

Penguatan Kompetensi Canva AI dan Literasi Keuangan melalui Platform e-Learning VocaSmart bagi Siswa SMK YAPINKTEK Tangerang

Agus Mulyanto¹⁾, Yuni Roza²⁾, Nasril Sany³⁾, Esa Firmansyah Muchlis⁴⁾, Widi Pramudiya⁵⁾, Firmansyah Apriadhi⁶⁾, Atikah Rifdah Ansyari⁷⁾, Jenny Agustina Rahman⁸⁾

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Teknologi PLN, Indonesia

Email: agusmulyanto@itpln.ac.id¹, yuni.roza@itpln.ac.id², nasril@itpln.ac.id³, esa.firmansyah@itpln.ac.id⁴, widi@itpln.ac.id⁵, firmansyah@itpln.ac.id⁶, atikah2232001@itpln.ac.id⁷, jenny2432041@itpln.ac.id⁸

Abstract: *This community service program aims to improve Canva AI design competencies and financial literacy among students of SMK YAPINKTEK Tangerang through the VocaSmart e-learning platform. This workshop-based program involved 40 participants consisting of 35 students and 5 teachers. Evaluation was conducted through pre-tests, post-tests, practical assessments, and satisfaction questionnaires. The results showed an increase in the average Canva AI score from 62.4 to 80.6 and financial literacy from 58.9 to 74.6. The participant satisfaction rate reached 84.3%, while 87.6% of participants responded positively to the VocaSmart platform. These findings indicate that integrated digital training is effective in improving vocational competencies and has the potential to be implemented in similar schools.*

Abstrak: *Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain Canva AI dan literasi keuangan siswa SMK YAPINKTEK Tangerang melalui platform e-learning VocaSmart. Program berbasis workshop ini melibatkan 40 peserta yang terdiri atas 35 siswa dan 5 guru. Evaluasi dilakukan melalui pre-test, post-test, penilaian praktik, dan kuesioner kepuasan. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai Canva AI dari 62,4 menjadi 80,6 dan literasi keuangan dari 58,9 menjadi 74,6. Tingkat kepuasan peserta mencapai 84,3%, sementara 87,6% peserta memberikan respons positif terhadap platform VocaSmart. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan digital terintegrasi efektif dalam meningkatkan kompetensi vokasi dan berpotensi diterapkan pada sekolah sejenis.*

Keywords: *VocaSmart, e-Learning, Pendidikan Vokas, Kompetensi Digital, Literasi Keuangan*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah kebutuhan kompetensi tenaga kerja di berbagai sektor industri. Dunia kerja saat ini tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis sesuai bidang pekerjaan, tetapi juga menuntut keterampilan digital, kreativitas, komunikasi visual, dan kemampuan memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan artifisial untuk meningkatkan produktivitas kerja. World Economic Forum (2025) menyatakan bahwa literasi teknologi, kecerdasan artifisial, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi menjadi kompetensi yang paling dibutuhkan pada era ekonomi digital. Kondisi tersebut mendorong institusi pendidikan vokasi untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan kebutuhan dunia kerja yang berlangsung semakin cepat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menghasilkan lulusan yang siap bekerja dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pendidikan vokasi tidak hanya

berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah menghadirkan berbagai peluang baru dalam mendukung aktivitas kerja, termasuk pada bidang desain grafis, pemasaran digital, administrasi, dan kewirausahaan. Berbagai aplikasi berbasis AI memungkinkan pengguna menghasilkan konten visual, presentasi, dan media promosi secara lebih cepat dan efisien dibandingkan metode konvensional (UNESCO, 2023).

Kemampuan menghasilkan konten visual yang profesional menjadi salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan pada berbagai bidang pekerjaan. Lulusan SMK diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara efektif melalui media visual. Canva AI merupakan salah satu platform desain digital yang memanfaatkan teknologi kecerdasan artifisial untuk membantu pengguna menghasilkan desain presentasi, poster, infografis, dan berbagai konten visual lainnya secara lebih mudah. Pemanfaatan Canva AI dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kualitas hasil desain sehingga menjadi kompetensi pendukung yang relevan bagi siswa SMK (Canva, 2024).

Selain kompetensi digital, literasi keuangan juga menjadi aspek penting yang perlu dimiliki oleh siswa SMK. Sebagian besar lulusan SMK akan memasuki dunia kerja atau mengembangkan usaha mandiri setelah menyelesaikan pendidikan. Kondisi tersebut menuntut kemampuan dalam mengelola keuangan pribadi, menyusun anggaran, mengelola tabungan, memahami investasi dasar, dan mengenali risiko keuangan digital. Otoritas Jasa Keuangan (2024) melaporkan bahwa tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih perlu ditingkatkan untuk mendukung pengambilan keputusan keuangan yang lebih baik dan mengurangi risiko terhadap berbagai bentuk penipuan keuangan.

Perkembangan teknologi digital juga telah mendorong pemanfaatan platform pembelajaran daring untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan terstruktur. Platform e-learning memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran kapan saja, mengerjakan tugas secara mandiri, serta memantau perkembangan pembelajaran secara berkelanjutan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendukung pembelajaran mandiri, dan memperkuat penguasaan kompetensi apabila didukung oleh materi yang relevan dan aktivitas pembelajaran yang terstruktur (Zhang et al., 2024; Toh et al., 2024).

SMK YAPINKTEK Tangerang memerlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penguatan kompetensi digital dan literasi keuangan siswa secara efektif. Sekolah memerlukan platform yang dapat menyediakan materi pembelajaran secara terstruktur, mendukung aktivitas belajar mandiri, serta memudahkan proses pemantauan capaian pembelajaran peserta didik. Kebutuhan tersebut mendorong pemanfaatan VocaSmart sebagai platform e-learning yang mendukung pembelajaran

berbasis kompetensi melalui penyediaan materi, tugas, evaluasi, dan pemantauan progres belajar dalam satu lingkungan pembelajaran yang terintegrasi.

Observasi awal di SMK YAPINKTEK Tangerang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah familiar dengan penggunaan teknologi digital untuk keperluan media sosial, namun belum mampu memanfaatkannya secara produktif untuk keperluan profesional maupun akademik yang terstruktur. Dalam sesi eksplorasi awal, ditemukan pula minat yang tinggi dari siswa terhadap topik-topik finansial praktis terutama terkait analisis pasar saham, reksa dana, dan platform investasi digital seperti Bibit dan Ajaib yang menunjukkan bahwa motivasi belajar literasi keuangan di kalangan siswa SMK sudah cukup tinggi meski pemahaman konseptualnya masih perlu diperkuat secara terstruktur.

Integrasi platform e-learning dalam program pelatihan vokasi juga terbukti meningkatkan fleksibilitas dan keberlanjutan pembelajaran (Basilaia & Kvavadze, 2020). Namun, efektivitas platform e-learning sangat bergantung pada kualitas konten, kemudahan antarmuka, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. VocaSmart dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, mengadopsi konsep Teaching Factory (TEFA) yang menghubungkan proses pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan dunia kerja secara langsung (Direktur Pembinaan SMK, 2017).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi yang dirancang secara terstruktur mampu meningkatkan kompetensi digital dan kesiapan kerja lulusan SMK secara signifikan (Suryadi et al., 2023). Namun, sebagian besar program pelatihan yang ada masih bersifat parsial hanya mencakup satu aspek kompetensi, baik teknologi maupun keuangan, tanpa mengintegrasikan keduanya dalam satu ekosistem pembelajaran yang kohesif. Kesenjangan ini menjadi peluang sekaligus tantangan yang perlu dijawab melalui pendekatan pelatihan yang lebih holistik dan terintegrasi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi Canva AI untuk Desain Profesional dan literasi keuangan siswa SMK YAPINKTEK Tangerang melalui platform e-learning VocaSmart. Tim pelaksana menyelenggarakan pelatihan yang mengintegrasikan pembelajaran desain digital berbasis AI dan literasi keuangan ke dalam jalur pembelajaran yang terstruktur. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif, menghasilkan konten visual yang profesional, serta menerapkan prinsip-prinsip pengelolaan keuangan yang baik sebagai bekal memasuki dunia kerja maupun berwirausaha.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan model pelatihan berbasis workshop (*workshop-based training*) yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis e-learning melalui platform VocaSmart. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pembelajaran

mandiri menggunakan platform digital. Model workshop memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penerapan konsep secara langsung pada kasus nyata, sedangkan platform e-learning mendukung akses materi, tugas, evaluasi, dan pemantauan perkembangan belajar secara berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMK YAPINKTEK Tangerang pada periode Januari hingga Februari 2026. Kegiatan melibatkan guru dan siswa sebagai peserta workshop dengan fokus pada penguatan kompetensi Artificial Intelligence melalui pemanfaatan Canva AI untuk Desain Profesional serta peningkatan literasi keuangan.

Guru berperan sebagai pengguna platform yang mempelajari pengelolaan materi pembelajaran dan aktivitas belajar melalui VocaSmart, sedangkan siswa berperan sebagai peserta pembelajaran yang mengakses materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti evaluasi yang tersedia pada platform. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif berdasarkan rekomendasi sekolah dan kesediaan peserta untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Tabel 1. Profil peserta kegiatan pelatihan

Kategori Peserta	Jumlah
Siswa	35 orang
Guru	5 orang
Total Peserta	40 orang

Pelaksanaan workshop dilakukan melalui lima tahapan utama Analisis Kebutuhan, Pembuatan Platform VocaSmart, Penyusunan Konten Pembelajaran, Pelaksanaan Workshop dan, Evaluasi. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Analisis Kebutuhan

Tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan melalui diskusi dan koordinasi dengan pihak SMK YAPINKTEK Tangerang yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan perwakilan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah memerlukan media pembelajaran digital yang tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan materi, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran berbasis kompetensi yang selaras dengan kebutuhan pendidikan vokasi dan konsep *Teaching Factory (TEFA)*. Konsep TEFA menekankan keterkaitan antara proses pembelajaran di sekolah dan kebutuhan dunia kerja melalui pemanfaatan teknologi, fasilitas pembelajaran, dan keterlibatan berbagai pihak yang mendukung pengembangan kompetensi peserta didik.

Pembuatan Platform VocaSmart

Platform e-learning VocaSmart dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis kompetensi pada pendidikan vokasi. Platform ini dirancang untuk menghubungkan guru sebagai creator, instruktur sebagai pendamping kompetensi, dan siswa sebagai peserta pembelajaran dalam satu lingkungan pembelajaran digital yang terintegrasi.

VocaSmart menyediakan beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran, yaitu course management, learning path, materi pembelajaran, tugas dan kuis, forum diskusi, pemantauan progres pembelajaran, serta laporan capaian peserta. Fitur course management digunakan untuk mengelola kelas dan materi pembelajaran. Fitur learning path digunakan untuk menyusun alur pembelajaran secara terstruktur sesuai kompetensi yang ingin dicapai. Fitur tugas dan kuis digunakan untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran, sedangkan fitur pemantauan progres digunakan untuk memantau perkembangan peserta selama mengikuti pembelajaran.

Selain mendukung proses pembelajaran, VocaSmart juga menyediakan mekanisme kolaborasi antara guru, instruktur, dan siswa. Guru dapat mengelola materi, tugas, dan evaluasi pembelajaran. Instruktur dapat memberikan pendampingan, umpan balik, dan pengayaan materi sesuai kebutuhan kompetensi. Siswa dapat mengakses materi, mengikuti aktivitas pembelajaran, mengerjakan tugas, dan memantau perkembangan kompetensinya secara mandiri melalui platform.

Penyusunan Konten Pembelajaran

Tim pelaksana menyusun dan mengunggah materi pembelajaran ke dalam platform VocaSmart sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Materi pelatihan terdiri atas dua topik utama, yaitu Canva AI untuk Desain Profesional dan Literasi Keuangan. Materi Canva AI untuk Desain Profesional mencakup pengenalan Canva AI, pemanfaatan fitur Artificial Intelligence untuk menghasilkan desain visual, pembuatan presentasi profesional, pembuatan poster digital, dan penyusunan media promosi.

Materi Literasi Keuangan mencakup pengelolaan keuangan pribadi, penyusunan anggaran sederhana, pengelolaan tabungan, investasi dasar, serta keamanan keuangan digital. Selain materi pembelajaran, tim pelaksana juga menyusun modul, video pembelajaran, latihan praktik, studi kasus, tugas, dan kuis evaluasi yang terintegrasi dalam platform VocaSmart.

Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan workshop menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Guru dan siswa mengikuti kegiatan secara tatap muka dengan dukungan platform e-learning VocaSmart sebagai media pembelajaran. Pada sesi Canva AI untuk Desain Profesional, peserta mempelajari cara memanfaatkan fitur Artificial Intelligence pada Canva untuk menghasilkan desain presentasi, poster digital, infografis, dan media promosi yang profesional. Peserta kemudian menyelesaikan tugas praktik sesuai dengan tema yang diberikan. Pada sesi Literasi Keuangan, peserta mempelajari konsep dasar pengelolaan keuangan, penyusunan anggaran, pengelolaan tabungan, investasi dasar, dan keamanan transaksi digital. Peserta juga menyelesaikan studi kasus yang berkaitan dengan pengambilan keputusan keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Platform VocaSmart digunakan untuk mengakses materi, mengumpulkan tugas, mengerjakan kuis, dan memantau perkembangan pembelajaran peserta selama kegiatan berlangsung.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan tingkat pencapaian kompetensi peserta. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, penilaian hasil tugas praktik, observasi aktivitas peserta selama workshop, serta penyebaran kuesioner kepuasan peserta. Evaluasi dilaksanakan menggunakan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi Canva AI dan Literasi Keuangan. Tim pelaksana menggunakan hasil tugas praktik untuk menilai kemampuan peserta dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Tim pelaksana menggunakan kuesioner untuk memperoleh umpan balik mengenai kualitas materi, pelaksanaan workshop, dan penggunaan platform VocaSmart. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi pengembangan platform, penyempurnaan materi pembelajaran, dan pelaksanaan kegiatan lanjutan yang mendukung peningkatan kompetensi guru dan siswa secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Perancangan Platform *e-Learning* VocaSmart

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa SMK YAPINKTEK Tangerang memerlukan media pembelajaran digital yang mampu mendukung pembelajaran berbasis kompetensi serta memperkuat kolaborasi antara guru, instruktur, dan siswa. Kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam perancangan

platform e-learning VocaSmart yang mengadopsi konsep pembelajaran vokasi berbasis Teaching Factory (TEFA). Konsep ini menempatkan guru sebagai penyusun dan pengelola pembelajaran, instruktur sebagai pendamping kompetensi, serta siswa sebagai peserta pembelajaran yang terhubung melalui satu ekosistem pembelajaran digital.

Gambar 2 menunjukkan konsep platform VocaSmart yang terdiri atas tiga aktor utama, yaitu guru (*creator*), instruktur, dan siswa (*peserta*). Guru berperan dalam menyusun materi pembelajaran, tugas, kuis, dan evaluasi. Instruktur berperan memberikan pendampingan, berbagi pengalaman industri, serta memberikan umpan balik terhadap aktivitas pembelajaran. Siswa berperan sebagai peserta yang mengakses materi, mengerjakan tugas, mengikuti evaluasi, dan memantau perkembangan kompetensi melalui platform.

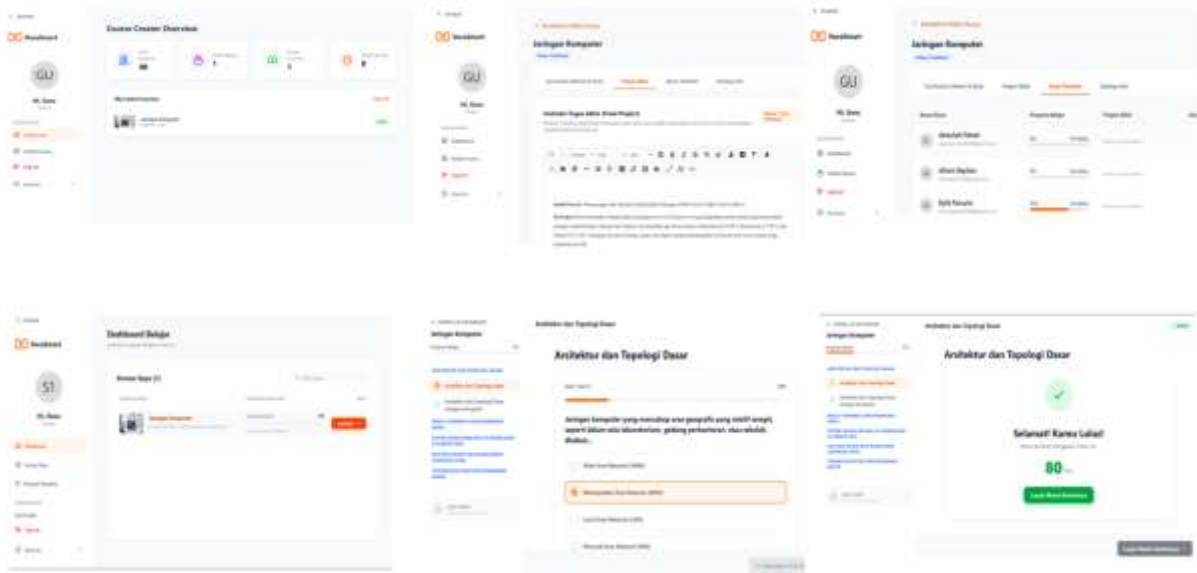


Gambar 2. Model Interaksi Guru, Instruktur, dan Siswa pada Platform VocaSmart

Implementasi konsep tersebut diwujudkan melalui pengembangan platform VocaSmart yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran, seperti dashboard pembelajaran, manajemen kursus, pengelolaan materi, kuis, proyek akhir (*final project*), pemantauan progres belajar, sertifikat penyelesaian, serta fitur pendukung operasional berupa pengelolaan biaya pelatihan dan voucher kegiatan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih terstruktur, terdokumentasi, dan berorientasi pada capaian kompetensi.

Hasil implementasi platform ditunjukkan pada Gambar 3. Dashboard *creator* memungkinkan guru mengelola kursus dan memantau aktivitas pembelajaran peserta. Fitur editor materi memungkinkan penyusunan materi pembelajaran dan kuis secara terintegrasi, sedangkan fitur monitoring peserta

digunakan untuk memantau progres belajar serta capaian tugas peserta. Implementasi tersebut menunjukkan bahwa VocaSmart mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran vokasi dalam satu platform yang terintegrasi dan siap digunakan sebagai media pelaksanaan pembelajaran di SMK YAPINKTEK Tangerang.



Gambar 3. Tampilan utama platform VocaSmart

Implementasi Workshop Canva AI dan Literasi Keuangan

Workshop dilaksanakan pada Januari–Februari 2026 dengan melibatkan guru dan siswa SMK YAPINKTEK Tangerang. Kegiatan difokuskan pada dua materi utama, yaitu Canva AI untuk Desain Profesional dan Literasi Keuangan. Materi Canva AI membekali peserta dengan kemampuan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence untuk menghasilkan presentasi, poster digital, infografis, dan media promosi secara lebih efektif. Peserta mengikuti praktik langsung menggunakan berbagai fitur AI yang tersedia pada Canva untuk menghasilkan produk desain sesuai kebutuhan.

Materi Literasi Keuangan membekali peserta dengan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan pribadi, penyusunan anggaran, pengelolaan tabungan, investasi dasar, serta keamanan transaksi digital. Materi ini dirancang untuk mendukung kesiapan peserta dalam menghadapi tantangan finansial di lingkungan kerja maupun kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan workshop memanfaatkan platform VocaSmart sebagai media distribusi materi, penyelesaian tugas, pelaksanaan kuis, dan pemantauan aktivitas pembelajaran peserta. Dokumentasi kegiatan workshop ditunjukkan pada Gambar 4.

Selama pelaksanaan sesi praktik Canva AI, ditemukan variasi kesiapan digital yang cukup signifikan di antara peserta. Sebagian besar siswa ($\pm 68\%$) sudah familiar dengan Canva melalui

penggunaan media sosial, namun belum terbiasa dengan fitur AI generatif dan teknik prompting yang terstruktur, sehingga memerlukan pendampingan fasilitator yang lebih intensif. Gangguan koneksi internet terjadi pada beberapa sesi praktik dan berdampak pada sekitar 35% peserta yang tidak dapat menyelesaikan seluruh latihan secara penuh fasilitator menyiapkan modul offline sebagai antisipasi. Sementara itu, pada sesi Literasi Keuangan, antusias peserta sangat tinggi khususnya pada sub-topik investasi dasar, di mana banyak siswa secara aktif mengajukan pertanyaan seputar cara kerja pasar saham, reksa dana, dan platform investasi digital. Tingginya rasa ingin tahu ini menunjukkan bahwa literasi keuangan praktis yang relevan dengan kehidupan nyata mampu mendorong keterlibatan peserta secara signifikan.



Gambar 4. Dokumentasi kegiatan Workshop

Evaluasi dan Dampak Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur efektivitas workshop dalam meningkatkan kompetensi peserta serta menilai penerimaan peserta terhadap penggunaan platform VocaSmart sebagai media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, penilaian tugas praktik, observasi selama kegiatan berlangsung, serta kuesioner kepuasan peserta yang diberikan setelah workshop selesai dilaksanakan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi Canva AI untuk Desain Profesional dan Literasi Keuangan setelah mengikuti kegiatan workshop. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep, menggunakan fitur yang dipelajari, serta menerapkan materi pada tugas praktik yang diberikan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pembelajaran Peserta

Parameter	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Canva AI untuk Desain Profesional	62,4	80,6	29,2%
Literasi Keuangan	58,9	74,6	26,7%

Selain peningkatan hasil evaluasi, peserta juga berhasil menyelesaikan tugas praktik yang diberikan selama workshop. Pada materi Canva AI, peserta mampu menghasilkan desain presentasi, poster digital, dan media promosi dengan memanfaatkan fitur Artificial Intelligence pada Canva. Pada materi Literasi Keuangan, peserta mampu menyusun perencanaan keuangan sederhana dan mengidentifikasi strategi pengelolaan keuangan yang sesuai dengan kebutuhan sehari-hari.

Analisis lebih lanjut menggunakan rumus N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi Canva AI berada pada kategori sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,48, sedangkan peningkatan literasi keuangan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,38 yang juga berada pada kategori sedang. Kategori sedang ini konsisten dengan konteks pelatihan jangka pendek yang berlangsung selama dua bulan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryadi et al. (2023) yang menemukan bahwa program pelatihan vokasi berbasis teknologi berdurasi pendek umumnya menghasilkan peningkatan pada kategori sedang, namun memberikan dampak yang signifikan dalam membangun fondasi kompetensi yang dapat dikembangkan secara mandiri pascaprogram. Pola ini juga mengindikasikan bahwa pendampingan lanjutan pascaworkshop sangat diperlukan untuk mendorong peningkatan menuju kategori tinggi.

Evaluasi kepuasan peserta menunjukkan bahwa materi pelatihan dinilai relevan dengan kebutuhan peserta dan mudah diterapkan dalam aktivitas akademik maupun kehidupan sehari-hari. Peserta juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan platform VocaSmart yang dinilai mampu memudahkan akses materi, pengumpulan tugas, pelaksanaan evaluasi, serta pemantauan progres pembelajaran. Tingkat kepuasan yang relatif tinggi pada aspek kesesuaian materi (86,2%) dan manfaat workshop (85,1%) mengindikasikan bahwa konten pelatihan yang dikembangkan berhasil memenuhi ekspektasi dan kebutuhan peserta. Skor yang sedikit lebih rendah pada aspek kemudahan penggunaan VocaSmart (82,4%) mencerminkan adanya kurva belajar dalam penggunaan platform baru, yang merupakan hambatan awal yang lazim ditemukan dalam adopsi teknologi pembelajaran (Davis, 1989). Hambatan ini diperkirakan akan berkurang seiring intensitas penggunaan platform secara berkelanjutan. Temuan ini didukung oleh penelitian Aparicio et al. (2016) yang menyatakan bahwa penerimaan pengguna terhadap platform e-learning dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan, keduanya cenderung meningkat setelah periode adaptasi awal.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta

Aspek Evaluasi	Persentase Kepuasan
Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan Peserta	86,2%
Kualitas Penyampaian Materi	83,7%
Kemudahan Penggunaan VocaSmart	82,4%
Manfaat Workshop bagi Peserta	85,1%
Kepuasan Keseluruhan	84,3%

Selain evaluasi terhadap peningkatan kompetensi dan tingkat kepuasan peserta, evaluasi juga dilakukan terhadap penggunaan platform VocaSmart sebagai media pembelajaran selama kegiatan workshop. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana platform mampu mendukung proses pembelajaran, pengelolaan materi, pelaksanaan evaluasi, serta interaksi antara guru, instruktur, dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan VocaSmart sebagai media pembelajaran digital. Ringkasan hasil evaluasi platform ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Platform VocaSmart

Aspek Evaluasi	Persentase Positif
Kemudahan Akses Platform	88,5%
Kemudahan Mengakses Materi Pembelajaran	89,7%
Kemudahan Mengerjakan Tugas dan Kuis	85,1%
Kemudahan Memantau Progres Pembelajaran	86,2%
Dukungan Interaksi Guru, Instruktur, dan Siswa	84,0%
Manfaat Platform dalam Mendukung Workshop	88,5%
Kepuasan terhadap Platform VocaSmart	87,6%

Tingginya persentase positif pada aspek kemudahan mengakses materi pembelajaran (89,7%) dan kemudahan akses platform (88,5%) menunjukkan bahwa arsitektur informasi VocaSmart berhasil dirancang secara intuitif dan *user-friendly*. Hal ini menjadi faktor krusial dalam mendukung kemandirian belajar peserta, terutama di luar jam workshop. Fitur pemantauan progres yang memperoleh respons positif sebesar 86,2% juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta karena mereka dapat melihat perkembangan capaian kompetensi secara langsung. Temuan ini selaras dengan penelitian Almaiah et al. (2020) yang mengidentifikasi kemudahan penggunaan dan ketersediaan konten sebagai faktor utama keberhasilan implementasi sistem e-learning di institusi pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi platform dan kepuasan peserta mengonfirmasi bahwa VocaSmart merupakan solusi pembelajaran digital yang tepat untuk mendukung program pelatihan vokasi berbasis kompetensi. Keberhasilan implementasi VocaSmart di SMK YAPINKTEK Tangerang

membuka peluang replikasi di institusi pendidikan vokasi lainnya, terutama yang menghadapi tantangan serupa dalam mengintegrasikan kompetensi digital dan literasi keuangan dalam satu program pelatihan yang efisien dan terstruktur. Model tiga aktor (guru-instruktur-siswa) yang diadopsi VocaSmart juga terbukti efektif dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan saling mendukung.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memperkuat kompetensi Canva AI dan literasi keuangan siswa SMK YAPINKTEK Tangerang melalui platform e-learning VocaSmart dengan tiga temuan utama. Pertama, program workshop menghasilkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan: 29,2% untuk kompetensi Canva AI (dari 62,4 menjadi 80,6) dan 26,7% untuk literasi keuangan (dari 58,9 menjadi 74,6), dengan nilai N-Gain masing-masing 0,48 dan 0,38 yang keduanya berada pada kategori sedang konsisten dengan program pelatihan vokasi jangka pendek. Kedua, platform VocaSmart diterima sangat baik oleh peserta dengan tingkat kepuasan keseluruhan 84,3% dan respons positif terhadap platform 87,6%, menunjukkan bahwa platform mampu mendukung pembelajaran berbasis kompetensi secara efektif. Ketiga, observasi lapangan mengungkap dua dinamika penting: (a) kendala koneksi internet yang dialami ~35% peserta menegaskan perlunya strategi pembelajaran hybrid yang tidak sepenuhnya bergantung pada jaringan; dan (b) tingginya minat peserta terhadap topik investasi dan pasar saham menunjukkan peluang pengembangan modul literasi keuangan lanjutan yang lebih kontekstual. Kontribusi praktis program ini adalah model workshop terintegrasi berbasis e-learning yang dapat direplikasi institusi vokasi lainnya. Rekomendasi untuk implementasi selanjutnya meliputi: penyiapan modul offline sebagai antisipasi gangguan jaringan, pendampingan pascaworkshop melalui komunitas praktik digital, pengembangan materi literasi keuangan lanjutan mencakup investasi dan keuangan digital, serta penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran dan kesiapan kerja siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2024). *Canva AI: Artificial intelligence tools for design*. Canva Pty Ltd. <https://www.canva.com/ai-image-generator/>
- Kemendikbudristek. (2023). *Kerangka Kurikulum Merdeka: Integrasi teknologi dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mezirow, J. (1997). *Transformative learning: Theory to practice*. *New Directions for Adult and*

- Continuing Education*, 1997(74), 5–12. <https://doi.org/10.1002/ace.7401>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2024*. OJK Republik Indonesia.
- Toh, W., Lim, F. V., & Nguyen, T. T. H. (2024). Digital multimodal composition in language education. *Computers & Education*, 203, 104841. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104841>
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- UNESCO. (2023). *Generative AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing. <https://doi.org/10.54675/PCSP7350>
- Voogt, J., Fisser, P., Pareja Roblin, N., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge—a review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(2), 109–121. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00487.x>
- World Economic Forum. (2025). *The future of jobs report 2025*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2025/>
- Zhang, K., Tlili, A., Burgos, D., Huang, R., & Chang, T. W. (2024). Exploring the integration of generative AI into e-learning platforms: Opportunities and challenges. *Educational Technology & Society*, 27(1), 45–59.
- Almaiah, M. A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2020). Exploring the critical challenges and factors influencing the e-learning system usage during COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5261–5280. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10219-y>
- Aparicio, M., Bacao, F., & Oliveira, T. (2016). An e-learning theoretical framework. *Educational Technology & Society*, 19(1), 292–307.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to online education in schools during a SARS-CoV-2 coronavirus (COVID-19) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4), em0060. <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Direktur Pembinaan SMK. (2017). *Pedoman pelaksanaan Teaching Factory di SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Kemendikbud.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hidayat, R., & Budianti, A. (2023). Peningkatan kompetensi digital guru SMK melalui pelatihan berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 112–124. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.56421>
- Kurniawan, D. A., Astalini, A., & Anggraini, L. (2022). E-learning implementation in vocational education: A systematic review. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(3), 159–168. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i3.4076>

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Suryadi, E., Ghifari, M. R., & Muhidin, S. A. (2023). Vocational education and technology-based training: Impacts on graduate work readiness. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 29(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jptk.v29i1.53291>
- Wahyudin, D., & Suwirta, A. (2022). Literasi keuangan siswa SMK dan implikasinya terhadap perencanaan keuangan masa depan. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 16(2), 88–102.
- Widodo, S. A., Darhim, D., & Ikhwanudin, T. (2018). Improving mathematical problem solving skills through visual media. *Journal of Physics: Conference Series*, 948, 012004. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/948/1/012004>