangat berarti dalam mewujudkan pelatihan desain feed Instagram dengan Canva di SMKN 1 Sematu Jaya, yang telah memberikan manfaat besar bagi pengembangan keterampilan siswa. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMKN 1 Sematu Jaya atas kerjasama dan partisipasi aktif seluruh siswa dan guru dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2022). *The role of Instagram in brand building and digital marketing*. Journal of Digital Media Studies, 8(2), 45-60.
- Brown, K. (2021). *Design made easy: Canva as a tool for visual communication*. Journal of Applied Visual Arts, 5(1), 30-45.
- Kemp, S. (2023). *Global social media trends in 2023: A focus on Instagram*. Social Media Insights, 14(3), 100-120.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Penguatan pendidikan vokasi di era digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Santoso, R. (2022). *Digital literacy and the role of vocational education in*

the era of Industry 4.0. Journal of Educational Innovation, 7(4), 120-134.

Siregar, M. A. (2019). *The importance of digital design skills for the creative industry*. Creative Economy Review, 11(2), 76-89.

Wahab, I. (2020). *Canva as a tool for enhancing digital creativity in education*. Journal of Technology and Education, 6(2), 88-99.