



Membangun Kreativitas Dan Jiwa Wirausaha Siswa Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran Melalui Pelatihan Canva

Mardalius^{1*}, Rika Nofitri², Bela Astuti³

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Royal

³Manajemen, Universitas Royal

^{1*}mardalius18@email.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik untuk tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kreativitas serta jiwa wirausaha yang adaptif terhadap kebutuhan zaman. Siswa Madrasah Aliyah sebagai generasi muda perlu dibekali keterampilan praktis yang dapat mendukung kemandirian ekonomi sekaligus meningkatkan daya saing. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membangun kreativitas dan menumbuhkan jiwa wirausaha siswa Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan pembuatan produk desain seperti poster promosi, konten media sosial, dan desain kemasan produk. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep desain visual, kemampuan menghasilkan karya kreatif berbasis digital, serta munculnya minat untuk memanfaatkan keterampilan tersebut sebagai peluang usaha. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga menanamkan pola pikir kreatif, inovatif, dan berorientasi pada peluang, sehingga mendukung pembentukan karakter wirausaha sejak dini.

Kata kunci: kreativitas, jiwa wirausaha, pelatihan Canva, desain grafis, siswa madrasah aliyah

Abstract

The rapid development of digital technology requires students to possess not only academic abilities but also creativity and an entrepreneurial mindset that are adaptive to current demands. Madrasah Aliyah students, as part of the younger generation, need practical skills that support economic independence and enhance competitiveness. This community service activity aims to foster creativity and develop the entrepreneurial spirit of students at Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran through graphic design training using the Canva application. The methods applied include lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring in creating design products such as promotional posters, social media content, and product packaging designs. The results of the activity indicate an improvement in students' understanding of visual design concepts, their ability to produce creative digital works, and the emergence of interest in utilizing these skills as business opportunities. This training not only enhances students' digital competencies but also instills creative, innovative, and opportunity-oriented mindsets, thereby supporting the development of entrepreneurial character from an early stage.

Keywords: creativity, entrepreneurial spirit, Canva training, graphic design, Madrasah Aliyah students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan kewirausahaan. Dunia kerja dan industri kreatif saat ini menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kreativitas, keterampilan digital, serta jiwa wirausaha yang kuat. Generasi muda, termasuk siswa Madrasah Aliyah, perlu dipersiapkan agar mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut sehingga tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha secara mandiri.

Madrasah Aliyah sebagai lembaga pendidikan menengah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, keterampilan, serta pola pikir peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah sering kali masih berfokus pada aspek kognitif, sementara pengembangan kreativitas dan keterampilan praktis berbasis teknologi belum sepenuhnya optimal. Padahal, kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang berkontribusi dalam melahirkan inovasi dan peluang usaha baru. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang aplikatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu keterampilan yang potensial untuk dikembangkan adalah desain grafis digital. Desain grafis tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga memiliki nilai ekonomi karena dapat dimanfaatkan dalam kegiatan promosi, pemasaran produk, dan pengembangan usaha berbasis digital. Aplikasi Canva menjadi salah satu media yang mudah digunakan, berbasis daring, dan ramah bagi pemula, sehingga sangat sesuai diperkenalkan kepada siswa tingkat menengah. Melalui Canva, siswa dapat belajar membuat berbagai produk visual seperti poster, konten media sosial, brosur, dan desain kemasan produk yang memiliki nilai jual.

Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran sebagai mitra kegiatan memiliki potensi peserta didik yang kreatif, namun masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi desain untuk kegiatan produktif dan kewirausahaan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan pelatihan yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan pola pikir wirausaha, seperti kemampuan melihat peluang, berinovasi, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan produk bernilai ekonomi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membangun kreativitas dan menumbuhkan jiwa wirausaha siswa Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya desain digital, tetapi juga memiliki motivasi dan kepercayaan diri untuk mengembangkan keterampilan tersebut menjadi peluang usaha di masa depan.

METODOLOGI

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan pelatihan partisipatif yang berfokus pada peningkatan kreativitas dan jiwa wirausaha siswa melalui pemanfaatan teknologi desain grafis digital. Subjek kegiatan adalah siswa Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran yang dipilih sebagai peserta pelatihan berdasarkan koordinasi dengan pihak sekolah.

1. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

1. Penyampaian Materi (Ceramah Interaktif)

Peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya kreativitas, konsep dasar kewirausahaan, serta peran desain grafis dalam mendukung kegiatan usaha di era digital.

2. Demonstrasi

Tim pelaksana memperagakan secara langsung penggunaan aplikasi Canva, mulai dari pengenalan fitur, pemilihan template, pengaturan elemen visual, hingga proses penyimpanan dan publikasi desain.



3. Praktik Langsung

Peserta melakukan praktik pembuatan desain secara mandiri, seperti poster promosi, konten media sosial, dan desain kemasan produk. Pada tahap ini, peserta didampingi untuk memastikan setiap siswa mampu mengikuti proses dengan baik.

4. Pendampingan dan Diskusi

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, evaluasi hasil desain, serta diskusi mengenai potensi pemanfaatan karya desain sebagai peluang usaha.

2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

- **Tahap Persiapan**

Melibati koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan perangkat dan koneksi internet.

- **Tahap Pelaksanaan**

Pelatihan dilakukan secara langsung (tatap muka) di lingkungan sekolah dengan kombinasi penyampaian materi dan praktik.

- **Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan hasil karya peserta, tingkat partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan diperoleh melalui:

- **Observasi** terhadap keaktifan dan keterampilan peserta selama pelatihan
- **Dokumentasi** berupa hasil karya desain siswa
- **Wawancara singkat** dan diskusi untuk mengetahui respons dan minat siswa terhadap kewirausahaan berbasis desain digital

4. Indikator Keberhasilan

Kegiatan dinyatakan berhasil apabila:

- Peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri
- Peserta menghasilkan minimal satu produk desain
- Meningkatnya pemahaman siswa tentang pemanfaatan desain sebagai peluang usaha
- Tumbuhnya minat siswa untuk berwirausaha berbasis kreativitas digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari peserta. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pelatihan, terutama pada sesi praktik langsung. Sebagian besar peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis mampu memahami fitur dasar Canva setelah diberikan demonstrasi dan pendampingan.

Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta berhasil menghasilkan berbagai produk desain, seperti poster promosi, konten media sosial, serta desain kemasan produk sederhana. Karya yang dihasilkan memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam pemilihan warna, tata letak, penggunaan elemen visual, dan penyusunan teks yang komunikatif. Hal ini menandakan adanya peningkatan keterampilan digital dan kreativitas siswa.

Dari sisi kewirausahaan, peserta mulai memahami bahwa desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha, misalnya jasa pembuatan poster, konten promosi media sosial, atau desain kemasan produk UMKM. Diskusi yang dilakukan menunjukkan munculnya ide-ide usaha sederhana dari siswa, seperti membuka jasa desain untuk kegiatan sekolah atau usaha kecil di lingkungan sekitar.





2. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas berkembang ketika siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide secara langsung melalui media digital. Canva sebagai aplikasi yang mudah digunakan membantu mengurangi hambatan teknis, sehingga siswa dapat lebih fokus pada aspek ide dan visualisasi. Selain itu, integrasi materi kewirausahaan dalam pelatihan desain terbukti mampu menumbuhkan pola pikir opportunity-oriented pada siswa. Mereka tidak hanya belajar membuat desain, tetapi juga memahami nilai ekonomi dari keterampilan tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan kewirausahaan yang menekankan pada pengembangan sikap kreatif, inovatif, dan mandiri. Pendampingan selama praktik juga berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan adanya bimbingan langsung, siswa lebih berani mencoba, bertanya, dan memperbaiki hasil karyanya. Proses ini mendukung pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi desain grafis sederhana seperti Canva dapat menjadi media efektif dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas, literasi digital, dan jiwa wirausaha. Pelatihan semacam ini berpotensi menjadi model pembelajaran aplikatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di Madrasah Aliyah Al Washliyah Kisaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas serta menumbuhkan jiwa wirausaha siswa. Melalui metode pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, siswa mampu memahami dasar desain grafis digital serta menghasilkan produk desain sederhana yang memiliki nilai fungsional dan ekonomis.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif, inovatif, dan berorientasi pada peluang usaha. Siswa mulai menyadari bahwa kemampuan desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha mandiri, baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar.

Dengan demikian, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi pelatihan keterampilan digital dengan pendidikan kewirausahaan merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif, produktif, dan siap menghadapi tantangan era digital. Program serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Bell, R. (2015). Developing the next generation of entrepreneurs: Giving students the opportunity to gain experience and thrive. *The International Journal of Management Education*, 13(1), 37–47.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17–66). Springer.
- Drucker, P. F. (1985). *Innovation and entrepreneurship*. Harper & Row.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan pendidikan karakter*. Kemendikbud.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030 framework for action*. OECD Publishing.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2008). *Essentials of entrepreneurship and small business management*. Pearson.