EKONOMI: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Vol. 5 No. 2, Agustus 2024 Hal. 116 - 119
e-ISSN: 2774-6755

Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan dan Kemampuan *Entrepreneurship* Melalui *Craft Day*

Septi Ambar Indraningtia Sukma[1*], Slamet Widodo[2], Muhamad Lembang Jaya[3], Lia Firdia Fitriani[3], Wilujeng Ayu Agustin[4], Gilang Noratam[5], Firda Nikmah Nur Azizah[6]
[1]Agribisnis, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
[2]Ekonomi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
[3,4,5]Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
[6]Ekonomi Syariah, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
*Email: septi@unwaha.ac.id

ABSTRACT
Character formation in the world of education can start from early childhood and elementary school education according to Mulyani, 2012 in (Badawi, 2023). Early childhood education must introduce entrepreneurial values and character (Saaadah & Nurjaman, 2023). Efforts to foster entrepreneurial character can be done through entrepreneurial activities from an early age, and this can be applied in Craft Day activities which can be an opportunity for students to be creative in producing work and selling their own work. The aim of this program is to introduce the concept of entrepreneurship to elementary school and Madrasah Ibtidaiyah students. To provide an understanding of the basic concepts of entrepreneurship related to planning, marketing and sales in a simple way to elementary school and Ibtidaiyah Madrasah students. The program "Playing While Learning to be Entrepreneurial, Sharpening Entrepreneurship Skills and Abilities through Craft Day" produces important conclusions in several aspects. First, this program provides an in-depth understanding of the basics of entrepreneurship for Kedungbogo .

***Keywords**: Craft Day, Entrepreneurship, Elementary School And Ibtidaiyah Madrasah Students.*

ABSTRAK
Pembentukan karakter di dunia pendidikan dapatdi mulai dari pendidikan siswa usia dini dan Sekolah Dasar menurut Mulyani,2012 dalam (Badawi, 2023). Pendidikan usia dini wajib mengenalkan nilai dan karakter kewirausahaan (Saaadah & Nurjaman, 2023). Upaya dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan dapat dilakukan melalui kegiatan kewirausahaan sejak dini, dan ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan Craft Day yang dapat menjadi ajang bagi pesertadidik dalam berkreasi untuk menghasilkan karya dan menjual hasil karyanya sendiri. Tujuan pada program ini adalah Untuk mengenalkan konsep kewirausahaan siswa-siswi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Untuk memberikan pemahaman tentang konsep dasar kewirausahaan terkait perencanaan, pemasaran dan penjualan secara sederhana pada siswa-siswi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Program "Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan dan Kemampuan Entrepreneurship melalui Craft Day" menghasilkan kesimpulan pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasarkewirausahaan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo.

***Kata Kunci**: Craft Day, Entrepreneurship,* Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo.

PENDAHULUAN
Pembentukan karakter di dunia pendidikan dapatdi mulai dari pendidikan siswa usia dini dan Sekolah Dasar menurut Mulyani,2012 dalam (Badawi, 2023). Pendidikan usia dini wajib mengenalkan nilai dankarakter kewirausahaan dan juga menurut Hananta 2015 dalam (Saaadah & Nurjaman, 2023). Upaya dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan dapat dilakukan melalui kegiatan kewirausahaan sejak dini, dan ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan *Craft Day* yang dapat menjadi ajang bagi pesertadidik dalam

©2020 – Jumat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

berkreasi untuk menghasilkan karya dan menjual hasil karyanya sendiri.

Menanamkan semangat kewirausahaan pada anak-anak adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai hal ini. Membentuk danmenanamkan jiwa kewirausahaan membutuhkan pelatihan dan pembentukan karakter. Pendidikan kewirausahaan adalah cara untuk mendapatkan keduanya. Sekolah jelas merupakan tempat yang bagus untuk mengajarkan anak-anak tentang kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan adalah metode pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan dan mengembangkan potensi peserta didik. Tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah untuk membentuk dan mengajarkan siswa untuk menjadi inovatif, mandiri, disiplin, bertanggung jawab, jujur, pekerja keras, pantang menyerah, kreatif, dan mampu memanfaatkan peluang dan menyelesaikan masalah (Maulana et al., 2004)

Pendidikan karakter dan kewirausahaan pada siswa usia dini sangat disarankan karena dapat mengenalkan karakter sehingga tercipta pondasi yang kuat. Kewirausahaan akan membentuk pribadi yang cerdas dan tangguh menghadapi tantangan. Kewirausahaan dapat memberi dampak yang baik untuk masa depan siswa dan bangsa. Kewirausahaan adalah kegiatan yang mengubah pola pikir dan perilaku untuk menciptakan hal baru yang mempunyai nilai ekonomi. Pembentukan jiwa wirausaha yang di praktikan pada kegiatan *Craft Day* sebagai sarana pemanfaatan tenaga dan waktu untuk menciptakan suasana pembelajaran kewirausahaan siswa secara praktik sesuai dengan pernyataan.

Oleh karena itu, laporan ini bertujuan untuk mengeksplorasi kondisi ekonomi Desa Kedungbogo, serta menggali potensi dan strategi pengenalan kewirausahaan kepada anak-anak sebagai upaya meningkatkan pemahaman berwirausaha serta dapat menciptakan peluang usaha baru untuk meningkatkan kesejahteraan pendapatan masyarakat Desa Kedungbogo.

METODE

Pendampingan yang dilakukan pada tanggal 17 Agustus 2024, dimanapeserta merupakan siswa-siswi di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Desa Kedungbogo. Ketika akan melakukan kegiatan pelatihan perlu adanya tahapan atau langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaan kegiatan bisa berjalan dengan baik dan membuahkan hasil yang memuaskan. Diantara tahapan tersebut antara lain adalah mempersiapkan dan mengajukan izin ke sekolah Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi tujuan pengabdian masyarakat, kemudian mencari informasi tentang jumlah peserta dan kegiatan peserta sebelum berkonsultasi. Setelah menentukan waktu pelaksanaan, tim dosen proyek riset manajemen merumuskan jadwal pelaksanaan dan mencapai kesepakatan dengan pihak Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah mengenai jadwal pelaksanaan. Kegiatan konsultasi ini dilakukan dalam rangka implementasi ketiga undang-undang pendidikan tinggi yang salah satunya adalah pengabdian kepada masyarakat.

Pendampingan ini diawali dengan diskusi bersama siswa-siswi untuk melakukan promosi dan penjualan. kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan yang melibatkan siswa siswi kelas 5 dan kelas 6 yang diambil dari Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, kemudian setelah kegiatan pelatihan selesai tidak lupa pula melakukan kegiatan evaluasi, yang mana evaluasi dilakukan dengan mengandalkan sebuah penilaian terkait hal apa saja yang di rasa perlu untuk diperbaiki maupun tetap dilaksanakan. Dalam hal ini sudah terlihat jelas bahwa perlunya manajemen yang baik, mulai dari pengelolaan hingga sampai evaluasi berlangsung, hal ini dilakukan agar terhindar dari kejadian yang tidak diinginkan dan kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan dan capaian perkembangan enterpreneur pada anak melalui program pelatihan *Craft Day* ini melekat pada dirinya. (Saroni Mohammad. 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada skema KKN-PPM ini telah dilakukan pada tanggal 17 Agustus 2024. Pada awal program "Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan dan Kemampuan Entrepreneurship melalui *Craft Day*" langkah pertama adalah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo. Proses ini dimulai dengan menghubungi kepala sekolah atau koordinator kegiatan ekstrakurikuler untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat program. mendiskusikan bagaimana *Craft Day* dapat di integrasikan dengan kegiatan sekolah dan bagaimana program ini dapat mendukung kurikulum yang ada, terutama berkaitan erat dengan kurikulum merdeka P5 yaitu potensi diri, pemberdayaan diri, peningkatan diri, pemahamandiri dan peran sosial.

Selanjutnya, menyusun rencana kerja sama yang meliputi jadwal pelaksanaan, kebutuhan fasilitas, serta dukungan yang diperlukan dari pihak sekolah untuk menyepakati cara pemilihan peserta dengan

melalui rekomendasiguru atau pendaftaran langsung dari siswa-siswi yang berminat. Selama prosesini, penting untuk menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan manfaat yang diharapkan dan bagaimana program ini akan dilakukandengan cara yang aman dan sesuai dengan kebijakan sekolah.

Fungsi Manfaat dan Tujuan *Craft Day*

Program "Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan Dan Kemampuan Entrepreneurship Melalui *Craft Day*" menawarkan berbagai fungsi dan manfaat bagi siswa-siswi di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo. Selain itu *Craft Day* juga bertujuan untuk memupuk rasa percaya diri, memahami dunia bisnis, melatih kreativitas, kemandirian, dan inovasi siswa dalam berwirausaha, menurut (Maulana et al., 2004). Banyaknya SDM yang berkualitas tinggi akan mendorong peningkatan aktivitas kewirausahaan serta terciptanya lapangan pekerjaan sehingga hal tersebut akan menyebabkan peningkatan transformasi perekonomian serta dapatmembantu mengembangkan ekosistem kewirausahaan di wilayah pedesaanyang kemudian dapat mendorong transformasi perekonomian desa menjadi lebih maju.

Fungsi Program

a. Pengembangan Keterampilan Praktis program ini berfungsi untuk mengajarkan keterampilan praktis dalam kerajinan tangan dan kewirausahaan. Siswa-siswi belajar cara membuat produk dari bahan sederhana dan bagaimana menjalankan aspek dasar dari sebuah usahakecil termasuk perencanaan dan manajemen.
b. Pengalaman Berwirausaha adalah memberikan pengalaman langsungtentang bagaimana sebuah bisnis dijalankan mulai dari produksi hingga penjualan. Ini membantu siswa-siswi memahami proses yang terlibat dalam kewirausahaan dengan cara yang menyenangkan dan praktis.
c. Pembelajaran Kreatif merupakan menstimulasi kreativitas siswa-siswi melalui kegiatan kerajinan tangan, yang memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan teknik dalam membuat produk mereka sendiri.

Manfaat Program

Menurut (Rusyda Hudiya et al., 2023) Kerwirausahaan atau entrepeneurship harus ditanamkan sejak usia dini, Kewirausahaan atau entrepeneurship bukan mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak.

a. Peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi siswa-siswi belajar bagaimana berkomunikasi dengan efektif, baik dalam mempresentasikan produk mereka maupun dalam bekerja sama dengan teman sekelompok ini mendukung perkembangan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
b. Peningkatan kreativitas dan inovasi dalam program ini membantu siswa-siswi mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir.
c. Pemahaman tentang kewirausahaan siswa-siswi mendapatkan pemahaman dasar tentang kewirausahaan, seperti perencanaan, pemasaran, dan pengelolaan biaya.
d. Peningkatan rasa percaya diri melalui kegiatan ini
e. Pengalaman belajar yang menyenangkan

Dampak Ekonomi dan Sosial

Program "Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan dan Kemampuan Entrepreneurship melalui *Craft Day*" memilikidampak ekonomi dan sosial yang signifikan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo serta komunitas mereka. Dari segi ekonomi, program ini memperkenalkan konsep kewirausahaan secara praktis kepada siswa-siswi, memberikan mereka pemahaman dasar tentang bagaimana menjalankan sebuah usaha kecil. Dengan belajar cara membuat dan menjual produk kerajinan, siswa-siswi mendapatkan pengalaman langsung dalam mengelola biaya, menentukan harga, dan menghitung keuntungan. Pengalamanini tidak hanya memberikan mereka keterampilan berharga untuk masa depan,tetapi juga menanamkan pemahaman awal tentang pentingnya pengelolaan keuangan dan peluang bisnis.

SIMPULAN

Program "Bermain Sambil Belajar Berwirausaha Mengasah Keterampilan dan Kemampuan *Entrepreneurship* melalui *Craft Day*" menghasilkan kesimpulan yang penting dalam beberapa aspek. Pertama, program ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasarkewirausahaan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kedungbogo, dengan melibatkan mereka dalam pembuatan, pemasaran, dan penjualan produk kerajinan, siswa-siswi belajar secara praktis mengenai proses bisnis. Pengalaman ini mengajarkan mereka tentang perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi

pemasaran yang berguna, baik untuk keperluan pribadimaupun potensi masa depan mereka.

Selain itu, program ini memfasilitasi pengembangan keterampilan praktis dan kreatif, melalui aktivitas kerajinan tangan. Siswa-siswi tidak hanya mengasah kemampuan teknis mereka tetapi juga mengembangkan kreativitas dan inovasi. Mereka belajar bagaimana menciptakan produk yang unik dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka. Kegiatan ini juga memperkenalkan mereka pada konsep kewirausahaan dengan cara yang menyenangkan dan relevan, yang membantu menumbuhkan minat mereka dalam bidang bisnis.

Program *Craft Day* juga berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan keterampilan sosial penting. Siswa-siswi berlatih berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan mempresentasikan ide mereka, yang semua itu mendukung kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan ini penting untuk perkembangan sosial mereka di lingkungan sekolah dan komunitas, serta memberikan dasar yang solid untuk interaksi mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, *Craft Day* berhasil mengintegrasikan pembelajaran kewirausahaan dengan aktivitas yang mengasyikkan, memberikan manfaat yang luas bagi peserta. Program ini tidak hanya memperkaya pengetahuan dan keterampilan anak-anak tetapi juga memotivasi mereka untuk berpikir kreatif dan percaya diri dalam menjalankan ide-ide mereka. Dengan demikian, *Craft Day* merupakan inisiatif yang efektif dalam mempersiapkan siswa-siswi untuk menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang berguna dan sikap yang positif.

DAFTAR RUJUKAN

Badawi. (2023). *Pembentukan Karakter Kewirausahaan Dengan Kegiatan Market Day di Sekolah Dasar Soekarno Hatta*.

Candra, E., Fakultas, N., Dan, T., Unsiq, K., Tengah, J., Hasyim Asy'ari, J. K., & 03, K. (2018). *Pengaruh Market Day (Bazar) Terhadap Membangun Jiwa Wirausaha Mahasiswa UNSIQ Jawa Tengah di Wonosobo*. In *Jurnal Paramurobi* (Vol. 1, Issue 2).

Maulana, H., Hikmala, D., Puteri, S., Jelita, J. A., Pertiwi, S., Salim, M. N., Azka, S. L., & Oktaviani, A. W. (2004). *Menanamkan Jiwa Entrepreneurship Sejak Dini kepada Murid Sekolah Dasar Melalui Program Belajar Mengajar Mengenai Jual Beli dan Promosi*. *JIPM : Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(2). https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i2.221.

Rusyda Hudiya, F., Wulandari, R., Lubis, H. S., Putri, A., & Wahyuni, S. (2023). *Mengenalkan Jiwa Kewirausahaan Kepada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day*. In *Journal of Educational Research and Humaniora. (JERH)* (Vol. 1). https://pusdikra- publishing.com/1index.php/jisc.

Saaadah, S. S., & Nurjaman, A. R. (2023). *Membangun Karakter Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day di Kelas 5 SDN Cimekar*. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(1), 20. https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65777.