Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
4 (4) , November 2026 Page : 2806–2818 / e-ISSN : 2986-5212
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0
DOI : https://doi.org/10.61231/2ngzs061
Received: 08-09-2026 Accepted: 22-10-2026 Publication: 02-11-2026

Pendampingan AI-Based Technopreneur Berbasis Budaya Lokal melalui Proyek Digital Kreatif bagi Siswa SMA

Sahara[1)], Dwi Rayana Siregar[2)], Iwan Putra[3)], Novia Sri Dwijayanti[4)], Sudawan Supriadi[5)], Tia Ramda Sari[6)], Defika Putri Nastiti[7)], Novita Sari Br Simanjuntak[8)]

[1,2,3,4,5,6,7,8] Universitas Jambi, Indonesia

Email: sahara@unja.ac.id[1], dwirayana@unja.ac.id[2]
iwanputra@unja.ac.id[3] , noviasrid63@unja.ac.id[4] , sudawan.supriadi@unja.ac.id[5], tiaramdasari@unja.ac.id[6], defikaputrinastiti@unja.ac.id[7], novitasaribrsimanjuntak@unja.ac.id[8]

Correspondence : sahara@unja.ac.id[*]

Abstract: *This community service program aimed to strengthen students' digital literacy, creativity, and technopreneurial mindset through locally grounded creative digital projects at SMA Negeri 1 Sungai Penuh. The activity used a participatory training and mentoring approach framed by the Learn, Create, Empower movement. In the learning stage, students explored responsible uses of generative AI, effective prompt writing, and basic digital branding. The activity showed that students could connect technology with familiar local culture, produce more purposeful visual content, and explain the value and target audience of their ideas. The mentoring process also encouraged collaboration, confidence, and a more critical awareness of AI ethics. The program indicates that AI-based technopreneurship training becomes more meaningful when students are positioned not merely as technology users, but as young creators who can reinterpret and promote their local cultural potential.*

Abstrak: *Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital, kreativitas, dan pola pikir technopreneur siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh melalui proyek digital kreatif berbasis budaya lokal. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang dikemas dalam Gerakan Belajar, Berkarya, dan Berdaya. Pada tahap Belajar, siswa mengenal pemanfaatan artificial intelligence secara bertanggung jawab, cara menyusun prompt, serta dasar-dasar branding digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghubungkan teknologi dengan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka, menghasilkan konten visual yang lebih terarah, serta menjelaskan nilai dan sasaran konsumen. Proses pendampingan juga mendorong keberanian dalam menyampaikan ide, kerja sama, serta kesadaran untuk menggunakan kecerdasan buatan secara etis. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan AI-based technopreneur akan lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi pencipta muda yang mampu mengangkat potensi budaya lokal.*

Keywords: *Artificial Intelligence; Technopreneurship; Budaya Lokal; Proyek Digital Kreatif; Siswa SMA*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh pengetahuan, berkomunikasi, bekerja, dan memperkenalkan produk kepada publik. Perubahan tersebut menempatkan generasi muda sebagai kelompok yang paling dekat dengan teknologi sekaligus paling membutuhkan kemampuan

untuk menggunakannya secara kritis dan produktif (Aldo, Dasril et al 2024). Kehadiran kecerdasan buatan generatif (*Artificial Intelligence*) seperti ChatGPT dan Gemini, memungkinkan pengguna menggali ide, menyusun narasi, mengembangkan konsep visual, dan mempercepat pembuatan konten. Ketika dipadukan dengan platform desain seperti Canva, teknologi ini dapat membantu siswa menghasilkan karya digital meskipun mereka belum memiliki pengalaman desain yang mendalam (Nurhayati et al., 2024; Nurfaika et al., 2024).

Kemudahan penggunaan AI juga menghadirkan tantangan di dunia pendidikan. Keluaran AI tidak selalu tepat, dapat kehilangan konteks, dan berpotensi digunakan tanpa proses pemeriksaan maupun pertimbangan etis. Siswa perlu memahami bahwa teknologi bukan pengganti kreativitas dan tanggung jawab manusia. Mereka harus mampu menyusun instruksi yang jelas, menilai kembali informasi, melindungi data pribadi, memilih hasil yang relevan, serta mengolahnya menjadi karya yang bermakna. Oleh karena itu, literasi AI perlu dikembangkan bersamaan dengan literasi digital, kreativitas, dan etika agar siswa tidak hanya menjadi pengguna yang menerima hasil teknologi, tetapi juga menjadi subjek yang mampu mengendalikan serta mempertanggungjawabkan pemanfaatannya (Tzirides et al., 2023; Wibowo et al., 2026).

Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, kemampuan menggunakan teknologi perlu diarahkan pada proses penciptaan nilai. Technopreneurship tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan menjual produk melalui internet, tetapi juga sebagai kemampuan untuk mengenali masalah dan potensi, mengembangkan gagasan, memanfaatkan teknologi, serta mengomunikasikan solusi kepada sasaran yang tepat (Nambisan et al., 2020). Pendidikan kewirausahaan di sekolah akan lebih bermakna ketika siswa memperoleh pengalaman untuk menghubungkan pengetahuan dengan situasi nyata di lingkungan mereka (Sholahuddin et al., 2023). Dengan pendekatan tersebut, keterampilan digital dapat berkembang menjadi modal untuk menghasilkan produk, jasa, dan konten kreatif yang bermanfaat.

Sungai Penuh dan wilayah Kerinci memiliki aset budaya dan ekonomi kreatif yang dekat dengan kehidupan siswa, antara lain kopi dataran tinggi, aksara dan batik Incung, kuliner tradisional, serta bentang alam yang menjadi daya tarik wisata. Potensi tersebut tidak hanya merupakan warisan yang perlu dikenali, tetapi juga dapat menjadi sumber cerita, identitas merek, dan ide untuk pengembangan produk. Budaya lokal menjadi pembeda yang sulit digantikan oleh konten umum karena berkaitan dengan pengalaman, nilai, dan identitas masyarakat (Nugrahani, 2015). Apabila dikemas dengan tepat melalui media digital, aset tersebut dapat diperkenalkan kepada khalayak yang lebih luas tanpa kehilangan konteks lokalnya.

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa kedekatan siswa dengan perangkat digital belum selalu diikuti oleh kemampuan untuk mengubah potensi budaya menjadi gagasan yang bernilai. Siswa telah mengenal berbagai aplikasi, tetapi penggunaan teknologi masih perlu diarahkan agar lebih

produktif. Mereka memerlukan pengalaman untuk menentukan tema, mengenali audiens sasaran, menyusun nama dan pesan merek, menghasilkan visual, serta menjelaskan alasan mengapa sebuah produk atau konten layak diperkenalkan. Permasalahan mitra dengan demikian bukan hanya keterbatasan dalam mengoperasikan aplikasi, melainkan juga belum terbentuknya rangkaian kemampuan yang menghubungkan budaya lokal, kreativitas, teknologi, dan orientasi kewirausahaan.

Sejumlah kegiatan pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain siswa (Chairunnisa & Sundi, 2021; Wijaya et al., 2022; Wardhani et al., 2025). Integrasi AI dan Canva juga mulai digunakan untuk memperkaya pembuatan media serta proses pembelajaran (Nurfaika et al., 2024; Astutik et al., 2025). Meskipun demikian, pelatihan teknologi sering kali lebih menonjolkan langkah-langkah penggunaan aplikasi dan hasil visual. Masih diperlukan model pendampingan yang membawa peserta melalui proses yang lebih utuh, mulai dari mengenali aset lokal, mengembangkan ide, menyusun identitas dan pesan, menghasilkan karya, mempresentasikan nilai karya, hingga memetakan peluang produk atau jasa digital (S Sahara, et al 2025). Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penyusunan kegiatan pengabdian di SMA Negeri 1 Sungai Penuh.

Program ini menawarkan penguatan melalui integrasi tiga unsur, yaitu AI generatif sebagai alat eksplorasi, budaya lokal sebagai sumber gagasan, dan technopreneurship sebagai orientasi penciptaan nilai. Ketiganya dikemas dalam Gerakan Belajar, Berkarya, dan Berdaya. Tahap belajar ini memperkuat pemahaman tentang AI, etika digital, penyusunan prompt, serta dasar-dasar branding. Tahap Berkarya memberi ruang bagi siswa untuk mengolah aset lokal menjadi proyek digital yang kreatif. Tahap Berdaya mendorong siswa untuk mempresentasikan karya, menerima umpan balik, dan mengenali potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Susunan ini menjadi pembeda kegiatan karena keberhasilan tidak hanya dilihat dari kemampuan membuat desain, tetapi juga dari proses berpikir, keterkaitan budaya, kemampuan komunikasi, serta munculnya orientasi technopreneur.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan AI generatif secara tepat, kritis, dan bertanggung jawab; (2) mendampingi siswa dalam menghasilkan proyek digital kreatif yang mengangkat budaya lokal Kerinci dan Sungai Penuh; serta (3) menumbuhkan kerja sama, kepercayaan diri, dan pola pikir technopreneur melalui proses penciptaan dan presentasi karya. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat praktis berupa pengalaman dalam menghasilkan konten digital yang lebih terarah, sekaligus membantu sekolah membangun lingkungan belajar yang mendorong siswa menjadi pencipta muda yang mampu memperkenalkan potensi daerah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2026 di SMA Negeri 1 Sungai Penuh, Provinsi Jambi. Peserta kegiatan berjumlah 40 siswa kelas XI yang dibagi menjadi 10 kelompok. Setiap kelompok didampingi untuk mengembangkan proyek digital kreatif dengan mengangkat potensi budaya lokal Kerinci dan Sungai Penuh, seperti kopi Kerinci, batik dan aksara Incung, kuliner tradisional, serta wisata alam. Pemilihan sekolah sebagai mitra didasarkan pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital serta kondisi lingkungan sekolah yang kaya akan potensi budaya dan produk unggulan daerah yang dapat dikembangkan sebagai sumber ide kreatif. Data pelaksanaan kegiatan diperoleh melalui lembar observasi, telaah hasil proyek, dokumentasi kegiatan, presentasi kelompok, serta refleksi peserta. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, pengelompokan temuan berdasarkan indikator kegiatan, penyajian hasil, serta penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk menggambarkan keterlibatan peserta, kualitas proyek yang dihasilkan, kemampuan bekerja sama, kepercayaan diri dalam mempresentasikan karya, serta perkembangan pemahaman siswa dalam memanfaatkan AI secara kreatif, kritis, dan bertanggung jawab.

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan secara partisipatif. Prinsip Asset-Based Community Development (ABCD) digunakan untuk menempatkan budaya, pengetahuan lokal, dan produk daerah sebagai aset utama yang dikembangkan bersama (Ulum et al., 2021). Alur kegiatan dikemas dalam Gerakan Belajar, Berkarya, Berdaya agar siswa mengalami proses yang runtut, mulai dari mengenal teknologi hingga berani menunjukkan dan menjelaskan karya mereka.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Tahap belajar diawali dengan percakapan tentang budaya lokal yang dikenal siswa, dilanjutkan dengan pengenalan AI generatif, etika pemanfaatan AI, teknik menyusun prompt, serta dasar-dasar branding digital. Contoh yang digunakan berasal dari konteks Kerinci dan Sungai Penuh agar materi

terasa lebih dekat dan mudah dipahami. Tahap Berkarya dilaksanakan melalui proyek kelompok. Siswa memilih tema budaya lokal, merumuskan gagasan produk atau jasa, menentukan sasaran audiens, menyusun nama merek dan pesan promosi, lalu membuat konten visual menggunakan AI dan Canva. Tim pengabdian mendampingi proses pencarian ide, memperbaiki prompt, menata visual, serta memastikan unsur budaya tidak hanya digunakan sebagai hiasan. Tahap Berdaya dilakukan melalui presentasi karya dan pemberian umpan balik. Setiap kelompok menjelaskan latar belakang ide, unsur budaya yang diangkat, manfaat produk, sasaran konsumen, serta potensi pengembangan produk. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, telaah hasil proyek, serta refleksi singkat mengenai pengalaman belajar dan peluang tindak lanjut. Keberhasilan kegiatan dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami fungsi dan batas penggunaan AI, menghasilkan proyek digital kreatif yang memiliki keterkaitan yang jelas dengan budaya lokal, menyampaikan gagasan secara percaya diri, serta menunjukkan minat untuk melanjutkan karya tersebut menjadi produk, konten, atau jasa kreatif digital (Ilmi, et al 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dianalisis sebagai satu rangkaian pendampingan, bukan sekadar penyampaian materi dan praktik penerapannya. Mengacu pada pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), proses dimulai dengan membangun komunikasi dengan mitra, mengenali aset budaya dan pengalaman digital siswa, membentuk kelompok dampingan, melaksanakan tahap Belajar, Berkarya, dan Berdaya, serta melakukan evaluasi (Wardhanie et al., 2021). Urutan tersebut memungkinkan keberhasilan kegiatan dilihat tidak hanya dari poster yang dihasilkan, tetapi juga dari perubahan cara siswa menemukan ide, menggunakan AI secara bertanggung jawab, bekerja sama, dan menjelaskan nilai karya digitalnya .

Tahap pendahuluan dan komunikasi dengan mitra, tahap pendahuluan bertujuan membangun kesamaan pemahaman antara tim pengabdian dan pihak SMA Negeri 1 Sungai Penuh mengenai sasaran, bentuk kegiatan, kebutuhan peserta, serta dukungan selama pelaksanaan praktik. Komunikasi dengan pihak sekolah dan guru pendamping menjadi dasar penyesuaian materi agar tidak berhenti pada pengenalan teknologi, tetapi juga berkaitan langsung dengan budaya dan produk unggulan yang dikenal siswa. Pada tahap ini, konteks Kerinci dan Sungai Penuh dipilih sebagai sumber utama proyek, sedangkan AI dan Canva digunakan sebagai alat untuk membantu proses eksplorasi dan mengomunikasikan ide.

Pada awal pertemuan, tim menggali pengalaman siswa dalam menggunakan AI dan media desain melalui pertanyaan terbuka serta diskusi. Kegiatan awal tersebut berfungsi sebagai pemetaan sederhana terhadap pengetahuan awal, kebiasaan penggunaan teknologi, serta tema lokal yang paling dekat dengan

para peserta. Hasil pemetaan menunjukkan perlunya mengarahkan penggunaan teknologi dari aktivitas yang bersifat konsumtif ke aktivitas yang lebih produktif. Artinya, kedekatan siswa dengan perangkat digital belum tentu secara otomatis menghasilkan kemampuan untuk menyusun pesan, mempertimbangkan sasaran audiens, dan menghasilkan konten yang bermakna. Temuan awal inilah yang menjadi pijakan untuk menentukan kedalaman materi dan pola pendampingan.

Setelah komunikasi awal, siswa dibentuk ke dalam kelompok dampingan dan diminta memilih tema budaya yang paling mereka pahami. Tema yang muncul meliputi kopi Kerinci, batik dan aksara Incung, kuliner khas, serta wisata alam. Pembentukan kelompok memberi ruang bagi siswa untuk berbagi pengetahuan lokal, membagi tugas, dan menyepakati gagasan yang akan dikembangkan. Dalam perspektif ABCD, proses ini penting karena siswa tidak memulai proyek dari kekurangan, melainkan dari aset yang tersedia di lingkungan mereka, yaitu pengetahuan tentang budaya, pengalaman sehari-hari, kreativitas, serta keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital (Ulum et al., 2021). Pemetaan aset juga membantu tim menghindari pendekatan yang seragam. Setiap kelompok memiliki titik awal dan minat yang berbeda, sehingga pendampingan diberikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok. Kelompok yang telah memiliki gagasan visual diarahkan untuk memperjelas manfaat dan sasaran konsumen, sedangkan kelompok yang masih memiliki tema umum dibantu untuk mempersempit gagasan menjadi produk, jasa, atau pesan promosi yang lebih terukur. Dengan demikian, pembentukan kelompok bukan sekadar pembagian peserta, tetapi juga menjadi strategi agar pengetahuan lokal dan kemampuan antaranggota saling melengkapi.



Gambar 2. Pembentukan Kelompok

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan dan Hasil Pendampingan

Tahap	Proses Pendampingan	Hasil Tahap
Pendahuluan	Koordinasi dan penyamaan tujuan dengan mitra	Konteks dan kebutuhan kegiatan terpetakan
Komunikasi awal	Menggali pengalaman digital dan pengetahuan budaya siswa	Gambaran pengetahuan awal dan tema lokal
Kelompok dampingan	Membentuk kelompok dan memilih aset budaya	Pembagian peran dan fokus proyek
Belajar	Mengenal AI, etika digital, prompt, dan branding	Peta ide dan draf prompt yang lebih terarah
Berkarya	Mengembangkan merek, narasi, dan visual promosi	Draf produk serta konten digital
Berdaya	Mempresentasikan karya dan memetakan peluang	Penjelasan nilai karya dan rencana tindak lanjut
Evaluasi	Menelaah karya, menerima umpan balik, dan berefleksi	Catatan perbaikan dan kebutuhan pendampingan lanjutan

Sumber: Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, 2026

Tahap belajar: penguatan literasi ai dan etika digital, pada tahap belajar siswa tidak langsung diminta untuk membuat desain. Materi dimulai dari fungsi AI generatif, etika penggunaan, perlindungan informasi pribadi, pemeriksaan ulang jawaban AI, teknik menyusun prompt, serta dasar-dasar branding digital. Contoh yang digunakan berasal dari konteks Kerinci dan Sungai Penuh agar siswa dapat segera menghubungkan konsep tersebut dengan lingkungan yang mereka kenal. Suasana pelatihan dibuat dialogis sehingga siswa dapat bertanya, mencoba prompt, membandingkan keluaran, dan memperbaikinya bersama pendamping.

Analisis selama latihan menunjukkan bahwa kualitas keluaran AI sangat dipengaruhi oleh kejelasan instruksi. Siswa diarahkan untuk menyebutkan tema, tujuan konten, sasaran audiens, gaya bahasa, serta unsur budaya yang perlu dipertahankan. Proses revisi prompt membantu siswa memahami bahwa AI tidak menggantikan keputusan manusia. Keluaran teknologi tetap perlu dipilih, diperiksa, dan disesuaikan dengan konteks lokal. Pemahaman ini penting karena literasi AI tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memperoleh jawaban, tetapi juga dengan kemampuan menilai ketepatan, kepantasan, dan manfaat jawaban tersebut (Tzirides et al., 2023; Arifin et al., 2021).

Hasil tahap Belajar berupa peta ide budaya lokal dan draf prompt yang menjadi dasar bagi proyek kelompok. Secara kualitatif, perubahan tampak ketika diskusi siswa beralih dari pertanyaan umum tentang cara membuat poster menjadi pertimbangan yang lebih terarah, seperti produk apa yang diperkenalkan, kepada siapa pesan ditujukan, dan kesan apa yang ingin dibangun. Perubahan fokus

tersebut menunjukkan mulai tumbuhnya cara berpikir yang komunikatif dan produktif dalam memanfaatkan AI.



Gambar 3. Hasil Belajar dengan ide budaya lokal

Tahap berkarya pengembangan proyek digital kreatif, tahap Berkarya dilaksanakan melalui praktik kelompok. Siswa mengembangkan tema lokal menjadi konsep produk atau jasa, menentukan sasaran audiens, menyusun nama merek dan slogan, memilih visual, serta merancang konten promosi menggunakan AI dan Canva. Tim pengabdian mendampingi pencarian ide, perbaikan prompt, penyederhanaan pesan, penataan visual, dan penilaian kesesuaian unsur budaya. Alur praktik yang digunakan selama proses berkarya ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Proyek Digital Kreatif Siswa

Pendampingan pada tahap ini menekankan bahwa poster yang menarik tidak cukup hanya memuat banyak warna atau gambar. Konten promosi perlu memiliki identitas produk, manfaat yang jelas, sasaran audiens, pesan utama, serta ajakan yang mudah dipahami. AI digunakan untuk menghasilkan beberapa alternatif nama, slogan, dan deskripsi, sedangkan siswa tetap bertugas memilih, mengoreksi, dan menyesuaikan hasilnya agar sesuai dengan bahasa dan karakter budaya setempat. Pola praktik langsung dan umpan balik seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui percobaan dan perbaikan, sejalan dengan temuan Wardhani et al. (2025) mengenai peran latihan desain dalam pengembangan kreativitas siswa.

Keluaran utama pada tahap Berkarya berupa draf produk dan konten digital bertema budaya lokal. Salah satu contoh karya yang memanfaatkan kopi Kerinci sebagai identitas produk dan mengemasnya melalui tampilan promosi yang lebih terstruktur, seperti terlihat pada Gambar 2. Karya tersebut tidak dinilai hanya berdasarkan keindahan visual, tetapi juga berdasarkan keterkaitan tema dengan budaya lokal, kejelasan pesan, konsistensi identitas merek, serta kemampuan konten untuk menjangkau sasaran yang dituju.

Analisis terhadap proses dan karya menunjukkan tiga perkembangan utama. Pertama, unsur budaya tidak lagi diposisikan hanya sebagai hiasan, melainkan sebagai sumber cerita dan pembeda produk. Kedua, siswa mulai memahami konsistensi antara nama, logo, warna, gaya 2814embal, dan target konsumen. Ketiga, penggunaan AI berubah dari pencarian hasil instan menjadi proses eksplorasi beberapa pilihan yang kemudian dipertimbangkan 2814embali. Kemampuan memadukan narasi, visual, dan tujuan komunikasi tersebut sejalan dengan literasi visual berbantuan AI, yaitu penggunaan teknologi untuk menyampaikan pesan secara efektif tanpa menghilangkan konteksnya (Nurhayati & Erviana, 2024).



Gambar 5. Contoh Konten Promosi Produk Lokal Hasil Proyek Siswa

Tahap Berkarya juga menunjukkan pergeseran dari keterampilan teknis menuju penciptaan nilai. Percakapan siswa dan pendamping tidak lagi terbatas pada apakah desain terlihat bagus, tetapi berkembang ke alasan mengapa konsumen perlu mengenal atau memilih produk tersebut. Pergeseran ini merupakan dasar pola pikir technopreneur karena teknologi digunakan untuk membaca potensi, mengembangkan solusi kreatif, dan memperluas cara suatu produk lokal diperkenalkan kepada masyarakat.

Tahap berdaya: presentasi, umpan balik, dan peluang technopreneur, pada tahap Berdaya, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek di hadapan teman-teman dan pendamping. Kelompok menjelaskan latar belakang ide, budaya lokal yang diangkat, manfaat produk atau jasa, sasaran audiens, serta kemungkinan pengembangan karya. Setelah presentasi, kelompok menerima umpan balik mengenai kejelasan pesan, konsistensi visual, relevansi unsur budaya, serta kelayakan gagasan untuk dilanjutkan. Proses ini menempatkan siswa sebagai pemilik ide yang harus mampu menjelaskan dan mempertanggungjawabkan keputusan kreatifnya.

Hasil tahap Berdaya terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan serta munculnya pemahaman bahwa keterampilan digital dapat dikembangkan menjadi peluang. Beberapa gagasan diarahkan pada produk, sedangkan gagasan lain dapat berkembang menjadi jasa kreatif, seperti pembuatan konten promosi atau pengelolaan media sosial untuk usaha lokal. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pendidikan kewirausahaan lebih bermakna ketika dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dan memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan gagasan menjadi nilai yang dapat ditawarkan (Sholahuddin et al., 2023; Chairul & Ardijan, 2025).

Budaya lokal membuat proyek terasa lebih dekat, sedangkan AI mempercepat eksplorasi ide. Namun, keduanya bukan tujuan akhir. Nilai utama pendampingan justru terletak pada proses ketika siswa berdiskusi, memilih, memperbaiki, dan menjelaskan gagasan. Dengan proses tersebut, technopreneurship tidak dipahami semata-mata sebagai kegiatan menjual produk, melainkan sebagai kemampuan untuk mengenali potensi, menciptakan nilai, menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, serta mengomunikasikan solusi kepada sasaran yang tepat (Suhendro et al., 2025).

Evaluasi pelaksanaan dan analisis hasil pendampingan, dilakukan secara kualitatif melalui observasi keterlibatan siswa selama praktik, telaah hasil proyek, presentasi kelompok, serta refleksi singkat. Observasi digunakan untuk melihat partisipasi, kerja sama, dan cara siswa merespons umpan balik. Telaah karya digunakan untuk menilai hubungan antara budaya lokal, pesan promosi, sasaran audiens, dan tampilan visual. Presentasi dan refleksi digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menjelaskan nilai karya serta mengenali peluang tindak lanjut. Ringkasan bukti dan makna hasil pendampingan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Hasil Pendampingan Berdasarkan Indikator Kegiatan

Indikator	Bukti Selama Pendampingan	Hasil
Literasi AI dan etika	Siswa memeriksa keluaran, memperbaiki prompt, dan memahami perlindungan data pribadi	AI dipahami sebagai alat bantu yang tetap memerlukan keputusan manusia
Kreativitas berbasis lokal	Tema kopi Kerinci, Incung, kuliner, dan wisata diterjemahkan menjadi ide produk atau konten	Budaya lokal berfungsi sebagai sumber gagasan dan pembeda karya

Indikator	Bukti Selama Pendampingan	Hasil
Branding digital	Karya memuat nama, pesan, visual, manfaat, dan sasaran audiens yang lebih terarah	Siswa mulai menghubungkan desain dengan tujuan komunikasi
Kolaborasi	Kelompok berbagi tugas, mendiskusikan pilihan, dan memperbaiki karya	Proyek mendorong tanggung jawab dan pengambilan keputusan bersama
Kepercayaan diri	Kelompok mempresentasikan serta menanggapi masukan	Siswa lebih berani menjelaskan dan mempertanggungjawabkan ide
Pola pikir technopreneur	Siswa mengenali kemungkinan produk dan jasa kreatif digital	Teknologi mulai dipahami sebagai sarana menciptakan nilai

Sumber: Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, 2026

Secara keseluruhan, hasil pendampingan menunjukkan ketercapaian tujuan kegiatan pada tingkat pengenalan, praktik, dan penguatan sikap. Pada tingkat pengenalan, siswa memperoleh pemahaman tentang fungsi dan batasan penggunaan AI. Pada tingkat praktik, siswa mampu mengubah tema budaya lokal menjadi gagasan dan konten digital yang lebih terarah. Pada tingkat sikap, kegiatan ini mendorong kerja sama, keberanian dalam menyampaikan ide, serta kesadaran akan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Karena evaluasi bersifat kualitatif, hasil ini tidak dimaksudkan sebagai ukuran peningkatan statistik, melainkan sebagai gambaran perubahan yang teramati selama rangkaian pendampingan.

Kegiatan masih memiliki keterbatasan. Waktu pendampingan belum cukup panjang untuk membawa seluruh proyek hingga tahap uji pasar, sementara kualitas perangkat dan koneksi internet peserta tidak seragam. Pendampingan lanjutan dapat diarahkan pada penyusunan Business Model Canvas sederhana, pengujian respons calon konsumen, penyempurnaan portofolio digital, serta pembentukan kelompok kreatif siswa yang didampingi oleh pihak sekolah. Tindak lanjut tersebut diperlukan agar karya tidak berhenti sebagai produk pelatihan, tetapi dapat berkembang menjadi pengalaman kewirausahaan digital yang lebih berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan *AI-Based Technopreneur* berbasis budaya lokal melalui Gerakan Belajar, Berkarya, Berdaya memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Siswa tidak hanya mengenal cara menggunakan AI dan Canva, tetapi juga belajar menggali potensi budaya lokal, mengolahnya menjadi gagasan, bekerja dalam kelompok, serta menyampaikan nilai-nilai dari karya yang dibuat. Proyek digital kreatif membantu siswa melihat bahwa kopi Kerinci, aksara dan batik Incung, kuliner, serta wisata alam dapat dikembangkan menjadi cerita, produk, dan konten yang relevan bagi masyarakat masa kini. Kegiatan ini juga menumbuhkan

kepercayaan diri dan pola pikir technopreneur, terutama ketika siswa mulai melihat keterampilan digital sebagai peluang untuk menciptakan manfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Pendampingan lanjutan diperlukan agar karya siswa dapat diuji, disempurnakan, dan berkembang menjadi portofolio maupun rintisan usaha kreatif yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Sungai Penuh, wakil kepala sekolah, guru pendamping, serta seluruh siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, serta semua pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aldo, Dasril, Sahara et al. 2024. "Pengembangan Jiwa Wirausaha Lulusan Teknik Elektronika SMK N 1 Bukittinggi Melalui Pembekalan Skill Pembuatan Game Dengan Unity." *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(3): 143–51. http://doi:10.56359/kolaborasi.v4i3.366.

Astutik, E. P., Sulistyaningtyas, A. D., & Fathonah, N. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam penyusunan modul ajar bagi guru SMA Antartika Sidoarjo. *Pancasona: Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 1–10 http://doi: 10.36456/0chjx435/.

Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Kependidikan*, 1(1), 1–8.

Chairul, C., & Ardijan, A. (2025). Pengenalan technopreneurship untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan: Membangun jiwa wirausaha berbasis teknologi digital di SMK Bintang Nusantara. *Jurnal Sinergi Sistem Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1–5.

Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas X SMAN 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.

Ilmi, Miftahul, Rudi Yanto, and Batara Silalahi. 2024. "Melek Digital : Kunci Sukses Di Era Digital." 4(6). http://doi:10.59818/jpm.v4i6.920.

Nambisan, S., Siegel, D., & Kenney, M. (2020). On open innovation, platforms, and entrepreneurship. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 14(2), 1–20. https://doi.org/10.1002/sej.1348

Nugrahani, R. (2015). Peran desain grafis pada label dan kemasan produk makanan UMKM. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(2), 127–136. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8846 http://DOI: 10.15294/imajinasi.v9i2.8846.

Nurfaika, Eraku, S., Sutiha, E., & Rubama, F. (2024). Peningkatan kompetensi guru melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI di SMA Islam Terpadu Moosalamati Gorontalo. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9.

Nurhayati, S., & Erviana, Y. (2024). Pelatihan presentasi ilmiah bagi siswa menggunakan artificial intelligence ChatGPT dan Canva sebagai pengembangan pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. *Jurnal Paradigma Pengabdian*, 1(1), 1–7. http:// DOI: 10.36841/paradigma.v1i1.5681.

Olga Tzirides, A., Saini, A., Zapata, G., Searsmith, D., Cope, B., Kalantzis, M., Castro, V., Kourkoulou, T., Jones, J., Abrantes da Silva, R., Whiting, J., & Polyxeni Kastania, N. (2023). *Generative AI: Implications and applications for education*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.07605

Poerna Wardhanie, A., Naufal, A. Z., & Eko Wulandari, S. H. (2021). Perancangan strategi digital marketing dengan metode RACE pada layanan online food delivery berdasarkan perilaku pelanggan generasi Z. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 3(1), 1–11. https://doi.org/10.37802/joti.v3i1.187

S Sahara, I Putra, N Sari, NS Dwijayanti, DR Siregar. 2025. "Pelatihan Technopreneurship Pembuatan Media Edukatif Ramah Lingkungan Berbasis Green Economy Pada Siswa Smp 2 Kerinci." 8: 102–10 DOI: https://doi.org/10.31932/jpmk.v8i2.5413.

Sholahuddin, M., Effendy, M., Wajdi, M. F., & Surono, A. (2023). Meningkatkan kompetensi wirausaha siswa SMK melalui pelatihan Business Model Canvas. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), 413–418.

Suhendro, J. M., & Putri, N. W. N. S. T. (2025). Peningkatan kompetensi technopreneurship melalui penerapan Business Model Canvas pada siswa SMK Negeri 1 Mengwi. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1–9.

Ulum, M., Muslih, Nashihin, Musbikhin, Musthofa, R. Z., & Zaini, A. A. (2021). *Panduan KKN ABCD (asset based community development) Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan*. Pustaka Ilalang.

Wardhani, D. A. P., Zuhroh, L., Oktiningrum, W., Muslihasari, A., & Wibowo, A. (2025). Pelatihan desain poster melalui aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa kelas VI SDN 2 Sumberoto. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 1–10.

Wibowo, A., Oktiningrum, W., Muslihasari, A., Wardhani, D. A. P., Persada, Y. I., Rodiyah, A., & Setyawan, D. (2026). Workshop pemanfaatan artificial intelligence (AI) pada bidang pendidikan di SDN 1 Turen Malang. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 1–8.

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwim, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan Canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.