

Pengembangan Keterampilan Berwirausaha Siswa melalui Pelatihan Kewirausahaan Digital Berbasis Canva di SMK TI At-Taqwa

Dwi Astuti ¹, Eva Fauziana ^{2*}, Citra Anisa ³

^{1,3} Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi Regency, West Java Province, Indonesia

^{2*} Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Bekasi Karawang, Bekasi Regency, West Java Province, Indonesia

Email: dwiastuti@pelitabangsa.ac.id ¹, evafauziana@ibm.ac.id ^{2*}, citraanisa@pelitabangsa.ac.id ³

Article history:

Received April 13, 2026

Revised May 10, 2026

Accepted May 13, 2026

Abstract

This community service program aimed to enhance digital entrepreneurship skills among vocational high school students through practice-based UMKM training. The program was conducted at SMK IT Attaqwa 07, Sumber Jaya, Bekasi, involving approximately 30 students over a two-week period. The training activities included entrepreneurship seminars, Canva-based design workshops, product photography training, and direct product marketing practices. The results indicated a significant improvement in students' competencies, and interest in starting their own businesses. The findings revealed an 85% increase in students' understanding of digital entrepreneurship, 78% improvement in digital promotional design skills using Canva, and enhanced entrepreneurial motivation after participating in the training program. In addition, students successfully produced and sold products, which strengthened their practical business experience and communication skills. This program demonstrates that integrating digital technology and project-based learning effectively enhances entrepreneurial competence and motivation among vocational students. The findings suggest that such training models can be implemented more broadly to support the development of young entrepreneurs in the digital economy era.

Keywords:

Digital entrepreneurship; UMKM; Vocational education; Project-based learning.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan digital siswa SMK melalui pelatihan berbasis praktik UMKM. Program dilaksanakan di SMK IT Attaqwa 07, Desa Sumber Jaya, Bekasi, dengan melibatkan sekitar 30 siswa selama dua minggu. Kegiatan yang dilakukan meliputi seminar kewirausahaan, pelatihan desain menggunakan Canva, fotografi produk, serta praktik pemasaran langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kompetensi siswa, siswa berhasil memproduksi dan menjual produk, yang memberikan pengalaman nyata dalam menjalankan usaha serta meningkatkan kemampuan memasarkan produk. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman kewirausahaan digital pada 85% siswa, peningkatan keterampilan desain promosi digital menggunakan Canva pada 78% siswa, serta meningkatnya motivasi berwirausaha setelah pelatihan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kompetensi dan motivasi kewirausahaan siswa SMK. Model pelatihan ini berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam mendukung pengembangan wirausaha muda di era ekonomi digital.

Kata Kunci:

Kewirausahaan digital; UMKM; Pendidikan vokasi; Project-based learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mendorong transformasi di berbagai sektor, termasuk dalam bidang kewirausahaan. Kewirausahaan digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai upaya untuk menghadapi tantangan ekonomi berbasis teknologi (Rahmi & Novia, 2026). Di Indonesia, peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) sangat dominan dalam struktur perekonomian nasional. Data menunjukkan bahwa jumlah UMKM mencapai lebih dari 60 juta unit usaha dan menyumbang sekitar 60–61% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional, serta menyerap hingga 97% tenaga kerja di Indonesia. Hal ini menegaskan bahwa UMKM merupakan tulang punggung perekonomian nasional yang memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pemerataan kesejahteraan (Zulpatli et al., 2025).

Meskipun kontribusi UMKM terhadap PDB sangat besar, tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung kegiatan usaha. Transformasi digital UMKM masih belum merata, sehingga banyak pelaku usaha yang belum mampu mengoptimalkan teknologi dalam proses produksi, pemasaran, maupun pengelolaan bisnis. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas kewirausahaan digital menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama bagi generasi muda sebagai calon pelaku usaha di masa depan (Penelitian et al., 2025).

Secara global, kewirausahaan digital juga telah menjadi fokus utama dalam pengembangan ekonomi berbasis inovasi. Studi internasional menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam kewirausahaan mampu meningkatkan daya saing, efisiensi operasional, serta akses pasar yang lebih luas bagi pelaku usaha (OECD, 2022). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik seperti project-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kewirausahaan, kreativitas, serta kemampuan problem solving pada peserta didik (Bell, 2010). Oleh karena itu, integrasi antara pendidikan kewirausahaan dan teknologi digital menjadi kebutuhan penting dalam sistem pendidikan modern.

Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja secara mandiri. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran kewirausahaan di SMK masih cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam menjalankan proses bisnis secara langsung. Hal ini menyebabkan rendahnya kesiapan siswa dalam mengimplementasikan ide usaha, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana produksi dan pemasaran (Ekosistem et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK IT Attaqwa 07, Desa Sumber Jaya, Bekasi, diketahui bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap dunia kewirausahaan, namun belum didukung oleh keterampilan praktis dalam mengembangkan produk, melakukan promosi digital, serta mengelola usaha secara sederhana. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi siswa dengan kemampuan aplikatif yang dimiliki, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis praktik.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam merancang, memproduksi, dan memasarkan produk. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah dalam konteks nyata (Kodden & Universiteit, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan kewirausahaan digital berbasis praktik UMKM, yang mengintegrasikan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva, fotografi produk, serta strategi pemasaran digital. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman langsung dalam menjalankan proses bisnis sederhana, mulai dari perencanaan hingga penjualan produk.

Kebaruan (novelty) dari kegiatan ini terletak pada integrasi antara pendekatan project-based learning dengan praktik kewirausahaan berbasis UMKM secara langsung di lingkungan sekolah, yang dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat utama dalam proses produksi dan pemasaran. Pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan kewirausahaan di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan digital siswa SMK melalui pelatihan berbasis praktik yang aplikatif, serta mendorong terbentuknya karakter wirausaha yang kreatif, mandiri, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan praktis kewirausahaan siswa SMK IT Attaqwa 07, meskipun mereka memiliki potensi tinggi di bidang teknologi informasi. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengembangkan ide usaha, mengelola keuangan sederhana, serta memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran produk. Tujuan

kegiatan ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan kewirausahaan dan kemampuan menggunakan media digital dalam mengelola usaha kecil (Semnagat & Wirausahawan, 2025).



Gambar 1. Sebagian panitia dan peserta

Dari hasil observasi awal, diketahui bahwa banyak siswa memiliki ide-ide kreatif namun belum mampu menuangkannya ke dalam bentuk produk nyata atau strategi bisnis sederhana. Melalui pendekatan *learning by doing*, siswa diarahkan untuk berani mencoba, bereksperimen, dan mengevaluasi hasil kerja mereka sendiri. Proses ini tidak hanya menumbuhkan jiwa wirausaha, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam konteks nyata (Lubis, 2025).

Lebih lanjut, pelatihan ini juga menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kerja sama tim, dan disiplin waktu yang merupakan bagian penting dalam dunia kewirausahaan. Dengan pengalaman langsung dalam pembuatan dan penjualan produk, siswa dapat memahami bagaimana manajemen produksi, distribusi, dan pelayanan pelanggan berjalan secara terpadu. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik nyata ini jauh lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam menumbuhkan semangat wirausaha di kalangan pelajar (Fauziana et al., 2023).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan mentalitas kewirausahaan di era digital. Siswa diharapkan menjadi generasi muda yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan ekonomi digital dengan semangat inovasi dan keberanian untuk berwirausaha sejak dini (Jana Sandra, Et.al., (2025).

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan model *action research*, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses pembelajaran berbasis praktik. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan proses pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kegiatan kewirausahaan digital. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas XII SMK IT Attaqwa 07, Desa Sumber Jaya, Bekasi, yang berjumlah sebanyak ± 30 siswa. Kegiatan dilaksanakan selama dua minggu dengan melibatkan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai fasilitator dan pendamping.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses pelatihan kewirausahaan digital berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa dalam praktik pemasaran digital dan penggunaan aplikasi Canva. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa peserta pelatihan dan guru pendamping guna memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, kendala, serta persepsi terhadap efektivitas program. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil desain promosi digital siswa, dan catatan aktivitas pelatihan digunakan sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan perubahan pemahaman dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah pelatihan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: (1) observasi, untuk mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung; (2) wawancara, yang dilakukan kepada siswa dan guru pendamping untuk mengetahui perubahan pemahaman dan minat berwirausaha; serta (3) dokumentasi, berupa foto kegiatan, hasil produk, dan catatan proses pelatihan. Selain itu, digunakan juga angket sederhana (kuesioner) untuk mengukur tingkat pemahaman dan motivasi siswa sebelum dan sesudah pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan utama, yaitu: (1) observasi awal, berupa survei lokasi dan identifikasi kebutuhan siswa; (2) analisis kebutuhan, untuk menentukan jenis pelatihan yang sesuai; (3) perumusan tema kegiatan, yaitu kewirausahaan digital berbasis UMKM; (4) persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi, pembagian tugas tim, dan koordinasi dengan pihak sekolah; (5) pelaksanaan pelatihan,

yang terdiri atas seminar kewirausahaan, pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva, pelatihan fotografi produk, pembuatan produk (nasi kebuli), serta praktik penjualan langsung; dan (6) evaluasi dan refleksi, yang dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan serta mengukur peningkatan keterampilan dan motivasi siswa.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *project-based learning*, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, produksi, hingga pemasaran produk. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam menjalankan usaha berbasis digital.

Setiap kegiatan dilaksanakan secara partisipatif, melibatkan siswa kelas 12 SMK IT Attaqwa 07 selama dua minggu. Mahasiswa KKN bertindak sebagai fasilitator dan pendamping pelatihan. Seluruh kegiatan dilakukan secara terstruktur dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*project-based learning*).



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yaitu Observasi lapangan (1) berupa survei lokasi, koordinasi dengan pihak sekolah, dan penyusunan materi pelatihan. Tim pelaksana melakukan identifikasi kebutuhan siswa terkait keterampilan kewirausahaan dan kemampuan penggunaan teknologi digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat terhadap dunia usaha, namun belum memahami bagaimana cara memulai dan mempromosikan produk secara efektif. Dari hasil identifikasi tersebut, disusunlah rancangan pelatihan yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Dari tahap tersebut, tim pelaksana merancang tahap berikutnya (2) yaitu analisis kebutuhan sekolah tersebut.

Tahap berikutnya adalah (3) penentuan tema kegiatan untuk dapat mengarahkan kegiatan mana yang paling tepat sesuai kebutuhan. Kemudian lanjut kepada persiapan kegiatan (4) dan membagi tim menjadi beberapa kelompok sesuai penugasan dan tanggung jawab masing-masing. Tahap berikutnya berupa (5) pelaksanaan seminar dan pelatihan. Pada kegiatan ini, pemateri menyampaikan materi pengantar mengenai konsep dasar kewirausahaan, jenis-jenis UMKM, serta pentingnya inovasi dan kreativitas dalam berbisnis. Pelatihan Canva menjadi bagian penting karena siswa diajarkan membuat desain logo, banner, dan konten promosi digital yang menarik. Kegiatan ini berlangsung secara interaktif dengan pendekatan demonstratif, di mana siswa dapat langsung mempraktikkan pembuatan desain menggunakan gawai masing-masing.



Gambar 3. Contoh Produk Yang Akan Dijual (Nasi Kebuli)

Masih dalam pelaksanaan kegiatan, pelatihan berikutnya adalah pelatihan *photoshoot* produk dan pembuatan produk makanan, yaitu nasi kebuli. Dalam kegiatan ini, siswa belajar tentang pengemasan, penentuan harga jual, serta strategi promosi berbasis media sosial. Setelah produk selesai dibuat, kegiatan dilanjutkan dengan praktik penjualan langsung kepada masyarakat sekitar sekolah dan lingkungan perumahan. Proses ini menjadi pengalaman nyata bagi siswa dalam menghadapi konsumen dan mengelola transaksi penjualan secara sederhana.

Tahap terakhir (6) adalah evaluasi dan refleksi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui diskusi bersama siswa dan guru pendamping untuk menilai tingkat pemahaman, keterampilan, serta minat siswa terhadap kewirausahaan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan aplikasi digital untuk promosi produk, serta munculnya motivasi untuk mengembangkan usaha kecil secara mandiri. Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa metode *project-based learning* terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi kewirausahaan berbasis teknologi di kalangan pelajar SMK.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan motivasi siswa dalam bidang kewirausahaan digital. Berdasarkan hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan, diperoleh data bahwa sekitar 82% siswa mengalami peningkatan pemahaman terkait konsep kewirausahaan digital, sementara 78% siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Canva dan media digital lainnya untuk keperluan promosi produk.

Selain itu, dari aspek motivasi, sebanyak 85% siswa menyatakan tertarik untuk memulai usaha kecil secara mandiri setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik mampu memberikan dampak positif terhadap minat berwirausaha siswa. Pada tahap praktik, siswa berhasil memproduksi dan menjual produk makanan berupa nasi kebuli sebanyak 20 box dengan harga Rp15.000 per box, yang menunjukkan kemampuan dasar dalam proses produksi, penentuan harga, serta strategi pemasaran sederhana. Kegiatan ini juga melatih siswa dalam berinteraksi langsung dengan konsumen serta mengelola transaksi penjualan. Dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, terutama pada sesi praktik desain menggunakan Canva dan fotografi produk. Dokumentasi kegiatan juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan desain promosi yang menarik dan layak dipublikasikan di media sosial.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *project-based learning* dalam pelatihan kewirausahaan digital terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa secara holistik, baik dari aspek kognitif, keterampilan, maupun afektif. Peningkatan pemahaman sebesar 82% menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih mudah dipahami dibandingkan metode konvensional yang cenderung teoritis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *project-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kodden & Universiteit, 2020). Selain itu, peningkatan keterampilan digital siswa dalam penggunaan aplikasi Canva menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan, khususnya dalam aspek pemasaran digital.

Dari sisi motivasi, tingginya minat siswa untuk berwirausaha setelah pelatihan (85%) menunjukkan bahwa pengalaman langsung dalam menjalankan usaha memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan mindset kewirausahaan. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam membentuk sikap dan perilaku individu dalam berwirausaha. Kegiatan praktik penjualan juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Interaksi langsung dengan konsumen melatih siswa untuk memahami kebutuhan pasar, menyampaikan nilai produk, serta mengelola respon pelanggan secara efektif. Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi dan pengalaman langsung merupakan faktor penting dalam keberhasilan kewirausahaan (Lubis, 2025).

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini, di antaranya adalah keterbatasan waktu pelatihan yang relatif singkat serta belum adanya pendampingan berkelanjutan setelah kegiatan selesai. Hal ini berpotensi mempengaruhi keberlanjutan minat dan praktik kewirausahaan siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan program lanjutan yang bersifat berkelanjutan serta integrasi kegiatan kewirausahaan digital ke dalam kurikulum sekolah. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan pelaku industri juga perlu diperkuat guna menciptakan ekosistem kewirausahaan yang lebih optimal bagi siswa.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi siswa, khususnya dalam hal peningkatan pemahaman mengenai konsep UMKM dan penerapan teknologi digital. Melalui pelatihan Canva, siswa mampu membuat logo, banner, dan desain promosi secara mandiri. Pada tahap fotografi produk, siswa belajar teknik pengambilan gambar yang menarik dan efektif untuk media sosial. Produk nasi kebuli yang dibuat berhasil dijual sebanyak 20 box dengan harga Rp15.000 per box. Selain meningkatkan keterampilan praktis, kegiatan

ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi siswa dalam berinteraksi dengan konsumen (Ekosistem et al., 2025).

Dari hasil evaluasi kegiatan, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keinginan untuk melanjutkan praktik wirausaha kecil setelah pelatihan berakhir. Guru pendamping sekolah juga menyatakan bahwa program seperti ini efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan perlu dijadikan program rutin sekolah. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (*project-based learning*) mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Mereka tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara teori, tetapi juga merasakan langsung bagaimana proses perencanaan, produksi, hingga pemasaran sebuah produk dilakukan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berani mengambil keputusan, dan berinovasi dalam menciptakan nilai tambah pada produk yang mereka hasilkan (Journal et al., 2025).

Dari segi keterampilan digital, pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati. Siswa dapat mendesain logo dan banner dengan gaya profesional, meskipun sebelumnya belum memiliki pengalaman desain grafis sama sekali. Hal ini membuktikan bahwa dengan bimbingan yang tepat, siswa mampu memanfaatkan teknologi secara produktif. Selain itu, siswa juga mulai memahami pentingnya identitas visual dalam membangun citra merek, yang menjadi faktor penting dalam strategi pemasaran modern.

Pada tahap fotografi produk, siswa dilatih untuk mengambil gambar dengan pencahayaan, komposisi, dan sudut pandang yang menarik. Kegiatan ini memperkenalkan konsep dasar *visual marketing* yang kini menjadi kunci dalam dunia bisnis digital. Banyak siswa yang menunjukkan bakat alami dalam pengambilan foto dan editing sederhana menggunakan ponsel mereka. Dengan pendekatan praktis ini, siswa semakin memahami bahwa promosi digital tidak selalu membutuhkan peralatan mahal, tetapi cukup dengan kreativitas dan konsistensi.

Sementara itu, kegiatan praktik penjualan menjadi momen yang sangat berkesan bagi siswa. Mereka belajar menghadapi konsumen secara langsung, menyusun strategi promosi sederhana, dan mengelola keuangan hasil penjualan. Dari pengalaman ini, siswa menyadari pentingnya pelayanan yang ramah, komunikasi yang efektif, dan kemampuan membaca kebutuhan pelanggan. Aktivitas ini juga melatih tanggung jawab dan kerja sama tim karena mereka harus membagi peran antara produksi, pemasaran, dan pencatatan transaksi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wasono & Suciati, (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik digital entrepreneurship efektif meningkatkan keterampilan pemasaran dan kreativitas siswa SMK. Selain itu, penelitian Sumanti et al., (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media desain digital seperti *Canva* dapat meningkatkan kemampuan promosi produk pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik memiliki efektivitas yang konsisten dalam pendidikan vokasi.

Selain peningkatan kemampuan teknis dan sosial, kegiatan ini juga memiliki dampak psikologis positif. Siswa merasa bangga dan termotivasi ketika produk hasil kerja mereka diapresiasi oleh masyarakat. Guru pendamping mencatat adanya perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan mengambil inisiatif dalam kegiatan sekolah. Dengan dukungan dari pihak sekolah dan universitas, program serupa diharapkan dapat dilanjutkan secara berkelanjutan untuk memperkuat ekosistem kewirausahaan di lingkungan pendidikan menengah (Aprilia et al., 2025).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK IT Attaqwa 07 menunjukkan bahwa pelatihan kewirausahaan digital berbasis praktik memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun motivasi berwirausaha. Penerapan pendekatan *project-based learning* terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pembelajaran teoritis dan praktik nyata, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara langsung melalui proses produksi dan pemasaran produk.

Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran kewirausahaan, seperti penggunaan aplikasi desain dan media sosial, mampu meningkatkan kemampuan adaptif siswa terhadap perkembangan ekonomi digital. Selain itu, pengalaman langsung dalam praktik penjualan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta pemahaman siswa terhadap dinamika pasar.

Secara konseptual, kegiatan ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam pendidikan vokasi sebagai strategi untuk membentuk karakter wirausaha yang mandiri, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, model pelatihan yang menggabungkan *project-based learning* dan praktik kewirausahaan berbasis UMKM dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan kesiapan lulusan SMK menghadapi tantangan dunia kerja dan usaha di era digital.

Namun demikian, keterbatasan dalam durasi pelaksanaan kegiatan serta belum adanya pendampingan berkelanjutan menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan program selanjutnya. Oleh karena

itu, diperlukan upaya tindak lanjut berupa integrasi program kewirausahaan digital ke dalam kurikulum sekolah serta penguatan kolaborasi antara institusi pendidikan, perguruan tinggi, dan pelaku industri.

Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penguatan kewirausahaan digital sejak jenjang pendidikan menengah memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan UMKM di masa depan. Oleh karena itu, program serupa diharapkan dapat direplikasi dan dikembangkan secara lebih luas dengan pendekatan yang lebih sistematis dan berkelanjutan guna menciptakan generasi muda yang berdaya saing tinggi dan siap menjadi pelaku ekonomi digital.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelatihan yang relatif singkat dan belum adanya pendampingan jangka panjang terhadap implementasi keterampilan kewirausahaan siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melakukan program pendampingan berkelanjutan serta menguji implementasi model pelatihan ini pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda.

REFERENCES

- Adawiyah, R., Neken, A. J. S., Wahongan, W. T., Wahab, S. R., & Fonotaba, N. A. (2025). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Kewirausahaan: Strategi Mengembangkan Jiwa Entrepreneur Mahasiswa PGSD di Era Society 5.0. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 6(2), 120-128. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i2.26564>
- Antika, M., & Noviani, L. (2026). Pengaruh Media Audio-Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 413-424. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.19322>
- Aprilia, L., Putri, D., & Yustisia, H. (2025). Meningkatkan Daya Saing Usaha Kecil Dan Menengah. *Jurnal Keuangan dan Manajemen Terapan*. 6(2), 193–203.
- Ekatama, M. R., Warisi, D., Arnanda, Y., & Putri, M. A. (2023). Kewirausahaan berbasis online untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMK Negeri 1 Natar. *Ahsana: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 106-110. <https://doi.org/10.59395/ahsana.v1i3.331>
- Fauziana, E., Jaenudin, J., Rahmi, A., Supendi, E., & Hamluddin, H. (2023). Seminar Kesadaran Kesehatan Mental Bagi Remaja di Kota Bekasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 766-773. doi:<https://doi.org/10.31604/jpm.v6i2.766-773>
- Jana Sandra, Muhammad Iqbal Firdaus, Prima Widiyanto, & Rahmani Fitra. (2025). INOVASI TEKNOLOGI DALAM KEWIRAUSAHAAN: Membangun Ekosistem Bisnis Berkelanjutan Melalui Pelatihan Kewirausahaan Digital. *SEMAR : Jurnal Sosial Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.59966/semar.v3i1.1587>
- Kirana, G. C., & Indriayu, M. (2026). Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Lapangan Dan Penguasaan Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Yang Di Moderasi Oleh Motivasi Kerja Pada Siswa SMK Negeri 1 Surakarta. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 289-295. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.21232>
- Kodden, B., & Universiteit, N. B. (2020). Chapter 5 . The Impact of Self- efficacy. 12(July), 418–426.
- Lubis, A. N. (2025). Peran Kewirausahaan Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *Derivatif: Jurnal Manajemen Ekonomi dan Akuntansi*, 2(1), 12-22.
- Luvita, R. C. (2025). Perkembangan Penggunaan Online Shop dan Implikasinya terhadap Kewirausahaan Digital di Indonesia. *UniVerse Journal*, 1(1), 61-69.
- Rahmi, A., & Novia, R. (2026). KREATIF DAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT GENERASI Z. 5(1), 138–145. <https://doi.org/10.26798/jpm.v5i1.2207>
- Semnagat, M., & Wirausahawan, M. (2025). Article history: 2(1), 12–16.
- Setyaputri, K. E., Tanjung, A., Thahira, A., Eliana, D., & Wulandari, D. (2026). Community Empowerment Through Digital Literacy Education, Entrepreneurship, and Local Economic Governance Based on Community Service Programs. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 5(3), 633–650. <https://doi.org/10.55537/j-ibm.v5i3.1625>

- Sumanti, D., & Giatman, M. (2024). Implementasi Projek Kreatif Kewirausahaan (PKK) Lahirkan Wirausahawan Muda Di Jurusan APHP SMK Negeri 1 Guguk. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9784–9793. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8611>
- Wasono, F. T., & Suciati, S. (2024). Project Based Learning untuk Meningkatkan Regulasi diri, Kewirausahaan, Penguasaan Konsep Prakarya SMP XYZ Tangerang. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 91–97. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.399>
- Zulpatli, R., Lubis, A. B., & Hasibuan, B. (2025). Peran Kewirausahaan dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi di Era Digital. *Factory Jurnal Industri, Manajemen Dan Rekayasa Sistem Industri*, 3(2), 51–54. <https://doi.org/10.56211/factory.v3i2.737>