

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas

Joni Bungai¹, Indra Perdana², Supriyadi³, Ratna Pancawati³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pasca Sarjana, Universitas Palangka Raya, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Penulis Korespondensi: Joni Bungai

E-mail : jonni.bungai@fkip.upr.ac.id

Diterima: 26 Mei 2024 | Direvisi: 03 Juni 2024 | Disetujui: 03 Juni 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital menjadi sangat penting di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, tidak hanya untuk individu tetapi juga untuk keberlangsungan berbagai sektor usaha dan industri. Menyadari pentingnya keterampilan digital, terutama di kalangan generasi muda, sekolah dipandang perlu mengintegrasikan pendidikan kewirausahaan dengan teknologi digital dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler. Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMA Kristen Palangka Raya. Terdapat beberapa permasalahan prioritas antara lain: kurangnya variasi kegiatan kewirausahaan yang dapat mengakomodir minat, bakat dan karakteristik siswa; kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan platform digital Canva untuk tujuan bisnis; kurangnya keterampilan tentang manajemen produksi suatu produk kewirausahaan berbasis digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan edukasi, berbagi pengetahuan kepada siswa dan guru tentang esensi kewirausahaan, pemanfaatan platform digital Canva untuk tujuan bisnis dan manajemen dasar kewirausahaan berbasis digital. Kegiatan ini melibatkan 23 orang siswa dan 4 orang guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan melalui pelatihan dan pendampingan dengan teknik ceramah, tanya jawab, demonstrasi, tutorial dan praktik. Diperoleh hasil utama yaitu terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa sebanyak 38,28%. Sedangkan hasil tambahannya adalah terciptanya *prototype* produk yang bernilai jual dari para siswa.

Kata kunci: pelatihan; kewirausahaan digital; canva; manajemen; minat kewirausahaan.

Abstrack

The ability to utilize digital technology has become crucial in the era of globalization and the advancement of information technology today, not only for individuals but also for the sustainability of various business and industrial sectors. Recognizing the importance of digital skills, especially among the younger generation, schools are seen as needing to integrate entrepreneurship education with digital technology into the curriculum and extracurricular activities. The partner in this community service activity is SMA Kristen Palangka Raya. There are several priority issues, including: the lack of variety in entrepreneurship activities that can accommodate the interests, talents, and characteristics of students; the lack of knowledge about utilizing the digital platform Canva for business purposes; and the lack of skills in managing the production of a digital-based entrepreneurial product. Based on these issues, this community service activity aims to provide education, share knowledge with students and teachers about the essence of entrepreneurship, the utilization of the digital platform Canva for business purposes, and basic management of digital-based entrepreneurship. This activity involves 23 students and 4 teachers as participants. The implementation methods include training and mentoring through lectures, Q&A sessions, demonstrations, tutorials, and practice. The main result obtained is an increase in students' knowledge

and skills by 38.28%. Meanwhile, the additional result is the creation of prototype products with market value by the students.

Keywords: training; digital entrepreneurship; canva; management; entrepreneurial interest.

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan mempengaruhi berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan dan kewirausahaan di era digital yang semakin berkembang pesat saat ini. Pendidikan kewirausahaan sebagai proses pembentukan *life skills* melalui kurikulum terintegrasi di sekolah, (Suryana, 2019), proses yang dinamik untuk menambah kemakmuran (Buchari Alma, 2019), serta untuk membangun rasa percaya diri, mengembangkan kreativitas dan inovasi serta berani mengambil risiko (Hasan, 2020) kini harus beradaptasi dengan tuntutan zaman modern. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan kewirausahaan menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa generasi muda siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di era digital.

Teknologi digital menawarkan berbagai alat dan platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan ide bisnis, memasarkan produk, serta mengelola operasi bisnis dengan lebih efisien. Misalnya, penggunaan media sosial, *e-commerce*, dan alat desain digital seperti Canva telah membuka berbagai peluang baru bagi para calon wirausahawan muda. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan tidak lagi hanya berfokus pada teori bisnis tradisional, tetapi juga pada keterampilan praktis yang relevan dengan dunia digital. Di samping itu, keterampilan digital juga memungkinkan siswa lebih kompeten (Pancawati, 2023; Rusmana, 2020), kreatif dan inovatif dalam menciptakan produk dan layanan yang unik. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan pasar. Dengan membekali siswa dengan kemampuan ini, pendidikan kewirausahaan berbasis digital tidak hanya mempersiapkan mereka untuk menjadi pengusaha yang sukses, tetapi juga untuk menjadi individu yang siap berkontribusi secara positif dalam ekonomi digital global.

Kewirausahaan digital adalah paradigma baru dalam dunia bisnis yang menekankan pemanfaatan teknologi digital sebagai komponen utama dalam strategi bisnis, termasuk pemasaran online, pengembangan produk digital, serta interaksi pelanggan melalui platform digital, semuanya dengan tujuan untuk mencapai pertumbuhan dan keunggulan kompetitif (Solehudin et al., 2023). Oleh karena itu, integrasi pendidikan kewirausahaan dengan teknologi digital dalam kurikulum sekolah menengah atas menjadi suatu keharusan. Melalui pelatihan dan pendampingan yang tepat, siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep kewirausahaan, serta mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk sukses di era digital antara lain seperti cekatan memanfaatkan platform digital untuk memasarkan produk (Anggraini et al., 2021), penguasaan strategi digital *entrepreneurship* (Mavilinda et al., 2021), mampu memanfaatkan media sosial untuk memulai usaha baru berbasis digital (Yulaini et al., 2022). Langkah ini tidak hanya akan memperkuat fondasi ekonomi di masa depan, tetapi juga mendorong terciptanya inovasi dan kemajuan yang berkelanjutan dalam berbagai sektor industri. Namun demikian, belum semua sekolah menerapkan pengintegrasian ini termasuk SMA Kristen Palangka Raya. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang menyelenggarakan pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum K13 untuk kelas XII serta kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI. Baik pada kurikulum K13 maupun kurikulum Merdeka terdapat mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) untuk seluruh jenjang kelas. Mata pelajaran PKWU memiliki beberapa capaian pembelajaran (CPL), diantaranya adalah tertanamnya jiwa dan minat Kewirausahaan serta kompetensi siswa dalam berwirausaha. Selain itu, sekolah ini juga memiliki program pengembangan diri siswa dalam bidang Kewirausahaan.

Upaya yang telah dilakukan pihak sekolah untuk mencapai CPL mata pelajaran PKWU adalah dengan memberikan pengetahuan dan konsep dasar tentang Kewirausahaan dan praktik Kewirausahaan. Terdapat kegiatan praktik Kewirausahaan yang diselenggarakan baik di kelas

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas

kurikuler maupun di kelas ekstrakurikuler. Berhubung sarana prasarana yang dimiliki sekolah dalam menunjang kegiatan Kewirausahaan ini adalah set peralatan memasak hibah dari Dinas Perindustrian dan Koperasi Kota Palangka Raya, sehingga siswa cenderung difasilitasi untuk berwirausaha di bidang boga atau kuliner. Kegiatan kewirausahaan yang telah dilaksanakan antara lain membuat aneka minuman segar, camilan, dan kue kering. Dengan demikian, pengintegrasian keterampilan digital dan pembelajaran kewirausahaan belum diterapkan di sekolah ini.

Secara umum permasalahan yang dihadapi SMA Kristen Palangka Raya adalah seputar rendahnya minat siswa dalam bidang Kewirausahaan yang difasilitasi sekolah selama ini yaitu pada bidang kuliner. Hanya sebagian kecil saja siswa yang berminat dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan produksi hingga penjualan produk Kewirausahaan bidang kuliner yang difasilitasi sekolah tersebut. Hal ini dimungkinkan terjadi karena minat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi Kewirausahaan individu (Rahayu & Laela, 2018).

Berdasarkan observasi awal dan diskusi baik kepada kepala sekolah, guru koordinator Kewirausahaan, maupun perwakilan siswa diperoleh informasi mendalam terkait kondisi sekolah. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya variasi kegiatan kewirausahaan yang dapat megakomodir minat, bakat dan karakteristik siswa. Selama ini sekolah cenderung memfasilitasi siswa dengan kegiatan Kewirausahaan di bidang kuliner sedangkan siswa yang berminat di bidang itu jumlahnya tidak banyak. Kecenderungan minat siswa adalah di bidang teknologi, karena mereka merupakan generasi Z (lahir dikisaran tahun 1995-2012) yang sangat adaptif terhadap teknologi. Hal ini berlandaskan fakta bahwa generasi Z merupakan generasi yang dilahirkan dan dibesarkan pada era kemajuan teknologi (Lubis & Ricka Handayani, 2023). Mereka lebih suka mengekspresikan diri sesuai dengan minat, keinginan dan harapan mereka terutama untuk hal-hal yang bersifat baru dan menantang. Generasi Z lebih mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka.

Permasalahan lain yang menjadi perhatian adalah kurangnya pemahaman sekolah dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis. Sejauh ini Aplikasi Canva dikenalkan kepada siswa untuk tujuan pendukung pembelajaran seperti membuat slide presentasi dan video penugasan. Padahal jika dikenalkan untuk tujuan bisnis maka dapat membantu sekolah dalam menanamkan jiwa, minat kewirausahaan, dan kompetensi berwirausaha siswa. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang manajemen dasar Kewirausahaan berbasis digital yang tengah marak di era revolusi industri 4.0 juga perlu dicari solusinya. Hal ini disebabkan karena sekolah masih minim pengetahuan seputar manajemen dasar Kewirausahaan berbasis digital, berfokus pada pengembangan Kewirausahaan di bidang kuliner saja dan pengelolanya belum memanfaatkan aspek teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, mendorong agar terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan skema Program Dosen Pendamping Wirausaha Masyarakat (PDPWM) di SMA Kristen Palangka Raya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi, berbagi pengetahuan kepada siswa dan guru tentang kewirausahaan, pemanfaatan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis dan manajemen dasar kewirausahaan berbasis digital dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan ini, guru diikutsertakan demi keberlanjutan program, para guru dapat melanjutkan dan mengembangkan program ini sesuai dengan kebutuhan sekolah kedepan.

METODE

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Kristen Palangka Raya dilaksanakan selama bulan Oktober sampai dengan November tahun 2023. Metode pelaksanaan berupa pelatihan dan pendampingan yang disampaikan dengan teknik ceramah, tanya jawab, demonstrasi, tutorial dan praktik. Berhubung diperlukannya komputer dan jaringan internet maka ruangan laboratorium komputer SMA Kristen Palangka Raya menjadi tempat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan pendampingan. Selain dilakukan secara luring, kegiatan juga dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Google Classroom. Berikut ini merupakan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

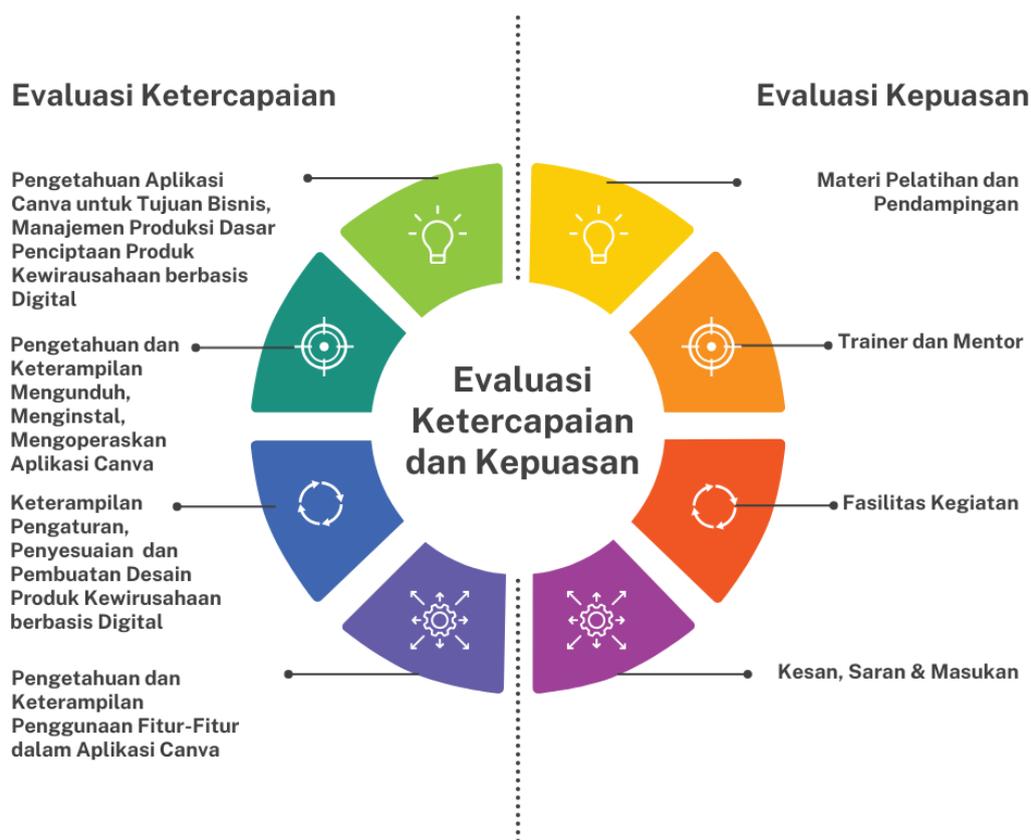
1. Tahapan pertama adalah observasi langsung ke tempat mitra yakni SMA Kristen Palangka Raya.
2. Tahapan kedua adalah merumuskan permasalahan prioritas dari hasil observasi yang berkaitan dengan pengembangan kewirausahaan berbasis digital.
3. Tahapan ketiga adalah implementasi penerapan Iptek (*knowledge transfer*) sebagai solusi atas permasalahan prioritas yang dialami oleh mitra.
4. Tahapan keempat pendampingan dan pengawasan dilakukan bersamaan selama mitra melakukan penerapan, demi menjamin mitra dapat melaksanakan penerapan yang baik dan benar.
5. Tahapan kelima adalah pencapaian berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra setelah mengalami implementasi penerapan Iptek dan pendampingan pada tahapan sebelumnya.
6. Tahapan keenam adalah evaluasi ketercapaian dan kepuasan mitra. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan tingkat kepuasan mitra terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM di SMA Kristen Palangka Raya

Secara keseluruhan, 6 (enam) tahapan pelaksanaan kegiatan terringkas dalam gambar 1. Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan mitra dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis, dan terciptanya *prototype* produk bernilai jual. Selain itu juga adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam manajemen produksi dasar pada penciptaan produk kewirausahaan berbasis digital. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian kegiatan berupa angket. Angket diberikan kepada peserta, baik sebelum maupun setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan berlangsung. Selain itu, peserta juga diberikan angket kepuasan terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas



Gambar 2. Evaluasi Ketercapaian dan Kepuasan

Aspek-aspek yang menjadi indikator keberhasilan atau ketercapaian kegiatan pelatihan dan pendampingan kewirausahaan berbasis digital tertera pada gambar 2. Indikator kepuasan mitra terhadap keseluruhan rangkaian pelaksanaan kegiatan diukur pada aspek kualitas materi, trainer, mentor, fasilitas hingga kesan, saran dan masukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa SMA Kristen Palangka Raya, melibatkan siswa kelas X dan XI yang terdiri dari 16 siswa kelas X dan 7 siswa kelas XI dengan total 23 orang peserta. Adapun berdasarkan jenis kelamin terdapat 12 peserta laki-laki (52,2 %) dan 11 peserta perempuan (47,8%). Sedangkan peserta guru terdiri dari 1 orang guru laki-laki dan 3 orang guru perempuan. Keterlibatan guru adalah sebagai pendamping yang sekaligus akan bertindak sebagai aktor dalam keberlanjutan kegiatan. Mengingat bahwa era digital mengubah kewirausahaan dengan mengurangi hambatan dalam penciptaan usaha baru, dan dengan menciptakan peluang usaha baru menjadi lebih inklusif dan demokratis (Allen, 2019), maka keberlanjutan kegiatan kewirausahaan berbasis digital ke depan layak untuk diprogramkan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahapan pertama yaitu berupa observasi langsung ke SMA Kristen Palangka Raya (Gambar 3). Observasi dilakukan lebih dari sekali guna menganalisis permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan dari mitra. Pada kesempatan ini kepala sekolah, guru koordinator kegiatan kewirausahaan, perwakilan siswa, dan aktivitas siswa menjadi sumber informasi yang berharga. Tahapan kedua adalah merumuskan permasalahan prioritas dari hasil observasi, masalah yang dihadapi mitra ialah rendahnya minat berwirausaha siswa yang disebabkan karena belum bervariasinya kegiatan kewirausahaan yang difasilitasi sekolah dan masih kurangnya pemahaman mitra dalam pemanfaatan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis dan manajemen dasar kewirausahaan berbasis digital.

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas



Gambar 3. Tahap Observasi dan Perumusan Masalah

Tahapan ketiga adalah implementasi penerapan Iptek (*knowledge transfer*) mengenai pemanfaatan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis, manajemen dasar kewirausahaan berbasis digital seperti produksi desain gambar untuk gantungan kunci & pin, pengemasan dan pemasaran kepada seluruh peserta sasaran berupa pelatihan (Gambar 4). Terdapat 3 (tiga) macam materi pelatihan yang disampaikan yaitu; Pengantar kewirausahaan, *Canva for Business purpose* dan Tutorial praktis memulai bisnis dari Canva. Para peserta terlibat secara aktif dan antusias yang ditandai dengan keaktifan dalam bertanya, menjawab, mencoba, dan mengoperasikan aplikasi Canva sesuai tutorial dari trainer.



Gambar 4. Tahap Pelatihan

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas

Tutorial praktis memulai bisnis dari Canva diawali dengan pengenalan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang *user-friendly* dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan konten visual berkualitas. Materi yang disampaikan mencakup: dasar-dasar penggunaan Canva, termasuk navigasi antarmuka, alat-alat desain, dan template yang tersedia; teknik desain grafis dasar, seperti pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual; pembuatan materi desain produk kewirausahaan digital, seperti desain gambar untuk produk gantungan kunci dan pin. Tahapan pelatihan sangat penting dilakukan untuk menciptakan wirausaha digital yang kompeten (Permadi et al., 2018), karena pendidikan yang diikuti dengan pelatihan membuat siswa berkesempatan untuk menerapkan kemampuan dan menambah pengalaman untuk melakukan proses produksi dan evaluasi.

Tahapan keempat pendampingan dan pengawasan dilakukan bersamaan selama mitra melakukan penerapan, demi menjamin mitra dapat melaksanakan penerapan yang baik dan benar (Gambar 5). Selain itu untuk mengukur kemajuan peningkatan kemampuan mitra dalam pembuatan produk kewirausahaan berbasis digital.



Gambar 5. Tahap Pendampingan

Pendampingan juga merupakan bagian yang tidak kalah penting untuk mendorong penciptaan wirausaha pada kalangan pelajar. Dikerenakan memulai bisnis saat masih menempuh pendidikan adalah tantangan. Tantangan ini termasuk kurangnya dana, pengalaman bisnis, dan waktu (Scarborough & Cornwall, 2019). Dibawah bimbingan mentor saat kegiatan pendampingan berlangsung, siswa mendapat arahan hingga pengalaman berharga tentang praktik bisnis wirausaha.

Tahapan kelima adalah pencapaian berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra atau kompetensi kewirausahaan berbasis digital pada mitra sebagai bekal menjadi calon wirausaha sukses di era revolusi industri 4.0. Data hasil pencapaian diperoleh secara bersamaan dengan tahapan evaluasi ketercapaian. Selain itu, pada tahap ini peserta menunjukkan kemampuan dalam membuat *prototype* produk kewirausahaan berbasis digital yaitu desain gambar untuk gantungan kunci dan pin. Kegiatan pembuatan produk semacam ini sesuai bagi penerapan merdeka belajar (Sukardi, 2023) sehingga sekolah dapat mempertimbangkan keberlanjutan kegiatan ini kedepan.

Tahapan keenam adalah evaluasi ketercapaian dan kepuasan mitra (Gambar 6). Evaluasi ketercapaian dilakukan dengan membandingkan antara pengetahuan dan keterampilan mitra sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dan pendampingan. Evaluasi kepuasan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan mitra terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pengisian angket oleh peserta sebagai bagian dari evaluasi ketercapaian diperoleh data sebagai berikut (Tabel 1).



Gambar 6. Tahap Pencapaian dan Evaluasi.

Tabel 1. Stattistik deskriptik kuesioner *pretest* dan *posttest*

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	30.00	10.00	40.00	24.8696	11.17751
Posttest	23	28.00	22.00	50.00	34.3913	8.77879
Valid N (listwise)	23					

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh data bahwa nilai *pretest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 24,87 dan nilai *posttest* memiliki rata-rata 34,39. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata peserta berupa peningkatan nilai. Artinya, terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan. sebanyak 9,52 atau 38,28%. Hasil ini senada dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan sebelumnya (Anggraini et al., 2021), dimana pendampingan kewirausahaan berbasis digital memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta yaitu memiliki kemampuan dan cekatan dalam memanfaatkan platform digital untuk memasarkan produk. Senada dengan hal tersebut (Yulaini et al., 2022) menyatakan adanya peningkatan kemampuan siswa dan guru dalam wirausaha berbasis digital yang terlihat dari adanya keterampilan dalam pemanfaatan digital terutama media sosial dalam proses untuk memulai usaha baru berbasis digital (wirausaha berbasis digital). Dengan demikian, kegiatan seperti ini dapat dipertimbangkan agar dilakukan secara berkelanjutan oleh sekolah sebagai bagian dari pengembangan kompetensi kewirausahaan siswa.



Gambar 7. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Kegiatan

Sumber: data yang diolah

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas



Gambar 3. Dokumentasi Foto Bersama

Hasil evaluasi kepuasan peserta terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa 69% peserta merasa sangat puas, 22% merasa puas dan 9% cukup puas terhadap kualitas aspek materi, trainer, mentor, dan fasilitas selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, secara umum pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan pelayanan edukasi kewirausahaan berbasis digital yang sesuai dengan yang diharapkan oleh mitra.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang kewirausahaan digital. Dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk tujuan bisnis, pelatihan dasar manajemen produksi, dan penciptaan *prototype* produk, siswa mampu memahami dan mengimplementasikan konsep kewirausahaan digital dengan baik. Program ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara luas untuk mendukung generasi muda dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Pengembangan kewirausahaan berbasis digital perlu terintegrasi ke dalam kurikulum sekolah baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler dalam kerangka penerapan kurikulum Merdeka. Hal ini layak dipertimbangkan guna mencapai hasil yang lebih efektif dan efisien dalam pengembangan kewirausahaan digital di sekolah. Mengingat adanya potensi, skill, motivasi dan minat siswa pada bidang kewirausahaan digital yang cukup tinggi maka perlu diadakan pelatihan dan pendampingan lanjutan terkait dengan validasi produk *prototype* buatan siswa kepada calon *customer*, produksi secara massal hingga perancangan strategi pemasaran melalui berbagai platform digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Palangka Raya yang telah memberikan bantuan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Depdik Majelis Sinode GKE, Ketua Yayasan, Kepala Sekolah dan bapak/ibu guru SMA Kristen Palangka Raya yang telah memfasilitasi ataupun bersedia terlibat dalam rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Semoga kolaborasi positif seperti ini dapat terlaksana kembali di lain kesempatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Allen, J. P. (2019). *Digital Entrepreneurship*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429506567>
- Anggraini, Y., Mutia, R. D., Hadiyana, R. W., & Subali, D. (2021). Pendampingan Kewirausahaan Berbasis Digital Dan Penggunaan Bahasa Inggris Untuk Pelaku Usaha Pemula. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.37373/bemas.v2i1.127>
- Buchari Alma. (2019). *Kewirausahaan: untuk Mahasiswa dan Umum* (24th ed.). Alfabeta.

Edukasi kewirausahaan berbasis digital melalui pelatihan dan pendampingan bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Atas

- Hasan, H. A. (2020). Pendidikan kewirausahaan: Konsep, karakteristik dan Implikasi dalam Memandirikan generasi Muda. *Pilar*, 11(1).
- Lubis, H. A. S., & Ricka Handayani, M. M. (2023). Generasi Z dan Entrepreneurship. *Bypass*.
- Mavilinda, H. F., Nazaruddin, A., Nofiawaty, N., Daud, I., & Dameria S., L. (2021). Penguatan Ekonomi Digital Melalui Pengembangan “Digital Entrepreneurship” Bagi Pelaku UMKM di Desa Kerinjing Ogan Ilir Sumatera Selatan. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 627. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6156>
- Pancawati, R. (2023). Implementasi Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Digital Marketing untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Calon Lulusan Pendidikan Kejuruan. *EDU RESEARCH*, 4(3), 31–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v4i3.99>
- Permadi, D., Shabrina, F., & Rahyaputra, V. (2018). *Menyongsong Kewirausahaan Digital Indonesia*. UGM PRESS.
- Rahayu, E. S., & Laela, S. (2018). Pengaruh Minat Berwirausaha dan Penggunaan Sosial Media Terhadap Kewirausahaan Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 20(3), 203. <https://doi.org/10.33370/jpw.v20i3.246>
- Rusmana, D. (2020). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik SMK. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jepk.v8n1.p17-32>
- Scarborough, N. M., & Cornwall, J. R. (2019). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management, Global Edition (9th ed.)*. Pearson Education Limited.
- Solehudin, Zulkifli, Aghivirwiati, G. A., Puspitasari, N., Rita, W., Marjukah, A., Agusdiwana, S., Melati, & Noor, L. S. (2023). Konsep Dasar Kewirausahaan Digital. *Cendikia Mulia Mandiri*.
- Sukardi, S. (2023). Implementasi Merdeka Belajar melalui Praktik Kewirausahaan Berbasis Digital Masa Pandemi Covid 19. *MANAZHIM*, 5(1), 549–569. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.3089>
- Suryana. (2019). *Kewirausahaan: Kiat Dan Proses Menuju Sukses (4th ed.)*. Salemba Empat.
- Yulaini, E., Pramika, D., Hodsay, Z., Rachmawati, D. W., Gunawan, H., Toyib, M., Permatasari, N., & Suryani, I. (2022). Pelatihan dan Workshop Kewirausahaan Berbasis Digital di Sekolah. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7806>