

## Pembelajaran Interaktif Melalui Pengenalan Lingkungan Kewirausahaan Untuk Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Sulahan

Luh Gede Kusuma Dewi<sup>1)</sup>, Ni Luh Putu Sandrya Dewi<sup>2)</sup>, Ni Luh Merdani<sup>3)</sup>

<sup>1),3)</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, <sup>2)</sup> Universitas Mahasaraswati Denpasar

E-mail: [dewi.kusuma.dewi@undiksha.ac.id](mailto:dewi.kusuma.dewi@undiksha.ac.id)

### ABSTRAK

Kewirausahaan dapat memberikan dampak positif dalam perputaran ekonomi suatu negara. Kegiatan kewirausahaan sebaiknya diperkenalkan sejak dini. Program jalan-jalan sambil berdampak yaitu sebuah metode pembelajaran interaktif yang diprogramkan oleh Tim Kampus Mengajar Angkatan Ke-5 untuk memperkenalkan lingkungan kewirausahaan kepada siswa sekolah dasar. Kegiatan ini merupakan kegiatan Observasi dan wawancara kepada para pedagang di pasar desa Lumbuan. Output dari kegiatan ini adalah pengalaman belajar yang menyenangkan yang dituangkan dalam laporan wawancara, serta testimoni kegiatan oleh para siswa. Kegiatan ini telah berjalan dengan sangat baik dan juga mendapatkan respon positif dari para siswa yang menyampaikan bahwa mereka sangat senang akan pengalaman baru yang dimiliki, juga mendapatkan ilmu yang sangat berharga mengenai kewirausahaan.

**Kata kunci:** interaktif, kewirausahaan, pembelajaran, siswa sekolah dasar

### ABSTRACT

*Entrepreneurship can have a positive impact on the economic cycle of a country. Entrepreneurial activities should be introduced from an early age. The traveling while having an impact program is an interactive learning method programmed by the 5th Generation Teaching Campus Team to introduce the entrepreneurial environment to elementary school students. This activity is an observation and interview activity with traders at the Lumbuan village market. The output of this activity is a pleasant learning experience which is outlined in interview reports, as well as testimonials from students. This activity has gone very well and also received a positive response from students who said that they were very happy with the new experience they had, as well as gaining very valuable knowledge about entrepreneurship.*

**Keywords:** interactive, entrepreneurship, learning, elementary school students

### PENDAHULUAN

Kampus Mengajar merupakan kegiatan dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan membuka ruang bagi mahasiswa untuk bisa mengaplikasikan keahlian serta ilmu pengetahuan mereka dalam membantu siswa di satuan pendidikan dasar

(Dewi et al., 2023). Kegiatan kampus mengajar telah berjalan hingga angkatan ke-5 di awal tahun 2023. Salah satu sekolah yang terpilih untuk implementasi kegiatan Kampus Mengajar Angkatan ke-5 adalah SD Negeri 2 Sulahan yang berada di Kabupaten Bangli.

Analisis situasi di sekolah menemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas 4 yang terkadang kurang antusias. Hal ini sering kali menghambat proses belajar mengajar di kelas. Tim Kampus Mengajar Angkatan ke-5 yang bertugas di SD Negeri 2 Sulahan mengupayakan program kerja untuk mengatasi permasalahan ini. *Urgency* penerapan program sangat tinggi dikarenakan motivasi belajar dapat berdampak pada tingkat literasi dan numerasi siswa dan sekolah. Oleh karena itu Tim merencanakan adanya program pembelajaran interaktif untuk kembali memotivasi semangat belajar para siswa.

Kewirausahaan merupakan suatu kegiatan di masyarakat yang mendorong perputaran perekonomian masyarakat. Lebih luasnya, kewirausahaan disebut dapat memberikan dampak positif dalam perputaran ekonomi suatu negara. Krisdayanthi (2018) menyebutkan bahwa jiwa kewirausahaan adalah salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini. Pendidikan kewirausahaan bukan sekedar mendidik anak mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter jiwa yang positif pada diri anak. Pembelajaran kewirausahaan pada diri anak tidak serta merta ada, tapi memerlukan latihan bertahap. Bisa dimulai dari hal-hal kecil dalam aktivitas keseharian anak (Nurhafizah, 2018).

Rachmadyanti & Wicaksono (2017) juga berpendapat bahwa pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk mengembangkan sikap, jiwa dan kemampuan menciptakan sesuatu yang bernilai bagi diri sendiri maupun orang lain. Sikap kreatif, inovatif, mandiri, *leadership*, pandai mengelola uang, dan memiliki jiwa pantang menyerah merupakan beberapa sikap wirausaha yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini melalui pendidikan kewirausahaan.

Penelitian dari Supandi et al. (2023) mengemukakan bahwa pada umumnya kemampuan berwirausaha anak diperoleh dari lingkungan dan bakat anak. Berangkat dari hobi dan minat anak, dapat memanfaatkan minat mereka untuk membantu mereka mengembangkan pola pikir bisnis. Kemampuan kewirausahaan yang dapat diberikan pada anak ialah literasi keuangan, latihan berbisnis sederhana, kemampuan digital sederhana dan *problem solving*. Sedangkan kewirausahaan dapat dipelajari dengan pembelajaran praktek, pengembangan berpikir, transfer pola pikir, dan bimbingan langsung dari orang dewasa atau orang tua. Anak-anak yang dihadapkan pada kerasnya kewirausahaan di usia muda akan dapat beradaptasi dengan tantangan lebih cepat, belajar dari kegagalan dan akan mempunyai solusi terbaik

Wahyuni & Suyadi (2020) telah mengungkap bahwa pembelajaran kewirausahaan telah diterapkan untuk anak usia dini di TK Khalifah Baciro melalui program *market day*. *Market day* merupakan suatu kegiatan dimana biasanya anak akan menirukan kegiatan berdagang di saat bermain peran. Sulistyowati & Salwa (2016), Siwiyanti (2017), dan Prasetyaningsih (2016) mengungkap kegiatan *market day* merupakan kegiatan penunjang pendidikan yang berlangsung secara rutin dapat membangun budaya yang positif bagi warga sekolah. Khususnya bagi para siswa untuk mengenal kegiatan berdagang kemudian terbiasa dan dari kebiasaan tersebut tumbuh dalam diri siswa karakter seorang wirausahawan yaitu: berani mengambil resiko, bertanggungjawab, komunikatif, dan mampu memajemen keuangan.

Suprihatin & Dewi (2018) menunjukkan bahwa konsep pendidikan *life skill* diinternalisasikan dalam silabus mata pelajaran *entrepreneurship*, kemudian guru menjabarkannya ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti *market day*. Evaluasi yang dilakukan guru dalam menilai kemampuan *life skill* peserta didik ialah dengan mengamati langsung kegiatan dalam mata pelajaran *entrepreneurship* dan siswa juga diberikan tugas untuk menulis laporan hasil kegiatan tersebut.

Nilai-nilai kewirausahaan ini menjadi pokok penting dalam pembentukan kecakapan hidup (*lifeskill*) pada anak. Selain melalui pendidikan di keluarga, pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu Tim menyusun program bernama “Jalan-jalan Sambil Berdampak” dengan lokasi Pasar Lumbuan yang ada di sekitar SD Negeri 2 Sulahan. Dimana pada program ini Tim mengajak siswa untuk observasi dan melakukan wawancara pada pedagang di pasar untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan kewirausahaan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis di bidang kewirausahaan. Edukasi kewirausahaan dalam bentuk pengabdian sebelumnya telah dilaksanakan oleh Dewi & Dewi (2022).

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian ini berupa penerapan Metode belajar baru yaitu pembelajaran interaktif di luar sekolah. Kegiatan ini juga mencakup pendampingan dari Tim Kampus Mengajar Angkatan ke-5. Kegiatan diterapkan pada bulan Mei 2023. Program yang Tim susun bernama “Jalan-jalan Sambil Berdampak” dengan lokasi Pasar Lumbuan yang ada di sekitar SD Negeri 2 Sulahan. Dimana pada program ini Tim mengajak siswa untuk observasi dan melakukan wawancara pada pedagang di pasar untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan kewirausahaan.

Mekanisme pelaksanaan disusun oleh Tim telah mendapatkan persetujuan guru pamong dan Kepala Sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program “Jalan-jalan sambil berdampak” merupakan kegiatan pembelajaran interaktif yang Tim Kampus Mengajar Angkatan ke-5 susun. Kegiatan ini dilaksanakan di pasar Desa Lumbuan pada bulan Mei 2023 dan melibatkan siswa kelas 4 yang dibagi menjadi 6 kelompok. Terlebih dahulu dibagikan lembar wawancara yang berisi pertanyaan yang harus ditanyakan kepada para pedagang. Siswa diberikan waktu selama 30 menit untuk observasi kondisi pasar dan menentukan pedagang yang ingin diwawancarai.



**Gambar 1. Pengarahan tentang Kegiatan Sebelum ke Lokasi Pembelajaran Interaktif**

Dalam proses wawancara terdapat sedikit kendala yang memang sedari awal sudah tim perkirakan akan terjadi, yaitu adanya siswa yang malu-malu dan takut untuk bertanya pada para

pedagang, serta beberapa siswa yang mungkin akan tidak mau berpartisipasi. Oleh karena itu sedari awal tim sudah memikirkan solusi yang bisa digunakan untuk mengatasi hal ini. Tim telah mempersiapkan lembar wawancara kemudian membagikan semua lembar wawancara kepada setiap kelompok. Tim menjelaskan tentang bagaimana sistematika mereka melakukan wawancara, dan mengingatkan peran penting kerjasama dalam kelompok. Tim mengingatkan kembali berapa lama batas waktu untuk wawancara, dan memandu bagaimana cara menuliskan hasil dari wawancara yang mereka dapatkan dari para pedagang di lembar wawancara. Tim juga turut andil berkeliling memantau dan mendampingi setiap kelompok siswa yang sedang melakukan wawancara.



**Gambar 2. Kegiatan Observasi Bagian dari Pembelajaran Interaktif di Pasar Lumbuan**



**Gambar 3. Siswa Mewawancarai Pedagang Mengenai Kewirausahaan**

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan para pedagang, Tim mengumpulkan lembar wawancara siswa dan mengajak para siswa kembali ke sekolah. Di sekolah, Tim dan siswa melakukan evaluasi kegiatan dengan cara menceritakan kembali pengalaman yang telah didapatkan dan informasi penting apa saja yang perlu dicermati. Seluruh kelompok menyatakan perasaan yang senang dan gembira mendapatkan pengalaman belajar baru. Mereka tidak menyangka bahwa kegiatan ke pasar bisa menjadi hal yang menyenangkan. Beberapa siswa menyatakan pernah ikut orang tua ke pasar untuk berbelanja namun tidak memperhatikan kegiatan ekonomi lebih mendalam. Melalui pembelajaran interaktif ini siswa dapat memahami bahwa dalam berwirausaha akan ada keuntungan namun juga ada kerugian. Kerugian bisa dihadapi agar usaha bisa tetap berjalan. Ada strategi dari penjual untuk menggaet pelanggan misalkan dengan menyediakan produk berkualitas, menghadapi pembeli dengan

ramah dan juga inisiatif untuk menjajakan dagangan dengan memanggil pembeli terlebih dahulu. Melalui program ini juga para siswa mengasah empatinya terhadap para pedagang, bahwa perlu usaha keras untuk menghidupi keluarga. Hasil observasi dan wawancara tersebut secara singkat dapat ditabulasi pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara Siswa**

No.	Pertanyaan	Informasi
1	Nama dan asal	Bu Kerni, Bu Nengah, Bu Sri, Pak Dul, Bu Sang Ayu, Bu Mustiasih. Semua berasal dari Banjar Lumbuan.
2	Lama berjualan	1 sampai 15 Tahun
3	Keuntungan usaha dalam sehari	Rp.50.000 sampai Rp.100.000
4	Mengalami kerugian	Bu Kerni, Bu Nengah, dan Pak Dul tidak pernah mengalami kerugian. Sedangkan Bu Sri, Bu Sang Ayu dan Bu Mustiasih pernah mengalami kerugian.
5	Cara menghadapi kerugian	Mendaur ulang produk; memutar modal; menjual produk lain untuk menutupi kerugian.
6	Cara menarik pelanggan	Memanggil pembeli; Bersikap ramah; Menyediakan jajanan yang enak dan bersih.
7	Senang/sedih berjualan	Senang ketika dagangan laris; sedih ketika dagangan tidak laku/tidak habis terjual.

Sumber: Data diolah (2023)

Tim menyadari bahwa interaksi sosial antara siswa dengan masyarakat perlu dibangun. Tenggang rasa, rasa kepedulian siswa yang ditumbuh kembangkan dan disadarkan sedari dini sangat diperlukan. Dengan mengetahui kehidupan orang dewasa dalam kegiatan berwirausaha diharapkan bisa menumbuhkan kreativitas dan cara berpikir anak yang lebih kritis. Harapannya dari kegiatan ini siswa bisa lebih peka terhadap kehidupan bersosialisasi, terhadap orang-orang di sekitarnya, bagaimana orang-orang bisa bertahan hidup dalam kesehariannya dengan berjualan di pasar kecil.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Program jalan-jalan sambil berdampak yaitu sebuah metode pembelajaran interaktif yang diprogramkan oleh Tim Kampus Mengajar Angkatan Ke-5. Kegiatan ini merupakan kegiatan Observasi dan wawancara para pedagang di pasar desa Lumbuan dengan hasil akhir laporan wawancara dan testimoni kegiatan. Kegiatan ini telah berjalan dengan sangat baik dan juga mendapatkan respon positif dari para siswa yang menyampaikan bahwa mereka sangat senang akan pengalaman baru yang dimiliki, juga mendapatkan ilmu yang sangat berharga mengenai kewirausahaan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diberikan kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A., atas diberlakukannya program Kampus Mengajar Angkatan Ke-5, 2) Kepala Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bangli yang telah menaungi dan mengizinkan pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan Ke-5 di SD Negeri 2 Sulahan, 3) Terima kasih kami juga ucapkan kepada Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sulahan, Ibu Ni Nyoman Antari, S.Pd.SD, Guru Pamong Ibu Ni Kadek Aristawati, S.Pd. serta Bapak/Ibu Guru, pegawai dan siswa siswi SD Negeri 2 Sulahan yang telah membantu, membimbing, dan mendukung pelaksanaan program kerja; 4) Seluruh rekan-rekan tim kampus mengajar angkatan ke-5 di SD Negeri 2 Sulahan; 5) Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dan dukungan atas program ini, yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, kami ucapkan terima kasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arta, K. B. D., & Dewi, L. G. K. (2021). Membantu Meningkatkan Penjualan Produk Umkm Masyarakat Di Masa Pandemi Melalui Bisnis Online. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–65. <https://doi.org/10.38043/parta.v2i1.3175>
- Dewi, L. G. K., & Dewi, N. A. W. T. (2022). Edukasi dan Praktikum Enterpreneurship Untuk Teruna-Teruni Terdampak Covid-19 Di Desa Padangkeling. *Jati Emas (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 6(1), 1–4.
- Dewi, N. L. P. S., Mariati, N. P. A. M., & Dewi, L. G. K. (2023). Penguatan Literasi dan Numerasi Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 4 di SD Negeri 4 Nyalian, Klungkung. *Dharma Jnana*, 3(2), 88–103.
- Krisdayanthi, A. (2018). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Aud Sebagai Bekal

- Kecakapan Hidup. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 20–27.  
<https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.734>
- Nurhafizah, N. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 205–210. <https://doi.org/10.29210/127300>
- Prasetyaningsih, A. (2016). Membentuk Jiwa Kewirausahaan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan “Market Day.” *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 2(2), 88–102.
- Rachmadyanti, P., & Wicaksono, V. D. (2017). Pendidikan Kewirausahaan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 419–437.
- Siwiyanti, L. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day Embedding the Entrepreneurship Values through Market Day Activity. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 15–17.  
<https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2861>
- Sulistiyowati, P., & Salwa. (2016). Upaya Mengembangkan Karakter Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa Sejak Dini Melalui Program Market Day (Kajian Pada SDIT Mutiara Hati Malang). *Pancarana*, Vol. 5, No(20), 111–120.
- Supandi, A., Esra, M. A., Nurlela, Bakar, A., Sinambela, T. R., Widiyanto, S., & Purnomo, B. (2023). Bagaimana Anak Mempelajari Kemampuan Kewirausahaan Sejak Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4267–4275.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4557>
- Suprihatin, Y., & Dewi, E. L. (2018). Implementasi Pendidikan Lifeskill Sejak Dini Dalam Pembelajaran Enterpreneurship (Studi pada SMP Cahaya Bangsa School Metro). *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 85–96.  
<https://doi.org/10.32332/elementary.v4i1.1074>
- Wahyuni, A., & Suyadi. (2020). Best Practice Pendidikan Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Baciro Yogyakarta. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15–22.