

## Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti melalui Kreasi Clay dan Digital Marketing Sederhana

Alven Julianto\*, Juniwati, Ridho Nur Apriyadi, Wira Saputra, Nika Gita Rahayu, Lusi Ramadani

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

\*Corresponding Author: [alvenjulianto2323@gmail.com](mailto:alvenjulianto2323@gmail.com)

**Info Artikel**

Diterima: 17/08/2025

Direvisi: 27/08/2025

Disetujui: 15/09/2025

**Abstract.** *The program “Sharpening the Entrepreneurial Spirit of Orphanage Children through Clay Creation and Simple Digital Marketing” is a form of empowerment for children at the Muhammadiyah Tunas Melati Orphanage in Pontianak City in facing social and economic challenges in the digital era. The program aims to instill an entrepreneurial spirit from an early age through a combination of creative skills and the use of digital technology. Using a participatory and hands-on approach (Participatory Learning and Action), 23 orphanage children aged from elementary school to high school were equipped with an understanding of their potential, clay craft-making skills, and digital promotion training using Canva. The activities consist of three main stages: mapping dreams and strengthening self-management, digital literacy education and social media ethics, as well as an introduction to AI, and entrepreneurship training through product creation and promotional design. The results of the activities show a significant increase in self-confidence, creativity, cooperation, and awareness of technology-based business opportunities. The children were able to produce marketable works and understand moral values such as courage, perseverance, and independence. The program was deemed effective in fostering an adaptive and competitive entrepreneurial mindset. It is hoped that this program can be replicated in other social institutions as a model for sustainable community empowerment based on local potential and digital technology.*

**Keywords:** *Social entrepreneurship, Orphans, Digital marketing, Clay creation, Community empowerment, Digital literacy.*

**Abstrak.** Program “Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti melalui Kreasi Clay dan Digital Marketing Sederhana” merupakan bentuk pemberdayaan anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Tunas Melati Kota Pontianak dalam menghadapi tantangan sosial dan ekonomi di era digital. Program ini bertujuan menanamkan semangat kewirausahaan sejak dini melalui kombinasi keterampilan kreatif dan pemanfaatan teknologi digital. Menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (Participatory Learning and Action), sebanyak 23 anak panti usia SD hingga SMA dibekali dengan pemahaman potensi diri, pembuatan kerajinan berbahan clay, serta pelatihan promosi digital melalui Canva. Kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama: pemetaan impian dan penguatan manajemen diri, edukasi literasi digital dan etika bermedia sosial serta pengenalan AI, serta pelatihan kewirausahaan melalui pembuatan produk dan desain promosi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri, kreativitas, kerja sama, serta kesadaran terhadap peluang usaha berbasis teknologi. Anak-anak mampu menghasilkan karya yang bernilai jual dan memahami nilai-nilai moral seperti keberanian, ketekunan, dan kemandirian. Program ini dinilai efektif dalam membentuk pola pikir wirausaha yang adaptif dan kompetitif. Diharapkan program ini dapat direplikasi di lembaga sosial lainnya sebagai model pemberdayaan komunitas berkelanjutan berbasis potensi lokal dan teknologi digital.

**Kata Kunci:** Kewirausahaan sosial, Anak panti, Digital marketing, Kreasi clay, Pemberdayaan komunitas, Literasi digital.

**How to Cite:** Julianto, A., Juniwati, J., Apriyadi, R. N., Saputra, W., Rahayu, N. G., & Ramadani, L. (2025). Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti melalui Kreasi Clay dan Digital Marketing Sederhana. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 531-542. <https://doi.org/10.37478/abdika.v5i3.6407>



Copyright (c) 2025 Alven Julianto, Juniwati, Ridho Nur Apriyadi, Wira Saputra, Nika Gita Rahayu, Lusi Ramadani. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Pada era digital yang semakin maju, keterampilan kewirausahaan tidak dapat lagi dipisahkan dari pemanfaatan teknologi. *Digital marketing* atau pemasaran digital telah menjadi salah satu pilar utama dalam strategi bisnis modern, karena mampu menjangkau pasar yang lebih luas dengan biaya yang relatif rendah. *Digital marketing* merupakan seluruh bentuk usaha pemasaran produk dan layanan yang dilakukan melalui media internet (Nuslih Jamiat 1 & Cahyadi Supyansuri 2, 2020). Manfaat dari *digital marketing* adalah mampu menekan biaya promosi, karena penggunaan media internet sebagai sarana promosi jauh lebih hemat dibandingkan metode tradisional seperti brosur, baliho, maupun iklan di radio dan televisi (Fahdia et al., 2022)

Pengenalan dan pelatihan keterampilan *digital marketing* kepada anak-anak panti memiliki urgensi tinggi sebagai bentuk pembekalan jangka panjang. Pelatihan digital marketing, berpengaruh signifikan terhadap peningkatan *employability* remaja (Kee et al., 2023). Anak-anak perlu memahami bagaimana cara mempromosikan produk secara kreatif, memanfaatkan platform media sosial, dan membuat konten visual yang menarik, seperti desain poster digital. Hal ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan teknis, tetapi juga melatih mereka berpikir strategis, percaya diri dalam mengekspresikan ide, dan mampu bersaing di dunia usaha digital yang semakin kompetitif. Program ini mengintegrasikan pelatihan kewirausahaan dengan penggunaan alat digital sederhana dan aplikatif, misalnya menggunakan platform Canva untuk membuat materi promosi dan simulasi pemasaran produk melalui media sosial seperti Instagram. Pemanfaatan media sosial dan digital marketing terbukti mampu meningkatkan kesuksesan kewirausahaan remaja (Njonge, 2023). Kegiatan ini dirancang agar sesuai dengan minat dan perkembangan kognitif anak-anak, serta bertujuan memperkuat karakter seperti kemandirian, kreativitas, dan daya juang melalui pendekatan yang edukatif dan menyenangkan.

Pendidikan kewirausahaan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia, karena tidak hanya mencakup kemampuan untuk menciptakan dan mengelola usaha, tetapi juga melibatkan penguatan karakter seperti kemandirian, tanggung jawab, kerja keras, kreativitas, dan daya juang. Kewirausahaan merupakan sikap, semangat, dan kapasitas individu dalam menciptakan hal-hal baru yang memiliki nilai serta manfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain (Hastuti & dkk, 2021). Dalam konteks anak panti, penanaman nilai-nilai ini menjadi sangat penting mengingat keterbatasan ekonomi dan sosial yang mereka miliki sejak awal. Pembekalan kewirausahaan sejak dini dapat membantu mereka membentuk pola pikir yang positif dan adaptif terhadap perubahan zaman, serta memberi peluang untuk mengembangkan kemandirian ekonomi di masa depan.

Lebih lanjut, di era digital saat ini, *digital marketing* adalah strategi pemasaran yang memiliki karakteristik terukur, interaktif, serta lebih efisien secara biaya jika dibandingkan dengan metode pemasaran tradisional seperti penggunaan brosur, baliho, dan media cetak lainnya (Erwanda & Doli, 2024). Implementasi *digital marketing* secara nyata mampu meningkatkan efisiensi biaya pemasaran sebesar 42,68% (Didi & Aulia, 2024). Oleh karena itu, program pemberdayaan anak panti perlu menggabungkan pendekatan keterampilan praktis seperti pembuatan kerajinan tangan dengan keterampilan digital seperti desain promosi dan pemasaran *online*. Strategi ini tidak hanya akan melatih kemampuan teknis mereka, tetapi juga memperluas wawasan anak dalam memanfaatkan media digital secara produktif. Kegiatan seperti membuat produk sederhana dari bahan clay serta mendesain poster promosi menggunakan Canva adalah contoh konkret dari pendekatan kewirausahaan kreatif yang kontekstual dan sesuai dengan minat serta tingkat perkembangan kognitif anak-anak.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, diketahui bahwa Panti Asuhan Muhammadiyah Tunas Melati saat ini belum memiliki program pengembangan kewirausahaan yang terstruktur dan berkelanjutan. Anak-anak panti memiliki antusiasme tinggi terhadap kegiatan yang menggabungkan unsur kreativitas, praktik langsung, dan interaksi sosial. Namun, tanpa adanya arahan dan fasilitasi yang tepat, potensi ini

dikhawatirkan tidak berkembang secara optimal. Pengasuh panti menyambut baik adanya intervensi program yang mampu mengasah bakat anak dalam bidang non-akademik, khususnya keterampilan wirausaha dan literasi digital.

Menanggapi kebutuhan tersebut, tim pelaksana Kuliah Kerja Mahasiswa-Pengabdian Kepada Masyarakat (KKM-PKM) dari Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura merancang program “*Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti melalui Kreasi Clay dan Digital Marketing Sederhana*”. Wirausahawan merupakan individu yang memiliki keberanian untuk memanfaatkan berbagai peluang dengan cara memulai dan menjalankan usaha, meskipun menghadapi risiko. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak-anak panti dalam menghasilkan produk kreatif yang bernilai jual, memperkenalkan strategi promosi sederhana berbasis digital, serta melatih kemampuan kerja tim dan komunikasi dalam konteks kewirausahaan. Melalui pendekatan partisipatif dan edukatif, program ini diharapkan dapat menanamkan pola pikir wirausaha, memperkuat kepercayaan diri anak-anak, dan membuka wawasan mereka terhadap peluang usaha yang dapat dikelola secara mandiri di masa depan.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa – Pengabdian kepada Masyarakat (KKM-PKM) ini dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, yaitu pada tanggal 7 hingga 31 Juli 2025, bertempat di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Tunas Melati, Kota Pontianak, yang beralamat di Jalan Kesehatan No. 15, Kelurahan Kota Baru, Kecamatan Pontianak Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh lima mahasiswa Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura, dan didampingi oleh seorang dosen pembimbing. Jumlah peserta kegiatan adalah 23 anak panti, yang terdiri atas anak-anak jenjang SD hingga SMA.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung, khususnya melalui metode *Participatory Learning and Action (PLA)*, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pendekatan ini dirancang agar anak-anak tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga turut berperan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa penerapan *Participatory Learning and Action (PLA)*, dapat menumbuhkan partisipasi aktif (Arbarini et al., 2018). Model kegiatan memadukan penjelasan materi, diskusi interaktif, praktik langsung, dan permainan edukatif. Bahasa yang digunakan selama kegiatan adalah bahasa Indonesia yang komunikatif dan disesuaikan dengan usia peserta. Pendekatan partisipatif seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta kesadaran peserta terhadap materi yang disampaikan.

Tahapan kegiatan terdiri atas tiga bagian utama. Tahap persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan, yang mencakup observasi awal ke lokasi, diskusi dengan pengurus panti, serta penyusunan materi kegiatan dan kebutuhan alat seperti clay, laptop, alat tulis, media permainan, dan konsumsi ringan. Tahap pelaksanaan kegiatan ini mencakup tiga program utama yang saling mendukung. Pertama, dilakukan pengenalan potensi diri dan pembuatan peta impian sebagai langkah awal untuk membantu peserta memahami kekuatan, minat, serta tujuan yang ingin dicapai di masa depan. Kedua, diberikan edukasi digital yang berfokus pada penggunaan media sosial dan kecerdasan buatan (AI) secara bijak, sehingga peserta mampu

memanfaatkan teknologi dengan tepat guna mendukung pengembangan diri dan peluang usaha. Ketiga, peserta diajak untuk berkreasi melalui pembuatan gantungan kunci dari clay serta merancang poster promosi menggunakan Canva, yang tidak hanya melatih keterampilan kreatif, tetapi juga mengasah kemampuan dalam berwirausaha dan memasarkan produk secara digital. Tahap evaluasi dilakukan secara non-formal melalui pengamatan langsung, diskusi akhir sesi, serta dokumentasi berupa foto, video, dan hasil karya peserta. Analisis keberhasilan kegiatan dilakukan secara deskriptif berdasarkan tingkat keterlibatan, antusiasme peserta, serta kualitas produk yang dihasilkan.

## Hasil dan Pembahasan

### ***Dream Mapping & Manajemen Diri Anak Hebat***

Dalam sesi ini, tim menyajikan kisah-kisah inspiratif dari tokoh-tokoh sukses yang berasal dari latar belakang sederhana—beberapa di antaranya pernah tinggal di panti asuhan sebagai anak kecil—dalam sesi utama program KKM-PKM. Cerita-cerita ini dipilih dengan hati-hati karena mengandung nilai-nilai penting, seperti ketekunan dalam menghadapi rintangan, keberanian untuk mengejar impian besar, dan pentingnya manajemen diri yang baik untuk mencapai kesuksesan. Hasil survei di Jakarta Barat membuktikan bahwa manajemen diri sangat berperan penting dalam keberhasilan, meski konsepnya tampak sederhana, penerapannya membutuhkan tekad dan kesungguhan (Apriyanti, 2020). Pada akhir sesi, anak-anak melakukan diskusi reflektif untuk memahami kisah. Tujuan dari diskusi reflektif ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran hidup yang diberikan oleh tokoh yang diceritakan. Praktik ini membantu siswa menghubungkan nilai-nilai ajaran dengan pengalaman pribadi, memperdalam pemahaman serta meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis (Pauzi, 2025). Serta bagaimana nilai-nilai tersebut berhubungan dengan keadaan dan keinginan pribadi mereka.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa semangat dan kepercayaan diri anak-anak sangat positif. Ini ditunjukkan oleh peningkatan semangat mereka untuk menyatakan prinsip mereka secara terbuka, keberanian mereka untuk berbicara di depan umum, dan keterlibatan aktif mereka dalam setiap diskusi yang diadakan. Puncak kegiatan ini adalah pembuatan "*Dream Mapping*" (Gambar 1).

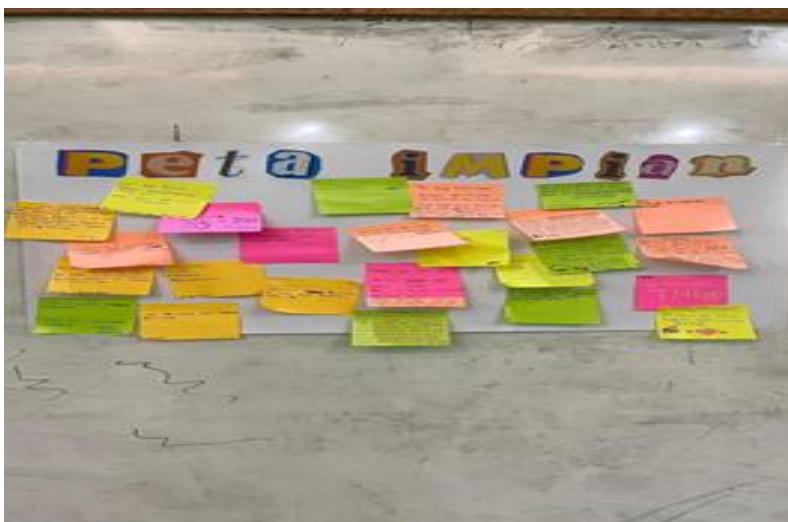


**Gambar 1.** Proses Pembuatan *Dream Mapping*

Proses pembuatan *dream mapping* merupakan upaya untuk mendefinisikan secara rinci gambaran masa depan yang diinginkan anak-anak (PIKUL, 2021). *Dream mapping* juga merupakan media sederhana yang efektif untuk membantu anak-anak menggambarkan cita-cita, tujuan hidup, dan langkah-langkah yang akan ditempuh (Khairunnisa et al., 2019). Melalui kegiatan ini, anak-anak terdorong untuk memiliki arah hidup yang lebih jelas sekaligus mampu mengenal potensi yang dimilikinya.

Foto dan video yang direkam serta kutipan motivasi yang diucapkan oleh anak-anak selama sesi menunjukkan ekspresi yang penuh makna: senyum yang optimis, sorot mata yang bersemangat, dan gestur tubuh yang menunjukkan semangat dan harapan untuk masa depan. Anak-anak menunjukkan keterbukaan, kepercayaan diri, dan keinginan untuk maju secara emosional melalui materi audio dan visual ini.

Sebagian besar anak memberikan respon bahwa aktivitas ini telah membantu mereka memahami kekuatan dan potensi mereka. Mereka mulai menyadari bahwa masa depan yang baik dapat dicapai dengan langkah-langkah kecil yang dimulai sekarang, dipandu dengan keyakinan, kerja keras, dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan semangat tetapi juga mengajarkan pentingnya proses, keberanian untuk bermimpi, dan komitmen untuk membangun masa depan yang lebih baik.



**Gambar 2.** Hasil Pembuatan *Dream Mapping*

### ***Digital Smart Generation: Menjadi Bijak di Era Sosial Media & AI***

Di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Tunas Melati di Kota Pontianak, program "*Digital Smart Generation: Menjadi Bijak di Era Sosial Media dan AI*" telah berlangsung dengan sukses pada hari Senin, 21 Juli 2025. Diikuti oleh 23 anak panti yang berusia dari remaja awal hingga remaja menengah. Program ini dirancang untuk membekali generasi muda dengan pengetahuan dan pemahaman yang relevan untuk menghadapi tantangan dunia digital saat ini. Fokus utama kegiatan ini adalah remaja yang dianggap rentan terhadap efek buruk dari penggunaan teknologi digital yang tidak terkontrol. Melalui pendekatan komunikatif dan kontekstual, kegiatan ini membantu anak-anak panti menjadi pengguna teknologi yang cerdas, bijak, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan hal tersebut, (Nurhayati et al., 2025) menegaskan bahwa etika digital berperan penting dalam menavigasi media sosial secara bertanggung jawab, membangun ekosistem online yang

sehat, serta menjaga keseimbangan antara identitas pribadi dan keharmonisan sosial, dengan praktik bijak seperti memvalidasi informasi sebelum dibagikan, menghormati privasi, mengatur waktu online secara proporsional, serta berhati-hati dalam membagikan data pribadi.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya menjaga etika saat berinteraksi dengan media sosial, memahami akibat dari jejak digital yang ditinggalkan, dan mengenal cara memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membentuk perilaku digital yang sehat dan beradab, sangat penting untuk memahami bagaimana menerapkan etika digital secara optimal. Tujuannya adalah untuk menjaga kenyamanan berinteraksi di dunia digital, menjamin keamanan data pribadi, menjaga integritas informasi, dan mencegah penyebaran konten yang merugikan komunitas dan individu. Menurut (Melisa Arisanty et al., 2024), etika digital yang kuat adalah kunci untuk membuat lingkungan digital yang aman, sehat, dan bertanggung jawab.

Tim KKM-PKM menyampaikan materi secara interaktif selama sesi yang berfokus pada pemahaman tentang manfaat dan kerugian penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini membahas bagaimana unggahan di media sosial dapat memengaruhi masa depan seseorang secara keseluruhan, termasuk kehidupan pribadi, pendidikan, dan kesempatan kerja. Contoh nyata dari bagaimana konten yang baik dapat membawa peluang yang lebih baik, sementara unggahan yang tidak bijak justru dapat menyebabkan akibat yang buruk, seperti kehilangan reputasi atau kehilangan kesempatan. Sebagaimana ditekankan oleh (Hermawan & Gassing, 2023), komentar netizen (baik yang mendukung maupun yang menjelekkan) memiliki pengaruh signifikan terhadap reputasi pengguna media sosial, di mana komentar positif dapat meningkatkan reputasi, sedangkan komentar negatif dapat menurunkannya.



**Gambar 3.** *Penyampaian Materi Etika Bermedia Sosial*

Para peserta diberikan ruang untuk bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan media sosial. Beberapa anak secara terbuka mengisahkan pengalaman mereka dalam menerima komentar negatif (cyberbullying ringan), atau mengunggah konten yang kini mereka sadari kurang pantas atau tidak mencerminkan nilai-nilai positif. Keterbukaan dalam berbagi pengalaman ini menjadi indikasi awal terbangunnya kesadaran reflektif dalam diri anak-anak mengenai pentingnya menjaga perilaku digital

secara bertanggung jawab. Sebagaimana disebutkan dalam penelitian (Rizki & Iskandar, 2025), komentar netizen (baik yang mendukung maupun yang menjelekkan) memiliki pengaruh signifikan terhadap reputasi pengguna media sosial, di mana komentar positif dapat meningkatkan citra sementara komentar negatif justru bisa merusaknya. Selain itu, penelitian (Marsinun et al., 2020) juga menyoroti bahwa perilaku *cyberbullying* sudah menjadi fenomena umum di kalangan remaja Indonesia, di mana kecenderungan menyindir atau mengolok di media sosial dapat menimbulkan dampak psikologis mendalam.

Diskusi berlangsung dengan semangat, dinamis, dan hidup. Anak-anak menunjukkan sangat tertarik dengan topik yang dibahas, seperti yang ditunjukkan oleh banyaknya pertanyaan yang diajukan dan partisipasi aktif dalam menjawab dan menanggapi pendapat teman-temannya. Rasa ingin tahu ini menunjukkan bahwa banyak orang mulai menyadari betapa pentingnya etika digital. Ini juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dalam penyampaian konten dapat membangun ruang belajar yang aman, inklusif, dan bermakna bagi para peserta.



**Gambar 4.** *Penyampaian Materi Artificial Intelligence (AI)*

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman terkait etika bermedia sosial dan mulai menyadari pentingnya menjaga rekam jejak digital. Anak-anak menjadi lebih kritis terhadap apa yang mereka unggah di media sosial dan lebih selektif dalam mengonsumsi informasi. Selain itu, pengenalan terhadap AI memberikan mereka wawasan baru bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara produktif dan tidak semata-mata untuk hiburan. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, serta kutipan dari anak-anak selama diskusi menjadi bukti bahwa program ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran digital dan membentuk pola pikir yang lebih bertanggung jawab dalam menghadapi era teknologi. Hasil serupa juga ditemukan dalam beberapa studi. Misalnya, (Mukaromah et al., 2022) mencatat bahwa 90 % remaja memahami lebih baik etika bermedia sosial setelah sosialisasi interaktif daring. (Gusriyanti & Yanti, n.d.) menunjukkan peningkatan 90,8 % pengetahuan siswa tentang literasi digital dan netiket melalui lokakarya dan simulasi. (Rizki & Iskandar, 2025) menekankan bahwa literasi digital dan empati daring adalah unsur penting dalam menciptakan ruang digital yang aman dan beretika. Sementara itu, (Terttiaavini & Saputra, 2022) melalui pendekatan kuis dan evaluasi menemukan adanya peningkatan

pemahaman terhadap etika digital, seperti pencegahan hoaks, body shaming, dan pelanggaran HKI.



**Gambar 5.** Sesi Foto Pertama

### ***Craft to Crash: Kreasi Clay dan Digitalisasi Produk Gantungan Kunci***

Pada hari Rabu, 23 Juli 2025, di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Tunas Melati di Kota Pontianak, program "*Craft to Crash: Kreasi Clay dan Digitalisasi Produk Gantungan Kunci*" dimulai. Setelah itu, 23 anak panti dibagi ke dalam kelompok kecil dengan 4–5 orang. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan mengajarkan kewirausahaan dasar melalui pembuatan gantungan kunci dari clay dan pelatihan desain promosi digital menggunakan platform Canva. Semangat kewirausahaan dapat membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri, lebih produktif, lebih komunikatif, dan lebih mandiri (Sabrina, 2021). Sumber daya manusia yang inovatif, unggul, dan kreatif membutuhkan kemampuan-kemampuan ini (Salsabila et al., 2024). Semangat kewirausahaan dapat membantu Anda menjadi lebih percaya diri, lebih produktif, lebih komunikatif, dan lebih mandiri. Sumber daya manusia yang inovatif, unggul, dan kreatif membutuhkan kemampuan-kemampuan ini (Purwaningsih & Al Muin, 2021). Setiap kelompok didampingi oleh mentor dari tim KKM-PKM untuk memastikan kelancaran kegiatan serta memberikan bimbingan dalam proses pembuatan produk dan desain visual.

Rangkaian kegiatan dimulai dengan latihan pembuatan gantungan kunci dari clay. Di sini, peserta diberi kebebasan untuk membuat desain apa pun yang mereka inginkan. Keanekaragaman bentuk dan warna dalam hasil karya menunjukkan potensi kreatif yang kuat dari anak-anak panti. Setelah produk dibentuk dan dikeringkan, acara berlanjut dengan sesi pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Aplikasi ini adalah platform desain grafis berbasis web yang sangat mudah digunakan, bahkan oleh pemula, karena menyediakan banyak templat intuitif (Putri et al., 2024). Canva juga terbukti meningkatkan keterampilan teknis, efisiensi, dan kreativitas pengguna melalui fitur-fiturnya (Rodi et al., 2025). Aplikasi ini adalah platform desain grafis berbasis web yang sangat mudah digunakan dan memungkinkan siapa pun untuk membuat berbagai konten visual tanpa memiliki keahlian desain yang mendalam (Ayu Aulia Oktaviani & Vinola Herawaty, 2022).



**Gambar 6.** Pembuatan Gantungan Kunci Dari Clay

Selama sesi ini, anak-anak diberi instruksi untuk membuat poster promosi yang berisi informasi penting seperti nama produk, harga, dan slogan. Mereka juga diminta untuk menggabungkan foto-foto karya mereka ke dalam tampilan visual yang menarik. Agar materi mudah dipahami oleh semua peserta, termasuk mereka yang baru menggunakan aplikasi desain, materi disampaikan secara bertahap dan aplikatif. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak-anak belajar dengan baik, tetapi juga memberi mereka pemahaman tentang peluang ekonomi kreatif berbasis digital di masa depan.

Secara keseluruhan, program “*Craft to Crash*” berhasil memberikan bekal keterampilan kreatif dan kewirausahaan kepada anak-anak panti dengan pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, serta hasil karya peserta telah disusun sebagai portofolio kelompok yang dapat dijadikan bahan publikasi dan refleksi. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan peserta terhadap hasil karya mereka sendiri, serta membuka wawasan mengenai peluang usaha berbasis kreativitas dan teknologi. Program ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membentuk jiwa wirausaha muda yang mandiri dan berdaya saing (Salsabila et al., 2024). Program ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membentuk jiwa wirausaha muda yang mandiri dan berdaya saing.



**Gambar 7.** Hasil Pembuatan Gantungan Kunci dan Desain Promosi

## Simpulan dan Tindak Lanjut

Anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Tunas Melati memperoleh manfaat yang signifikan dari pelaksanaan program “Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti melalui Program Kreasi Clay dan *Digital Marketing Sederhana*.” Melalui serangkaian tahapan kegiatan yang meliputi pemetaan impian (*dream mapping*), edukasi digital, praktik pembuatan produk, dan promosi digital, peserta menunjukkan peningkatan yang berarti dalam aspek kreativitas, kemampuan bekerja sama, literasi teknologi, serta pemahaman dasar mengenai dunia kewirausahaan. Program ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan praktis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti keberanian, kemandirian, dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Pendekatan yang edukatif dan menyenangkan menjadikan kegiatan ini sebagai sarana pembentukan pola pikir kewirausahaan sejak usia dini.

Program “Mengasah Jiwa Wirausaha Anak Panti” sebaiknya tidak berhenti sebagai kegiatan satu kali, tetapi dikembangkan menjadi program berkelanjutan dan dapat terus memberikan dampak positif. Diperlukan kolaborasi lebih lanjut dengan berbagai pihak seperti komunitas kreatif, dan pelaku UMKM agar mendapatkan akses pelatihan yang lebih luas dan mendalam. Evaluasi secara berkala juga penting dilakukan untuk memastikan efektivitas program serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Program ini layak diperluas ke panti-panti lain agar semakin banyak anak yang terjangkau dan diberdayakan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura, yang telah memfasilitasi dan mendukung penuh pelaksanaan kegiatan ini, baik dalam bentuk pembinaan akademik, pendampingan dosen, maupun penyediaan sarana yang menunjang kelancaran program. Ucapan terima kasih penulis sampaikan juga kepada seluruh keluarga besar Panti Asuhan Muhammadiyah Tunas Melati Kota Pontianak yang telah memberikan izin, sambutan hangat, serta partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

## Daftar Pustaka

- Apriyanti, M. E. (2020). Pentingnya Manajemen Diri Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i1.290>
- Arbarini, M., Jutmini, S., & Joyoatmojo, S. (2018). *Mintarsih Arbarini/ Journal of Nonformal Education* 4 (1) (2018): 13-24 *Journal of Nonformal Education* 4 (1) (2018) 13-24 <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne> *Effect of Participatory Learning Model on Functional Literacy Education*. 4(1), 13–24. <http://dx.doi.org/10.24914/pnf.v4i1.13570>
- Ayu Aulia Oktaviani, & Vinola Herawaty. (2022). Pentingnya Upaya Peningkatan Penjualan Melalui Pemanfaatan Canva dalam Promosi Produk maupun Jasa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 15–24.
- Didi, & Aulia, E. S. (2024). Implementasi Digital Marketing dalam Efisiensi Biaya Pemasaran pada UMKM Pondok Ayam Kremes Rizki Palembang. *Karimah Tauhid*, 3(11), 12203–12212. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15772>

- Erwanda, Y. T., & Doli, E. R. (2024). Comparative Study of Digital and Traditional Marketing Strategies in Increasing Product Sales. *Smart International Management Journal*, 1(3), 14–20. <https://doi.org/10.70076/simj.v1i3.40>
- Fahdia, M. R., Kurniawati, I., Amsury, F., Heriyanto, & Saputra, I. (2022). Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Penjualan Bagi UMKM Tajur Halang Makmur. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.25008/abdifomatika.v2i1.147>
- Gusriyanti, D. A., & Yanti, E. (n.d.). Meningkatkan Pemahaman Bijak Bermedia Sosial Melalui Literasi Digital Dan Netiket Bagi Siswa / I Sma It an-Nahl Kota. 4(1), 1–6.
- Hastuti, P., & dkk. (2021). Kewirausahaan Dan Umkm. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Hermawan, D., & Gassing, S. S. (2023). Pengaruh Komentar Netizen Terhadap Citra Diri Dan Reputasi Sosial Media Pada Akun Instagram Nathalie. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(3), 242–250. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3402>
- Kee, D. M. H., Anwar, A., Gwee, S. L., & Ijaz, M. F. (2023). Impact of Acquisition of Digital Skills on Perceived Employability of Youth: Mediating Role of Course Quality. *Information (Switzerland)*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.3390/info14010042>
- Khairunnisa, Y., Rizkiana, F., Apriani, H., & Prasiska, E. (2019). Pelatihan Motivasi dan Orientasi Masa Depan Peserta Didik dengan Menggunakan Peta Mimpi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v1i2.266>
- Marsinun, R., Riswanto, D., Bimbingan dan Konseling, P., Muhammadiyah Hamka, U., & Prodi Bimbingan dan Konseling, I. (2020). ANALITIKA Jurnal Magister Psikologi UMA Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial Youth Cyberbullying Behavior in Social Media. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 2502–4590. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika>
- Melisa Arisanty, Yasir Riady, Selly Anastassia Amellia Kharis, Anton Robiansyah, & Sri Sukatmi. (2024). Membangun Generasi Bijak, Cerdas, Santun pada Era Digitalisasi melalui Edukasi Etika Digital bagi Remaja Sekolah Menengah Pertama. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 607–616. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i2.3372>
- Mukaromah, D. L., Sofac, A. H., Munawar, M. W., Ayudyawati, S. P., & Utomo, A. P. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo. *Jurnal Bina Desa*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.15294/jbd.v4i1.32258>
- Njonge, T. (2023). *Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya*. VII(2454), 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Nurhayati, Sembiring, A. B., Salsabilla, A. Z., Haziq, J. S., Juliana, Handayani, N., & Fadhillah, Z. (2025). Memahami Perspektif Etika Digital di Kalangan Pelajar Pendekatan Kualitatif terhadap Penggunaan Media Sosial. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 246–260. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1283>
- Nuslih Jamiat 1, & Cahyadi Supyansuri 2. (2020). Pemanfaatan Digital Marketing Pada UMKM Sukapura Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

- ATRABIS: *Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 6(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.38204/atrabis.v6i1.406>
- Pauzi, A. (2025). *Peran refleksi dalam pembelajaran pai untuk mendorong berpikir kritis siswa*. 2(April), 160–165.
- PIKUL, P. (2021). Mencipta Kenyataan Baru. Panduan Visioning dan Perencanaan Pemenuhan Hak Dasar: Pendekatan Appreciative Inquiry. *Pukul*, 1, 1–71.  
[https://drive.google.com/file/d/1RZv0FgpcH\\_QK6f0ONQ1Kl2L7HxT6SVHi/view](https://drive.google.com/file/d/1RZv0FgpcH_QK6f0ONQ1Kl2L7HxT6SVHi/view)
- Purwaningsih, D., & Al Muin, N. (2021). Mengenalkan Jiwa Wirausaha Pada Anak Sejak Dini Melalui Pendidikan Informal. *Jurnal USAHA*, 2(1), 34–42.  
<https://doi.org/10.30998/juuk.v2i1.653>
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *J-Instech*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9852>
- Rizki, K. A., & Iskandar, R. (2025). Etika Bermedia Sosial: Peran Literasi Digital dalam Mencegah Cyberbullying. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 381–387.  
<https://jurnalistiqomah.org/index.php/merdeka/article/view/5083>
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, & Bagye, W. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva. *Ika Bina En Pabojo : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10–22.
- Sabrina, R. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia: Unggul, Kreatif, dan Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 22(2), 216–222. <https://doi.org/10.30596/jimb.v22i2.7703>
- Salsabila, D., Shafa Salsabila, N., Resia, O., Tambun, D., Yulaeli, T., & Akuntansi, J. (2024). *Agustus 2024 (Hal 1222) Pengembangan Kreativitas, Inovasi, Dan Pengetahuan Wirausaha Muda Terhadap Manajemen Sumber Daya Manusia Yang Unggul*. 2(2), 1221–1245.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar Di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>