



# Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda

Nuridayanti<sup>1\*</sup>, Anita Candra Dewi<sup>2</sup>, Sutarsi Suhaeb<sup>3</sup>, Yasser Abdul Djawad<sup>4</sup>, Labusab<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya Parang Tambung, Makassar, Sulawesi Selatan, 90224, Indonesia

Email: [nuridayanti@unm.ac.id](mailto:nuridayanti@unm.ac.id)<sup>1\*</sup>, [anitacandradewi@unm.ac.id](mailto:anitacandradewi@unm.ac.id)<sup>2</sup>, [sutarsi.suhaeb@unm.ac.id](mailto:sutarsi.suhaeb@unm.ac.id)<sup>3</sup>, [yasser.djawad@unm.ac.id](mailto:yasser.djawad@unm.ac.id)<sup>4</sup>, [labusab@unm.ac.id](mailto:labusab@unm.ac.id)<sup>5</sup>

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: Canva; Desain grafis; Kewirausahaan; Pengabdian masyarakat; Studentpreneur	Pengabdian masyarakat ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan desain grafis dan wawasan kewirausahaan di era digital. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 19 Gowa, melibatkan 20 siswa kelas XI dengan pendekatan interaktif berbasis praktik. Metode pelaksanaan meliputi ceramah pengantar, demonstrasi penggunaan Canva, praktik mandiri, simulasi kewirausahaan, serta gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan Canva sebagai media kreatif untuk mendukung aktivitas kewirausahaan. Dalam sesi praktik, siswa berhasil menghasilkan desain poster promosi yang relevan dengan ide bisnis mereka. Simulasi kewirausahaan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengembangkan konsep bisnis, menasar target pasar, dan memanfaatkan desain sebagai elemen branding. Gamifikasi melalui penghargaan peserta terbaik dan teraktif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus kompetitif. Kegiatan ini berdampak positif pada peningkatan keterampilan desain grafis siswa, pemahaman tentang konsep studentpreneur, serta motivasi mereka untuk berinovasi. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet yang terbatas, kegiatan ini tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sebagai langkah lanjutan, program serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan pendampingan bisnis berkelanjutan untuk membantu siswa merealisasikan ide usaha mereka. Kegiatan ini menunjukkan potensi besar dalam memadukan teknologi digital dan kewirausahaan untuk mendorong generasi muda menjadi kreatif, produktif, dan adaptif di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan perkembangan dunia digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan. Generasi muda saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital native (Thomas, 2011), memiliki

\*Email penulis korespondensi: [nuridayanti@unm.ac.id](mailto:nuridayanti@unm.ac.id)

potensi besar untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pengembangan diri (Kirschner & Wopereis, 2013), termasuk dalam mengasah kemampuan berwirausaha. Salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan adalah menjadi studentpreneur, yaitu siswa yang mampu menjalankan usaha sambil tetap menempuh pendidikan. Konsep ini bukan hanya relevan, tetapi juga sangat diperlukan dalam menjawab tantangan global yang menuntut generasi muda untuk lebih kreatif, produktif, dan mandiri secara finansial.

Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan, menjadi alat yang tepat untuk mendukung pengembangan keterampilan kreatif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan siapa saja, termasuk pelajar, untuk membuat desain profesional tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Melalui platform ini, siswa dapat menciptakan produk digital seperti poster, brosur, logo, hingga konten media sosial yang dapat digunakan untuk memasarkan produk atau jasa mereka. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi alat kreatif, tetapi juga menjadi jembatan bagi siswa untuk memasuki dunia kewirausahaan (Padang, 2019).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah, belum menyadari potensi besar yang dapat diraih dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva. Sebagian besar siswa masih melihat keterampilan desain grafis sebagai hal yang rumit dan hanya cocok untuk kalangan tertentu. Padahal, kemampuan ini dapat menjadi bekal penting dalam mengembangkan usaha kecil yang berbasis pada kreativitas dan inovasi. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "*Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda*" dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Program ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pelatihan kepada siswa tentang bagaimana memanfaatkan Canva sebagai alat kreatif sekaligus peluang bisnis. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa akan diajak untuk belajar membuat desain yang menarik, memahami konsep branding, serta memanfaatkan hasil karya mereka untuk memulai usaha kecil yang sesuai dengan minat dan potensi mereka.

Pengabdian ini juga berangkat dari pentingnya membangun karakter kewirausahaan sejak dini. Kewirausahaan bukan sekadar kemampuan untuk berbisnis, tetapi juga mencakup pengembangan sikap mandiri, inovatif, dan percaya diri. Ketika siswa mampu melihat peluang di sekitarnya dan berani untuk memulai langkah kecil, mereka tidak hanya belajar untuk menjadi lebih produktif tetapi juga membangun keterampilan hidup (*life skills*) yang akan berguna di masa depan. Di sisi lain, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi atas tantangan ekonomi yang sering dihadapi oleh siswa dan keluarga mereka. Dengan menjadi studentpreneur, siswa dapat membantu meringankan beban ekonomi keluarga sekaligus mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik. Dalam era digital ini, keberhasilan tidak lagi hanya ditentukan oleh ijazah atau gelar, tetapi juga oleh kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dan kreatif.

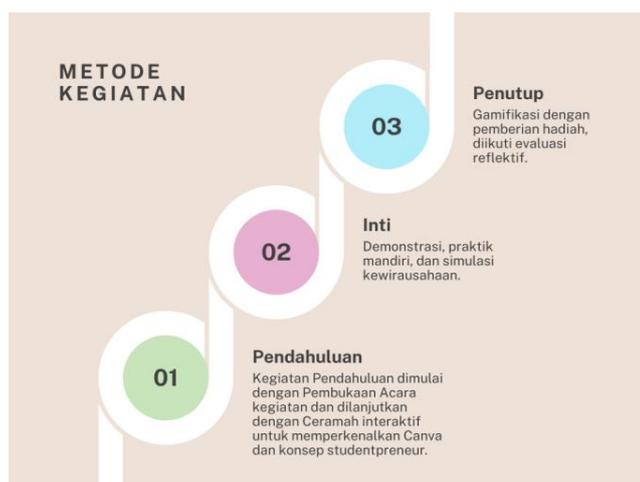
Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, baik bagi siswa maupun sekolah. Siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan Canva untuk menciptakan produk kreatif yang bernilai jual, sementara sekolah dapat menjadi pionir dalam mendorong semangat kewirausahaan di kalangan siswanya. Selain itu, melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta sinergi antara dunia pendidikan dan dunia industri, di mana siswa dapat mulai mengembangkan portofolio karya yang dapat digunakan untuk melamar pekerjaan atau memulai usaha mandiri di masa depan. Dalam kegiatan ini pula, pendekatan pembelajaran berbasis praktik menjadi kunci utama. Siswa akan dilibatkan dalam berbagai sesi pelatihan dan simulasi yang menarik, seperti membuat desain logo untuk bisnis kecil, merancang konten promosi untuk media sosial, hingga strategi pemasaran digital. Dengan demikian, mereka tidak

hanya belajar tentang teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman nyata dalam mengaplikasikan keterampilan tersebut.

Akhirnya, "*Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda*" adalah sebuah upaya untuk memberdayakan siswa dalam menghadapi era digital yang penuh tantangan. Dengan membekali mereka keterampilan desain grafis yang aplikatif, semangat kewirausahaan, dan pandangan positif terhadap teknologi, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam membangun generasi muda yang kreatif, mandiri, dan berdaya saing global. Melalui kegiatan ini, kami yakin bahwa siswa tidak hanya akan belajar untuk menciptakan sesuatu yang bermakna, tetapi juga mampu mewujudkan mimpi mereka menjadi seorang entrepreneur yang sukses di usia muda.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan "*Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda*" menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik. Pendekatan ini dipilih untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan pelatihan, sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam bentuk karya desain. Kegiatan ini dirancang dengan memadukan berbagai metode agar pelaksanaan berjalan efektif dan menarik bagi peserta. Secara garis besar kegiatan ini dibagi kedalam tiga kegiatan yaitu, pembukaan, inti dan penutup seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode pelaksanaan kegiatan

### 2.1. Pembukaan dan Ceramah Interaktif untuk Memperkenalkan Canva dan Konsep Studentpreneur

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang bertujuan membangun suasana positif dan memotivasi peserta. Setelah sambutan dari perwakilan sekolah dan tim kegiatan pengabdian, ceramah interaktif disampaikan untuk memberikan pengantar tentang Canva dan konsep studentpreneur. Pada sesi ini, peserta dikenalkan pada peran teknologi dalam dunia kewirausahaan, khususnya dalam mendukung pemasaran dan *branding*. Canva diperkenalkan sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, bahkan oleh pemula. Materi meliputi pengenalan fitur utama Canva, seperti template desain, elemen kreatif, dan opsi berbagi karya. Tim pengabdian juga menjelaskan bagaimana Canva dapat menjadi alat pendukung siswa untuk membangun identitas bisnis mereka, misalnya dengan membuat logo, poster, dan konten media sosial. Peserta diajak berdiskusi tentang potensi menjadi studentpreneur di usia muda, dengan

menyoroti peluang yang dapat diraih di era digital. Ceramah ini dirancang interaktif, melibatkan peserta melalui pertanyaan reflektif seperti, “*Apa ide bisnis yang ingin kalian coba di masa depan?*” atau “*Bagaimana desain dapat membantu menarik perhatian konsumen?*”.

## **2.2. Inti: Demonstrasi, Praktik Mandiri, dan Simulasi Kewirausahaan**

Setelah mendapatkan pemahaman dasar, kegiatan berlanjut ke bagian inti yang terbagi menjadi tiga tahap: demonstrasi, praktik mandiri, dan simulasi kewirausahaan.

### **a. Demonstrasi Canva**

Tim pengabdian menunjukkan langkah-langkah teknis menggunakan Canva, dimulai dari pendaftaran akun hingga membuat desain sederhana seperti poster dan logo. Proses ini dilakukan secara langsung menggunakan proyektor untuk mempermudah peserta mengikuti setiap tahapan. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada berbagai fitur Canva, seperti pemilihan template, penggunaan font, elemen dekoratif, dan cara menyimpan desain. Tim juga memberikan tips desain yang sederhana namun efektif, seperti pentingnya konsistensi warna, pemilihan font yang sesuai, dan penempatan elemen visual untuk menghasilkan karya yang menarik.

### **b. Praktik Mandiri**

Setelah demonstrasi, peserta diberi waktu untuk mencoba membuat desain mereka sendiri. Tema desain diberikan untuk memicu kreativitas, yaitu “Poster promosi produk digital” atau “Logo bisnis fiktif.” Tim aktif berkeliling untuk memberikan bimbingan individual, membantu peserta yang menghadapi kendala teknis atau membutuhkan saran untuk mengembangkan ide desain mereka. Kegiatan ini memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang baru saja mereka peroleh. Peserta juga didorong untuk bereksperimen dengan berbagai elemen desain, sehingga mampu menghasilkan karya yang kreatif dan unik.

### **c. Simulasi Kewirausahaan**

Hasil karya desain yang dibuat peserta kemudian digunakan sebagai bagian dari simulasi kewirausahaan. Dalam sesi ini, peserta diminta untuk mempresentasikan desain mereka seolah-olah mereka adalah seorang entrepreneur yang sedang memasarkan produk atau layanan mereka. Peserta diminta menjelaskan konsep di balik desain mereka, seperti target pasar, nilai jual produk, dan bagaimana desain tersebut mendukung strategi pemasaran. Sesi ini dirancang untuk melatih kemampuan komunikasi dan membangun pola pikir wirausaha di kalangan siswa. Diskusi kelompok dilakukan untuk mengevaluasi ide-ide yang muncul, sehingga peserta mendapatkan wawasan dari perspektif teman-temannya.

## **2.3. Penutup: Gamifikasi dengan Pemberian Hadiah dan Evaluasi Reflektif**

Kegiatan diakhiri dengan elemen gamifikasi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus mengapresiasi hasil kerja peserta. Penilaian karya dilakukan oleh tim berdasarkan kriteria kreativitas, estetika, dan relevansi desain dengan tema yang diberikan. Selain itu, kategori tambahan seperti “*Peserta Ter-Fun*” diberikan untuk menghargai siswa yang paling aktif dan antusias selama sesi berlangsung. Hadiah simbolis diberikan untuk peserta dengan hasil desain terbaik dan yang berhasil menciptakan suasana menyenangkan. Setelah itu, sesi evaluasi reflektif dilakukan. Peserta diajak merefleksikan pengalaman mereka selama kegiatan, melalui diskusi terbuka dan pengisian kuesioner singkat. Tim juga menyampaikan

pesan penutup, menekankan pentingnya kreativitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan era digital. Dokumentasi hasil karya dan foto kegiatan diambil sebagai bahan laporan. Dengan metode yang dirancang seperti ini, kegiatan diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis tetapi juga pengalaman yang menyenangkan bagi peserta.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk *“Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda”* di SMA Negeri 19 Gowa berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa kelas XI yang terdiri dari berbagai jurusan, dengan latar belakang pengetahuan dan keterampilan digital yang beragam. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan kegiatan:

##### a. Pembukaan dan Ceramah Interaktif

Pada tahap pembukaan, sambutan dari perwakilan sekolah dan tim pengabdian menciptakan suasana yang ramah dan menyenangkan. Pihak sekolah sangat menghargai kehadiran tim dengan tema kegiatan yang diberikan. Selanjutnya, ceramah interaktif yang menjadi bagian awal kegiatan berhasil memberikan pemahaman mendalam tentang konsep studentpreneur dan penggunaan Canva dalam mendukung aktivitas kewirausahaan.



Gambar 2 Kegiatan pembukaan kegiatan pengabdian

Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap materi yang disampaikan, terutama saat membahas potensi penggunaan teknologi digital dalam pemasaran. Diskusi interaktif menghasilkan beberapa ide menarik dari peserta, seperti keinginan untuk membuka usaha kecil-kecilan berbasis online dengan memanfaatkan desain grafis untuk branding produk.

##### b. Demonstrasi Canva

Tahap demonstrasi memberikan kesempatan bagi peserta untuk melihat secara langsung bagaimana fitur-fitur Canva digunakan untuk membuat desain kreatif. Peserta terlihat aktif memperhatikan langkah-langkah yang dilakukan oleh fasilitator, mulai dari memilih template hingga menghasilkan desain akhir yang siap digunakan.



Gambar 3 Pelaksanaan kegiatan PkM

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa Canva mudah dipahami dan digunakan, meskipun ada beberapa yang mengalami kesulitan teknis pada awalnya, seperti pengaturan elemen desain dan penyesuaian warna. Namun, dengan panduan langsung dari fasilitator, kendala tersebut berhasil diatasi.

#### c. Praktik Mandiri

Pada sesi praktik mandiri, setiap peserta diberikan tantangan untuk membuat desain dengan tema tertentu, seperti poster promosi produk digital. Hasilnya, seluruh peserta mampu menghasilkan karya desain yang kreatif, meskipun dengan tingkat kompleksitas yang berbeda-beda. Beberapa desain menonjol dengan penggunaan warna yang harmonis, tipografi yang menarik, dan elemen visual yang relevan dengan tema. Siswa juga menunjukkan kreativitas tinggi dalam menambahkan sentuhan personal pada desain mereka, seperti memasukkan logo atau slogan yang mereka buat sendiri. Simulasi kewirausahaan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempresentasikan hasil desain mereka. Dalam sesi ini, peserta diminta menjelaskan konsep bisnis yang mendasari desain mereka, target pasar, dan strategi pemasaran yang dirancang. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya desain dalam membangun identitas bisnis. Beberapa peserta bahkan mampu mengaitkan desain mereka dengan peluang pasar lokal, seperti mempromosikan produk makanan khas daerah atau layanan digital untuk siswa sekolah.

#### d. Gamifikasi dan Evaluasi

Gamifikasi menjadi bagian yang sangat dinikmati oleh peserta. Kategori penghargaan seperti “Peserta Terbaik” dan “Peserta Ter-Fun” memotivasi siswa untuk lebih aktif selama kegiatan. Dua peserta terpilih sebagai pemenang berdasarkan kriteria kreativitas desain dan antusiasme. Pada sesi evaluasi, mayoritas siswa menyatakan bahwa kegiatan ini sangat menyenangkan dan memberikan pengalaman baru yang bermanfaat. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk menggunakan Canva dan memahami peluang menjadi seorang studentpreneur.

### 3.2 Pembahasan

Kegiatan ini memberikan beberapa temuan penting yang relevan dengan tujuan pengabdian, yaitu membekali siswa dengan keterampilan desain grafis dan wawasan kewirausahaan di era digital. Berikut adalah pembahasan lebih rinci berdasarkan hasil kegiatan:

**a. Peran Teknologi dalam Mendorong Kreativitas Siswa**

Canva memberikan akses kepada siswa untuk menggunakan berbagai elemen desain profesional dengan antarmuka yang mudah dipahami. Hal ini membantu siswa menyalurkan ide-ide kreatif mereka menjadi karya nyata. Misalnya, siswa dapat mendesain poster promosi untuk produk atau layanan yang mereka ciptakan dalam proyek kewirausahaan sekolah. Kreativitas dalam mendesain ini berperan penting untuk membedakan produk mereka di pasar. Menurut Puentedura integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan cara memfasilitasi proses *modification* dan *redefinition* dalam kerangka SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*) (Puentedura, 2014). Canva memungkinkan siswa untuk "mendefinisikan ulang" cara mereka membuat dan mempresentasikan produk mereka, sehingga memberikan nilai tambah terhadap proses pembelajaran. Pengenalan Canva sebagai alat desain grafis berbasis digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Sebagai platform yang mudah diakses dan digunakan, Canva memungkinkan siswa untuk menciptakan karya desain berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi (Septiarini et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan *problem-solving* siswa (Mishra & Koehler, 2006) (Barhoumi, 2015). Dalam konteks ini, Canva menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan keterampilan desain grafis secara praktis, dengan Canva, siswa dapat berbagi desain mereka secara online untuk menerima masukan dari teman atau guru, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Pelatihan Canva memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam desain. Kreativitas ini diperlukan untuk membedakan produk mereka di pasar yang kompetitif. Sebagaimana dikemukakan oleh Kim et al. kreativitas adalah komponen kunci dalam keberhasilan kewirausahaan (Kim et al., 2021).

**b. Penguatan Pemahaman Kewirausahaan melalui Simulasi Praktis**

Kewirausahaan di era modern tidak hanya melibatkan keterampilan manajerial tetapi juga mengintegrasikan teknologi digital. Menurut Jones et al. pendidikan kewirausahaan yang berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan inovatif siswa, terutama melalui praktik langsung (Jones et al., 2020). Di sinilah pelatihan Canva memberikan nilai tambah. Platform desain grafis ini memungkinkan siswa untuk menciptakan konten visual, seperti logo, brosur, dan postingan media sosial, yang relevan dengan pemasaran produk atau layanan mereka.

Selain itu, pelatihan ini sejalan dengan konsep *21st Century Skills* yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah sebagai elemen utama pendidikan (Voogt & Roblin, 2019). Canva menjadi media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengaplikasikan keterampilan ini dalam konteks dunia nyata. Simulasi kewirausahaan dalam kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar entrepreneurship, terutama dalam kaitannya dengan pemasaran produk. Melalui simulasi, siswa tidak hanya belajar membuat desain, tetapi juga memahami bagaimana desain tersebut dapat digunakan untuk menarik perhatian konsumen. Dengan mempraktikkan langsung ide bisnis mereka, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

**c. Gamifikasi sebagai Motivasi Belajar**

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu inovasi yang tengah populer di dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan tingginya ketertarikan siswa terhadap game yang memberikan pengalaman interaktif dan menyenangkan. Game, dengan berbagai daya tariknya, mampu memberikan dampak signifikan bagi siswa. Tidak jarang, siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game dibandingkan belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Fenomena ini mendorong para pendidik untuk memanfaatkan daya tarik game sebagai medium pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam kegiatan ini, penghargaan diberikan untuk kategori seperti “Peserta Terbaik” dan “Peserta Ter-Fun.” Penghargaan ini tidak hanya menjadi daya tarik tersendiri, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, baik dalam menghasilkan karya desain yang kreatif maupun dalam diskusi kelompok. Pendekatan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Srimulyani, 2023), yang menyatakan bahwa elemen-elemen dalam gamifikasi, seperti penghargaan dan tantangan, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Melalui penerapan gamifikasi, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di kalangan siswa. Tantangan dan penghargaan yang diberikan dalam kegiatan ini dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya sekadar menambah unsur hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas interaksi dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

**d. Tantangan dan Kendala yang Dihadapi**

Meskipun kegiatan berjalan lancar, terdapat beberapa kendala yang perlu dicatat:

- 1) Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap teknologi digital, sehingga tim harus memberikan bimbingan tambahan kepada beberapa peserta.
- 2) Beberapa siswa menghadapi kesulitan teknis, seperti koneksi internet yang lambat atau keterbatasan perangkat yang digunakan. Hal ini sedikit menghambat kelancaran sesi praktik. Hal ini diatasi dengan mengganti *Personal Computer* (PC) yang digunakan dengan Handphone mereka.
- 3) Waktu untuk kegiatan dengan metode demonstrasi langsung terasa masih sangat terbatas.

**e. Implikasi untuk Program Serupa di Masa Depan**

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik dan partisipatif sangat efektif dalam melibatkan siswa SMA Negeri 19 Gowa. Beberapa rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa depan adalah:

- 1) Menyediakan perangkat pendukung seperti laptop dan akses internet yang memadai.
- 2) Mengintegrasikan kegiatan ini dengan program kewirausahaan yang berkelanjutan di sekolah.

- 3) Menambahkan sesi mentoring untuk mendampingi siswa dalam mengembangkan ide bisnis mereka secara lebih mendalam.



Gambar 4 Penyerahan hadiah dan sertifikat peserta

### 3.3 Dampak Kegiatan terhadap Peserta

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap siswa, antara lain (1) peserta merasa lebih percaya diri menggunakan Canva untuk membuat desain kreatif yang relevan dengan kebutuhan mereka. (2) siswa lebih memahami bagaimana memulai usaha kecil-kecilan dengan memanfaatkan teknologi digital. (3) kegiatan ini memotivasi siswa untuk berpikir kreatif dan mencari peluang baru di era digital.

Hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan dan wawasan yang relevan untuk masa depan mereka.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "*Have Fun with Canva: Menjadi Studentpreneur di Usia Muda*" di SMA Negeri 19 Gowa berhasil dilaksanakan dengan capaian yang signifikan dalam membekali siswa dengan keterampilan desain grafis dan wawasan kewirausahaan berbasis teknologi. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, praktis, dan menyenangkan, dengan pendekatan ceramah, praktik langsung, simulasi kewirausahaan, dan gamifikasi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar kewirausahaan dan penggunaan Canva sebagai alat desain yang mendukung pemasaran produk atau layanan. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam menciptakan desain kreatif, seperti poster dan logo, yang relevan dengan ide bisnis masing-masing. Simulasi kewirausahaan yang dilakukan berhasil melatih keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan inovasi siswa, yang merupakan aspek penting dalam membangun pola pikir entrepreneur. Gamifikasi juga terbukti menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi dan semangat kompetitif siswa. Penghargaan untuk peserta terbaik dan teraktif berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk menghasilkan karya terbaik mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam desain grafis dan pemahaman kewirausahaan. Sebagai langkah lanjutan, kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih mendalam dengan menambahkan program pendampingan bisnis yang berkelanjutan, sehingga siswa dapat lebih siap mempraktikkan ide mereka di dunia nyata. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan era digital tetapi juga mendorong siswa menjadi generasi kreatif dan produktif di masa depan.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar atas dukungan dan bantuan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat, juga atas arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Kepala Sekolah SMA Negeri 19 Gowa, dan Peserta Pelatihan yang berasal dari siswa-siswa SMA Negeri 19 Gowa, yang telah memberi fasilitas dan partisipasinya pada kegiatan PKM hingga bisa terlaksana dengan baik.

## REFERENSI

- Barhoumi, C. (2015). The Effectiveness of Collaborative Learning in Online and Face-to-Face Learning Environments. *Contemporary Educational Technology*, 6(5), 137–151.
- Jones, P., Maas, G., & Pittaway, L. (2020). Entrepreneurship Education: New Perspectives on Enterprise Education. *Journal of Education and Training*, 62(3), 235–250.
- Kim, D. H., Lee, J., & Park, J. (2021). Fostering Creativity in Entrepreneurial Education: The Role of Innovative Pedagogy. *Education and Training*, 63(4), 450–468.
- Kirschner, P. A., & Wopereis, I. G. J. H. (2013). Do You Know the Way to... Web 2.0? In *Learning, Problem Solving, and Mindtools: Essays in Honor of David H. Jonassen* (pp. 88–104). <https://doi.org/10.4324/9780203111062-12>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 1017–1054.
- Padang, A. T. (2019). BUSINESS CANVAS PLAN BERBASIS POTENSI DAERAH SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN YANG DAPAT MENINGKATKAN KETERAMPILAN KEWIRAUSAHAAN SISWA. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 9(01), 11–15. <https://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/view/136>
- Puentedura, R. R. (2014). *SAMR: A Model for Educational Technology Transformation*. <http://hippasus.com/resources/samr.html>
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>
- Srimulyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Thomas, M. (2011). Deconstructing digital natives: Young people, technology, and the new literacies. In *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. <https://doi.org/10.4324/9780203818848>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2019). Developing 21st Century Skills: Lessons from Educational Innovations. *International Journal of Educational Development*, 84–94.