



Sosialisasi Mewujudkan Siswa Kreatif dan Mandiri Melalui Kewirausahaan Desain Grafis Digital Di SMK Negeri 1 Nogosari

Socialization of Realizing Creative and Independent Students Through Digital Graphic Design Entrepreneurship at SMK Negeri 1 Nogosari

Fitria Ambarsari^{1*}, Fika Arum Lestari², Foundra Izza Al Hafizh³, Ferulina Keysha Azzahra⁴, Luki Sri Anggorowati⁵

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Boyolali

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Boyolali

³Program Studi Agroteknologi, Universitas Boyolali

^{4,5}Program Studi Manajemen, Universitas Boyolali

Korespondensi penulis: fitriaambarsari858@email.com

Article History:

Diterima: 22 Desember 2025;

Direvisi: 26 Desember 2025;

Disetujui: 28 Desember 2025;

Tersedia Online: 30 Desember 2025;

Diterbitkan: 31 Desember 2025.

Keywords: Socialization; Student creativity; Student independence; Entrepreneurship; Digital graphic design

Abstract: The rapidly evolving digital era has brought significant changes, particularly in enhancing the knowledge, creativity, and digital entrepreneurship skills of students at SMK Negeri 1 Nogosari through digital graphic design outreach and training. This outreach program aims to enhance the entrepreneurial competencies of SMK Negeri 1 Nogosari students through intensive digital graphic design training using the Canva application. Digital entrepreneurship is the practice of building and running a business whose operations rely primarily on digital technology. Its spectrum is broad, encompassing everything from e-commerce and mobile applications to social media, cloud computing, and big data analysis. The outreach activities at SMK Negeri 1 Nogosari utilized a program implementation method that included a participatory approach through material delivery (interactive lectures), hands-on practice using easily accessible graphic design applications (such as Canva), and interactive discussions. **Keywords:** Entrepreneurship, Canva, Digital Graphic Design, SMK Negeri 1 Nogosari.

Abstrak

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat membawa dampak perubahan terutama dalam meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan kewirausahaan digital siswa SMK Negeri 1 Nogosari melalui sosialisasi dan pelatihan desain grafis digital. Program sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa SMK Negeri 1 Nogosari melalui pelatihan intensif desain grafis digital menggunakan aplikasi Canva. Kewirausahaan digital adalah praktik membangun dan menjalankan bisnis yang operasional utamanya bertumpu pada teknologi digital. Spektrumnya sangat luas, mencakup segala hal mulai dari perdagangan elektronik (*e-commerce*), aplikasi seluler, media sosial, hingga komputasi awan (*cloud*) dan analisis data besar (*big data*). Hasil kegiatan sosialisasi di SMK Negeri 1 Nogosari ini menggunakan metode pelaksanaan program meliputi pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi (ceramah interaktif), praktik langsung menggunakan aplikasi desain grafis yang mudah diakses (seperti Canva), dan diskusi interaktif.

Kata Kunci: Sosialisasi; Kreativitas Siswa; Kemandirian Siswa; Kewirausahaan; Desain Grafis Digital.

1. PENDAHULUAN

Di era digital dan revolusi industri 4.0, kemampuan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan teknis menjadi kompetensi penting bagi siswa SMK agar dapat bersaing di dunia

kerja maupun membuka peluang kewirausahaan (Mendrofa et al., 2025; Wijaksono et al., 2022). Desain grafis digital merupakan salah satu keterampilan yang banyak dibutuhkan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis, pemasaran, dan media sosial (Kurnia et al., 2025). Platform Canva menjadi pilihan populer karena mudah digunakan, menyediakan berbagai template dan elemen visual, serta memungkinkan pengguna membuat karya profesional meski masih pemula. Penguasaan desain grafis digital tidak hanya membantu siswa menghasilkan karya kreatif, tetapi juga menjadi modal awal dalam membangun usaha kreatif atau portofolio profesional (Irmayanti & Soraya, 2024).

Program sosialisasi dan pelatihan desain grafis digital di lingkungan sekolah memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, literasi visual, dan kemandirian dalam berkarya (Azqia et al., 2025). Pelatihan yang dilakukan melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, pendampingan, dan evaluasi telah terbukti meningkatkan literasi digital peserta dan menghasilkan produk digital yang lebih berkualitas (Ardiansyah et al., 2023). Menurut Mubarak (2024) metode pembelajaran berbasis praktik langsung, seperti Project-Based Learning (PjBL) menggunakan Canva, terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan desain grafis berkualitas. Selain itu, dalam penelitian Ramadhan & Hindun (2023) mengungkapkan bahwa pengalaman langsung dalam pembuatan karya visual memberi siswa pemahaman tentang proses kreatif, manajemen proyek, dan kemampuan memecahkan masalah dalam konteks nyata.

Sosialisasi desain grafis digital seperti di SMK Negeri 1 Nogosari menjadi sangat penting karena dapat menyiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan tren industri kreatif yang terus berkembang (Harianja et al., 2024). Dengan pelatihan yang terstruktur, siswa tidak hanya belajar teknik desain, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kreatif, berinovasi, dan mengambil keputusan secara mandiri dalam proses pembuatan karya (Arini et al., 2024). Kemampuan ini sangat relevan dalam konteks kewirausahaan, di mana siswa dapat memanfaatkan keterampilan desain untuk memulai usaha jasa desain grafis, media promosi, atau konten kreatif yang dapat dijual di pasar digital (Sutihat et al., 2025).

Selain itu, program sosialisasi ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan sikap proaktif dalam mencari peluang (Suprapmanto et al., 2025). Menurut penelitian (Huda et al., 2024), keterlibatan siswa dalam

aktivitas kreatif digital secara langsung berkontribusi pada pengembangan soft skills seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kolaborasi, yang menjadi modal penting dalam kehidupan profesional maupun kewirausahaan. Canva sebagai platform desain yang mudah diakses memungkinkan pengguna pemula sekalipun untuk menghasilkan karya profesional, sehingga sangat relevan digunakan sebagai sarana pembelajaran desain grafis digital bagi siswa SMK (Ardyanti et al., 2025). Dengan demikian, penerapan desain grafis digital berbasis Canva di SMK dapat menjadi strategi efektif untuk membentuk generasi muda yang kreatif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan industri kreatif di masa depan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa masalah utama, yaitu bagaimana pelaksanaan sosialisasi desain grafis digital menggunakan Canva di SMK Negeri 1 Nogosari, sejauh mana pelatihan ini meningkatkan kreativitas dan literasi visual siswa, serta bagaimana program ini mendorong kemandirian dan jiwa kewirausahaan. Penelitian ini juga meneliti faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan program sosialisasi, sehingga dapat memberikan evaluasi komprehensif terkait implementasi dan dampaknya terhadap siswa.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang luas, baik secara praktis maupun akademik. Bagi siswa, pelatihan ini memberikan keterampilan tambahan dan pengalaman dalam berkarya serta memulai usaha kreatif. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan program ekstrakurikuler atau pembelajaran kewirausahaan berbasis digital. Sedangkan bagi peneliti dan pemangku kepentingan lainnya, penelitian ini memberikan data empiris tentang efektivitas sosialisasi desain grafis digital dalam meningkatkan kreativitas, literasi visual, dan kemandirian siswa SMK, serta kontribusinya terhadap pengembangan jiwa wirausaha di kalangan generasi muda.

2. METODE

Penulis melakukan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Nogosari dengan melibatkan siswa dan siswi kelas 11 dari jurusan TJKT 1 sebagai audiens. Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif dan dikombinasikan juga dengan pelatihan praktik langsung. Pertama penulis melakukan survei tempat dan juga koordinasi bersama pihak sekolah dan guru untuk mengidentifikasi apa kebutuhan spesifik yang dibutuhkan siswa terkait kewirausahaan dan desain grafis. Kemudian pada tanggal 18 November 2025, penulis

melaksanakan kegiatan sosialisasi dengan memberikan materi berupa pemahaman tentang apa itu kewirausahaan digital, strategi branding, analisis pasar, dan juga pengenalan aplikasi desain grafis yang *user-friendly* (contoh Canva). Setelah sosialisasi selesai penulis membuat sebuah menchallenge siswa untuk membuat poster sebagai bentuk latihan kreativitas masing-masing. Penulis melakukan pendampingan intensif selama proses praktik dan mengevaluasi hasil akhir dari desain para siswa.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan proyek yang dilaksanakan di SMK negeri 1 Nogosari dalam 2 jam, kegiatan proyek ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa dan pihak sekolah. Sebanyak 20 siswa berpartisipasi aktif dalam sesi teori dan praktik. Penulis memastikan bahwa penyampaian materi pada sosialisasi Mewujudkan Siswa Kreatif dan Mandiri Melalui Kewirausahaan Desain Grafis Digital Di SMK Negeri 1 Nogosari dengan tepat dan akurat.

Sebelum melakukan kegiatan proyek ini, penulis melakukan survei di sekolah SMK Negeri 1 Nogosari dan melakukan wawancara dengan bapak kurikulum SMK Negeri 1 Nogosari guna mendapatkan izin dan informasi untuk melaksanakan proyek ini. Penulis berdiskusi tentang banyak hal yang menjadi permasalahan. Permasalahan tersebut menggunakan aplikasi Canva masih rata-rata mengandalkan template dan belum mengeluarkan kreativitas mandiri. Berdasarkan survei wawancara dan yang telah dilakukan, diskusi dengan sasaran proyek menghasilkan kesimpulan beberapa solusi yang dirumuskan merupakan hasil diskusi langsung untuk menyelesaikan persoalan utama sasaran proyek.

Hasil dari kegiatan yang telah dilakukan penulis adalah siswa kelas 11 TJKT 1 mendapat ilmu baru dalam menggunakan Canva. Para siswa sangat aktif dan antusias terhadap materi yang disampaikan oleh pemateri, terbukti dengan keaktifan para siswa dalam bertanya menjadi bukti keberhasilan penyampaian materi.

4. DISKUSI

Kegiatan penyebaran informasi tentang kewirausahaan dalam desain grafis di SMK Negeri 1 Nogosari dilakukan sebagai reaksi terhadap masalah tingkat pengangguran lulusan SMK yang masih cukup tinggi serta kebutuhan akan peningkatan keterampilan siswa yang sesuai dengan industri kreatif saat ini. Bagian diskusi ini menjelaskan poin-poin penting dari kegiatan pengabdian, membandingkannya dengan referensi yang relevan, dan menyelidiki implikasi dari hasil yang

diperoleh.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa walaupun siswa memiliki fasilitas komputer dan kurikulum yang berbasis teknologi, pemahaman mereka mengenai peluang kewirausahaan dalam desain grafis masih terbatas. Sebagian besar siswa belum sepenuhnya menyadari bagaimana cara mengubah keterampilan desain teknis mereka menjadi peluang bisnis yang konkret. Setelah dilakukan sosialisasi dan pelatihan, terjadi peningkatan yang jelas dalam semangat dan pemahaman siswa terhadap berbagai aspek kewirausahaan.

Peningkatan ini dapat diamati dari sejumlah tanda-tanda diskusi tanya jawab efektif dalam memperluas pemahaman siswa mengenai berbagai macam kesempatan bisnis dalam bidang desain grafis, termasuk pembuatan logotype, undangan, brosur, dan konten untuk media sosial. Pertukaran ide yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan secara langsung tentang hambatan dan cara mengatasi dalam memulai bisnis, yang menunjukkan adanya dorongan yang lebih kuat untuk berinovasi sebagai pengusaha.

Memupuk Kreativitas dan Kemandirian: Dalam kegiatan praktik, para peserta berkesempatan menggunakan kreativitas mereka untuk membuat desain grafis. Kegiatan ini membantu mereka memahami ide-ide yang telah mereka pelajari dan juga membuat mereka merasa lebih percaya diri dan mandiri saat membuat barang-barang yang dapat digunakan atau dijual. Rasa kemandirian ini sangat penting karena program ini bertujuan untuk membantu kaum muda menjadi wirausahawan yang dapat menciptakan lapangan kerja bagi diri mereka sendiri dan orang lain.



Gambar 1.1 Wawancara dengan Pihak Sekolah



Gambar 1.2 Foto Bersama Siswa-Siswi Kelas XI TJKT



Gambar 1. 3 Foto Pendampingan Membuat Poster



Gambar 1.4 Contoh Poster Hasil Buatan Siswa

5. KESIMPULAN

Program sosialisasi tentang memulai bisnis desain di SMK Negeri 1 Nogosari berhasil mencapai tujuannya untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif dan mampu bekerja mandiri. Rencana ini sangat membantu siswa mempelajari lebih lanjut dan melihat peluang menghasilkan uang yang dapat dihadirkan oleh keterampilan desain di dunia komputer dan teknologi saat ini. Dengan menggunakan metode yang melibatkan siswa, program pengajaran ini juga berhasil mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menemukan peluang bisnis sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka untuk memulai bisnis sendiri. Secara keseluruhan, upaya ini sangat membantu siswa mempersiapkan diri untuk mendapatkan pekerjaan dan memulai bisnis, yang sejalan dengan apa yang diinginkan dunia kerja kreatif saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin-Nya kegiatan berbagi tentang memulai usaha desain grafis di SMK Negeri 1 Nogosari berjalan dengan baik dan laporan ini selesai tepat waktu.

Acara ini berlangsung sukses berkat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena

itu, kami ingin menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada:

Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Nogosari (Daryono, S.Pd, MT) atas tata tertib, sarana prasarana, dan kerja sama tim yang baik sehingga kegiatan berbagi ini berjalan dengan baik. Guru bidang kesiswaan (Qomarudin, S.Kom) yang telah membantu berkoordinasi dengan siswa dan memberikan bantuan teknis selama kegiatan berlangsung. Seluruh siswa yang telah mengikuti kegiatan berbagi, berpartisipasi, bersemangat, dan mau belajar dalam setiap tahapan kegiatan. Pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kami berharap laporan ini dapat benar-benar membantu meningkatkan mutu pendidikan bisnis di SMK Negeri 1 Nogosari dan menjadi acuan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, A. S., Dewi, N. R., Junaedi, I., Efrilianda, D. A., Mulyono, M., Astuti, C. R. H. Y., Erlita, D., & Hasaroh, E. F. (2023). Pelatihan Digitalisasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka bagi Guru SMP Negeri 2 Tulung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 3(3), 21–28. <https://doi.org/10.55606/JPKMI.V3I3.2177>
- Ardyanti, A. W. S., Widayanti, M. D., Diningrat, S. W., & Beny, O. N. (2025). Efektivitas Pelatihan Penggunaan Canva terhadap Kemampuan Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 5(2), 138–143. <https://doi.org/10.55606/JPKMI.V5I2.7452>
- Arini, Putri, M., Azzahra, N., & Lestari, W. D. (2024). Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (Project Based Learning) dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif dan Kolaboratif di Salah Satu SDN Kabupaten Bogor. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1466–1478. <https://doi.org/10.30997/KARIMAHTAUHID.V3I2.11803>
- Azqia, L., Efrianti, M., Maulisa, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.56832/PEMA.V5I2.1054>
- Harianja, S. I., Sapira, D., Eristiana, A., Zulfani, A., & Siregar, M. (2024). Sosialisasi Dan Pelaksanaan Pemanfaatan Canva Sebagai Persiapan Siswa SMK Negeri 1 Tebo Dalam Memasuki Dunia Pekerjaan. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 3(2), 10–18. <https://doi.org/10.22437/EST.V3I2.36599>
- Huda, N., Istiawan, D., Masitha, A., & Mahiruna, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Profesional Mahasiswa: Strategi Penguatan Soft Skills untuk Sukses di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 3(4), 162–174. <https://doi.org/10.58169/JPMSAINTEK.V3I4.660>
- Irmayanti, A., & Soraya, A. (2024). Optimalisasi Kreativitas Siswa SMKN 1 Sematu Jaya melalui Pelatihan Desain Feed Instagram dengan Canva. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 8(3), 285–292. <https://doi.org/10.37817/IKRA-ITHABDIMAS.V8I3.4120>
- Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Canva pada SMK Penerus

- Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 200–211. <https://doi.org/10.32877/NR.V4I2.2234>
- Mendrofa, S. A., Telaumbanua, E., Ndraha, S. L. M., Hura, E., Lase, R., Hulu, Y. E., Ndraha, Z. A. T., Telaumbanua, B. J., Lase, N., Halawa, R. R. R., Halawa, T., & Halawa, S. (2025). Penguatan Kompetensi Siswa SMK dalam Bidang Pemasaran, Investasi, dan Kesiapan Kerja di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 1107–1115. <https://doi.org/10.58266/JPMB.V3I4.328>
- Mubarak, H. (2024). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis dan Motivasi Belajar Siswa Jurusan TKJ di SMK. *Jurnal MediaTIK*, 7(3), 98–102. <https://doi.org/10.59562/MEDIATIK.V7I3.4592>
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/PROTASIS.V2I2.98>
- Suprapmanto, J., Abdurrachim, M. S., Audila, R., Kamilatunnuha, F., Maulida, A., Destiani, A. C., Renaldy, M., Ardiansyah, M. R., & Ramadia, D. (2025). Implementasi Program Sosialisasi Bimbingan Karir Pada Siswa : Menumbuhkan Cita-Cita dan Motivasi Belajar di Dusun 3 Pasirhalang Desa Langensari. *JPMNT JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NIAN TANA*, 3(2), 01–10. <https://doi.org/10.59603/JPMNT.V3I2.790>
- Sutihat, A., Budiantini, A., & Jelanti, D. (2025). Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual dalam Mendorong Perekonomian Kreatif di SMK Techno Media Tangerang Selatan. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 5(2), 706–714. <https://doi.org/10.37481/PKMB.V5I2.1562>
- Wijaksono, A. Y., Sawabi, David, M., & Musyafak, A. S. A. (2022). Pelatihan Kewirausahaan Bagi Siwa SMK Muhammadiyah 1 Lamongan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 2(1), 107–111. <https://doi.org/10.55606/JPKMI.V2I1.1829>