

**PELATIHAN SABLON SUBLIMASI DAN *DIGITAL*
MARKETING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KEWIARUSAHAAN SISWA SMPN 17 PADANG**

**SUBLIMATION PRINTING AND DIGITAL MARKETING
TRAINING TO ENHANCE THE ENTREPRENEURIAL
SKILLS OF SMPN 17 PADANG STUDENTS**

Rosmaria, Resti Elma Sari, Melda Mahniza, Rahmi Pratiwi*

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*e-mail: rahmipratiwi@fip.unp.ac.id

Received 2025-11-30

Revised 2026-08-10

Accepted 2026-08-13

Published 2026-08-17

Abstrak

Pelatihan sablon sublimasi dan promosi produk melalui *digital marketing* merupakan salah satu upaya pemberdayaan keterampilan dan kewirausahaan bagi siswa di SMP Negeri 17 Padang. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar serta terbatasnya keterampilan praktis yang dimiliki siswa, terutama di bidang kreatif dan teknologi. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan keterampilan sablon sublimasi dan wawasan tentang cara memasarkan produk secara digital. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan partisipatif berbasis praktik yang dipadukan dengan pendampingan dengan tahapan yaitu sosialisasi, pemberian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berjalan sangat baik dengan rata-rata capaian sebesar 97%. Aspek keberhasilan pelatihan memperoleh nilai rata-rata 96%, aspek narasumber 98,5%, dan kepuasan peserta 97%. Dapat disimpulkan kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan praktik, pemahaman digital marketing, serta tumbuhnya kepercayaan diri dan minat berwirausaha peserta.

Kata Kunci: *digital marketing*; keterampilan siswa; kewirausahaan; pengabdian masyarakat; sablon sublimasi

Abstract

Sublimation screen printing and product promotion training through digital marketing is an effort to empower students' skills and entrepreneurship at SMP Negeri 17 Padang. This activity was motivated by the low interest in learning and limited practical skills possessed by students, especially in the creative and technological fields. The purpose of this training is to provide sublimation screen printing skills and insight into how to market products digitally. The method used is a practice-based participatory training method combined with mentoring with stages namely socialization, provision of materials, demonstrations, direct practice, mentoring, and evaluation of activity results. The evaluation results showed that the training went very well with an average achievement of 95%. The

1194

Copyright (c) 2026 Rosmaria, Resti Elma Sari,

Melda Mahniza, Rahmi Pratiwi

DOI 10.31571/gervasi.v10i2.10099



This work is licensed under a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

aspect of training success obtained an average score of 96%, the aspect of resource persons 98.5%, and participant satisfaction 97%. It can be concluded that this activity can improve knowledge, practical skills, understanding of digital marketing, and foster participants' self-confidence and interest in entrepreneurship.

Keywords: digital marketing; students' skills; entrepreneurship; community service; sublimation screen printing

PENDAHULUAN

SMP Negeri 17 Padang di Kecamatan Lubuk Begalung, Kota Padang, memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler dan pembelajaran berbasis proyek. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa berasal dari keluarga ekonomi menengah ke bawah, sehingga kesempatan mengembangkan keterampilan tambahan di luar sekolah masih terbatas. Kondisi ini didukung oleh laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang di Kecamatan Lubuk Begalung tahun 2023 yang menunjukkan tingkat kemiskinan sebesar 19,62% dengan 1.889 (Putri & Eriyanti, 2025).

Kedua, rendahnya minat belajar siswa terhadap kegiatan akademik formal terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih banyak menghabiskan waktu luang untuk bermain *game* atau menggunakan media sosial dibandingkan untuk kegiatan produktif. Fenomena ini didukung oleh beberapa penelitian yang menyatakan bahwa remaja di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 3 jam per hari di media sosial, yang berpotensi mengurangi keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran (Limansyah & Aldila Listiya, 2026).

Ketiga, belum adanya kegiatan berbasis kewirausahaan menyebabkan sekitar siswa belum memiliki keterampilan praktis berbasis teknologi. Padahal, pengembangan keterampilan kewirausahaan sejak usia sekolah sangat penting untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kesiapan kerja (Meral & Yalçın, 2022; C. Wang et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan berbasis

keterampilan dan teknologi yang mampu mendorong siswa menjadi lebih produktif, kreatif, dan inovatif.

Kondisi tersebut mendorong perlunya kegiatan yang dapat menjembatani antara aspek pendidikan, kreativitas, dan kewirausahaan. Salah satu keterampilan yang relevan untuk dikembangkan adalah keterampilan sablon sublimasi yang memiliki nilai ekonomi dan artistik tinggi. Dalam perspektif industri kreatif, produk berbasis desain visual seperti sablon pada tekstil dan merchandise memiliki nilai tambah karena menggabungkan unsur estetika (artistik) dengan fungsi produk, sehingga mampu meningkatkan daya tarik pasar dan nilai jual (Soesilo et al., 2023). Teknik sablon sublimasi memungkinkan siswa menghasilkan produk kreatif seperti mug, kaos, tote bag, dan berbagai merchandise yang memiliki potensi komersial.

Pelatihan ini merupakan penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEKS) kepada siswa melalui desain grafis, teknik sablon digital, dan pemasaran digital. Penerapannya meliputi pemanfaatan Canva untuk merancang produk dan teknologi sablon sublimasi untuk proses produksi. Siswa dibekali pengetahuan tentang teknik dan karakteristik sablon sublimasi, proses desain hingga pencetakan, serta dasar *digital marketing* melalui strategi branding, media sosial, dan *marketplace*. Penggunaan *digital marketing* terbukti efektif dalam meningkatkan jangkauan pasar dan daya saing produk, terutama bagi pelaku usaha pemula (Maharani & Hasibuan, 2024). Sementara itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta motivasi belajar peserta secara signifikan (Rudkowski et al., 2026; Skulmowski, 2024). Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan pemasaran digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Dari sisi teknologi, pelatihan memberikan praktik langsung mencetak desain pada mug dengan teknik sublimasi serta memperkenalkan platform *digital marketing* untuk promosi produk. Pemanfaatan *digital marketing* terbukti mampu

meningkatkan jangkauan pasar serta memperkuat interaksi dengan konsumen melalui media sosial dan platform online (Haryanto et al., 2024). Marketplace seperti Shopee juga menjadi bagian dari pelatihan, di mana peserta mempelajari cara mengelola toko online, mengoptimalkan tampilan produk, serta menerapkan strategi pemasaran berbasis data. Penggunaan marketplace dinilai efektif dalam meningkatkan penjualan dan memperluas akses pasar karena menyediakan sistem promosi, transaksi, serta distribusi yang terintegrasi (Susanti & Nurhidayah, 2025). Integrasi keterampilan produksi dan pemasaran digital dalam pelatihan ini memberikan bekal yang komprehensif bagi siswa untuk mengembangkan usaha berbasis teknologi.

Sablon sublimasi adalah teknik pencetakan yang mentransfer gambar dari kertas khusus ke permukaan bahan menggunakan panas dan tekanan (Hardiyanto, 2021). Proses ini melibatkan penggunaan tinta sublimasi yang berubah menjadi gas saat dipanaskan, memungkinkan penetrasi langsung ke serat bahan. Proses terdiri dari dua langkah: cetak digital di kertas transfer, lalu heat press untuk memindahkan gambar ke tekstil atau polimer lain (Siemensmeyer et al., 2001). Sublimasi terjadi pada suhu tinggi, umumnya sekitar 170–210 °C dengan waktu tekan puluhan detik hingga sekitar 2 menit (El-Kashouti et al., 2019; Hong & Nguyen, 2021; Özomay & Özomay, 2021; Silva et al., 2021). Proses ini menghasilkan cetakan dengan warna yang cerah dan tahan lama. Kualitas cetak dipengaruhi oleh suhu, waktu, dan tekanan, ketiganya menentukan seberapa banyak zat warna berpindah dan seberapa baik ketahanannya (Hong & Nguyen, 2021; Özomay & Özomay, 2021; Wu & Bai, 2011).

Peralatan dan bahan yang digunakan dalam sablon sublimasi meliputi printer khusus tinta sublimasi, kertas transfer, mesin press panas, serta media target yang kompatibel seperti kain poliester atau permukaan berlapis polimer. Teknik sublimasi tidak hanya terbatas pada tekstil, tetapi juga dapat diaplikasikan pada berbagai media lain seperti keramik (misalnya mug), kaca, plastik tertentu (seperti gantungan kunci,



tag, pelat nomor dekoratif, dan mouse pad berbasis poliester), serta logam berlapis dan bahan keras lain yang tahan panas dan memiliki coating khusus (Sarkodie et al., 2018). Kertas transfer yang digunakan dirancang khusus agar mampu menyerap tinta secara optimal dan melepaskannya dengan baik ke permukaan media. Karakteristik kertas, seperti porositas, tingkat kehalusan, dan lapisan khusus, sangat mempengaruhi ketajaman hasil cetak serta efisiensi proses transfer (El-Kashouti et al., 2019)

Pelatihan sablon mug yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan praktis yang berpotensi dikembangkan menjadi kegiatan usaha (Jarti et al., 2024; Ramadani et al., 2024). Dengan keterampilan tersebut, siswa dapat menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai jual dan dapat dipasarkan kepada konsumen (Ismanidar et al., 2025; Pratiwi et al., 2025). Selain itu, keterampilan ini menjadi alternatif bagi lulusan yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi, sehingga berkontribusi dalam mengurangi potensi pengangguran.

Digital marketing atau pemasaran digital adalah upaya mempromosikan dan menjual produk atau jasa melalui media digital seperti internet, media sosial, dan *platform online* lainnya (Kamal et al., 2025). *Digital marketing* memudahkan konsumen memperoleh informasi, membandingkan produk, dan melihat ulasan, sekaligus membangun kehadiran *online*, menarik audiens, dan meningkatkan penjualan serta pertumbuhan bisnis (Purnomo, 2023). Dalam konteks pelatihan ini, pemahaman tentang digital marketing menjadi penting karena mendukung siswa tidak hanya dalam memproduksi hasil sablon, tetapi juga dalam memasarkan produk secara efektif melalui media digital dan marketplace.

Oleh karena itu, pelatihan sablon sublimasi dan *digital marketing* di SMPN 17 Padang diharapkan dapat mengatasi keterbatasan keterampilan dan rendahnya minat produktif siswa. Integrasi teknik produksi dengan pemasaran digital melalui media sosial dan *marketplace* memberikan pengalaman dari produksi hingga pemasaran

produk secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman bisnis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, inovasi, kemandirian, dan jiwa kewirausahaan siswa agar lebih adaptif dan kompetitif menghadapi dunia usaha dan kerja.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik yang dipadukan dengan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pemberian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil kegiatan. Jumlah peserta yang terlibat dalam pelatihan ini sebanyak 32 orang siswa. Teknik pengukuran keberhasilan kegiatan dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert 1–4 yang mencakup sejumlah indikator terkait keberhasilan pelatihan, kualitas narasumber, dan tingkat kepuasan peserta. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat keberhasilan dan efektivitas pelatihan secara keseluruhan.

1. Tahap Persiapan/Sosialisasi

Persiapan sosialisasi pelatihan sablon di SMPN 17 Padang dimulai dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan peserta serta mengurus izin dan daftar hadir. Tim kemudian menyusun materi yang mencakup pengenalan sablon, promosi produk melalui *digital marketing*, dan gambaran umum pelatihan. Selain itu, mitra menyiapkan alat pendukung seperti laptop, proyektor, *sound system*, ruang praktek agar penyampaian materi. Sosialisasi yang dikemas menarik akan meningkatkan antusiasme siswa dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti pelatihan dengan baik. Dengan persiapan yang matang, sosialisasi dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam memperkenalkan pelatihan sablon sublimasi dan promosi produk melalui *digital marketing* kepada siswa.



2. Tahap Pelaksanaan

Beberapa tahapan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi beberapa bagian berikut:

a. Pemberian Materi

Tahap awal pelatihan diawali dengan materi tentang konsep, jenis, keunggulan, dan keterbatasan sablon sublimasi, serta penggunaan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, dan Canva. Peserta juga dikenalkan pada alat dan bahan, meliputi printer dan tinta sublim, kertas sublim, mesin press mug, mug polos, *cutter*, dan gunting. Selanjutnya, peserta mempelajari *digital marketing*, meliputi strategi berbasis data, target pasar, analisis tren, pemanfaatan Instagram, Facebook, TikTok, dan Shopee, serta branding dan pembuatan konten visual berupa foto dan video yang menarik.



Gambar 1 Contoh Konten Promosi Produk Mug Hampers

b. Simulasi/Demonstrasi

Setelah memahami teori, peserta akan menyaksikan langsung proses sablon digital dengan dua teknik utama yaitu demonstrasi sablon mug (teknik sublimasi) dan demonstrasi promosi produk melalui *digital marketing*. Demonstrasi sablon mug (teknik sublimasi) yang dilakukan adalah: (1) Mencetak desain menggunakan printer sublimasi pada kertas transfer; (2) Memasang kertas transfer pada mug dengan perekat tahan panas; (3) Memanaskan mug menggunakan mesin press mug dengan suhu $\pm 180^{\circ}\text{C}$ selama 180 detik; (4) Melepaskan kertas transfer setelah proses press selesai dan melihat hasilnya; (5) Cara membangun identitas merek agar produk memiliki daya tarik

dan kredibilitas di pasaran; (6) Cara menjual produk di marketplace dan media social; dan (7) Cara foto dan video produk yang menarik untuk promosi.

c. Praktek Sablon

Pada tahap ini, peserta akan langsung mempraktikkan teknik yang telah dipelajari dengan bimbingan instruktur, yang meliputi praktik sablon mug serta praktik pembuatan dan promosi produk melalui *digital marketing*.

3. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan oleh tim pengabdian dan mahasiswa untuk memastikan peserta mampu menerapkan teknik sablon sublimasi pada mug dan *digital marketing*. Pendampingan mencakup bantuan mengatasi kendala seperti ketajaman cetakan, penempatan desain, serta pengaturan suhu dan tekanan, sehingga peserta memperoleh pengalaman praktik yang efektif dan keterampilan yang lebih baik.

4. Tahapan Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penting untuk mengukur efektivitas kegiatan dan tingkat keberhasilan peserta dalam memahami serta menerapkan keterampilan yang telah diajarkan. Evaluasi ini mencakup tiga aspek utama, yaitu evaluasi keberhasilan pelatihan, evaluasi narasumber, dan evaluasi kepuasan mitra yang disebarkan dalam bentuk angket. Angket terdiri dari 10 indikator, yaitu pemahaman materi, peningkatan pengetahuan, keterampilan praktik, kualitas narasumber, media pembelajaran, pemahaman digital marketing, kepercayaan diri, kecukupan waktu, minat berwirausaha, dan kepuasan peserta. Setiap indikator diukur menggunakan skala Likert.

5. Keberlanjutan Program

Pasca pelatihan, sekolah diharapkan membentuk ekstrakurikuler kewirausahaan dan desain grafis, mengembangkan produksi merchandise sekolah, serta melakukan pendampingan dan kolaborasi dengan praktisi, UMKM, atau industri kreatif. Penyediaan media sosial dan *marketplace* sekolah

juga dapat menjadi sarana praktik pemasaran digital, sehingga keterampilan siswa terus berkembang dan memberi manfaat berkelanjutan bagi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan dan Sosialisasi

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan baik. Persiapan dilakukan melalui koordinasi intensif antara tim pengabdian dengan pihak SMPN 17 Padang. Koordinasi ini mencakup beberapa aspek, antara lain penentuan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta yang terlibat, serta pengurusan perizinan administratif yang diperlukan. Kegiatan koordinasi yang baik terbukti menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pelatihan karena mampu menyelaraskan kebutuhan mitra dengan tujuan kegiatan (Ramli et al., 2024). Melalui diskusi bersama pihak sekolah, ditentukan bahwa peserta kegiatan berasal dari siswa yang memiliki minat pada bidang keterampilan dan kewirausahaan.

Tim pengabdian kemudian menyusun modul dan bahan ajar pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Materi pelatihan meliputi pengenalan konsep dasar sablon sublimasi, pemanfaatan aplikasi grafis untuk desain produk, hingga strategi promosi melalui *digital marketing*. Penyusunan materi yang kontekstual dan berbasis kebutuhan peserta terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta ketercapaian kompetensi. Selain itu, tim juga menyiapkan media pendukung berupa slide presentasi, video tutorial singkat, serta contoh produk hasil sablon sublimasi.

Di sisi lain, pihak mitra sekolah berpartisipasi aktif dengan menyediakan sarana dan fasilitas, seperti ruang pelatihan yang representatif, LCD proyektor, sound system, serta jaringan internet untuk mendukung kegiatan *digital marketing*. Persiapan ini juga dilengkapi dengan kegiatan sosialisasi kepada siswa yang dikemas secara menarik melalui presentasi singkat dan pemutaran video inspiratif



tentang peluang usaha sablon. Sosialisasi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa antusiasme dan motivasi siswa agar bersemangat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Dengan persiapan yang matang, tahap ini menjadi pondasi awal bagi keberhasilan pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan melalui tiga bentuk utama, yaitu pemberian materi, simulasi/demonstrasi, dan praktik langsung.

a. Pemberian Materi

Materi disampaikan secara interaktif melalui ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Peserta mempelajari konsep dasar sablon sublimasi, meliputi definisi, prinsip kerja, jenis, keunggulan, keterbatasan, serta penggunaan aplikasi grafis untuk membuat, mengedit, dan menyesuaikan desain dengan media sablon.

Peserta juga dikenalkan dengan alat dan bahan sablon sublimasi, seperti printer, tinta, kertas transfer, mesin press mug, dan mug polos, termasuk fungsi, penggunaan, dan perawatannya. Selain itu, materi *digital marketing* mencakup branding, target pasar, pemanfaatan Instagram, Facebook, TikTok, dan Shopee, serta pembuatan foto dan video produk sebagai media promosi.

b. Simulasi/Demonstrasi

Setelah pemberian materi, instruktur mendemonstrasikan proses sablon sublimasi pada mug, mulai dari pencetakan desain, penempelan kertas transfer, hingga pemanasan menggunakan mesin press dengan suhu dan waktu tertentu. Pada aspek *digital marketing*, peserta diperkenalkan pada pembuatan akun bisnis, pengunggahan konten promosi, penjualan melalui *marketplace*, serta pembuatan foto, caption, dan pemanfaatan iklan untuk memperluas jangkauan konsumen.

c. Praktik Langsung

Tahap praktik memberikan kesempatan siswa mencoba langsung teknik sablon sublimasi secara berkelompok dengan pendampingan instruktur dan mahasiswa, mulai dari mendesain, mencetak, hingga melakukan *press* pada mug.



Siswa juga berlatih membuat konten promosi dengan memotret produk dan mengunggahnya ke media sosial, sehingga memahami proses produksi hingga pemasaran. Berikut adalah dokumentasi praktek sablon ke pouch oleh siswa secara mandiri.



Gambar 2 Siswa Praktek Sablon Pouch

3. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan dilakukan untuk memastikan siswa benar-benar menguasai keterampilan yang diajarkan. Dalam tahap ini, tim pengabdian dan mahasiswa mendampingi siswa saat melakukan praktik, memberikan arahan, serta membantu mengatasi kendala yang muncul. Pendampingan siswa dapat dilihat dari dokumentasi berikut.



Gambar 3 Pendampingan Praktek Sablon Mug

Beberapa kendala yang sering dialami siswa seperti ketidaksesuaian ukuran desain, hasil cetak kurang tajam, serta kesalahan suhu dan tekanan mesin, diatasi melalui pendampingan. Pada aspek *digital marketing*, siswa dibimbing memilih foto, menyusun deskripsi produk, dan berinteraksi dengan konsumen. Pendampingan dilanjutkan melalui diskusi dan refleksi untuk mengevaluasi hasil serta memperbaiki kekurangan, sehingga pembelajaran lebih efektif dan aplikatif..

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian penting untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui tiga aspek utama:

a. Evaluasi Keberhasilan Pelatihan

Hasil evaluasi pada aspek keberhasilan pelatihan menunjukkan bahwa indikator pemahaman materi (97%), peningkatan pengetahuan (95%), keterampilan praktik (99%), pemahaman digital marketing (98%), kepercayaan diri (95%), dan minat berwirausaha (93%) berada pada kategori sangat baik (rata-rata $\pm 96\%$). Tingginya capaian pada keterampilan praktik (99%) mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta Hakim, 2024; Lubis et al., 2024). Selain itu, integrasi keterampilan teknis dan *digital marketing* turut memperkuat kesiapan peserta dalam konteks kewirausahaan berbasis teknologi.

b. Evaluasi Narasumber

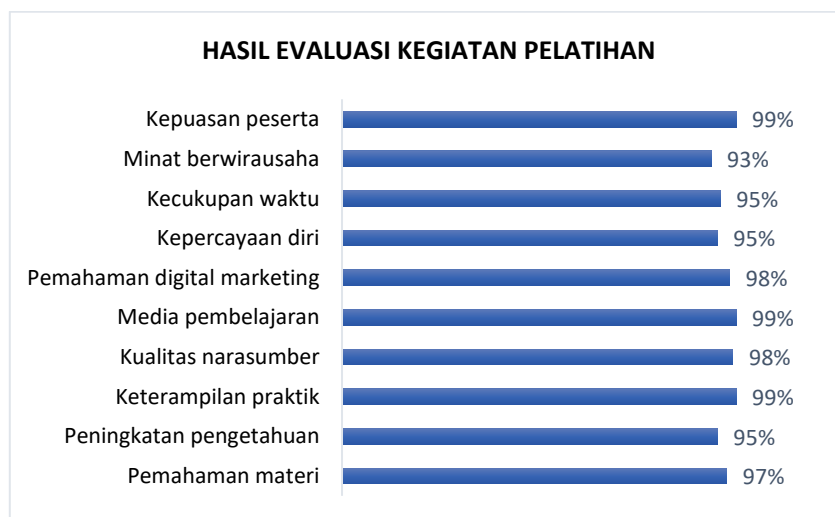
Pada aspek ini, indikator kualitas narasumber (98%) dan media pembelajaran (99%) menunjukkan hasil sangat tinggi (rata-rata 98,5%). Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas pelatihan tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh kemampuan fasilitator dalam menyampaikan pembelajaran secara komunikatif dan interaktif. Temuan ini selaras dengan konsep pelatihan efektif yang menekankan pentingnya interaksi, kejelasan instruksi, serta dukungan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Doni et al., 2024). Penggunaan media yang variatif (alat praktik, visual, dan demonstrasi langsung) terbukti memperkuat



pemahaman peserta, terutama dalam pembelajaran keterampilan vokasional seperti sablon (Sejati & Wicaksono, 2024).

c. Evaluasi Kepuasan Mitra

Indikator kepuasan peserta (99%) dan kecukupan waktu (95%) menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Tingginya kepuasan ini mencerminkan bahwa pelatihan mampu memenuhi kebutuhan peserta baik dari sisi materi, metode, maupun manfaat yang dirasakan. Dalam model evaluasi pelatihan, tingkat kepuasan (*reaction*) merupakan indikator awal keberhasilan program sebelum berdampak pada perubahan perilaku dan hasil jangka panjang (Engriyani & Rugaiyah, 2022). Namun, nilai kecukupan waktu yang sedikit lebih rendah mengindikasikan bahwa durasi pelatihan masih dapat dioptimalkan, terutama untuk memperdalam praktik dan penguatan aspek kewirausahaan. Hasil evaluasi secara keseluruhan dapat dilihat dari grafik berikut ini.



Gambar 4 Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan sablon sublimasi dan *digital marketing* di SMPN 17 Padang berhasil meningkatkan keterampilan dan kesiapan kewirausahaan siswa.

Evaluasi menunjukkan capaian sangat baik dengan rata-rata sekitar 97%, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan praktik, pemahaman *digital marketing*, kepercayaan diri, dan minat berwirausaha. Keberhasilan didukung metode berbasis praktik, pendampingan, serta media pembelajaran variatif dan interaktif. Integrasi produksi dan pemasaran digital memberikan pengalaman belajar komprehensif, sehingga model ini berpotensi dikembangkan dalam pembelajaran kewirausahaan di sekolah menengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Padang atas dukungan pendanaan melalui Surat Keputusan Nomor 353/UN35/PM/2025 dan Perjanjian/Kontrak Nomor 153. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak SMPN 17 Padang, para guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- El-Kashouti, M. A., Mohamed Elhadad, S. S., Mashaly, H. M., & Elsayad, H. S. (2019). Vapour phase transfer printing of polyester fabrics. *Egyptian Journal of Chemistry*, 62(12), 2341–2349. <https://doi.org/10.21608/EJCHEM.2019.10073.1676>
- Hardiyanto, F. (2021). Analisa Perpindahan Warna Tinta Dye-Sublimasi Digital Printing Pada Chiffon Cerutti (Poliester) Dengan Mesin Heat Press. In <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/3773/>.
- Haryanto, R., Setiawan, A., Nurhayati, R., Gede, I., Mertayasa, A., & Nugraha, A. R. (2024). Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Di Era Society 5.0: Sebuah Literature Review, 8(2).
- Hong, P. T. M., & Nguyen, H. T. K. (2021). Effect of Temperature on the Ink Transfer of sublimation Printing Process. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology*, 32–35. <https://doi.org/10.32628/ijrsrset21832>
- Ismanidar, N., Chandra, R., & Salman, S. (2025). Empowerment through ecoprint training on mugs for PKK women in Gampong Bayeun, East Aceh Regency.



Community Empowerment, 10(9), 1836–1847.
<https://doi.org/10.31603/ce.14618>

Jarti, N., Aisyah Jamal, S., & Lestari Putri, W. (2024). Pelatihan Sablon Bagi Komunitas Untuk Meningkatkan Keahlian Usaha Dan Peluang Bisnis Berbasis IT. *J-PIS*, 3(1), 44.

Kamal, P., Professor, B. A., & Head, &. (2025). An Overview of the Role of Digital Marketing in International Business Growth in Present Scenario. In *IJFMR250452630*, 7(4).

Limansyah, D., & Aldila Listiya, M. (2026). Dominasi Media Sosial dalam Aktivitas Digital dan Tingkat Ketergantungan Internet pada Remaja. *Khatulistiwa Nursing Journal (KNJ)*, 8(1), 20–32.
<https://doi.org/10.53399/knj.v8i1.paperID>

Maharani, D. A., & Hasibuan, R. R. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemasaran Digital pada UMKM Di Desa Sumbang Purwokerto untuk Meningkatkan Daya Saing. *Abdi Makarti*, 3, 130–0.

Özomay, M., & Özomay, Z. (2021). The Effect of Temperature and Time Variables on Printing Quality in Sublimation Transfer Printing on Nylon and Polyester Fabric. *European Journal of Science and Technology*.
<https://doi.org/10.31590/ejosat.889147>

Pratiwi, R., Amilia, W., Sari, R. E., Masnur, A., Suherman, A. H., Farhan, R., & Fikri, A. D. (2025). Pelatihan Sablon Mug dan Sablon DTF Bagi Siswa SMAN 1 Batipuah sebagai Modal Keterampilan Membuka Peluang Usaha dan Mengurangi Tingkat Pengangguran. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 5, 87–97.
<https://doi.org/10.31849/jcscis.v5i1.25630>

Purnomo, Y. J. (2023). Digital Marketing Strategy to Increase Sales Conversion on E-commerce Platforms. *Journal of Contemporary Administration and Management (ADMAN)*, 1(2), 54–62.
<https://doi.org/10.61100/adman.v1i2.23>

Putri, S. M., & Eriyanti, F. (2025). Faktor-Faktor yang Menyebabkan Indikator Pendukung dan Tantangan Ketidakefektifan Pendistribusian Gas LPG 3 Kg Bersubsidi di Kelurahan Gates Nan XX Kota Padang. *Al-DYAS*, 4(3), 1729–1744. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v4i3.7723>

Ramadani, R., Zed, E. Z., Fazryan, M. A., & Najmudin, A. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan Sablon Bagi Pemuda di Desa Cibatut untuk Meningkatkan Keterampilan Ekonomis. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 174–182.
<https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i4.1443>



- Rudkowski, J., Robichaud, Z., Fares, O. H., & Aversa, J. (2026). Learning by Doing: Factors Associated With Business Students' Intentions to Engage in Experiential Learning. *Journal of Marketing Education*. <https://doi.org/10.1177/02734753261430622>
- Sarkodie, B., Tawiah, B., Agbo, C., & Wizi, J. (2018). Status and Development of Transfer Printing in Textiles—A Review. *American Journal of Roentgenology*, 5, 1-18., 5, 1–18. <https://doi.org/10.14504/AJR.5.2.1Corpus>
- Siemensmeyer, K., Provost, J., Raulfs, F. W., & Weiser, J. (2001). Thermodynamics of the Digital Transfer Printing Process. *International Conference on Digital Printing Technologies*, 426–430. https://doi.org/10.2352/issn.2169-4451.2001.17.1.art00095_1
- Silva, M. C., Petraconi, G., Cecci, R. R. R., Passos, A. A., Do Valle, W. F., Braite, B., Lourenço, S. R., & Gasi, F. (2021). Digital sublimation printing on knitted polyamide 6.6 fabric treated with non-thermal plasma. *Polymers*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/polym13121969>
- Skulmowski, A. (2024). Learning by Doing or Doing Without Learning? The Potentials and Challenges of Activity-Based Learning. In *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09869-y>
- Soesilo, R., Sulistyono, S., Rasyid, A., & Larosa, E. (2023). Pelatihan Screen printing Berbasis Produksi Sebagai Peningkatan Kompetensi Siswa SMK di Dunia Industri. *Jurnal Pengabdian Teknik Industri*, 2(1). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JPTIt>
- Susanti, E. D., & Nurhidayah, M. P. (2025). Penerapan Teknologi Digital dalam Pembuatan Akun Marketplace UMKM Makanan Ringan “UNICO.” *Jurnal Sinabis*.
- Wang, C., Mundorf, N., & Salzarulo-McGuigan, A. (2022). Entrepreneurship education enhances entrepreneurial creativity: The mediating role of entrepreneurial inspiration. *International Journal of Management Education*, 20. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100570>
- Wu, Y. J., & Bai, R. (2011). Color reproduction capability on 100% cotton fabrics using dye-sublimation heat transfer printing. *International Conference on Digital Printing Technologies*, 41–44. https://doi.org/10.2352/issn.2169-4451.2011.27.1.art00013_1

