



Pembelajaran Ekonomi Kreatif melalui Penguatan Keterampilan Digital dan Produksi Kerajinan Siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga

Maria Magdalena Arnoldin Kean, Agustina Maharani Sipa Hera, Mudmainna*

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia

DOI: 10.32764/9wn8gm24

Article History:

Received: 29 April 2026

Revised: 1 Juli 2026

Accepted: 7 Juli 2026

Keywords:

Creative Economy; Canva; Youtube Channel; Learning Media; Entrepreneurship

*Correspondence Address:

innasumitro@gmail.com

Abstract:

The development of digital technology in the current era requires students to have creativity, digital literacy, and skills that can support the development of the creative economy. However, the low ability of students to utilize digital media and limited skills in producing creative products are problems that need attention. The Student Creativity Program (PKM) activities aim to improve students' knowledge, skills, and creativity through Canva-based learning media training, the use of YouTube Channel as a promotional medium, and the making of rosary bracelets from beads and rope as creative economy products. The method of implementing activities uses a direct practice approach which includes the planning, preparation, implementation, and evaluation stages. The activity was carried out at SMA Negeri 1 Tanjung Bunga involving 85 students in grades X and XI and supported by 15 students of the Economics Education Study Program of the Larantuka Institute of Teacher Training and Technology. The results of the program indicated that participants showed a high level of enthusiasm and improved their abilities in utilizing digital technology and producing creative economic products. Based on the pre-test and post-test evaluation, there was an increase in participants' average understanding of Canva utilization, YouTube Channel management, and creative economy concepts. Furthermore, most participants were able to design learning and promotional media using Canva, create and manage content on YouTube Channels, and produce rosary bracelets with both aesthetic and economic value. The program not only enhanced students' digital skills and creativity but also fostered entrepreneurial attitudes as preparation for participating in the technology-driven creative economy.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini menuntut peserta didik untuk memiliki kreativitas, literasi digital, serta keterampilan yang dapat mendukung pengembangan ekonomi kreatif. Namun, masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media digital serta terbatasnya

keterampilan dalam menghasilkan produk kreatif menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian. Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta didik melalui pelatihan media pembelajaran berbasis Canva, pemanfaatan YouTube Channel sebagai media promosi, serta pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali sebagai produk ekonomi kreatif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan praktik langsung yang meliputi tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga dengan melibatkan 85 siswa kelas X dan XI serta didukung oleh 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi dan mengalami peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital dan menghasilkan produk ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pretest dan posttest, terjadi peningkatan rata-rata pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva, pengelolaan YouTube Channel, dan konsep ekonomi kreatif. Selain itu, sebagian besar peserta mampu mendesain media pembelajaran dan promosi menggunakan Canva, membuat serta mengelola konten pada YouTube Channel, dan menghasilkan produk kerajinan berupa gelang rosario yang memiliki nilai estetika dan nilai ekonomi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas peserta didik, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan digitalisasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial budaya. Transformasi digital yang semakin pesat menuntut masyarakat untuk memiliki kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus mengembangkan kreativitas sebagai modal utama dalam menghadapi persaingan global. Dalam kondisi tersebut, konsep ekonomi kreatif menjadi salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab tantangan zaman karena menempatkan ide, inovasi, keterampilan, dan kreativitas manusia sebagai sumber daya utama dalam menciptakan nilai tambah ekonomi (Misrah, 2023; Yusniar et al., 2024).

Menurut Rohmah et al (2025), ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang berlandaskan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu yang memiliki potensi untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan

pekerjaan melalui pemanfaatan kekayaan intelektual. Konsep ini menegaskan bahwa sumber daya manusia yang kreatif merupakan aset yang lebih bernilai dibandingkan dengan ketergantungan terhadap sumber daya alam semata.

Di Indonesia, ekonomi kreatif telah menjadi salah satu sektor prioritas pembangunan nasional karena memiliki kontribusi yang besar terhadap pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja. Pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terus mendorong pengembangan ekonomi kreatif berbasis sumber daya manusia yang inovatif, produktif, dan mampu memanfaatkan teknologi digital. Namun demikian, pengembangan ekonomi kreatif tidak dapat berjalan secara optimal apabila masyarakat belum memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang memadai dalam mengelola kreativitas menjadi produk yang bernilai ekonomi (Arifin et al., 2025; Sholihah et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan berbagai program pemberdayaan yang dapat meningkatkan kapasitas masyarakat, khususnya generasi muda, agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan peluang ekonomi kreatif secara maksimal.

Lebih lanjut, Rahmah & Syafira (2026) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk membantu peserta memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik maupun masyarakat dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan interaktif.

Pada era digital saat ini, kemampuan dalam membuat media pembelajaran menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut Islamia (2026), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Namun pada kenyataannya, masih banyak masyarakat maupun peserta didik yang belum memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi,

poster, infografis, video pembelajaran, modul, dan berbagai media visual lainnya secara mudah dan praktis. Penggunaan Canva tidak hanya membantu meningkatkan kualitas media pembelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan desain dan kreativitas pengguna (Malaikosa, 2021; Pramawati et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva menjadi penting untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan kreatif peserta sehingga mereka mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Selain kemampuan membuat media pembelajaran, keterampilan promosi digital juga menjadi kebutuhan penting dalam pengembangan ekonomi kreatif. Perkembangan internet telah mengubah pola komunikasi dan pemasaran masyarakat. Saat ini, promosi tidak lagi terbatas pada media cetak atau pemasaran secara langsung, tetapi telah berkembang melalui berbagai platform digital yang dapat menjangkau audiens lebih luas. Menurut Siahaan et al (2025), pemasaran digital merupakan penggunaan teknologi digital untuk menciptakan, mengomunikasikan, dan menyampaikan nilai kepada konsumen secara efektif dan efisien. Kemampuan dalam membuat media promosi digital menjadi sangat penting karena dapat membantu meningkatkan daya tarik produk sekaligus memperluas jangkauan pemasaran.

Selain keterampilan digital, pengembangan ekonomi kreatif juga dapat dilakukan melalui kegiatan produksi kerajinan tangan yang memiliki nilai seni dan nilai jual. Kerajinan tangan merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan karena memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan ketekunan individu dalam menghasilkan produk yang unik. Salah satu produk kerajinan yang mudah dibuat, memiliki nilai religius, dan berpotensi memiliki nilai ekonomi adalah gelang rosario yang dibuat dari manik-manik dan tali (Rasyidin et al., 2026; Tanjung et al., 2025).

Pembuatan gelang rosario tidak hanya melatih keterampilan motorik halus dan kreativitas peserta, tetapi juga dapat menjadi produk ekonomi kreatif yang memiliki peluang pasar. Gelang rosario dapat digunakan sebagai perlengkapan ibadah, aksesori religius, souvenir kegiatan keagamaan, maupun produk kerajinan yang dapat dipasarkan secara langsung maupun melalui media digital. Menurut Setiawati et al (2025), pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu memperoleh pengalaman secara langsung melalui praktik nyata. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan gelang rosario menjadi sarana yang tepat untuk mengembangkan keterampilan praktis sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta.

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada 85 siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, ditemukan bahwa 68% siswa belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital secara mandiri, 72% siswa belum memahami pemanfaatan Canva dan YouTube Channel sebagai sarana promosi digital, serta 76% siswa belum memiliki keterampilan mengembangkan produk kerajinan yang berpotensi menjadi produk ekonomi kreatif bernilai jual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal dan belum diarahkan pada kegiatan yang produktif serta bernilai ekonomi.

Kebaruan program ini terletak pada integrasi pelatihan literasi digital dan keterampilan ekonomi kreatif dalam satu rangkaian kegiatan. Program tidak hanya memberikan pelatihan desain digital menggunakan Canva dan pemanfaatan YouTube Channel sebagai media promosi, tetapi juga mengombinasikannya dengan praktik pembuatan gelang rosario sebagai produk ekonomi kreatif yang dapat dipasarkan. Integrasi antara keterampilan digital, promosi berbasis media sosial, dan produksi kerajinan lokal ini menjadi pendekatan yang berbeda dari program-program sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan keterampilan digital atau keterampilan kerajinan secara terpisah (Suarjana et al., 2026; Yovita et al., 2026).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu program pemberdayaan yang mampu mengintegrasikan keterampilan digital dengan keterampilan produksi kreatif dalam satu rangkaian kegiatan yang sistematis dan berkelanjutan. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan kapasitas peserta melalui tiga kegiatan utama, yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, pelatihan pembuatan media promosi dan pengelolaan YouTube Channel, serta pelatihan pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali. Ketiga kegiatan tersebut saling mendukung dalam membentuk kemampuan peserta mulai dari proses penciptaan ide, pembuatan produk, pengemasan informasi, hingga promosi produk melalui media digital.

Melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, peserta akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain berbagai media edukatif yang menarik dan interaktif. Selanjutnya, melalui pelatihan media promosi dan pengelolaan YouTube Channel, peserta akan dibekali kemampuan dalam membuat konten promosi, mengelola kanal digital, serta memanfaatkan teknologi informasi untuk memperluas jangkauan

pemasaran. Adapun melalui pelatihan pembuatan gelang rosario, peserta akan mendapatkan pengalaman langsung dalam menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai estetika, nilai religius, dan nilai ekonomi.

Dengan terlaksananya program ini, diharapkan peserta mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, keterampilan desain, kemampuan promosi, serta keterampilan produksi kerajinan tangan yang dapat dikembangkan menjadi peluang usaha. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan, meningkatkan produktivitas masyarakat, serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi dan kearifan lokal. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, mandiri, dan berdaya saing sehingga dapat memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan ekonomi dan kesejahteraan Masyarakat.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) dengan desain kegiatan berupa pelatihan, pendampingan, praktik, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Tahap persiapan mencakup koordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, finalisasi kerja sama, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan sarana, prasarana, dan bahan yang diperlukan. Tahap pelaksanaan diawali dengan sambutan dari guru pendamping mata pelajaran ekonomi, dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dan media promosi digital serta pemanfaatan YouTube Channel sebagai sarana promosi dan publikasi konten kreatif. Selanjutnya peserta mengikuti praktik mendesain media promosi usaha menggunakan Canva, membuat dan mengedit video promosi dalam kelompok, kemudian mengunggah hasilnya ke YouTube Channel dan media sosial masing-masing. Kegiatan juga dilengkapi dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali sebagai produk ekonomi kreatif.

Evaluasi program dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta mengenai literasi digital dan ekonomi kreatif. Selain itu, digunakan lembar observasi keterampilan untuk menilai kemampuan peserta dalam mendesain media promosi menggunakan Canva, membuat konten video, mengelola YouTube Channel, serta menghasilkan produk gelang rosario. Angket respons peserta juga digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan manfaat program.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi: (1) peningkatan skor rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test*; (2) minimal 80% peserta mampu menghasilkan desain promosi menggunakan Canva; (3) minimal 80% peserta mampu membuat dan mengunggah video pada YouTube Channel; (4) minimal 80% peserta mampu menghasilkan gelang rosario yang layak dipasarkan; dan (5) peserta menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan program.

Data kuantitatif dari *pre-test*, *post-test*, dan angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan keterampilan dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, Desa Waiklibang, Kecamatan Larantuka, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur sesuai dengan kesepakatan bersama oleh pihak dosen dan mahasiswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adanya kehadiran peserta didik sebagai mitra kegiatan menjadi faktor penting dalam terlaksananya program kegiatan ini. Peserta didik di bawah naungan guru di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga memiliki potensi besar dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran dan media promosi berbasis canva, dan youtube channel serta pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali.

Berdasarkan hasil kegiatan, peserta didik memberikan respon yang baik dan menunjukkan antusias yang tinggi sepanjang kegiatan dari pemaparan materi sampai pada latihan pengembangan berbasis canva dan youtube channel serta pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali. Kegiatan ini diikuti oleh 85 siswa di mana dibagi menjadi 2 kelas serta 15 mahasiswa dari program studi pendidikan ekonomi yang turut membantu melaksanakan kegiatan tersebut. Sebagian besar peserta didik sebelumnya belum memiliki kemampuan dan keterampilan dalam pembuatan gelang dari manik-manik, pelatihan pengembangan media berbasis canva dan youtube channel seperti mendesain produk, iklan, logo, cara buat akun youtube baru dan cara unggah video baru, materi presentasi dalam bentuk ppt dan masih banyak lagi. Mereka hanya terbiasa mengaplikasikan canva untuk hal tertentu saja tanpa berpikir untuk menjadikan sebuah peluang yang bisa dikembangkan. Melalui pelatihan ini, bukan hanya menambah wawasan para peserta didik tentang media pembelajaran dan media promosi tetapi juga dapat melatih keterampilan serta pelatihan pengembangan dalam mengaplikasikan canva.

Respon positif para peserta didik tercermin dari semangat dan keterlibatan aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Mereka tidak hanya mendengarkan pemaparan materi, tetapi juga ikut serta dalam setiap tahapan pelatihan pengembangan dalam mendesain suatu produk untuk dipromosikan, serta melatih pembuatan gelang dari manik-manik. Para mahasiswa yang dilibatkan juga memberikan kontribusi besar, baik dalam membantu teknis kegiatan maupun memberikan pendampingan edukatif kepada siswa-siswi dalam kegiatan berlangsung. Dengan terlaksananya kegiatan ini tidak hanya menghasilkan keterampilan baru, wawasan yang luas tetapi juga memperkuat hubungan kemitraan kampus dengan Kepala sekolah dan guru pamong (guru mata pelajaran ekonomi) serta para siswa-siswi di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga. Berikut adalah dokumentasi hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga:

1. Pengenalan Media Pembelajaran dan media promosi berbasis canva serta mengaplikasikan canva.

Mahasiswa menjelaskan mulai dari pengertian, jenis, contoh dan manfaat, kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran dan media promosi tersebut, serta pelatihan mengaplikasikan canva dengan membuat logo jualan kripik pisang.

2. Pengenalan Media Promosi dan media pembelajaran dari aplikasi youtube channel

Mahasiswa menjelaskan dari konsep dasar, fungsi serta langkah-langkah dari membuat akun youtube channel baru sampai cara posting video baru di youtube channel.

3. Pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali

Mahasiswa memberikan pelatihan dari memberikan bahan-bahan yang diperlukan, serta langkah-langkah pembuatan gelang.



Gambar 1. Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran, Media Promosi Berbasis Canva, serta Aplikasi Youtube Channel

Hasil Evaluasi Program

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Aspek yang Dinilai	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)	Peningkatan
Pemahaman penggunaan Canva	54,2	86,5	32,3
Pemahaman pengelolaan YouTube Channel	51,8	84,7	32,9
Pemahaman ekonomi kreatif	58,4	88,2	29,8
Rata-rata	54,8	86,5	31,7

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata skor peserta mengalami peningkatan dari hasil *pre-test* ke *post-test* pada aspek penggunaan Canva, pengelolaan YouTube Channel, dan pemahaman ekonomi kreatif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa materi dan praktik yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dan pengembangan ekonomi kreatif.

Hasil Pelatihan Media Pembelajaran dan Media Promosi Berbasis Canva

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam mendesain media pembelajaran maupun media promosi. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta hanya mengenal Canva sebagai aplikasi desain sederhana dan belum memahami pemanfaatannya sebagai sarana pengembangan kreativitas dan promosi produk.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu membuat berbagai desain seperti logo produk, poster promosi, presentasi pembelajaran, serta materi visual lainnya. Melalui praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman dalam merancang desain promosi produk usaha sederhana, seperti logo dan iklan produk keripik pisang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Canva, membuat desain promosi secara mandiri, dan menyusun media presentasi yang lebih menarik. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan desain yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun kewirausahaan.

Hasil Pelatihan Pengelolaan YouTube Channel

Pada kegiatan pelatihan YouTube Channel, peserta memperoleh pengetahuan mengenai konsep dasar media digital, fungsi YouTube sebagai sarana promosi, serta langkah-langkah pembuatan akun dan pengunggahan video. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan tugas

membuat video kreatif yang kemudian diunggah ke kanal YouTube maupun media sosial masing-masing.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami proses pembuatan konten digital, pengeditan video sederhana, serta publikasi video melalui platform digital. Peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan promosi. Keterampilan tersebut menjadi bekal penting dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif yang semakin



Gambar 2. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Gelang Rosario dari Manik-Manik dan Tali

Hasil Pelatihan Pembuatan Gelang Rosario dari Manik-Manik dan Tali

Kegiatan pembuatan gelang rosario dilakukan melalui metode demonstrasi dan praktik langsung. Mahasiswa memberikan penjelasan mengenai bahan yang digunakan, teknik merangkai manik-manik, hingga proses penyelesaian produk. Sebagian besar peserta sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam membuat kerajinan tangan tersebut. Namun, melalui pendampingan yang intensif, peserta mampu menghasilkan gelang rosario yang memiliki nilai estetika dan nilai religius.

Selain meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas, kegiatan ini juga memberikan wawasan kepada peserta mengenai peluang usaha yang dapat dikembangkan dari produk kerajinan tangan. Produk gelang rosario dapat dijadikan sebagai cendera mata, perlengkapan ibadah, maupun produk ekonomi kreatif yang memiliki nilai jual.

Respons dan Partisipasi Peserta

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta melakukan praktik secara langsung. Respon positif peserta menunjukkan bahwa

materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka dan mampu meningkatkan minat dalam mengembangkan kreativitas serta keterampilan berbasis teknologi dan kewirausahaan.



Gambar 3. Foto Bersama Siswa-Siswi di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga

Keberhasilan kegiatan juga didukung oleh kerja sama yang baik antara tim pelaksana, pihak sekolah, guru pendamping, serta para siswa. Kolaborasi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kondusif sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai dengan baik.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam bidang ekonomi kreatif. Peningkatan hasil evaluasi peserta setelah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa pembelajaran yang disertai pengalaman nyata lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Temuan ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh David A. Kolb, yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman sehingga peserta dapat memahami konsep sekaligus mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

Pada aspek literasi digital, pelatihan penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran dan media promosi. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta hanya memanfaatkan Canva untuk kebutuhan sederhana dan belum memahami potensinya sebagai sarana pengembangan kreativitas maupun promosi produk. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu menghasilkan berbagai desain seperti logo, poster, presentasi, dan materi

promosi yang lebih menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa Canva merupakan media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan desain visual sekaligus meningkatkan kreativitas peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta motivasi belajar peserta didik karena menyediakan fitur desain yang mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Pelatihan pengelolaan YouTube Channel juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi digital peserta. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengalaman dalam membuat akun, menyusun konten, melakukan pengeditan video sederhana, hingga mempublikasikan hasil karya melalui platform digital. Kemampuan tersebut menjadi sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 yang menuntut penguasaan teknologi informasi, komunikasi digital, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi. Hasil kegiatan ini mendukung berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa YouTube tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan promosi yang efektif. Melalui produksi konten digital, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, dan literasi media yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan ekonomi digital.

Selain penguatan literasi digital, kegiatan pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai guna, nilai estetika, dan nilai ekonomi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif tidak selalu bergantung pada teknologi tinggi, tetapi juga dapat dikembangkan melalui pemanfaatan keterampilan sederhana yang dipadukan dengan kreativitas dan inovasi. Produk gelang rosario yang dihasilkan peserta berpotensi dikembangkan sebagai produk kerajinan lokal yang memiliki peluang pemasaran di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Temuan ini sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat yang menunjukkan bahwa pelatihan kerajinan tangan mampu meningkatkan keterampilan produktif, kreativitas, serta jiwa kewirausahaan peserta.

Keunggulan program ini dibandingkan kegiatan sejenis terletak pada integrasi antara keterampilan digital dan keterampilan produksi. Pada banyak program sebelumnya, pelatihan Canva, YouTube, maupun kerajinan tangan umumnya dilaksanakan secara terpisah. Dalam program ini, peserta tidak hanya dilatih untuk menghasilkan produk kreatif berupa gelang rosario, tetapi juga

dibekali kemampuan mendesain media promosi menggunakan Canva dan mempublikasikan produk melalui YouTube Channel. Integrasi tersebut memberikan pengalaman yang lebih komprehensif karena peserta memahami seluruh proses, mulai dari produksi hingga promosi produk secara digital.

Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif dan transformasi digital. Keterlibatan aktif peserta pada setiap tahapan pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis praktik mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan kreativitas, kemandirian, kepercayaan diri, serta jiwa kewirausahaan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan ekonomi kreatif di masa depan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Pembelajaran Ekonomi Kreatif di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga” telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan pemanfaatan YouTube Channel sebagai media promosi serta media pembelajaran, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kreativitas, pembelajaran, dan kegiatan kewirausahaan.

Selain itu, kegiatan praktik pembuatan gelang rosario dari manik-manik dan tali memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis dan kreativitas siswa, tetapi juga menumbuhkan jiwa kewirausahaan, inovasi, serta pemahaman tentang peluang usaha berbasis ekonomi kreatif.

Secara keseluruhan, program PKM ini berhasil meningkatkan wawasan dan kompetensi peserta dalam bidang ekonomi kreatif melalui penguatan literasi digital dan pengembangan produk kreatif sederhana. Implikasi dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesiapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana promosi, pembelajaran, dan pengembangan usaha kreatif yang dapat mendukung kemandirian ekonomi di masa depan.

Untuk menjamin keberlanjutan program, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pelatihan Canva, pengelolaan YouTube Channel, dan pengembangan produk kerajinan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau proyek

kewirausahaan sekolah. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan melalui kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi guna membantu peserta mengembangkan produk, memperluas pemasaran digital, serta membangun unit usaha siswa berbasis ekonomi kreatif. Dengan demikian, manfaat program tidak berhenti pada saat kegiatan berlangsung, tetapi dapat terus berkembang dan memberikan dampak jangka panjang bagi peserta didik maupun lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R., Febriansyah, A., Wahyuningtyas, N., Prayoga, L., Zahro, S., Trisanti, F. D., Amin, M. R., Sya'bana, L. N., Salman, A. R., & Nagari, B. I. S. A. (2025). Merajut kreativitas untuk meningkatkan keterampilan dan ekonomi keluarga. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), 243–250.
- Islamia, N. (2026). Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Mendukung Ekonomi Kreatif. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(1), 1–7.
- Malaikosa, Y. M. L. (2021). Penguatan life skills peserta didik dengan pendekatan ekonomi kreatif. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 300–312.
- Misrah, M. (2023). Potensi Pengembangan Kaum Milenial Melalui Ekonomi Kreatif Dengan Penguatan Kewirausahaan Pada Smas Batara Kabupaten Gowa. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(8), 890–898.
- Pramawati, I. D. A. A. T., Pande, N. K. N. N., Iskandar, A. P. S., Supartha, I. K. D. G., & Wulantari, N. P. A. S. (2025). Edukasi Ekonomi Kreatif Berbasis Lokal Budaya untuk Meningkatkan kreatifitas dan inovasi Pada SD Negeri 7 Kesiman Denpasar. *KOMET: Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(3), 133–143.
- Rahmah, M., & Syafira, S. (2026). Penguatan Peran Guru Ekonomi Melalui Kolaborasi Strategis dalam Meningkatkan Literasi Ekonomi Kreatif Era Society 5.0 bagi Generasi Muda di Aceh Utara dan Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 5(1), 49–58.
- Rasyidin, M., Indriani, J. D., Mubarak, H., & Sridewi, N. (2026). Penguatan Digitalisasi UMKM melalui Implementasi Sistem Informasi dan Pendampingan Digital Marketing Berbasis Ekonomi Kreatif. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 5(1), 109–122.
- Rohmah, M., Ismail, K., Masitoh, F. N., Abror, D., & Azmiyati, A. (2025). Ekonomi Kreatif Digital dan Kemandirian Ekonomi Lokal: Perspektif Intersektor Pendidikan Ekonomi dan Industri 4.0. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 9(1), 105–116.
- Setiawati, S., Azis, K. R. T. N., SE, S. H., Dewanto, I. J., MM, M. P., Wulandari, S. H., Kn, M. M. M., Choerul Fakhri, S. M., Prasetyo, D. B., & Lubis, A. L. P.

(2025). *Kewirausahaan Kreatif Di Era Digital Berbasis Produk Lokal Dalam Dunia Pendidikan Di Malaysia*. Dunia Penerbitan buku.

- Sholihah, I., Jailani, H., Muhammad, F., Ali, M., Zain, R., Susilawati, S., Riswanto, A., & Utomo, D. P. (2026). Kelas Craftpreneur: Membekali Generasi Muda dengan Keterampilan Kewirausahaan di Lombok Timur. *Kreasi: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 465–473.
- Siahaan, M. M., Marpaung, R., Sitompul, A., & Sinambela, M. (2025). Penguatan Kompetensi Wirausaha Berbasis Ekonomi Kreatif dan Nilai PPKN pada Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Negeri*, 2(4), 245–255.
- Suarjana, I. M., Utami, A. A. I. D. A., Dharma, I. M. A., Sila, I. N., Listyana, I. G. A. A. P., & Hasanah, U. (2026). Implementasi Program Youth Empowerment pada Desa Sidatapa, Kabupaten Buleleng sebagai Sentra Kerajinan Anyaman Bambu. *WIDYA LAKSANA*, 15(1), 29–37.
- Tanjung, A. S., Siregar, A. K., Ritonga, R. R., Hrp, D. A. R., Hasnah, Y. N., Harahap, R., Hasibuan, A. H., Selasih, D., Harahap, D. S., & Situmorang, C. D. (2025). Dinamika Sosial Ekonomi Pengrajin Tas Handmade Kak Neng Craft Di Jalan Suka Rela Barat Desa Laut Dendang. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(2), 34–47.
- Yovita, Y., Koesanto, S. M. A. A., Sumiyati, S., Rahmaddian, R., Adiwijaya, S., Raysharie, P. I., Suryanatha, I. B., & Purbosari, N. R. (2026). Pemberdayaan Anak Berkebutuhan Khusus melalui Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Kerajinan Purun di SKHN 1 Palangka Raya. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(4), 1042–1048.
- Yusniar, Y., Sari, C. P. M., Heriyana, H., & Yunina, Y. (2024). Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Produksi Kerajinan Tangan Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pengabdian Ekonomi Dan Sosial (JPES)*, 3(2), 1–7.