



Penguatan Jiwa Kewirausahaan Melalui Praktik Pembuatan Logo Produk pada Aplikasi Canva di SMA Muhammadiyah Bontomarannu

Strengthening the Entrepreneurial Spirit Through Product Logo Creation Practices Using the Canva Application at Muhammadiyah Bontomarannu High School

Nurul Huda Yus'an^{1*}, Mukarramah Syukur², Dwi Ayu Siti Hartinah H³, Arif Rahman Hasdik⁴

¹⁻⁴Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurul.huda.yusan@unm.ac.id¹, mukarramah.syukur@unm.ac.id², dwi.ayu@unm.ac.id³, arif.rahman@unm.ac.id⁴

*Korespondensi Penulis: nurul.huda.yusan@unm.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 18 September 2025;

Revisi: 21 Oktober 2025;

Diterima: 28 November 2025;

Terbit: 30 November 2025.

Keywords: Canva; Creativity; Entrepreneurship; Innovation; PKM.

Abstract: Schools play a strategic role in fostering an understanding of entrepreneurship from an early age to equip students to face future challenges. Strengthening entrepreneurial concepts is necessary to build knowledge and an adaptive mindset relevant to the dynamics of the workplace and everyday life. This Community Service (PkM) activity, conducted at Muhammadiyah Bontomarannu High School, aimed to foster students' entrepreneurial spirit through practical logo creation using the Canva app, as an effort to foster a culture of innovation within the school environment. The program was implemented in the odd semester and included a method that included explaining basic entrepreneurial concepts through presentations, educational YouTube videos, explanations of digital business opportunities, and hands-on practice in product logo creation. Nineteen students from grades 10, 11, and 12 participated in this activity. The results showed that students were able to understand the concepts of creativity and innovation more concretely. They also developed critical thinking and creative problem-solving skills through the logo design process using digital applications on mobile devices. These findings reflect the developing adaptive, creative, and solution-oriented abilities of Muhammadiyah Bontomarannu High School students. Overall, this activity is an initial step in instilling an entrepreneurial mindset while strengthening a culture of innovation within the school environment and in daily life.

Abstrak: Sekolah memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman kewirausahaan sejak dini sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Penguatan konsep kewirausahaan diperlukan untuk membangun pengetahuan serta pola pikir adaptif yang relevan dengan dinamika dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Bontomarannu dengan tujuan meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa melalui praktik pembuatan logo produk menggunakan aplikasi Canva sebagai upaya mendorong budaya inovatif di lingkungan sekolah. Program dilaksanakan pada semester ganjil dengan metode yang meliputi pemaparan materi tentang konsep dasar kewirausahaan melalui media presentasi, video edukatif YouTube, penjelasan peluang bisnis digital, serta praktik langsung pembuatan logo produk. Sebanyak 19 siswa dari kelas X, XI, dan XII berpartisipasi dalam kegiatan ini. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep kreativitas dan inovasi secara lebih konkret. Mereka juga dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kreatif melalui proses desain logo dengan memanfaatkan aplikasi digital pada perangkat seluler. Temuan tersebut mencerminkan kemampuan adaptif, kreatif, dan solutif yang berkembang pada diri siswa SMA Muhammadiyah Bontomarannu. Secara keseluruhan, kegiatan ini menjadi langkah awal dalam menanamkan pola pikir kewirausahaan sekaligus memperkuat budaya inovatif di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Canva; Inovasi; Kewirausahaan; Kreativitas; PKM.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi mendorong terciptanya kebebasan berusaha dalam situasi persaingan yang semakin dinamis dan terbuka. Kondisi tersebut menghadirkan tantangan bagi Indonesia dalam upaya meningkatkan daya saing dan memperkuat pembangunan ekonomi nasional. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah ketidakseimbangan antara jumlah sumber daya manusia dengan ketersediaan lapangan pekerjaan, sehingga berkontribusi pada meningkatnya angka pengangguran. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif, dan efisien sebagai bagian dari proses pembangunan yang berkelanjutan.

Kewirausahaan menjadi salah satu strategi penting dalam menghadapi tantangan tersebut. Semangat kewirausahaan terbukti mampu menggerakkan perekonomian melalui penciptaan lapangan kerja baru, peningkatan inovasi, dan peningkatan daya saing nasional. Modal utama seorang wirausaha meliputi kreativitas, ketekunan, keberanian mengambil risiko, serta kemampuan berpikir adaptif (Maknuni, 2021). Pemahaman dan keterampilan tersebut perlu ditanamkan sejak usia sekolah sebagai bagian dari upaya membentuk generasi muda yang mandiri dan inovatif.

Secara teoritis, penguatan kewirausahaan di lingkungan pendidikan dapat dijelaskan melalui beberapa model pembelajaran. Pertama, Entrepreneurial Mindset Theory yang menekankan pentingnya menumbuhkan pola pikir kewirausahaan seperti kreativitas, ketangguhan, inisiatif, dan kemampuan memecahkan masalah (Lackéus, 2019). Pola pikir tersebut dapat dibangun melalui pembelajaran yang berbasis pengalaman (*experiential learning*), kolaborasi, dan aktivitas kreatif. Kedua, *Experiential Learning Theory* oleh Kolb (2017) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam kegiatan praktik, refleksi, dan penerapan konsep. Hal ini menjadikan praktik pembuatan logo produk sebagai metode yang relevan untuk menanamkan sikap dan keterampilan kewirausahaan.

Selain itu, berdasarkan *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang dikemukakan Ajzen (2020), niat berwirausaha merupakan faktor paling kuat yang mempengaruhi terbentuknya perilaku kewirausahaan. Minat berwirausaha akan meningkat apabila siswa memiliki keyakinan diri, dukungan lingkungan sekolah, serta pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk berkreasi dan berinovasi. Apabila minat tersebut rendah, kecenderungan untuk bertindak secara wirausaha juga rendah, sehingga menghambat lahirnya wirausahawan baru (Rakib et al., 2022). Oleh karena itu, sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan lingkungan edukatif yang mendukung siswa untuk menumbuhkan intensi

berwirausaha.

Tantangan dalam pengembangan kewirausahaan di lembaga pendidikan juga masih cukup besar. Beberapa kendala yang umum ditemukan antara lain: proses pembelajaran yang masih konvensional, minimnya fasilitas pelatihan kewirausahaan, kurangnya tenaga pendidik kompeten di bidang kewirausahaan, serta belum optimalnya kerja sama dengan dunia industri (Wiranata, 2016). Selain itu, literasi digital siswa dalam konteks kewirausahaan masih perlu ditingkatkan mengingat perkembangan ekonomi digital yang semakin pesat. Pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan aplikasi desain (misalnya Canva) dinilai dapat meningkatkan kreativitas visual dan literasi media digital (Suryani & Agustin, 2020).

SMA Muhammadiyah Bontomarannu juga menghadapi permasalahan serupa, seperti rendahnya kompetensi lulusan, ketidaksesuaian keterampilan dengan kebutuhan industri, serta terbatasnya sarana pendukung pembelajaran berbasis praktik. Berdasarkan kondisi tersebut, Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar melalui Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melaksanakan kegiatan penguatan kewirausahaan melalui pemaparan konsep dasar kewirausahaan serta praktik pembuatan logo produk menggunakan aplikasi Canva. Program ini bertujuan membangun minat dan kemampuan wirausaha siswa, membentuk budaya inovatif, serta memfasilitasi pembelajaran kreatif yang selaras dengan perkembangan teknologi digital.

Kegiatan PkM ini diharapkan mampu menjadi langkah strategis dalam menumbuhkan pola pikir kewirausahaan pada siswa SMA, serta mendukung implementasi kurikulum berbasis karakter, kreativitas, dan literasi digital. Dengan demikian, penguatan kewirausahaan menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata sekolah dan perguruan tinggi dalam menyiapkan generasi muda yang adaptif, produktif, dan siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui dua pendekatan utama, yaitu pemaparan konsep kewirausahaan melalui presentasi interaktif dan praktik pembuatan logo produk menggunakan aplikasi Canva. Metode presentasi digunakan untuk memberikan penguatan konseptual mengenai nilai, sikap, dan keterampilan kewirausahaan modern. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Neck & Greene (2017) yang menegaskan bahwa pendidikan kewirausahaan efektif ketika siswa diberikan pemahaman konseptual yang bersifat *action-based* dan kontekstual. Selain itu, metode presentasi interaktif juga sesuai dengan teori *experiential learning* Kolb (2017), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta terlibat dalam proses refleksi, diskusi, dan

pengalaman langsung.

Materi yang disampaikan pada sesi pemaparan konsep kewirausahaan meliputi konsep dasar kewirausahaan, karakteristik wirausaha, nilai-nilai kewirausahaan dalam Islam, peluang bisnis, serta strategi branding yang relevan dengan perkembangan pasar saat ini. Penyampaian materi dilakukan melalui media powerpoint interaktif dan video edukatif, sehingga siswa memperoleh gambaran visual dan kontekstual mengenai proses berwirausaha. Pendekatan pembelajaran multimodal ini sejalan dengan temuan Mayer (2021) dalam teori *multimedia learning*, yang menyatakan bahwa kombinasi teks, visual, dan audio mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi belajar secara signifikan dibandingkan metode ceramah tradisional.

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam kepada siswa mengenai nilai-nilai dasar kewirausahaan, yaitu kreativitas, inovasi, ketekunan, kemampuan bekerja sama, dan keberanian mengambil risiko. Nilai-nilai tersebut merupakan inti dari *entrepreneurial competencies*, sebagaimana dijelaskan oleh Lackéus (2019) yang menekankan bahwa pendidikan kewirausahaan harus menumbuhkan kemampuan menciptakan nilai (*value creation*) melalui kreativitas dan inovasi. Integrasi materi *kewirausahaan dalam Islam* juga memberikan perspektif etis dan spiritual, sesuai dengan kajian Abdullah (2020) yang menyatakan bahwa prinsip syariah seperti kejujuran, amanah, dan kerja keras merupakan fondasi penting dalam membentuk wirausahawan muda yang berkarakter.

Melalui kegiatan pemaparan ini, diharapkan siswa mampu menginternalisasi pentingnya pola pikir kewirausahaan (*entrepreneurial mindset*), yaitu cara berpikir yang ditandai oleh daya inisiatif, problem solving, orientasi pada peluang, dan kemampuan beradaptasi. Konsep ini diperkuat oleh Rae (2017) yang menyatakan bahwa *entrepreneurial mindset* merupakan keterampilan era 21 yang harus ditanamkan sejak tingkat sekolah menengah untuk menyiapkan generasi muda menghadapi dinamika ekonomi kreatif dan digital. Penguatan pola pikir kewirausahaan ini diharapkan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam memunculkan ide bisnis serta mampu memanfaatkan peluang di lingkungan sekolah maupun dalam konteks sosial yang lebih luas.

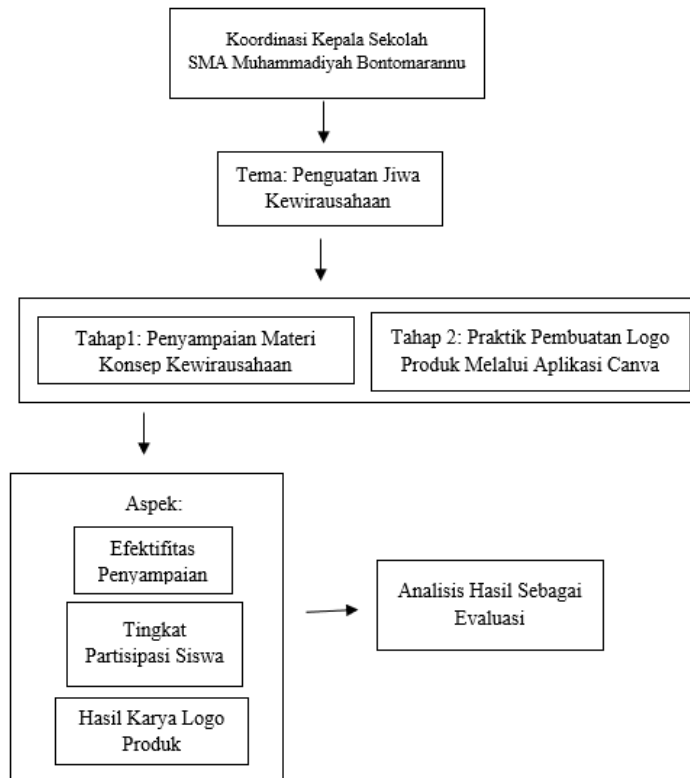
Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan logo menggunakan Canva melalui perangkat telepon pintar siswa. Penggunaan Canva dipilih karena aplikasi ini telah terbukti meningkatkan kemampuan visual branding pemula melalui kemudahan akses serta kelengkapan fitur desain digital (Canva Learning Report, 2021). Menurut Suryani & Agustin (2020), penggunaan *digital design tools* dalam pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta literasi digital

peserta didik. Lebih jauh, McIntyre (2019) menekankan bahwa penguasaan *visual identity* merupakan aspek penting dalam membangun *entrepreneurial branding*, terutama bagi wirausaha pemula.

Seluruh tahapan kegiatan dilaksanakan dengan pendampingan intensif oleh tim dosen PkM untuk memastikan bahwa setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Pendampingan ini berdasarkan prinsip *guided learning* sebagaimana dikemukakan oleh Kirschner, Sweller, & Clark (2017), yang menyatakan bahwa bimbingan terstruktur sangat penting dalam pembelajaran keterampilan baru, terutama yang berbasis teknologi. Selama sesi praktik, siswa didorong untuk merancang logo produk yang relevan dengan minat wirausaha mereka, sehingga proses belajar memiliki konteks nyata (*authentic learning*), sesuai dengan pandangan Herrington & Parker (2017).

Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap kegiatan, termasuk saat penyampaian materi dan saat praktik pembuatan logo. Evaluasi ini bertujuan menilai tingkat pemahaman, partisipasi, serta kemampuan siswa dalam menerapkan konsep branding ke dalam desain logo. Pendekatan evaluasi formatif ini sejalan dengan pendapat Wiliam (2018) yang menegaskan bahwa evaluasi berkelanjutan membantu meningkatkan hasil belajar melalui umpan balik yang cepat, relevan, dan dapat ditindaklanjuti.

Kegiatan PkM ini ditutup dengan evaluasi sumatif untuk mengukur peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewirausahaan siswa melalui wawancara, penilaian hasil karya, dan observasi langsung terhadap proses pembuatan logo. Kualitas desain logo yang dihasilkan dijadikan indikator kreativitas dan kemampuan berpikir divergen siswa, sebagaimana dijelaskan dalam teori *creative problem solving* oleh Treffinger & Isaksen (2019). Hasil evaluasi ini juga digunakan sebagai dasar pemberian umpan balik (feedback) bagi pihak sekolah dan tim pelaksana PkM, bertujuan memperbaiki pelaksanaan kegiatan serupa pada masa mendatang agar lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih optimal bagi pengembangan kompetensi kewirausahaan peserta didik.



Gambar 1. Alur tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, bukan data mentah, serta bukan dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjdul, dan seterusnya.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada tanggal 4 November 2025 di SMA Muhammadiyah Bontomarannu dengan melibatkan 19 siswa dari kelas X, XI, dan XII. Seluruh peserta mengikuti kegiatan mulai dari sesi materi hingga praktik desain logo yang difasilitasi oleh tim dosen PkM. Pelaksanaan kegiatan berjalan kondusif dengan dukungan penuh dari pihak sekolah serta guru pendamping, yang turut memastikan kelancaran proses pembelajaran.

DAFTAR ABSENSI
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SMA MUHAMMADIYAH GOWA
NOVEMBER 2025

NO.	NAMA PESERTA	TTD
1.	Siti Aisyah Nur Wanihman	1.
2.	Fika	2.
3.	Nurul Athira Saana	3.
4.	Nur Waddah	4.
5.	Shalsabila Rahmadani	5.
6.	MUH REZA ALBAR	6.
7.	Muh. Reho Jibrin Amra	7.
8.	MUHAMMAD SABRI ABILAH	8.
9.	Sabil Kurnawan Grantur	9.
10.	Syahrul Ramathan	10.
11.	Muhammad Nabii	11.
12.	Asdu	12.
13.	MUH. ARJUN	13.
14.	RADIT	14.
15.	Siti Nurhasanah	15.
16.	Wahyuni	16.
17.	Nurwindasari	17.
18.	Faedahuliyani Kadir	18.
19.	Fitri	19.
20.		20.
21.		21.
22.		22.

Gambar 2. Absensi Peserta.

Pada tahap awal kegiatan, siswa diberikan pemaparan materi kewirausahaan, yang mencakup konsep dasar kewirausahaan, karakteristik wirausahawan, nilai-nilai kewirausahaan dalam Islam, peluang bisnis pada platform digital, serta pentingnya strategi branding bagi pelaku usaha pemula. Penyampaian materi dilakukan melalui media presentasi visual (PowerPoint) serta video edukatif dari YouTube yang memperlihatkan kisah tokoh-tokoh wirausaha Muslim yang sukses di berbagai bidang. Penggunaan media audiovisual ini terbukti meningkatkan atensi siswa serta memperkuat pemahaman mereka tentang contoh nyata praktik kewirausahaan. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Mayer (2021) mengenai efektivitas *multimedia learning* dalam meningkatkan retensi dan pemahaman konsep abstrak.



Gambar 3. Penjelasan Konsep Dasar Kewirausahaan.

Siswa tampak antusias dalam mengikuti sesi materi, yang ditunjukkan melalui keaktifan mereka dalam berdiskusi dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh pemateri. Selain memberikan pemahaman konseptual, sesi ini juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun entrepreneurial mindset, yaitu pola pikir berorientasi nilai, kreativitas, inovasi, serta keberanian mengambil risiko sebagaimana ditekankan oleh Lackeus (2019). Dengan demikian, materi yang diberikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif dalam membentuk sikap wirausaha pada siswa.

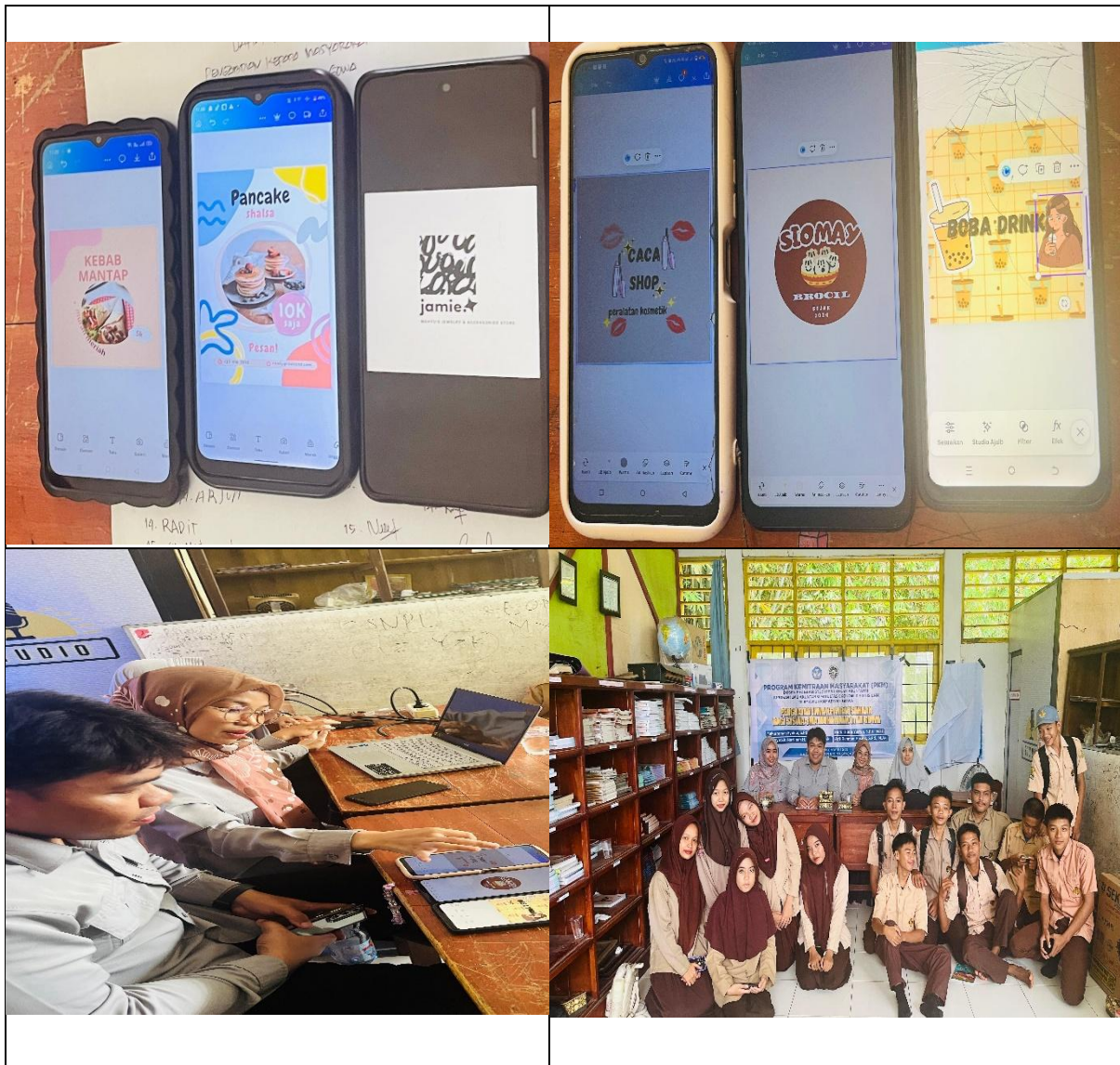
Setelah memahami konsep dasar kewirausahaan dan branding, kegiatan dilanjutkan ke tahap praktik pembuatan logo produk menggunakan aplikasi Canva melalui perangkat telepon pintar siswa. Seluruh peserta diarahkan untuk mengunduh aplikasi Canva melalui Play Store, kemudian mengikuti instruksi yang diberikan oleh tim dosen PkM. Pada sesi ini, setiap siswa dituntun untuk menciptakan logo produk sesuai gagasan bisnis yang mereka pilih. Proses belajar ini menghadirkan pengalaman langsung yang relevan bagi siswa, sejalan dengan prinsip *experiential learning* Kolb (2017) yang menekankan bahwa kompetensi akan berkembang melalui praktik nyata.

Keterlibatan siswa pada tahap ini sangat tinggi. Mereka tampak antusias mencoba berbagai fitur desain seperti pemilihan ikon, jenis huruf, tata letak, dan kombinasi warna. Pendampingan dilakukan secara langsung oleh tim PkM untuk memastikan setiap siswa dapat menyelesaikan desain dengan baik. Sebagian siswa bahkan mampu menghasilkan desain logo yang unik dan menarik dalam waktu relatif singkat, menunjukkan kemampuan adaptasi digital dan kreativitas yang baik. Hal ini memperkuat pandangan Suryani & Agustin (2020) bahwa penggunaan aplikasi desain digital mampu meningkatkan literasi visual dan kreativitas siswa.



Gambar 4. Proses Pembuatan Logo Produk Melalui Aplikasi Canva.

Selama kurang lebih satu jam sesi praktik, siswa terlibat aktif mulai dari tahap menentukan ide produk, merancang konsep visual, hingga menghasilkan sebuah logo yang memiliki nilai estetika sekaligus identitas produk. Proses ini juga melatih kemampuan pemecahan masalah, perencanaan kerja, dan komunikasi visual, sehingga memberikan dampak langsung terhadap penguatan kompetensi kewirausahaan siswa.



Gambar 5. Hasil Pembuatan Logo Produk oleh Siswa.

Setelah desain logo selesai, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya secara singkat. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan komunikasi, keberanian tampil di depan umum, serta kemampuan menyampaikan ide kreatif secara sistematis. Tim PkM kemudian memberikan umpan balik konstruktif mengenai kejelasan konsep branding,

kesesuaian elemen visual, serta kekuatan pesan dari logo yang dibuat. Umpan balik ini menjadi bagian dari evaluasi formatif untuk memperbaiki proses belajar dan meningkatkan kualitas karya siswa.

Kegiatan diakhiri dengan sesi evaluasi bersama pihak sekolah untuk menilai efektivitas metode, relevansi materi, serta tingkat keterlibatan siswa. Guru pendamping menyampaikan apresiasi serta respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan, menyatakan bahwa program ini memberi dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang kewirausahaan dan kreativitas desain. Selain itu, sekolah menilai bahwa kegiatan ini mampu menumbuhkan karakter wirausaha yang kuat, khususnya dalam aspek inovasi dan kemandirian.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pola pikir kewirausahaan siswa melalui pembelajaran teori dan praktik yang terintegrasi.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Bontomarannu dengan melibatkan 19 siswa telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Penyampaian materi konsep kewirausahaan melalui presentasi visual dan media audiovisual berhasil meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap nilai-nilai kewirausahaan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam berdiskusi dan kemampuan mereka memahami konsep dasar seperti karakter wirausahawan, peluang digital, serta pentingnya branding bagi usaha pemula.

Tahap praktik pembuatan logo menggunakan Canva memberikan pengalaman belajar langsung yang memperkuat pemahaman siswa tentang branding. Siswa mampu menerapkan prinsip desain secara mandiri melalui penggunaan fitur Canva di telepon pintar mereka. Proses ini sejalan dengan pendekatan *experiential learning*, yang menekankan bahwa keterampilan berkembang melalui praktik nyata. Sebagian besar siswa berhasil menghasilkan desain logo yang kreatif dan relevan dengan ide bisnis yang mereka pilih.

Kegiatan ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, literasi digital, serta kemampuan mempresentasikan ide produk. Umpan balik dari guru pendamping dan pihak sekolah menunjukkan bahwa program ini sangat bermanfaat dalam menumbuhkan mindset kewirausahaan, sekaligus memperkuat karakter inovatif dan mandiri pada siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara optimal, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan wawasan, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa dalam bidang kewirausahaan dan desain branding.

Program ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan peserta yang lebih luas serta pendampingan lanjutan untuk memperkuat kemampuan wirausaha siswa di masa depan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan kewirausahaan yang meliputi penyampaian konsep dasar kewirausahaan serta praktik pembuatan logo menggunakan aplikasi Canva, ditemukan bahwa peserta mampu menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan secara signifikan. Antusiasme siswa SMA Muhammadiyah Bontomarannu, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka menghasilkan desain logo secara mandiri melalui perangkat gawai, menjadi dasar bahwa program ini memberikan dampak positif terhadap literasi digital dan kreativitas mereka. Oleh karena itu, diperlukan sejumlah saran dan penjabaran implikasi untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan program serupa di masa mendatang, sehingga manfaat yang dihasilkan dapat menjadi lebih optimal dan berkelanjutan. Perlu dilakukan pendampingan lanjutan untuk mengembangkan ide bisnis siswa, khususnya pada aspek perencanaan usaha, pemasaran digital, dan strategi branding yang lebih lengkap.

Sekolah dapat mengintegrasikan pelatihan desain digital seperti Canva ke dalam ekstrakurikuler atau mata pelajaran prakarya untuk memperkuat keterampilan visual siswa, menambah durasi sesi praktik agar siswa memiliki waktu yang lebih cukup untuk mengeksplorasi fitur desain dan memperbaiki logo yang dibuat, melibatkan lebih banyak guru pendamping atau mahasiswa agar proses mentoring lebih efektif, terutama saat siswa mengalami kesulitan teknis, mengadakan kegiatan lanjutan berupa lomba desain logo atau pameran karya siswa untuk meningkatkan motivasi dan memberi ruang apresiasi terhadap kreativitas siswa,

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, M. (2020). Islamic entrepreneurship values in modern business education. *Journal of Islamic Economics*, 12(3), 145-158.
- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Frequently asked questions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 314-324. <https://doi.org/10.1002/hbe2.195>
- Akmalia, N., Santoso, R., & Lestari, D. (2023). Penguatan pendidikan karakter dalam membentuk kreativitas dan inovasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45-57.
- Canva Learning Report. (2021). Digital creativity and visual learning for students. Canva Press.
- Canva Learning Team. (2021). Digital creativity and visual communication for students: Global education report. Canva Press.
- Herrington, J., & Parker, J. (2017). Authentic learning principles in digital environments. *Journal of Learning Design*, 10(2), 1-15.

- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2017). Why minimal guidance during instruction does not work. *Educational Psychologist*, 52(2), 121-138.
- Kolb, D. A. (2017). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lackéus, M. (2019). *Entrepreneurship in education: What, why, when, how*. OECD Education Working Papers, 1-35.
- Maknuni, J. (2021). Penguatan jiwa kewirausahaan melalui kreativitas dan keberanian mengambil risiko. *Jurnal Ekonomi & Kewirausahaan*, 15(2), 112-121. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.392>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- McIntyre, J. (2019). Brand identity for young entrepreneurs: Visual communication strategies in early-stage business. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(4), 1-10.
- Neck, H. M., & Greene, P. G. (2017). Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*, 55(1), 55-75. <https://doi.org/10.1111/j.1540-627X.2010.00314.x>
- Neck, H. M., Greene, P. G., & Brush, C. (2019). Teaching entrepreneurship: A practice-based approach. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(4), 1-12.
- Rae, D. (2017). Developing entrepreneurial mindsets in young people: A necessary skill for the 21st century. *Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 18(2), 99-110.
- Rahman, N., Abdullah, A., & Syahputra, H. (2021). Implementing digital design platforms to enhance students' creative literacy. *Journal of Educational Technology Development*, 6(2), 55-67.
- Rakib, M., Suparman, & Rahmawati, N. (2022). Minat berwirausaha sebagai prediktor perilaku kewirausahaan siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 12-25.
- Suryani, I., & Agustin, M. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas desain grafis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 255-264.
- Suryani, N., & Agustin, M. (2020). Digital tools for enhancing creativity among students. *Indonesian Journal of Digital Education*, 4(1), 23-33.
- Treffinger, D. J., & Isaksen, S. G. (2019). Creative problem solving: Developments in creativity research. *Creativity Research Journal*, 31(2), 180-195.
- Wiliam, D. (2018). *Embedded formative assessment* (2nd ed.). Learning Sciences International.
- Wiranata, R. (2016). Tantangan pengembangan kewirausahaan di lembaga pendidikan. *Jurnal Pengembangan SDM*, 4(2), 77-88.