



JURNAL ABDI INSANI

Volume 12, Nomor 10, Oktober 2025

<http://abdiinsani.unram.ac.id>. e-ISSN : 2828-3155. p-ISSN : 2828-4321



PELATIHAN PENGEMBANGAN KETERAMPILAN WIRUSAHA DIGITAL BAGI SISWA SMA: STUDI KASUS SMA N 1 MUNTOK, KABUPATEN BANGKA BARAT

Digital Entrepreneurship Skills Development Training For High School Students: A Case Study Of Sma N 1 Muntok, West Bangka Regency

Tiara Elgi Fienda¹, Fajar Agung Pangestu^{2*}, Putri Mentari Endraswari³, Rifki Aditia Novaldi¹, Zanuar Barep Prasetyo¹

¹Program Studi Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung, ²Program Studi Sastra Inggris, Universitas Bangka Belitung, ³Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Bangka Belitung

Kampus Terpadu UBB, Desa Balunjuk, Kecamatan Merawang, Kabupaten Bangka

*Alamat korespondensi: fajaragung@ubb.ac.id

(Tanggal Submission: 28 Agustus 2025, Tanggal Accepted : 25 Oktober 2025)



Kata Kunci :

Pengangguran,
Wirausaha
Digital, Aplikasi
Kreatif, Skill
Wirausaha

Abstrak :

Tingkat pengangguran lulusan SMA di Kabupaten Bangka Barat sebesar 4,77%, lebih tinggi dari tingkat pengangguran Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebesar 4,63%. SMA tidak dirancang menyiapkan keterampilan kerja khusus, menyebabkan lulusan berisiko menganggur. SMA N 1 Muntok tahun 2024 memiliki 62 siswa yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi sehingga rentan menganggur. Kondisi ini memerlukan pelaksanaan pelatihan kewirausahaan digital agar siswa memiliki bekal keterampilan mandiri. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan wirausaha digital siswa SMA melalui pelatihan penggunaan aplikasi kreatif. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Materi meliputi penggunaan Canva untuk desain promosi, CapCut untuk pembuatan video, serta Google Site untuk pembuatan website sederhana. Dari hasil pelatihan, terdapat 7 karya hasil dari kerja kelompok berupa 6 desain flyer melalui aplikasi canva dan 1 video kreatif menggunakan capcut. Peserta menghasilkan tujuh karya kelompok: enam desain flyer dan satu video kreatif. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman serta kemampuan memanfaatkan aplikasi digital untuk pemasaran produk wirausaha. Peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi, tercermin dari keaktifan diskusi dan kreativitas dalam setiap sesi pelatihan. Hasil tersebut, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap urgensi pemanfaatan berbagai aplikasi kreatif yang sangat bermanfaat pada pemasaran produk



Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Fienda et al., 5069

kewirausahaan. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan kewirausahaan digital efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat konten promosi melalui Canva, CapCut, dan Google Site.

Key word :	Abstract :
<i>Unemployment, Digital Entrepreneurship, Creative Applications, entrepreneurial skills</i>	The unemployment rate for high school graduates in West Bangka Regency is 4.77%, higher than the unemployment rate in the Bangka Belitung Islands Province of 4.63%. High schools are not designed to provide specific job skills, leaving graduates at risk of unemployment. In 2024, 62 students at SMA N 1 Muntok did not continue their education to higher education, making them vulnerable to unemployment. This situation necessitates the implementation of digital entrepreneurship training so that students have the necessary skills to become independent. This activity aims to improve high school students' digital entrepreneurship skills through training in the use of creative applications. The training was carried out in three stages: preparation, implementation, and follow-up. The material covered the use of Canva for promotional design, CapCut for video creation, and Google Sites for creating simple websites. The training resulted in seven group projects: six flyer designs using the Canva application and one creative video using CapCut. Participants produced seven group projects: six flyer designs and one creative video. The evaluation showed an increase in understanding and ability to utilize digital applications for marketing entrepreneurial products. Participants also demonstrated high enthusiasm, reflected in active discussions and creativity in each training session. These results demonstrate an increased understanding of the importance of utilizing various creative applications, which are highly beneficial for marketing entrepreneurial products. It can be concluded that digital entrepreneurship training effectively improves students' skills in creating promotional content using Canva, CapCut, and Google Sites.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Fienda, T. E., Pangestu, F.A., Endraswari, P. M., Novaldi, R. A., & Prasetyo, Z. B. (2025). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Wirausaha Digital Bagi Siswa SMA: Studi Kasus SMA N 1 Muntok, Kabupaten Bangka Barat. *Jurnal Abdi Insani*, 12(10), 5069-5079. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i10.2935>

PENDAHULUAN

Pengangguran merupakan salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan oleh negara berkembang seperti Indonesia. Pengangguran merupakan perbedaan antara jumlah tenaga kerja yang tersedia dengan jumlah tenaga kerja yang benar-benar digunakan (Indayani and Hartono 2020). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Nasional, tingkat pengangguran di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung pada tahun 2024 tergolong tinggi yaitu 4,63% (Badan Pusat Statistik Nasional 2024). Data tersebut jauh lebih tinggi dari tahun sebelumnya yaitu sebesar 4,56%. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana lulusan sekolah di wilayah tersebut memiliki kompetensi dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

Jumlah pengangguran dapat dipengaruhi oleh banyak hal oleh banyak hal. Salah satu daerah yang memiliki tingkat pengangguran tertinggi yaitu daerah Kabupaten Bangka Barat sebesar 4,77%



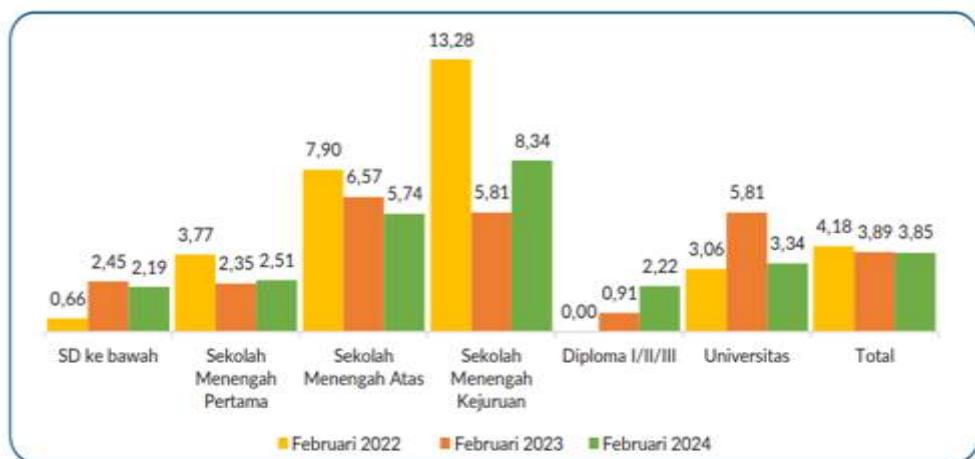
Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Fienda et al., 5070

(BPS 2024). Nilai tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata - rata tingkat pengangguran di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebesar 4,63%. Tingkat pendidikan menjadi salah satu variabel yang mempengaruhi banyak sedikitnya jumlah pengangguran. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi modal utama yang harus dimiliki oleh manusia untuk mencapai kehidupan ekonomi yang layak. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin mudah untuk mendapatkan pekerjaan (Suhendra & Wicaksono 2016). Tingkat partisipasi masyarakat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung untuk mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi justru rendah. dapat ditunjukkan melalui tingkat Angka Partisipasi Kasar (APK) Perguruan Tinggi yang rendah sebesar 20,14% pada tahun 2024. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat hanya berada pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

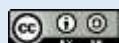
Kabupaten Bangka Barat merupakan wilayah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang memiliki tantangan dalam tingkat pengangguran, terutama di kalangan lulusan SMA. Hal ini terjadi pada SMA N 1 Muntok dimana terdapat 62 siswa yang terancam tidak melanjutkan ke perguruan tinggi. Sehingga 62 siswa tersebut terancam menjadi pengangguran sebab SMA tidak di desain sebagai jenjang pendidikan yang menyiapkan skill khusus bagi lulusannya. Berbeda dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memang di desain agar lulusannya siap di dunia kerja. Umumnya Sekolah Menengah kejuruan menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan untuk dunia kerja (Goca *et al.*, 2024). Kesiapan kerja membantu siswa untuk beradaptasi dengan dunia kerja melalui keterampilan yang dimilikinya (Amroin & Wijaya 2023). Sedangkan lulusan SMA tidak mempunyai kesiapan akan dunia kerja karena mereka belum memiliki keterampilan khusus ketika lulus.

Maka dari itu, sangat wajar apabila tingkat pengangguran tertinggi di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung justru disumbangkan oleh siswa SMA. SMA N 1 Muntok yang menjadi sekolah penyangga ibukota Kabupaten Bangka Barat saja lulusannya tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi sehingga berpotensi menjadi pengangguran. Secara lebih lengkap dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Tingkat Pengangguran Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Masalah ini harus segera ditangani agar tidak menyebabkan permasalahan yang lebih luas lagi. Permasalahan pengangguran ini disebabkan oleh tidak seimbangnya antara pertumbuhan jumlah penduduk dan terbukanya lapangan kerja (Suhandi *et al.*, 2020). Sehingga salah satu cara yang perlu dilakukan adalah dengan mengembangkan keterampilan wirausaha siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Rianda (2020), bahwa pemerintah telah mendorong keterampilan wirausaha melalui mata pelajaran kewirausahaan.



Hanya saja pemberian mata pelajaran kewirausahaan tidak cukup, perlu adanya pelatihan khusus untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan. Terlebih lagi perkembangan penggunaan teknologi yang semakin canggih menyebabkan perlu adanya keterampilan wirausaha digital. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan wirausaha adalah digital marketing melalui aplikasi capcut (Abiyus *et al.*, 2024). Selain itu, keterampilan yang dapat dikembangkan adalah pembuatan iklan digital melalui aplikasi canva (Amrina *et al.*, 2023). Selain itu, penggunaan website juga dapat membantu para wirausahawan untuk melakukan aktivitas jual beli (Attamimi *et al.*, 2023).

Maka perlu pelatihan yang dapat mengajarkan siswa dalam penggunaan aplikasi capcut, canva, dan website untuk membantu meningkatkan keterampilan wirausaha. Selain itu, dalam pelatihan itu siswa perlu dibekali cara menganalisis pasar usaha agar penggunaan aplikasi yang diajarkan dapat optimal. Melalui pelatihan tersebut, kami berharap dapat menekan tingkat pengangguran, khususnya di SMA di Bangka Barat. SMA N 1 Muntok tahun 2024 memiliki 62 siswa yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa 62 siswa tersebut terancam menjadi pengangguran karena tidak memiliki keterampilan yang bisa diaplikasikan pada dunia kerja.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pendidikan di jenjang SMA dengan realitas pilihan karier siswa setelah lulus. Hal ini bukan hanya berdampak pada rendahnya daya saing lulusan, tetapi juga berisiko meningkatkan angka pengangguran muda jika tidak segera ditangani. Maka dari itu, kami akan melaksanakan pelatihan kewirausahaan untuk meningkatkan keterampilan wirausaha siswa. Setelah dilakukan wawancara dengan guru wirausaha di SMA N 1 Muntok, ternyata memang mereka membutuhkan pelatihan kewirausahaan yang dapat mendukung pengembangan skill wirausaha dan penggunaan aplikasi digital.

Hal ini dikarenakan sekolah memiliki mata pelajaran kewirausahaan namun materi yang dibahas merupakan cara menjadi wirausaha dengan metode konvensional. Sehingga dibutuhkan pengembangan keilmuan siswa melalui pelatihan tambahan yang mengajarkan penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan keterampilan berwirausaha. Hal ini penting mengingat dunia usaha saat ini semakin bergeser ke arah digital, sehingga kemampuan mengelola bisnis secara online menjadi kebutuhan utama. Tanpa pembekalan keterampilan digital, siswa akan kesulitan bersaing dan memanfaatkan peluang usaha yang berkembang di era teknologi. Maka sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, kami melakukan pelatihan pengembangan keterampilan wirausaha digital siswa SMA untuk mengurangi tingkat pengangguran di Kabupaten Bangka Barat.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pengembangan keterampilan wirausaha digital siswa SMA untuk mengurangi tingkat pengangguran di Kabupaten Bangka Barat merupakan wujud pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMAN 1 Muntok. Pelatihan dilakukan pada tanggal 22 Juli 2025 di ruang aula sekolah. Dan dilanjutkan pada tahap *follow-up* dilakukan tanggal 26 juli 2025 melalui zoom meeting. Peserta pelatihan merupakan siswa kelas X yang melibatkan sekitar 50 peserta. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan

Tahapan persiapan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan diawali dengan melakukan koordinasi pihak sekolah SMAN 1 Muntok dalam menetapkan tempat dan waktu dilaksanakannya kegiatan pelatihan.

2. Tahap pelatihan

Tahapan pelatihan merupakan tahapan selanjutnya yang dilakukan melalui penyampaian materi secara langsung kepada peserta. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah



dan tanya jawab. Materi yang diberikan membahas mengenai 3 aplikasi kreatif yang bisa digunakan untuk berwirausaha yaitu canva, capcut dan google site. Pada penggunaan aplikasi canva, digunakan untuk mendesain flyer, adapun dijelaskan mulai dari pengenalan canva, fitur – fitur dasar yang akan digunakan, apa saja yang perlu diperhatikan ketika melakukan kegiatan desain, mencari template yang relevan dengan tujuan, mengatur tata letak yang baik, pemilihan warna, font, dan memperhatikan pemberian *white space*.

Kedua, pada penggunaan aplikasi capcut siswa diajarkan cara membuat video kreatif untuk menghasilkan promosi kekinian, adapun dijelaskan mulai dari pengenalan capcut, alasan pemilihan aplikasi capcut untuk pembuatan video promosi, hingga bagaimana cara membuat videonya. Terakhir, pemanfaatan google site untuk membuat website sederhana agar dapat memaksimalkan jangkauan berbagai produk usaha. Selain itu, pada materi ini dijelaskan mengenai google site, langkah awal membangun branding melalui google site, penggunaan fitur, hingga tips praktis penggunaannya. Di akhir pelatihan, siswa diminta untuk mengerjakan tugas. Adapun tugas dikerjakan melalui kerja kelompok. siswa dibagi menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa/kelompok. Setiap kelompok ditugaskan untuk memilih salah satu tugas yang akan dikerjakan yaitu membuat desain flyer menggunakan canva, membuat video kreatif menggunakan capcut, atau membuat website sederhana menggunakan google site.

3. Tahap follow-up

Pada tahap ini, kami menilai dan memberikan masukan dari tugas yang dilakukan. Pada tahap ini diharapkan menjadi sarana bagi siswa untuk memperbaiki karya yang telah mereka buat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan wirausaha digital merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kewirausahaan bagi siswa-siswi sekolah menengah atas, dalam memanfaatkan penggunaan berbagai aplikasi kreatif berbasis digital yang akan mendukung kewirausahaan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan literasi digital kewirausahaan, yang berorientasi pada peningkatan kapasitas siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan usaha sejak usia sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan Prasetyo bahwa literasi digital pada generasi muda menjadi fondasi penting untuk mencetak wirausahawan tangguh di era transformasi digital (Judijanto *et al.*, 2024).

Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas X yang baru saja masuk sebagai siswa menengah atas, hal ini dilakukan agar siswa dapat sedini mungkin mengenal dunia usaha digital, agar ketika mereka lulus sekolah menengah atas mereka sudah memiliki kemampuan berwirausaha dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang lebih baik. Peserta merupakan kelompok pelajar yang memiliki minat tinggi dalam berwirausaha, namun belum memiliki akses terhadap pelatihan kewirausahaan yang aplikatif. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini berjumlah 50 orang, yang memiliki karakteristik berdasarkan jenis kelamin, usia, dan latar sosial yang berbeda, berikut tabel karakteristik dari ke-50 peserta.



Tabel 1. Karakteristik Peserta Pelatihan

Karakteristik	Jumlah	Percentase
Usia 15 Tahun	34	68%
Usia 16 Tahun	13	26%
Usia 17 Tahun	3	6%
Laki-laki	23	46%
Perempuan	27	54%
Sosial menengah ke atas	30	60%
Sosial menengah ke bawah	20	40%

Karakteristik peserta yang berbeda-beda tentu kan mempengaruhi efektivitas pelatihan yang diberikan, berdasarkan dominasi usia, mayoritas peserta usia sudah pada tahap formal operational, dimana mayoritas mereka sudah mulai mampu berpikir abstrak dan memecahkan masalah (Ibda 2015), sehingga konsep wirausaha digital dapat lebih mudah dipahamai. Komposisi gender yang seimbang juga memberikan dampak yang positif dan memberi dinamika inklusifitas dalam setiap kelompok, menurut teori partisipasi aktif dalam pembelajaran kolaboratif, gender yang bervariasi dapat meningkatkan hubungan sosial dan dapat meningkatkan kreatifitas kelompok (Ikhsan 2023). Kemudian berdasarkan latar sosial, tentu hal tersebut memberikan implikasi kepada akses perangkat digital dan internet peserta pelatihan, terbukti dengan mayoritas peserta memiliki perangkat untuk membuat konten digital.

Menurut data Kementerian Koperasi tahun 2021, meskipun minat wirausaha di kalangan generasi muda meningkat, sebagian besar masih lemah dalam aspek manajemen usaha dan pemasaran digital. Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya program pelatihan yang berfokus pada literasi kewirausahaan digital di kalangan siswa SMA.

Program pelatihan ini dibuat sebagai bentuk antisipasi terhadap rendahnya angka partisipasi kasar perguruan tinggi di Kabupaten Bangka Barat, agar ketika para siswa tidak melanjutkan studi ke bangku perkuliahan, mereka sudah memiliki bekal wirausaha yang baik, disamping itu, kegiatan ini juga untuk merespons kebutuhan peningkatan literasi digital di kalangan pelajar SMA, dengan tujuan agar mereka lebih siap menghadapi perkembangan teknologi serta mampu menggunakan berbagai platform digital secara efektif (Sakti 2023). Dalam konteks pembinaan wirausaha muda, keterampilan digital yang diperoleh sejak bangku sekolah akan menjadi modal penting dalam membentuk generasi pengusaha yang inovatif dan tanggap terhadap perubahan. Hal ini sejalan dengan temuan (Harto *et al.*, 2023) yang menegaskan bahwa keberhasilan usaha tidak hanya bergantung pada ide bisnis, melainkan juga pada kemampuan manajerial dan kecakapan beradaptasi dengan dinamika teknologi. Kegiatan pengabdian ini melibatkan sekitar 50 siswa SMA Negeri 1 Muntok, Kabupaten Bangka Barat. Peserta berasal dari latar belakang sosial-ekonomi yang beragam, sehingga suasana pelatihan menjadi lebih dinamis. Program ini dipandu oleh dosen Universitas Bangka Belitung (UBB) dengan berbagai kepakarannya masing-masing. Adapun kegiatan pelatihan yang dilakukan seperti yang terlihat pada gambar 2 di bawah ini.





Gambar 2. Kegiatan Pelatihan pengembangan keterampilan Wirausaha digital di SMAN 1 Muntok

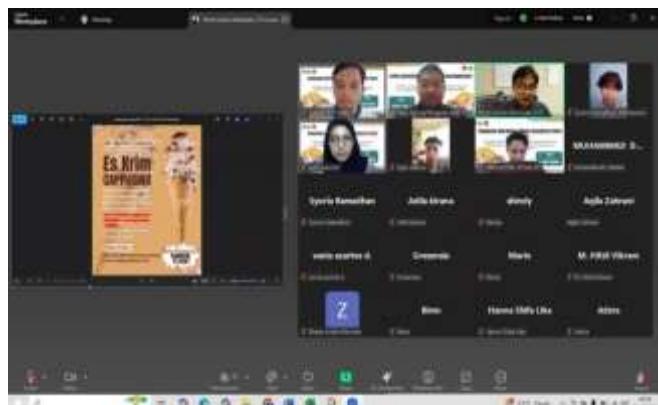
Kegiatan ini didukung oleh kepala sekolah, hal ini ditunjukkan oleh pernyataan dari kepala sekolah.

"Kami menyambut baik kegiatan ini dan berharap para siswa dapat memanfaatkan pelatihan ini sebagai pengetahuan dan pembentukan soft skill yang berguna di masa depan".

(Kepala Sekolah SMAN 1 Muntok)

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelatihan, dan *follow-up*. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mempersiapkan berbagai hal dalam pelaksanaan pelatihan. Tahap berikutnya dilaksanakan secara partisipatif dengan tiga fokus pelatihan, yakni Canva untuk keterampilan desain grafis sederhana, CapCut untuk produksi konten video kreatif, dan Google Site sebagai sarana membangun portofolio atau media usaha digital.

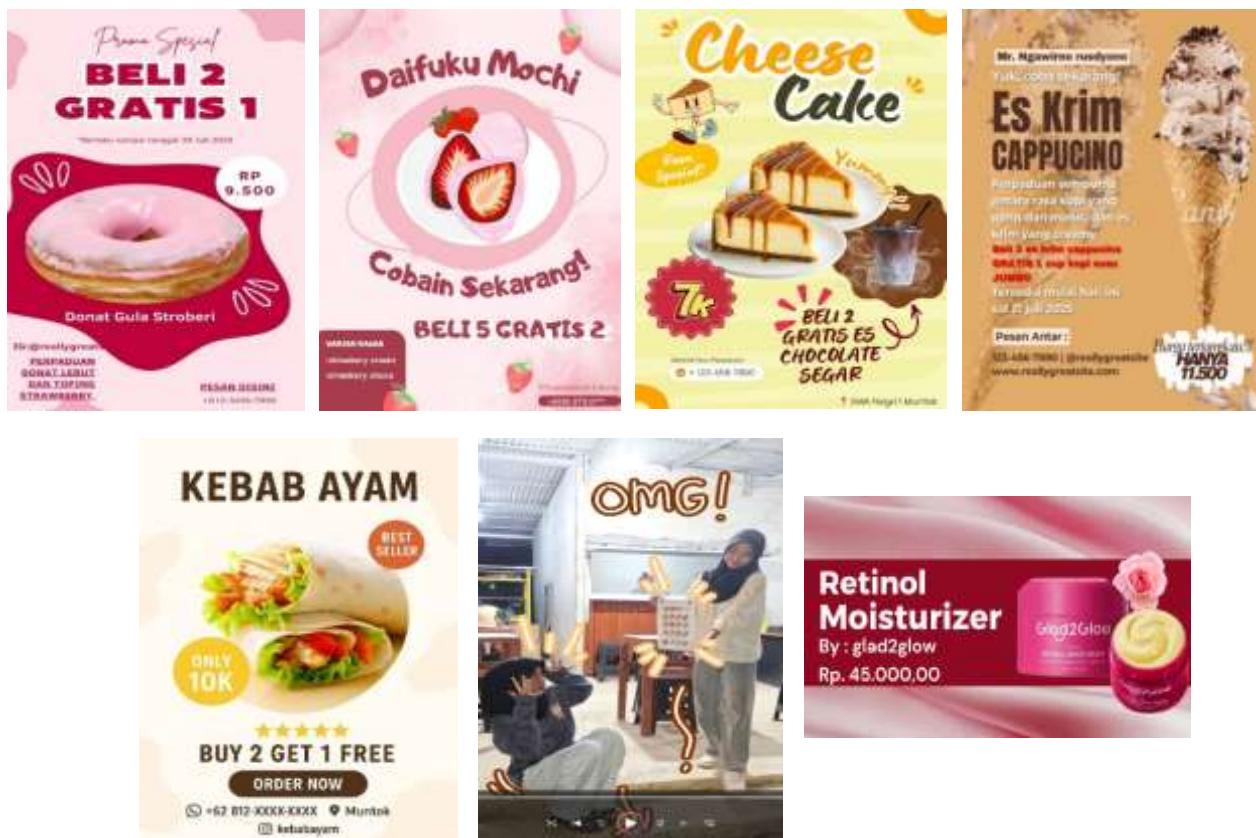
Pada akhir pelatihan siswa dibagi menjadi 8 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Setiap kelompok ditugaskan untuk memilih salah satu tugas yang akan dikerjakan yaitu membuat desain flyer menggunakan canva, membuat video kreatif menggunakan capcut, atau membuat website sederhana menggunakan google site. Setiap kelompok akan menampilkan hasil tugas pada tahap *follow-up*. Tahap akhir berupa sesi *follow up* secara daring menggunakan aplikasi Zoom. Dalam kegiatan ini, siswa mempresentasikan hasil karya yang telah mereka buat, mulai dari desain menggunakan Canva, video melalui CapCut, hingga situs web sederhana menggunakan Google Site. Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik sekaligus memperkuat pemahaman mereka melalui praktik langsung, terlihat dalam gambar kegiatan berikut ini.



Gambar 3. Tahapan *Follow-Up* melalui Zoom.



Dari 8 Kelompok, Hanya 7 kelompok yang mengirimkan hasil dari pelatihan sebelumnya. Dari penelusuran, 1 kelompok yang tidak mengumpulkan karya dikarenakan kurangnya koordinasi diantara anggota kelompok, selain itu, kurangnya motivasi masing-masing anggota kelompok tersebut untuk serius membuat karya juga terbilang masih rendah, sehingga dua alasan tersebut menjadi penyebab ada satu kelompok yang tidak mengumpulkan karya. Adapun 7 kelompok yang mengumpulkan terdiri dari 6 karya desain menggunakan Canva dan 1 video kreatif menggunakan Capcut. Tidak ada 1 kelompok yang memilih membuat situs web secara sederhana menggunakan Google Site. Hal ini dikarenakan pada saat sesi pelatihan terdapat perubahan tempat pelaksanaan pelatihan yang seharusnya semula di ruang laboratorium komputer menjadi Aula. Sehingga ketika pelaksanaan kegiatan di Aula, siswa tidak dapat praktik secara langsung mengenai pembuatan web sederhana menggunakan Google Site. Berdasarkan dari penelusuran kepada peserta yang mengikuti kegiatan follow up, rata-rata setiap kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa berencana untuk menggunakan Canva dan juga Capcut untuk membuat konten usaha. Berikut ini merupakan tampilan karya yang telah dikumpulkan, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 4. Karya Desain menggunakan Canva dan Capcut

Berdasarkan rubrik penilaian Canva yang dibuat, paling tidak ada 5 karya dari 6 yang memenuhi standar kriteria kreativitas, komposisi, warna dan font, adapun rubrik penilaian secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.



Tabel 2. Rubrik Penilaian Canva

Kriteria	Kelompok 1 (Donut Stroberi)	Kelompok 2 (Kebab Ayam)	Kelompok 3 (Daifuki Mochi)	Kelompok 4 (Es Krim Capucino)	Kelompok 5 (Cheese Cake)	Kelompok 6 (Retinol)
Kreativitas	15	20	20	12	20	5
Komposisi dan Tata Letak	20	25	18	15	15	13
Warna	18	25	23	12	13	15
Font	22	23	15	10	16	15
Jumlah	75	93	76	49	64	48

Keterangan:

≥ 80 = Sangat Baik

71-79 = cukup baik

51-70 = baik

<51 = Kurang

Penilaian hasil karya poster dilakukan dengan berpedoman pada kriteria yang sudah ditentukan, berdasarkan kriteria tersebut ada 1 karya yang masuk kategori sangat baik jika dilihat dari sisi kreativitas, komposisi dan tata letak, warna serta font, kemudian ada 2 karya yang masuk kategori cukup baik, dimana secara umum sudah memenuhi berbagai kriteria, namun perlu pengembangan dan perbaikan beberapa kriteria, seperti tata letak yang kurang sesuai, dan *white space*. Untuk karya yang lain rata-rata perlu ditingkatkan dari berbagai aspek, dan mayoritas karya yang masuk kategori cukup dan kurang perlu peningkatan pada aspek pewarnaan, penggunaan jenis dan ukuran font yang kurang sesuai dengan desain keseluruhan.

Selanjutnya untuk hasil karya capcut telah memenuhi standar kriteria yang ditentukan, secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Capcut

Kriteria	Nilai Kelompok 7
Kreativitas & Originalitas	18
Kualitas Editing (Teknis)	18
Konten & Pesan Promosi	20
Estetika & Kreativitas Visual	17
Jumlah	73

Keterangan:

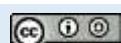
≥ 80 = Sangat Baik

71-79 = cukup baik

51-70 = baik

<51 = Kurang

Penilaian hasil karya video capcut yang berpedoman pada kriteria yang telah ditentukan didapatkan hasil bahwa karya telah memenuhi standar cukup baik. Adapun kekurangannya adalah estetika dan kualitas editing yang dioptimalkan. Hanya saja hal ini masih dalam kewajaran mengingat ini merupakan karya pertama yang mereka buat.



Open access article under the CC-BY-SA license.

Copy right © 2025, Fienda et al., 5077

Dalam sesi *follow-up*, siswa diberikan masukan untuk memilih kombinasi warna yang sesuai dengan tujuan yang ingin mereka sampaikan melalui karya yang dibuat. Selain itu, siswa diberikan masukan mengenai pemilihan jenis huruf (*font*) yang tepat. Sebab pemilihan jenis huruf sangat membantu dalam memberi pesan secara visual (Yusa *et al.*, 2023). Dampak utama dari program ini terlihat pada meningkatnya keterampilan digital siswa yang relevan dengan dunia kewirausahaan. Sebagian besar peserta berhasil menghasilkan karya yang kreatif serta aplikatif sesuai dengan materi yang diberikan. Jika dikaitkan dengan teori, temuan tersebut sejalan dengan (Rambe, 2024) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kemandirian generasi muda sekaligus memperluas partisipasi mereka dalam pembangunan ekonomi. Disamping itu juga menurut Harto, TIK dapat menjadi modal awal pengembangan bisnis (Harto *et al.*, 2023).

Pendekatan yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah dengan pendekatan experiential learning yaitu pendekatan yang menekankan pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran (Kolb, 2014), dengan pelatihan ini, terbukti memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan konten digital. Antusiasme peserta saat mendesain, mengedit video, hingga membangun situs web menunjukkan bahwa model pembelajaran semacam ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para siswa. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat pada sebagian siswa, namun secara keseluruhan kegiatan berjalan lancar. Kontribusi pelatihan ini meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi kreatif berupa canva dan capcut untuk berwirausaha. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat pelatihan secara praktis adalah mendorong pengembangan skil wirausaha agar menjadi bekal lulusan SMA yang tidak melanjutkan ke Perguruan Tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan kewirausahaan digital efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat konten promosi melalui Canva, CapCut, dan Google Site. Kemampuan ini menjadi bekal mandiri bagi lulusan SMA yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi serta mendorong pertumbuhan wirausaha muda di Kabupaten Bangka Barat. Beberapa catatan dalam kegiatan ini yang mungkin dapat diperbaiki agar kegiatan serupa dapat berjalan lebih baik kedepannya adalah, pertama, durasi waktu pelatihan sebaiknya dapat diperpanjang agar materi dapat dibahas lebih mendalam dan sesi praktik dapat dilakukan secara menyeluruh. Kedua, perlu adanya praktisi wirausaha yang dapat dijadikan contoh nyata bagi siswa. Terakhir, pelatihan lanjutan dengan topik yang lebih spesifik seperti digital branding dan strategi pemasaran agar memperdalam kompetensi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Bangka Belitung yang telah memberikan pendanaan dengan skema PMTU (Pengabdian Masyarakat Tingkat Universitas) Tahun 2025 dengan surat perjanjian nomor 1533/UN50/M/PM/2025. Selain itu, terima kasih untuk kepada sekolah, wakil kepala sekolah bidang humas, dan seluruh pihak dari SMA N 1 Muntok yang sudah memfasilitasi kami untuk melaksanakan kegiatan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyus., Wentisasrapita., Irwanda, A. A., Munthe, R. A., & Firmasnsyah. (2024). "Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Menggunakan Aplikasi Capcut Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 6 Pekanbaru." *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*. 4(2), 249–56.
- Amrina., Eka, D., Barlian, I., Fatimah,S., Hasmidyani, D., & Mardetini, E. (2023). "Pelatihan Pembuatan Iklan Digital Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pengetahuan Wirausaha Pemula



- Milenial." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 7(4), 3286–95. doi:10.31764/jmm.v7i4.15806.
- Amroin., Abadi, J., & Wijaya, Y. E. (2023). "Analisis Kesiapan Siswa SMK Dalam Memasuki Dunia Kerja (Studi Kasus Di SMK Darul Mustofa)." *Journal of Education and Informatics Research*. 1(1), 19–32.
- Attamimi., Yasir., Tuhumena, C. W., & Suebu, M. A. (2023). "Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Website E- Commerce Bagi Wirausaha Pemula Di Kota Jayapura Training on Creating and Using E-Commerce Websites for Novice Entrepreneurs in Jayapura City Dikenal Bahkan Sebelum Wabah COVID-19 , Konsumen-Konsumen Dikota Bes." *Jurnal Mangente*. 3(1), 44–53.
- Badan Pusat Statistik Nasional. (2024). "Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Provinsi, 2023." *Badan Pusat Statistik*.
- BPS. (2024). "Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Dan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) Menurut Provinsi." *Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung* 17: 302.
- Goca., Widya, G. P. A., Wijayanthi, N. P. P. A., & Dewi, A. A. Y. (2024). "Pengaruh Prakerin Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Melalui Efikasi Diri Pada Siswa SMKN 1 Bangli." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 60–69.
- Harto., Budi., Rukmana, A. Y., Boari, Y., Rusliyadi, M., Aldo, D., Juliawati, P., & Dewi, Y. A. (2023). *Wirausaha Bidang Teknologi Informasi: Peluang Usaha Dalam Meyongsong Era Society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ibda & Fatimah. (2015). "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3(1).
- Ikhsan & Hayatul, M. (2023). "Pendidikan Karakter Berbasis Gender." *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(4), 365–87.
- Indayani., Siti., & Hartono, B. (2020). "Analisis Pengangguran dan Pertumbuhan Ekonomi Sebagai Akibat Pandemi Covid-19." *Jurnal Perspektif* , 18(2), 201–8.
- Judijanto., Loso., Setiawan, Z., Wiliyanti, V., Gunawan, P. W., Suryawan, I. G. T., Mardiana, S., & Ridwan, A. (2024). *Literasi Digital Di Era Society 5.0: Panduan Cerdas Menghadapi Transformasi Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kolb & David, A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Edinburgh: Pearson FT press.
- Rambe & Fadilla, K. (2024). "Pentingnya Pendidikan Ekonomi Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Menghadapi Tantangan Ekonomi Global." *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance*. 2(2), 21–29.
- Rianda & Cut, N. (2020). "Analisis Dampak Pengangguran Berpengaruh Terhadap Individual." *At-Tasyri': Jurnal Ilmiah Prodi Muamalah*. 12(1), 17–26.
- Sakti & Abdul. (2023). "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*. 2(2), 12–19.
- Suhandi., Wijayanto, H., & Olde, S. (2020). "Dinamika Permasalahan Ketenagakerjaan Dan Pengangguran Di Indonesia." *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*. 13(1), 85–94.
- Suhendra., Indra., & Wicaksono, B. H. (2016). "Tingkat Pendidikan, Upah, Inflasi, Dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Pengangguran di Indonesia." *Jurnal Ekonomi-Qu*, 6(1), 1–17.
- Yusa., Marthana, I. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N.A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., & Novitasari, D. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

