

**PENINGKATAN MINAT BERWIRAUSAHA MELALUI SOSIALISASI
GERAKAN AYO BERWIRAUSAHA DENGAN PENDEKATAN
COMMUNITY BASED RESEARCH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI
UPT SD NEGERI 2 GRESIK KELURAHAN KARANGTURI**

**Abi Hanif Dzulqarnain¹, Alkusani², Aswan Dwi Arianto³, Ahmad Ihya Muzakki⁴,
Nurhul Hudah⁵**

^{1,2,3,4,5}**Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Gresik,
Universitas Muhammadiyah Gresik,
e-mail: aswanarianto45@gmail.com**

ABSTRAK

Perkembangan wirausaha saat ini terus mengalami berbagai perubahan dan evolusi sebagai respons terhadap perubahan dalam lingkungan bisnis, teknologi, dan faktor-faktor lainnya. Hampir setiap lapisan masyarakat diwajibkan untuk beradaptasi pada hal baru seperti ini, sehingga hal inilah yang mendorong gerakan Ayo berwirausaha oleh pemerintah sebagai salah satu bentuk upaya untuk tetap menjalankan roda perekonomian negara. Sehingga pendidikan terkait dengan kewirausahaan sudah mulai diterapkan sedini mungkin mulai jenjang sekolah dasar. Ini juga yang dirasakan oleh Siswa UPT SD Negeri 2 Gresik yang berlokasi di Kelurahan Karangturi sehingga menjadi peluang besar Mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Gresik dalam mengenalkan cara berwirausaha yang menarik dan menyenangkan demi meningkatkan minat berwirausaha sedini mungkin. Metode yang digunakan meliputi: Fun Learning dengan materi yang menarik siswa untuk menyimak dan memahami secara seksama terkait tata cara berwirausaha, Fun Cook dimana siswa diminta untuk membuat suatu kreasi makanan atau minuman dengan hasil tangannya sendiri, dan juga Fun Market dimana siswa menjualkan hasil buatanya kepada guru atau temannya sendiri. Hasil sosialisasi Gerakan Ayo Berwirausaha diperoleh Peningkatan Minat berwirausaha sebelum sosialisasi sebesar 31,6 % dan sesudah sosialisasi sebesar 89,4 %. Kegiatan ini secara langsung memberikan manfaat untuk meningkatkan minat dan keterampilan dalam berwirausaha pada anak.

Kata Kunci: *Sosialisasi, Minat, Manajemen, Wirausaha, Siswa*

ABSTRACT

Entrepreneurial development currently continues to experience various changes and evolutions in response to changes in the business environment, technology and other factors. Almost every level of society is required to adapt to new things like this, so this is what drives the government's Let's Get Entrepreneurial movement as a form of effort to keep the country's economy running. So that education related to entrepreneurship can begin to be implemented as early as possible, starting at elementary school level. This is also what the students of UPT SD Negeri 2 Gresik, located in Karangturi Subdistrict, feel, so it is a great opportunity for KKN students at Muhammadiyah University Gresik to introduce interesting and fun ways of entrepreneurship in order to increase interest in entrepreneurship as early as possible.

The methods used include: Fun Learning with material that attracts students to listen carefully and understand the procedures for entrepreneurship, Fun Cook where students are asked to make food or drink creations with their own hands, and also Fun Market where students sell their products to teacher or friend.

The results of the socialization of the Let's Get Entrepreneurial Movement showed an increase in interest in entrepreneurship before the socialization by 20.5% and after the socialization by 90%. This activity directly provides benefits for increasing children's interest and skills in entrepreneurship.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ini sangat membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, salah satunya adalah dibidang bisnis. Pada saat ini, bisnis tidak dapat dilepaskan lagi dari teknologi karena dengan penggunaan teknologi produktivitas bisnis dapat meningkat, serta proses penyelesaian pekerjaan lebih cepat dan tepat (Anthony, 2017). Hal ini secara langsung meningkatkan kebutuhan akan kemampuan berbisnis atau berwirausaha seseorang (Diana et al., 2024).

Wirausaha memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sebuah negara. Peran wirausaha pada negara dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk ekonomi, sosial, dan inovasi. menurut Harvey Leibenstein, pengertian kewirausahaan meliputi berbagai kegiatan yang diperlukan untuk pelaksanaan dan penciptaan suatu usaha pada saat pasar belum terbentuk atau belum teridentifikasi secara jelas, atau beberapa komponen kegiatan produktif belum sepenuhnya teridentifikasi (Zakky, 2022). Secara keseluruhan, wirausaha memiliki peran yang sangat penting dalam memacu pertumbuhan dan perkembangan sebuah negara. Mereka tidak hanya menciptakan peluang ekonomi, tetapi juga membawa dampak positif pada masyarakat dan inovasi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pemerintah dan masyarakat seharusnya mendukung dan memfasilitasi perkembangan wirausaha dalam upaya memajukan negara. Minat dalam berwirausaha dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks, diantara lain : pengalaman pribadi, pendidikan, motivasi, lingkungan sosial, peluang, keterampilan individu, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi permasalahan yang umum terjadi di masyarakat dan sering menjadi alasan utama untuk tidak memulai berwirausaha. Angka Pengangguran yang ditetapkan oleh Badan Pusat statistik di Indonesia pada bulan Februari 2023 Masih Menunjukkan sekitar 7.989.000 jiwa. Sehingga Keperluan akan skill untuk berwirausaha sangat dibutuhkan (Aditya et al., 2024).

Hal ini bisa diantisipasi dengan cara memperkenalkan kewirausahaan pada umur yang sedini mungkin. Seperti yang pernah dikemukakan oleh Ismail (2020), dalam sebuah penelitian dijelaskan, menumbuhkan semangat berwirausaha diperlukan upaya banyak pihak, khususnya diri sendiri. Maka, sangat tepat jika sejak dini memperkenalkan kewirausahaan kepada para remaja. Baik melalui kegiatan belajar atau ikut berdagang dengan orang lain (pengusaha). Hal tersebut secara perlahan akan membentuk mental usaha, yang pada waktunya akan mendorong orang untuk menjadi pelaku usaha. (Mukrodi et al., 2021)

Ditambah lagi generasi milenial saat ini sudah mulai membuka pikirannya terkait bagaimana cara uang bekerja. Mereka sudah tidak terpaku dengan pekerjaan formal yang menghabiskan banyak waktu dan tidak jarang juga mengorbankan passion seseorang akan

sesuatu. Mereka lebih sadar akan teknologi yang mampu mengantarkan mereka kepada uang. Hal ini merupakan kesempatan bagus dimana wirausaha atau bisnis dapat berkembang dengan sempurna di Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Hafshah, Generasi millennial fokus pada passionnya. Millennial rata-rata akan fokus mengejar passion mereka dan bukan uang. Bagi mereka yang penting adalah melakukan hal yang mereka cintai. Perkara bayaran yang tidak seberapa, mereka akan memikirkannya belakangan. Pada dasarnya millennial sibuk memikirkan bagaimana melakukan sesuatu yang nyaman dan menghasilkan uang. Yang artinya tidak terikat paten secara waktu. Mereka akan fokus untuk membuat dirinya nyaman dalam pekerjaan mereka, tidak terpatok pada uang semata. (Salsabila Anwar, 2018)

Hal ini yang mendorong Mahasiswa KKN UMG untuk ikut serta berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan berwirausaha pada anak, Sebagai salah satu bentuk pengembangan masyarakat Kelurahan Karangturi. Karena pengembangan karakter paling pesat terjadi pada masa anak-anak seperti yang dikemukakan oleh Nuraeni, Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat terutama pada aspek perkembangan moral (Nuraeni & Lubis, 2022). Menurut Kristanto, Perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan tertinggi dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa agar menjadi pemimpin di masa depan. Untuk mempersiapkan anak bangsa, perguruan tinggi dituntut untuk menghasilkan inovasi yang berkualitas dan bermanfaat bagi Negeri. (Kristanto et al., 2020) Sebagai salah satu bentuk pengembangan masyarakat Kelurahan Karangturi. Menurut Wambrau, Pengabdian merupakan suatu wujud dari ilmu yang tertuang secara teoritis di bangku kuliah untuk diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat kampung Dindey ini, sehingga ilmu yang diperoleh dapat diaplikasikan dan dikembangkan dalam kehidupan masyarakat luas. (Wambrau et al., 2020)

Akan tetapi dalam kegiatan pengembangan masyarakat diperlukan adanya sinergitas lebih lanjut oleh masyarakat dan kepala daerah terkait. Sehingga kegiatan yang sudah dilaksanakan tidak serta merta selesai begitu saja diperlukan penanganan lebih lanjut seperti yang dikemukakan oleh Wihayati, Melakukan pembedayaan masyarakat demi meningkatkan taraf hidup masyarakatnya adalah salah satu tugas dari kepala daerah. (Wihayati, 2023).

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang digunakan yaitu CBR atau Community Based Research dimana melatakan Komunitas yang disini adalah masyarakat sebagai mitra ataupun objek penelitian. Pernyataan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hanafi, Community Based Research (CBR) sebagai pendekatan yang dikembangkan di ranah akademik, menempatkan komunitas pada posisi yang seimbang (balance) dan setara (equitable). Komunitas tidak lagi dijadikan sebagai obyek penelitian, namun juga sebagai subyek atau mitra penelitian. Keterlibatan komunitas dalam penelitian sangat intens. CBR menawarkan keterlibatan masyarakat pada berbagai level partisipasi dan peran. (Hanafi et al., 2015).

Penelitian dilakukan dengan cara survey secara lansung terkait pemahaman murid dalam hal kewirausahaan dan selanjutnya di lakukan pembekalan materi yang menarik dan praktik yang menyenangkan seperti memasak dan berjualan. Setelah kegiatan akan

dibandingkan tingkat minat berwirausaha anak melalui Kuesioner yang sifatnya kualitatif untuk mengukur perubahan yang terjadi pada minat anak. Seperti yang dikemukakan oleh Fadli, Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen. (Fadli, 2021). Pendampingan tentu saja dilakukan dengan partisipasi secara langsung oleh guru dan murid demi tercapainya tujuan dari pelaksanaan kegiatan yaitu menumbuhkan minat anak dalam berwirausaha. Adapun kegiatan dilakukan dengan 2 kali kegiatan yang terdiri dari pembekalan dan praktik dengan rincian sebagai berikut :

Waktu Kegiatan	Rabu, 23 Agustus 2023	Kamis, 24 Agustus 2023
Lokasi Kegiatan	UPT SD Negeri 2 Gresik	UPT SD Negeri 2 Gresik
Narasumber	Aswan Dwi Arianto	Nurhul Hudah dan Ahmad Ihya Muzakki
Peserta	Seluruh siswa Kelas 5	Seluruh Siswa Kelas 5
Kegiatan	Pembekalan Materi dan Fun Game	Praktek membuat makanan sederhana dan praktek berjualan

Dalam kegiatan di hari pertama difokuskan dalam kegiatan pemaparan materi yang menyenangkan dengan Presentasi menarik yang penuh warna dan materi ringan yang mudah dipahami oleh siswa diselingi kegiatan Fun games demi menjaga tingkat kefokuskan siswa dalam menerima materi nantinya.

Untuk kegiatan hari kedua, siswa diarahkan untuk membuat hasil karya masakan mereka sendiri dengan media yang aman bagi anak atau tidak berpotensi melukai anak. Seperti pembuatan Sandwich yang dimana berisi roti tawar yang ditumpuk dengan selada, Irisan tomat, sosis, dan diberi sedikit saus sambal dan mayonais lalu ditutup lagi dengan roti tawar. Para siswa juga diarahkan dalam membuat es buah yang berisi buah buahan segar dan sehat dan susu. Kegiatan selanjutnya adalah praktik menjual dimana kegiatan dilakukan tepat pada jam istirahat agar tidak mengganggu jam mata pelajaran lainnya, hasil karya dijual kepada para teman dan guru UPT SD Negeri 2 Gresik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 hasil wawancara lisan terkait pemahaman tentang Kewirausahaan

No	Tingkat Pemahaman	Pra Materi		Post Materi	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Baik	3	15,7	15	78,9
2	Kurang	16	84,3	4	21,1
	Total	19	100	19	100

Tabel 1. Diketahui hasil sosialisasi materi terkait pemahaman kewirausahaan diperoleh peningkatan kephahaman dari sebelum sosialisasi sebesar 15,7% dan sesudah sosialisasi sebesar 78,9%.

Tabel 2 hasil wawancara terkait Minat Berwirausaha

No	Tingkat Pemahaman	Pra Praktik		Post Praktik	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Baik	4	21	17	89,4
2	Biasa	3	15,7	2	10,5
3	Tidak tertarik	12	63,1	0	0
	Total	19	100	19	100

Tabel 2. Diketahui sebelum Pendampingan terdapat beberapa anak yang tidak minat dalam berwirausaha yaitu sebesar 63,1% dari jumlah siswa yang ada, sedangkan yang berpotensi memiliki minat dalam berwirausaha sebesar 15,7% dan hanya 21% orang saja yang tertarik dalam berwirausaha. Akan Tetapi setelah pendampingan terdapat peningkatan sebesar 89,4% siswa minat dalam berwirausaha dan penurunan drastis terhadap siswa yang tidak berminat dalam berwirausaha hingga menuju 0%.

Berdasarkan tabel 1. Diperoleh dari hasil wawancara secara langsung kepada 19 anak, terdapat 3 responden atau sebesar 15,7 % dari jumlah anak yang mengerti atau memiliki dasar pemahaman terkait kewirausahaan. Sisanya sebesar 16 responden atau sekitar 84,3% tidak memahami atau kurang memahami pengertian dan konsep kewirausahaan. Hal ini dikarenakan siswa belum pernah sama sekali menerima mata pelajaran terkait dengan kewirausahaan. Setelah Mahasiswa KKN menjelaskan terkait dengan pengertian, konsep, dan tata cara berwirausaha yang baik. Terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa terkait dengan kewirausahaan yang dilakukan secara wawancara langsung dan Quiz sebesar 15 responden atau sekitar 78,9%, sedangkan yang tidak memahami atau kurang memahami hanya sekitar 4 responden atau 21,1%. Kurangnya pemahaman ini bisa saja dikarenakan perbedaan kapasitas pemahaman siswa dalam menyerap materi dan diperlukan penelitian lebih lanjut terkait hal ini.

Berdasarkan Tabel 2. Diperoleh dari hasil wawancara berupa kuesioner terkait dengan minat berwirausaha yang dilakukan sebelum dilakukan sosialisasi atau pra sosialisasi dan sesudah dilakukan sosialisasi atau pasca sosialisasi. Diketahui bahwa sebanyak 4 responden saja atau sekitar 21% dari jumlah keseluruhan siswa yang memiliki minat dalam berwirausaha. Sebanyak 3 responden yang memiliki potensi minat dalam berwirausaha dan 12 responden tidak tertarik ataupun memiliki minat dalam berwirausaha atau sekitar 63,1%. Bisa diartikan bahwa lebih dari separuh siswa tidak memiliki minat dalam berwirausaha sebelum diadakan sosialisasi dan praktek berwirausaha. Setelah diadakan sosialisasi dan praktek, terjadi peningkatan minat dari siswa dalam berwirausaha hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa 17 responden memiliki minat dalam berwirausaha kedepannya atau sekitar 89,4% dan hanya 2 responden saja atau sekitar 10,5% yang memiliki potensi untuk memiliki minat dalam berwirausaha kedepannya. Bahkan tidak ada siswa satupun yang tidak berminat dalam berwirausaha kedepannya.

Perubahan ini dapat diartikan bahwa pendekatan CBR (Community Based Research) atau melibatkan masyarakat yang dimana adalah siswa dan guru pada penelitian, dalam

bentuk partisipasi dan dukungan bisa dikatakan sangat berpengaruh terhadap menumbuhkan minat berwirausaha siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan secara pra sosialisasi dan pasca sosialisasi yang menunjukkan adanya perubahan signifikan secara positif baik secara pemahaman terkait kewirausahaan dan juga minat dalam berwirausaha. Disisi lain diperlukan adanya sosialisasi dan praktek yang menarik bagi murid demi meningkatkan ketertarikan dalam berwirausaha.

Pelaksanaan kegiatan ini pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi Terkait Kewirausahaan pada Siswa Kelas 5 UPT SD Negeri 2 Gresik Kelurahan Karangturi



Gambar 2. Kegiatan Praktek membuat Sandwich dan es buah pada Siswa SD kelas 5 UPT SD Negeri 2 Gresik Kelurahan Karangturi

KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini mengkonfirmasi bahwa pendekatan CBR dalam meningkatkan minat berwirausaha anak sangatlah berpengaruh. Disamping itu, perlunya pemberian materi yang menarik dan praktek yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam memahami sekaligus meningkatkan kesempatan siswa untuk menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hanafi, M., Naili, N., Salahuddin, N., Kemal Riza, A., Fikri Zuhriyah, L. M., Rakhmawati, Ritonga, I., Muhid, A., & Dahkelan. (2015). *Community Based Research: Panduan Merancang dan Melaksanakan Penelitian Bersama Komunitas*. *LPPM UIN Sunan*

Ampel Surabaya.

- Jurnal Pkm Manajemen ; Mukrodi, M., Wahyudi, W., Sugiarti, E., Wartono, T., & Martono, M. (2021). Membangun Jiwa Usaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 1(1), 11– 18. <https://doi.org/10.37481>
- Kristanto, T., Hadiansyah, W. M., Nasrullah, M., Amalia, A., Anggraini, E. Y., & Firmansyah, A. (2020). Strategi Pemasaran Digital Dalam Peningkatan Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan Analisis SWOT. *MULTINETICS*, 6(2). <https://doi.org/10.32722/multineti.cs.v6i2.3415>
- Nuraeni, F., & Lubis, M. (2022). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.46054>
- Salsabila Anwar, H. (2018). *RESILIENCE PADA GENERASI MILLENNIAL DALAM BERWIRAUSAHA DI KOTA SURABAYA.*
- Wambrauw, Y. L. D., Sonbait, L. Y., & Mulyadi, M. (2020). Pengembangan Masyarakat Melalui KKN Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemandirian di Tengah Pandemi Covid 19 Distrik Warmare Kabupaten Manokwari. *IGKOJEI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.46549/igkojei.v1i1.155>
- Wihayati, A. (2023). Dinamika Tahapan Pengembangan Masyarakat oleh Junaedi Mulyono di Desa Pongkok *MARTABE :Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol x No x Tahun xxxx Hal x–xxx
- Klaten, Jawa Tengah. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 6(6). <https://doi.org/10.29244/jskpm.v6i6.1071>
- Zakky. (2022). Pengertian Kewirausahaan Menurut Para Ahli dan Definisinya. *ZonaRefrensi.Com*.
- Aditya, S., Agachi, R., Aqilah, D., Nugroho, R. D., Mulyani, E., Widiharti, A. R. R., & Sukaris. (2024). Pembuatan Minuman Teh Herbal ” Jelang Tea ” Sebagai Inspirasi Produk Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umk) Kampung Siba Klasik Dan Sebagai Peningkat Immunitas Tubuh. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 87–95.
- Diana, S. N., Octavia, P., Azizah, V. A., Firmani, U., Rahim, A. R., Widiharti, & Sukaris. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga Untuk Pencegahan Stunting. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 105–111.