

## **Edukasi Kewirausahaan Sejak Dini Untuk Menumbuhkan Jiwa Entrepreneur Pada Siswa Sd Negeri 07 Kampung Dalam Sikucur Timur**

Helena Fahra<sup>1</sup>, Januar<sup>2</sup>

*Manajemen Bisnis Syariah, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek  
Bukittinggi*

<sup>1</sup>phellenaja84@gmail.com

<sup>2</sup>januar@uinbukittinggi.ac.id

---

### **Abstrak**

---

Artikel ini bertujuan menumbuhkan jiwa semangat berkewirausahaan sejak dini pada siswa SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikucur Timur melalui kegiatan edukasi kewirausahaan yang disusun secara sederhana, menarik, dan disesuaikan dengan pemahaman anak usia sekolah dasar. Kegiatan ini menggunakan pendekatan participatory action research yang dimana siswa secara aktif dalam kegiatan penyuluhan, permainan edukatif bertema jual beli, serta praktik langsung membuat dan memasarkan produk secara sederhana. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dengan jumlah 40 peserta. Data dikumpulkan melalui observasi, serta wawancara singkat, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep dasar kewirausahaan dari rata-rata 58% menjadi 87%, serta munculnya antusiasme dan keberanian siswa dalam mempraktikkan simulasi jual beli produk hasil karya sendiri. Guru dan pihak sekolah memberikan dukungan positif terhadap kegiatan yang dilakukan. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kemandirian, kreativitas, dan keberanian mengambil risiko sejak usia dini.

Kata kunci : **Edukasi kewirausahaan, jiwa entrepreneur, siswa sekolah dasar, pendidikan usia dini, pengabdian masyarakat**

---

### **Abstract**

---

*This article aims to grow the spirit of entrepreneurship from an early age in students of SD Negeri 07 Kampung Dalam, East Sikucur through entrepreneurship education activities that are arranged in a simple, interesting, and adapted to the understanding of elementary school children. This activity uses a participatory action research approach where students are active in extension activities, educational games with the theme of buying and selling, as well as direct practice in making and marketing products in a simple way. The target of the activity is class IV, V, and VI students with a total of 40 participants. Data was collected through observation, as well as short interviews, then analyzed quantitatively and qualitatively descriptively. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the basic concept of entrepreneurship from an average of 58% to 87%, as well as the emergence of enthusiasm and courage among students in practicing simulations of buying and selling their own products. Teachers and the school*

---

---

*give positive support to the activities carried out. This activity is expected to grow the value of independence, creativity, and the courage to take risks from an early age.*

**Keywords :** *Entrepreneurship education, entrepreneurial spirit, elementary school students, early childhood education, community service*

---

## **Pendahuluan**

Kewirausahaan merupakan salah satu contoh keterampilan hidup yang penting untuk ditanamkan pada anak sejak dini, mengingat tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif serta terbatasnya lapangan pekerjaan formal di masa depan, (Kajian & Kepada, 2012). Tidak dapat dipungkiri peran kewirausahaan di negara berkembang sangat penting dalam proses pembangunan. Para wirausahawan mampu berkreasi dan berinovasi secara maksimal dengan mengubah ide-ide baru menjadi kegiatan nyata dalam usaha mereka, sehingga mempercepat kemajuan bangsa, (Nurhafizah, 2018). SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikur Timur, Kecamatan Sungai Limau, Kabupaten Padang Pariaman merupakan salah satu sekolah dasar di wilayah yang sebagian besar siswanya berasal dari keluarga petani, dan pedagang kecil. Kondisi ekonomi masyarakat sekitar yang bergantung pada sektor informal menjadikan pemahaman tentang kewirausahaan sangat relevan untuk diperkenalkan kepada siswa sejak usia sekolah dasar, agar kelak mereka memiliki alternatif pilihan hidup yang lebih mandiri dan kreatif.

Dalam islam Berdasarkan kajian Al-Qur'an dan Hadis, agama berperan signifikan dalam keputusan untuk berwirausaha. Islam mendorong umatnya terjun ke dunia usaha dan memberi petunjuk yang harus diikuti, yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Sumber-sumber tersebut menjadi dasar nilai, sikap, perilaku, dan etika bagi seorang Muslim dalam menjalankan usaha. Membangun kewirausahaan Muslim tidak hanya memberikan manfaat materi bagi pelaku, tetapi yang lebih utama adalah membawa keberkahan dari langit demi kemaslahatan ekonomi, (Ismail et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa materi tentang kewirausahaan sendiri belum pernah diajarkan secara khusus di SD Negeri 07 Kampung Dalam. Berwirausaha bukan hanya ranah orang dewasa; anak-anak pun dapat dilibatkan dalam pengalaman berwirausaha sejak usia dini,

(Suryana, 2018). Namun berbeda dengan orang dewasa, anak membutuhkan bimbingan, pengawasan, dan dukungan yang konsisten dari orang tua, guru, atau pendamping lain karena keterbatasan kemampuan dan tanggung jawab mereka. Pengenalan kewirausahaan pada masa kanak-kanak memberi sejumlah manfaat jangka panjang: anak belajar keterampilan praktis seperti perencanaan sederhana, manajemen waktu, komunikasi, dan bekerja sama, serta memperoleh pemahaman dasar tentang nilai uang dan tanggung jawab. Pada tahap perkembangan awal, proses pembelajaran yang menekankan eksplorasi ide, percobaan, dan penciptaan produk atau layanan sederhana akan merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Kreativitas yang terlatih melalui aktivitas kewirausahaan misalnya proyek kecil di sekolah, penjualan hasil karya, atau simulasi bisnis yang dipandu mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, pengalaman berwirausaha sejak dini membantu membentuk sikap mandiri, rasa inisiatif, dan kepercayaan diri, sehingga saat dewasa anak lebih siap menghadapi tantangan ekonomi dan mampu meningkatkan produktivitasnya.

Penerapan pembelajaran kewirausahaan pada anak sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan psikologis dan kebutuhan pendidikan mereka, memadukan unsur permainan, pembelajaran kontekstual, dan nilai-nilai moral. Peran orang dewasa penting bukan hanya sebagai pengawas teknis, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberi contoh, membimbing pengambilan keputusan etis, dan menumbuhkan semangat kewirausahaan yang berlandaskan nilai-nilai positif. Dengan pendekatan yang tepat, investasi waktu dan sumber daya untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak akan memberikan manfaat ganda: memperkaya kapasitas individu anak dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi yang berkelanjutan di masa depan., (Nurhafizah, 2018). Guru lebih berfokus pada capaian kurikulum inti sehingga aspek penanaman jiwa wirausaha seperti kemandirian, kreativitas, keberanian mengambil risiko, dan kemampuan berkomunikasi dalam transaksi belum mendapat perhatian khusus. Padahal, berbagai kajian menunjukkan bahwa penanaman nilai kewirausahaan sejak usia dini dapat membentuk pola pikir dan sikap mandiri yang berpengaruh terhadap kesiapan anak menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Hal ini menjadi poin

utama pelaksanaan kegiatan edukasi kewirausahaan bagi siswa SD Negeri 07 Kampung Dalam.

Mengenalkan Kewirausahaan pada anak tidak muncul begitu saja; ia berkembang melalui latihan bertahap. Proses ini dapat dimulai dari kebiasaan kecil dalam kegiatan sehari-hari, seperti merapikan mainan setelah bermain, menyikat gigi sebelum tidur, dan merapikan tempat tidur. Kebiasaan tersebut melatih disiplin, rasa tanggung jawab, dan pemahaman awal tentang kepemilikan. Tahap berikutnya adalah mengajarkan pengelolaan uang secara sederhana. Pembelajaran ini tidak hanya mencakup cara membelanjakan, tetapi juga pentingnya menabung dan usaha untuk mencari penghasilan, (Nurhafizah, 2018). Dalam dunia bisnis penting juga mengontrol keuangan dengan baik dan mengetahui apa itu keinginan dan kebutuhan itu sendiri, maka dari usia dinilah seorang anak harus belajar menontrol diri dan pandai mengelola keuangannya agar keuangannya terkelola dengan baik, (Novieningtyas, 2014). Guna mendukung kemandirian tersebut, Saat ini anak perlu dikenalkan literasi finansial sejak dini. Hal ini kerap terabaikan oleh orang tua dan belum mendapat perhatian memadai di sekolah. Keterbatasan waktu pembelajaran dan banyaknya materi lain menyebabkan pemahaman anak tentang keuangan tetap rendah. Kondisi ini menuntut tindakan nyata dari guru dan orang tua. Selain mengikuti kurikulum di sekolah, anak sebaiknya diajarkan praktik menabung dan dasar-dasar investasi agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih lengkap. Pendekatan ini dapat memperluas wawasan anak tentang cara mengelola tabungan, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kepemilikan, serta meningkatkan kesadaran terhadap nilai uang dan semangat kewirausahaan, (Supandi et al., 2023). Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada pengemasan materi kewirausahaan melalui kombinasi penyuluhan interaktif, permainan edukatif bertema jual beli, dan praktik langsung membuat serta memasarkan produk sederhana hasil karya siswa sendiri, yang disesuaikan dengan konteks lokal masyarakat pesisir Sikur Timur, (Pendidikan & Dan, 2019). Pendekatan ini berbeda dari kegiatan sosialisasi kewirausahaan pada umumnya karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami langsung proses produksi dan transaksi sederhana sehingga pemahaman yang terbentuk lebih bermakna dan berkesan. Dilihat dari antusias anak-anak selama proses jual beli ini, praktik jual beli langsung sudah tepat

dilakukan untuk saat ini serta anak-anak lebih paham daripada hanya penyampaian teori saja, (Febrianthy et al., 2026).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

1. meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 07 Kampung Dalam mengenai konsep dasar kewirausahaan
2. menumbuhkan sikap mandiri, kreatif, dan berani mengambil risiko pada siswa melalui praktik langsung dan
3. mendorong keterlibatan sekolah dalam mengembangkan program penguatan jiwa wirausaha secara berkelanjutan bagi siswa.

Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan participatory action research yang melibatkan siswa secara aktif mulai dari tahap penyuluhan, permainan simulasi jual beli, hingga praktik pembuatan dan pemasaran produk sederhana, dengan melibatkan guru dan pihak sekolah sebagai mitra pelaksanaan kegiatan.

### **Tinjauan Pustaka**

Subjudul teori mencantumkan langsung nama teori yang digunakan sebagai referensi tanpa penomoran. Setiap teori dijelaskan kaitannya dengan variabel penelitian. Kutipan ditulis dalam format *italic* dan spasi tunggal (1). Kembangkan hipotesis (jika ada) di bagian ini.

### **Metodologi Penelitian**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan participatory action research, Participatory Action Research (PAR) adalah metode penelitian tindakan partisipatif yang menggabungkan proses penelitian, tindakan nyata, dan partisipasi aktif anak-anak dalam memecahkan persoalan yang dihadapi secara bersama-sama. Metode ini menempatkan anak-anak sebagai subjek utama yang terlibat dalam identifikasi masalah, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi hasil kegiatan, (Latifah, 2026) karena siswa dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari penyampaian materi, permainan simulasi, hingga praktik pembuatan dan pemasaran produk. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep abstrak seperti kewirausahaan melalui pengalaman konkret dan keterlibatan langsung, dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan ataupun hanya penjabaran teori yang membosankan saja.

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikukur Timur, Kecamatan Sungai Limau, Kabupaten Padang Pariaman pada bulan Juli 2026. Sasaran kegiatan adalah 40 siswa yang dimulai dari kelas IV, V, dan VI yang dipilih karena berada pada tahap perkembangan kognitif yang cukup matang untuk memahami konsep dasar transaksi, keuntungan, dan pengelolaan produk sederhana.

Tahap persiapan kegiatan meliputi observasi awal ke sekolah, koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas, identifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa, penyusunan materi edukasi kewirausahaan yang sederhana dan bergambar, penyiapan alat permainan simulasi jual beli, penyediaan bahan praktik pembuatan produk sederhana seperti kerajinan tangan dari barang bekas, serta penyusunan instrumen pre-test dan post-test. Simulasi jual beli langsung dipilih karna siswa sudah melihat kegiatan ini pada keseharian mereka, sehingga mereka terbiasa melakukan hal tersebut dan tidak memerlukan waktu yang lama agar mereka paham apa yang sedang mereka lakukan, (Yuliasakti et al., 2026).

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian materi pengenalan konsep dasar kewirausahaan menggunakan bahasa dan ilustrasi yang mudah dipahami anak. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan simulasi jual beli menggunakan uang mainan untuk melatih pemahaman tentang modal, harga, dan keuntungan, (Prodyanatasari, 2016). Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung membuat produk kerajinan sederhana secara berkelompok, kemudian setiap kelompok mempraktikkan simulasi memasarkan produknya kepada kelompok lain, didampingi oleh mahasiswa dan guru kelas, (Astuti & Fujiyati, 2024). Terkadang disela-sela permainan dilakukan sesi tanya jawab bagi siswa yang memiliki pertanyaan, lalu pertanyaan tersebut akan dijawab berdasarkan pengalaman atau kegiatan keseharian mereka seperti menjual hasil perkebunan orang tua mereka agar lebih mudah untuk dipahami karena ada contoh langsung.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep kewirausahaan, observasi keterlibatan dan antusiasme siswa selama permainan dan praktik, serta wawancara

singkat dengan guru mengenai perubahan sikap siswa setelah kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan skor pemahaman, keberanian siswa dalam praktik jual beli, dan kesediaan sekolah untuk melanjutkan program serupa, (Anwar, 2021). Evaluasi penting dilakukan agar kita dapat mengetahui bagian mana yang kurang efektif dilakukan agar kedepannya proses simulasi jual beli dapat dioptimalkan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi lapangan selama proses permainan dan praktik, hasil pre-test dan post-test, serta wawancara singkat dengan guru dan beberapa siswa terpilih. Dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan lapangan juga digunakan untuk memperkaya data kualitatif.

Data kuantitatif dari hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan persentase untuk melihat peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian temuan, dan penarikan kesimpulan mengenai perubahan sikap dan antusiasme siswa.

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan tiga indikator utama, yaitu peningkatan pemahaman siswa tentang konsep dasar kewirausahaan, keberanian dan keterlibatan aktif siswa dalam praktik simulasi jual beli, serta dukungan pihak sekolah untuk mengintegrasikan materi kewirausahaan sederhana ke dalam kegiatan ekstrakurikuler di masa mendatang, (Surya, 2018). Sebelum kegiatan dimulai ada beberapa pertanyaan yang diajukan kepada para siswa yaitu salah satunya apakah mereka malu berjualan disekolah atau menawarkan jasa mereka kepada teman atau guru mereka dan sebagian besar mereka menjawab malu dan tidak ada kepercayaan diri untuk memulai bisnis kecil-kecilan disekolah, untuk hal itulah simulasi praktik jual beli ini penting dilakukan dari dini agar mereka bisa merasakan langsung bagaimana sensasi mendapatkan langsung keuntungan hasil berjualan dari jerih payah mereka sendiri.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Kegiatan edukasi kewirausahaan sejak dini dilaksanakan di SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikur Timur pada Juli 2026 dengan melibatkan 40 siswa

kelas IV, V, dan VI. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi pengenalan kewirausahaan, permainan simulasi jual beli, praktik pembuatan produk kerajinan sederhana, dan simulasi pemasaran produk antar kelompok, dengan didampingi oleh tim mahasiswa dan guru kelas. Dalam simulasi proses jual beli ini para siswa menunjukkan sikap antusias dalam menjalankannya, mereka akan berjuang atau bersaing dengan kelompok lainnya agar produk yang mereka tawarkan terjual dengan cepat, (Latif et al., 2026).

Hasi evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa mengenai konsep dasar kewirausahaan meningkat dari 58% sebelum kegiatan menjadi 87% setelah kegiatan. Selain itu, seluruh kelompok siswa (8 kelompok) berhasil menghasilkan produk kerajinan sederhana dari barang bekas dan mempraktikkan simulasi jual beli produk tersebut di depan kelompok lain, (Maulana et al., 2023).

Secara kualitatif, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti permainan simulasi jual beli maupun praktik pembuatan produk. Sebagian besar siswa mulai berani menawarkan produknya kepada teman-teman dan menjelaskan keunggulan produk yang dibuat. Disini dapat dilihat bahwa anak-anak memiliki keberanian dalam memulai asalkan ada dorongan untuk mereka agar mau memulai, (Arianti, 2018). Guru kelas juga menyampaikan bahwa kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kerja sama siswa dalam kelompok, serta melihat adanya perubahan sikap siswa yang lebih aktif berkomunikasi. Dalam simulasi jual beli ini terkadang ada siswa yang terlalu ambisi dalam menjual produknya sehingga terjadi kekacauan kecil selama proses tersebut, namun hal tersebut dapat dimengerti karena anak-anak usia tersebut masih pada tahap tidak mau kalah terhadap teman lainnya, (Nugraha, 2018).

Luaran kegiatan ini berupa produk kerajinan sederhana hasil karya siswa, poster edukasi bergambar tentang konsep dasar kewirausahaan, serta modul sederhana permainan simulasi jual beli yang diserahkan kepada pihak sekolah agar dapat digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler di masa mendatang.

Peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada **Tabel 1**. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan-peningkatan

pemahaman siswa pada seluruh indikator yang diukur setelah mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan.

**Tabel 1.** Peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan

| Indikator Pemahaman                 | Sebelum Kegiatan | Setelah Kegiatan |
|-------------------------------------|------------------|------------------|
| Pengertian dasar kewirausahaan      | 55%              | 85%              |
| Konsep modal, harga, dan keuntungan | 52%              | 83%              |
| Keberanian praktik jual beli produk | 68%              | 93%              |

## 2. Pembahasan

Peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan praktik langsung efektif digunakan dalam mengenalkan konsep kewirausahaan kepada anak usia sekolah dasar. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga mengalami sendiri proses produksi dan simulasi transaksi, sehingga pemahaman yang terbentuk lebih konkret dan mudah diingat, (Setyowati et al., 2025).

Setelah dilakukannya kegiatan simulasi jual beli pada siswa dapat dilihat pada persentase yang awalnya pengertian dasar kewirausahaan 55% meningkat menjadi 85%, lalu konsep modal, harga, dan keuntungan yang sebelumnya 52% berubah menjadi 83%, dan terakhir keberanian praktik jual beli produk yang dari 68% naik menjadi 93%. Disimpulkan bahwa metode pengajaran bisa dikatakan tepat sasaran karena yang awalnya anak-anak belum sepenuhnya paham sekarang menjadi paham apa itu dasar kewirausahaan.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai kajian yang menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan pada anak usia dini sebaiknya dikemas melalui aktivitas bermain dan pengalaman nyata, bukan melalui penyampaian teori semata. Keterlibatan aktif siswa dalam simulasi jual beli dan praktik pembuatan produk memperkuat temuan bahwa metode *experiential learning*

lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam menumbuhkan pemahaman dan sikap wirausaha pada anak, (Hermawati & Lestari, 2024). Dari kegiatan ini terlihat bahwa anak-anak cenderung akan lebih memperhatikan suatu materi jika metode pelatihannya ringan dan disesuaikan dengan konsep anak-anak yaitu bermain dan praktek langsung, mereka akan cenderung menganggap jika hanya menyampaikan secara teori saja tanpa praktik langsung akan sulit dicerna dan akan dianggap sangat membosankan, (Aminah et al., 2022).

Karena kalau hanya penyampaian teori saja akan membuat anak-anak cenderung akan bosan dan sulit fokus terhadap apa yang disampaikan, (Ani, 2018). Dalam permainan simulasi tersebut dilihat bahwa anak-anak yang berpartisipasi dapat memahami apa yang disampaikan, sebab mereka sudah melihat langsung kegiatan tersebut dalam kegiatan kesaharian mereka dengan orang tua dirumah, (Ramdhani & Mesra, 2026). Disinilah pelatihan ini efektif dan mudah disampaikan langsung karena siswa sudah tau proses jual beli tetapi belum mengerti apa nama kegiatan yang mereka lakukan.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh antusiasme tinggi siswa, dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru kelas dalam menyediakan waktu dan ruang pelaksanaan, serta ketersediaan bahan bekas di lingkungan sekitar yang memudahkan siswa dalam praktik pembuatan produk kerajinan sederhana, (Istiqomah, 2019).

Kendala yang dihadapi selama kegiatan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan yang bersamaan dengan jam pelajaran sekolah, serta perbedaan kecepatan pemahaman antar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, tim membagi siswa ke dalam kelompok kecil dengan pendampingan lebih intensif dari mahasiswa, serta menyederhanakan instruksi permainan agar mudah diikuti oleh seluruh peserta, (Guru et al., 2020).

Terbatasnya waktu untuk melakukan kegiatan berwirausaha dari dini ini menjadi salah satu tantangan dalam mengajari siswa untuk tetap fokus dan mau mengikuti kegiatan samapai selesai, dalam kegiatan ini juga diajarkan bagaimana jual beli yang baik, cara mendapatkan keuntungan dalam berjualan, cara mengelola keuntungan tersebut agar terus berputar untuk usaha berikutnya.



**Gambar 1.** Dokumentasi Bersama siswa SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikucur Timur

### **Kesimpulan dan Saran**

Kegiatan edukasi kewirausahaan sejak dini di SD Negeri 07 Kampung Dalam, Sikucur Timur berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar kewirausahaan dari rata-rata 58% menjadi 87%, serta menumbuhkan sikap mandiri, kreatif, dan keberanian siswa dalam mempraktikkan simulasi jual beli produk hasil karya sendiri. Pengenalan kewirausahaan sejak dini sangatlah bermanfaat untuk kedepannya agar setiap anak sadar bahwa hasil dari pertanian, perkebunan ataupun pekerjaan lainnya bisa dimaksimalkan lagi agar mendapatkan keuntungan yang lebih. Perlu diperhatikan juga untuk kedepannya semoga pengenalan kewirausahaan ini bisa lebih mendapat perhatian khusus, karena tidak dapat dipungkiri berwirausaha merupakan salah satu bekal yang sangat bermanfaat untuk anak agar bisa bersaing dimasa depan dan dapat melihat peluang dipangsa pasar nantinya. Pendekatan participatory action research yang dipadukan dengan permainan edukatif dan praktik langsung terbukti sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar di wilayah pesisir Sikucur Timur. Pihak sekolah menyambut positif kegiatan ini dan berencana mengintegrasikan materi kewirausahaan sederhana ke dalam kegiatan ekstrakurikuler agar penanaman jiwa wirausaha pada siswa dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Diharapkan dengan adanya pelatihan jual beli yang dilakukan oleh siswa ini dapat membangun semangat mereka untuk memulai bisnis untuk kedepannya dan pandangan mereka lebih diperluas lagi untuk membuka peluang dimasa yang akan datang. Untuk pengembangan kegiatan selanjutnya, disarankan adanya program lanjutan yang melibatkan orang tua siswa serta kolaborasi dengan pelaku UMKM

setempat agar praktik kewirausahaan yang diperkenalkan kepada siswa semakin kontekstual dan berkelanjutan.

### **Daftar Pustaka**

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., & Meitha, S. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. 1(2), 465–471.
- Ani, W. (2018). Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. <https://doi.org/10.21831/jpai.v3i1.836>
- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. 17(1), 108–118.
- Arianti, A. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 117–134.
- Astuti, R. I., & Fujiyati, I. (2024). Penerapan Program Market Day Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Di Sdn Ujungrusi 04. 09(September).
- Febrianthy, C., Triyati, M., Mahendra, D. D., & Hendrayana, S. P. (2026). Praktik Bertransaksi : Market Day Dalam Literasi. 6(1), 16–29.
- Guru, K., Dalam, P., Media, P., Anggeraini, R., & Nasirun, M. (2020). Jurnal Pena Paud Volume 1 Issue 1 ( 2020 ) Pages. 1(1), 19–26.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar Abstrak. 3(2), 67–71.
- Ismail, N., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Sleman, K., & Yogyakarta, D. I. (2023). Manajemen Kewirausahaan Dalam Perspektif Al- Qur ' An Dan Hadits. 9(2), 153–165. <https://doi.org/10.55210/Iqtishodiyah.V9i2.980>
- Istiqomah, U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. 8(September), 471–482.
- Kajian, S., & Kepada, P. (2012). Kewirausahaan : 1, 33–42.

- Latif, M. A., Rahmawati, A., & Mahsudah, N. (2026). Praktik Wirausaha Sejak Dini Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak : Sebuah Studi Kasus. 6(3).
- Latifah, L. (2026). Metode Par (Participatory Action Research) Dan Abcd (Asset Based Community Development) Dalam Bidang Ekonomi (Khatima Khusnul (Ed.); Pertama). Goresan Pena.
- Maulana, H., Hikmala, D., Puteri, S., Pertiwi, J. A. J. S., Salim, M. N., Azka, S. L., Oktaviani, A. W., & Education, E. (2023). Menanamkan Jiwa Entrepreneurship Sejak Dini Kepada Murid Sekolah Dasar Melalui Program Belajar Mengajar Mengenai Jual Beli Dan Promosi. 1(2), 89–99.
- Novieningtyas, A. (2014). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. I(2), 133–137.
- Nugraha. (2018). Hasil Belajar Ips Pokok Materi Kegiatan Jual Beli Melalui Metode Simulasi Pada Kelas Iii Sekolah Dasar Muhammadiyah 3 Nusukan. 1–6.
- Nurhafizah, N. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini. 6, 205–210.
- Pendidikan, D. I., & Dan, D. (2019). Model Pendidikan Kewirausahaan Di Pendidikan Dasar Dan Menengah –Endang Mulyani. 20, 1–18.
- Prodyanatasari, A. (2016). Belajar Sambil Bermain: Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa Sd Melalui Drama Sosio Jual Beli. 2, 58–69.
- Ramdhani, G., & Mesra, R. (2026). Dinamika Sosial Dan Ekonomi Masyarakat Pedesaan Yang Bergantung Pada Mata Pencaharian Di Industri Pinang : Studi Kasus Kelurahan Senyerang Pendahuluan. 3(2), 98–123.
- Setyowati, T., Sari, M. I., Wijayanti, F. N., Rahayu, J., Destiana, T., & Jember, U. M. (2025). Pendampingan Praktik Wirausaha Guna Menumbuhkan Kemandirian Pada Siswa Sb Pelita Ilmu Kuala Lumpur - Malaysia . 6(2), 141–152.
- Supandi, A., Esra, M. A., Bakar, A., Sinambela, R., Widiyanto, S., & Purnomo, B. (2023). Bagaimana Anak Mempelajari Kemampuan Kewirausahaan Sejak Dini ? 7(4), 4267–4275. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4557>
- Surya, D. (2018). Kriteria Dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran.

Suryana. (2018). Kewirausahaan (Kiat Dan Proses Menuju Sukses) E4 (Ke-4).

Yuliasakti, M., Apriliani, A. P., Rahmah, A. L., Rizkiyah, S., Jelanti, D., Pamulang, U., & Tangerang, K. (2026). Mini Edu-Market : Simulasi Pasar Kreatif Untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Pada Anak Sekolah. 4(1).