

Kumawula, Vol.6, No.3, Desember 2023, Hal 565 – 574

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i3.46962>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

## PEMBELAJARAN WIRUSAHA DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN EKONOMI PADA SISWA MADRASAH DINIYAH DARUL ULUM DI KABUPATEN PASURUAN

Setyo Tri Wahyudi<sup>1\*</sup>, Nurul Badriyah<sup>2</sup>, Kartika Sari<sup>3</sup>, Rihanna Sofie Nabella<sup>4</sup>, Radeetha Radeetha<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Departemen Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya

\*Korespondensi : setyo.tw@ub.ac.id

### ABSTRACT

*The existence of gadgets for students can have a positive or negative impact. To minimize the negative impact of using gadgets, the service team carries out community service activities aimed at supporting economic development in elementary school students through entrepreneurial learning. The Method of Implementation of this service is carried out by delivering material related to entrepreneurship. To ensure that elementary school children understand entrepreneurship, groups were formed and asked to express their opinions and be active in discussions. Then, these elementary school students will be given rewards or gifts for those who are active in the discussion process. The results of the community service activities regarding entrepreneurial learning for elementary students were positively responded to by teachers and students. With this service activity, elementary school students can increase their insight regarding entrepreneurship and can foster an entrepreneurial spirit at a young age. Moreover, the use of smartphones can be used as a means of entrepreneurship.*

**Keywords:** Entrepreneurship, Development Economics, Learning, Elementary School.

### RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 22/05/2023

Diterima : 26/08/2023

Dipublikasikan : 11/12/2023

### ABSTRAK

Keberadaan gadget bagi para siswa dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget, tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk mendukung pengembangan ekonomi pada siswa Madrasah melalui pembelajaran wirausaha. Metode Pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan dengan cara penyampaian materi terkait kewirausahaan. Untuk memastikan anak-anak MADRASAH ini memahami terkait kewirausahaan maka dibentuk kelompok dan diminta untuk mengemukakan pendapatnya dan aktif dalam diskusi. Kemudian, siswa Madrasah ini akan diberikan reward atau hadiah bagi yang aktif dalam proses diskusi. Hasil dari kegiatan pengabdian mengenai pembelajaran wirausaha pada siswa Madrasah direspon positif oleh para guru dan siswa yang ditunjukkan dengan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran wirausaha ini. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, siswa Madrasah dapat bertambah wawasannya terkait kewirausahaan dan dapat menumbuhkan jiwa wirausaha di usia muda. Terlebih,

penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berwirausaha.

**Kata Kunci:** Kewirausahaan, Ekonomi pembangunan, Pembelajaran, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai parameter untuk mengukur kemajuan suatu bangsa dan juga menjadi indikator bagi tingkat keadaban individu dan negara. Sesuai dengan ketentuan UU No. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, seperti dimensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang luhur, dan keterampilan yang relevan baik untuk individu, masyarakat, maupun bangsa serta negara. Oleh karena itu, peran pendidikan menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkompotensi. Rendahnya mutu pendidikan turut berkontribusi pada krisis sumber daya manusia yang terjadi. Terutama di era teknologi digital saat ini, kebutuhan akan sumber daya manusia yang mumpuni menjadi semakin mendesak untuk mendukung evolusi zaman. Perkembangan teknologi digital telah merasuki seluruh sektor kehidupan manusia, termasuk dalam ranah pendidikan dan ekonomi.

Kabupaten Pasuruan terkenal sebagai daerah yang memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, menjadikannya sebagai pusat kegiatan akademik di wilayah Jawa Timur. Prestasi ini diperkuat oleh adanya berbagai institusi pendidikan yang luas dan pertumbuhan jumlah siswa yang terus berlanjut. Pasuruan menjadi pilihan utama para siswa yang ingin melanjutkan studi mereka, baik di tingkat pendidikan menengah atas maupun, lebih spesifik, pada tingkat perguruan tinggi. Pertumbuhan berkelanjutan dalam jumlah siswa ini mendorong kebutuhan akan fasilitas pendidikan yang lebih modern dan berkualitas di sekitar Kabupaten Pasuruan.

Pengembangan pendidikan ini dapat inisiasi pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar mewakili proses pembelajaran yang difokuskan kepada anak-anak berusia 7 hingga 13 tahun dan berfungsi sebagai dasar bagi pengembangan intelektual, pengetahuan, karakter, etika, dan keterampilan yang diperlukan guna mendorong kemandirian serta kelanjutan pendidikan. Proses pendidikan ini disesuaikan dengan keberagaman lingkungan pendidikan, potensi lokal, serta latar belakang sosial-budaya yang melingkupi para siswa. Sasaran utama dari sistem pendidikan ini adalah membentuk dasar yang kokoh dalam aspek kecerdasan, wawasan pengetahuan, budi pekerti, etika mulia, serta kemampuan yang diperlukan dalam menjalani kehidupan independen dan kelanjutan pendidikan lebih lanjut. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa dapat memupuk dan menginternalisasi nilai-nilai budi pekerti dalam interaksinya dengan sesama.

Untuk mendukung pembentukan nilai-nilai budi pekerti pada siswa, sinergi dari berbagai unsur utama di lingkungan siswa, seperti pendidik dan orang tua, memiliki peranan sentral yang tidak terelakkan. Tambahan pula, perkembangan teknologi sebagaimana dijabarkan di awal, berdampak pada hampir seluruh siswa tingkat dasar yang kini memiliki akses pada berbagai perangkat teknologi kecil berfungsi khusus, termasuk tablet, smartphone, dan notebook. Prakarsa teknologi ini membawa implikasi negatif yang telah dikaji oleh Subarkah & Milana Abdillah (2019). Beberapa di antara implikasi tersebut, meliputi: 1) potensi gangguan radiasi teknologi terhadap kesehatan manusia, terutama pada kelompok usia anak-anak di bawah 12 tahun; 2) potensi gangguan perkembangan anak akibat teralihkan perhatian, contohnya, saat siswa dalam kelas cenderung terlibat dengan perangkat teknologi ketimbang mendengarkan penjelasan pendidik; 3)

rentannya risiko kejahatan dalam penggunaan perangkat teknologi; dan 4) kemampuan perangkat teknologi untuk mempengaruhi perilaku anak melalui akses mudah terhadap informasi, yang pada akhirnya mendorong pemenuhan singkat dan pemikiran dangkal. Oleh karena itu, dinamika teknologi ini membentuk sebuah tantangan substansial dalam pembangunan pendidikan anak pada masa kini.

Selain itu, tak dapat disangkal bahwa eksistensi perangkat teknologi (gadget) ini berdampak menguntungkan bagi kalangan anak-anak. Seperti yang diungkapkan oleh Subarkah dan Milana Abdillah (2019), gadget memiliki potensi untuk meningkatkan cakrawala pengetahuan siswa, karena akses mudah dan instan terhadap informasi yang tersedia. Selain itu, gadget juga mampu memperluas jejaring pertemanan, memfasilitasi komunikasi yang lebih lancar, dan merangsang kemampuan kreativitas pada anak-anak.

Sumadi, Agus Resi (2017) menyajikan pandangannya tentang potensi akses yang dapat diperoleh melalui perangkat pintar ini, seperti kemampuan peramban web pada smartphone yang memungkinkan pencarian informasi serta pengetahuan yang diinginkan. Oleh karena itu, kebijakan berhemat dalam memanfaatkan alat ini harus diadopsi oleh semua pelajar guna mencegah timbulnya implikasi negatif sebagaimana telah diuraikan sebelumnya.

Sebagai contoh, salah satu penggunaan produktif perangkat pintar adalah melalui pemanfaatannya sebagai alat untuk kegiatan wirausaha. Kehadiran perangkat pintar ini memiliki dampak yang signifikan bagi pelaku bisnis, khususnya yang beroperasi secara daring. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah melalui promosi produk atau jasa yang dihasilkan. Oleh karena itu, dimungkinkan pula bahwa penggunaan perangkat pintar ini dapat membawa manfaat ekonomi dalam konteks pembelajaran kewirausahaan. Terinspirasi oleh konsep ini, dilaksanakan kegiatan pengabdian dengan fokus pada "Pembelajaran Wirausaha Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Pada Siswa Madrasah Diniyah Darul Ulum di Kabupaten Pasuruan."

Berdasarkan telaah literatur dan penelitian sebelumnya, Saputra & Susena (2013: 43) telah mengungkapkan bahwa kewirausahaan mencerminkan sebuah bentuk sikap mental dan kejiwaan yang senantiasa aktif dan kreatif, memiliki kapasitas untuk berinovasi, berkarya, dan bersungguh-sungguh dalam usahanya, bertujuan untuk meningkatkan pendapatan dari kegiatan bisnisnya. Kewirausahaan didefinisikan sebagai semangat, orientasi sikap, dan kemampuan individu dalam mengelola usaha atau kegiatan yang berorientasi pada eksplorasi, inovasi dalam metode kerja, teknologi, produk, atau pemberian nilai tambah pada produk dan layanan. Sementara itu, seorang wirausaha adalah individu yang terampil dalam mengenali peluang dan mengembangkan usahanya, dengan tujuan meningkatkan taraf hidupnya (Kemendiknas, 2010). Penerapan nilai-nilai kewirausahaan sejak dini pada anak memiliki dampak positif yang beragam, tidak hanya dalam membentuk jiwa wirausaha, tetapi juga dalam mengembangkan karakter yang mendasari nilai-nilai kewirausahaan, yang dianggap sebagai karakter yang relevan dan mampu menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut pandangan Herawati, konsep kewirausahaan merujuk pada sekumpulan atribut atau karakteristik yang melekat pada individu dan mengindikasikan potensi yang tinggi untuk menjadi seorang wirausahanawan (Saputra & Susena, 2013: 42-43). Atribut-atribut atau karakteristik tersebut, seperti kemampuan mandiri, kepemimpinan, kreativitas, dan dedikasi, perlu dikembangkan sejak usia dini. Di era saat ini, individu tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan teknis (hard skill), tetapi juga keterampilan sosial (soft skill). Hard skill mencakup keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan formal dan pelatihan tertentu, dan relevan dengan praktik profesi tertentu. Sementara itu, soft skill melibatkan kemampuan mengelola aspek emosional, termasuk kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Salah satu aspek dari soft skill adalah keterampilan berwirausaha (entrepreneurial skill), yang merupakan

kapasitas untuk merintis dan mengelola usaha. Penanaman keterampilan berwirausaha sejak dini menjadi esensial, sehingga selain memiliki kompetensi akademis yang mendukung profesi, generasi muda juga dapat mengembangkan semangat berwirausaha yang berkontribusi pada penciptaan peluang kerja di masa depan.

Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 berpotensi mendorong pertumbuhan sektor kewirausahaan, serta memberikan implikasi mendalam terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam pandangan Schwab (2019), fenomena industri 4.0 tidak hanya merubah paradigma aktivitas yang kita lakukan, tetapi juga mengubah esensi dari identitas individu sebagai bagian dari sumber daya manusia. Transformasi ini berdampak pada isu-isu penting seperti privasi, konsep kepemilikan, pola konsumsi, alokasi waktu antara pekerjaan dan rekreasi, serta dinamika dalam pengembangan karir, peningkatan keterampilan, interaksi sosial, dan pemeliharaan relasi. Selanjutnya, perlu diakui bahwa evolusi teknologi yang pesat berpotensi mengakibatkan pergeseran dari peran tenaga manusia ke dalam dominasi kerja otomatisasi dan mekanisasi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan semangat kewirausahaan guna menghadapi tantangan ini, agar individu mampu beradaptasi dan tetap relevan di era perkembangan teknologi digital yang cepat.

Menurut Machali (2012), kewirausahaan merupakan kompleksitas yang terdiri dari semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan individu dalam mengelola usaha serta berupaya menemukan, mengembangkan, serta mengaplikasikan metode kerja, teknologi, dan produk baru dengan tujuan meningkatkan efisiensi demi peningkatan pelayanan atau keuntungan yang optimal. Dalam konteks ini, keterkaitan kewirausahaan dengan teknologi digital, khususnya smartphone, menjadi semakin relevan dan signifikan.

Saat ini, penggunaan smartphone tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa, namun juga mencakup anak-anak usia dini. Mengacu pada permasalahan ini, upaya pengabdian ini mengarahkan perhatiannya pada siswa Sekolah Dasar, dengan fokus pada pembelajaran aspek

wirausaha melalui pemanfaatan smartphone. Harapannya, melalui pendekatan ini, anak-anak usia Madrasah mampu mengasah inovasi serta kreativitas dalam berwirausaha, sambil memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan sekaligus menumbuhkan kecenderungan dalam menghasilkan gagasan-gagasan inovatif. Pendapat ini didukung oleh pandangan Indriatmi dan Arifin (2002), yang menunjukkan bahwa karakteristik dan sifat individu yang mengusung semangat mewujudkan gagasan inovatif ke dalam realitas praktis adalah manifestasi kreativitas. Kesimpulan serupa juga ditemukan dalam pandangan Arifin (2002) serta Mulyani dan rekannya (2010), yang menggarisbawahi pelaksanaan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini dapat diterapkan melalui strategi pembelajaran yang aktif dan berbasis pada aktivitas konkret, termasuk dalam bentuk permainan peran, prakarya, hari pasar, dan berbagai aktivitas bermain lainnya. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk merangsang perkembangan karakteristik berani, mandiri, terampil, dan kreatif pada para peserta didik.

Berdasarkan acuan dari Permendikbud No. 137/2014 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini, aspek perkembangan fisik dan mental diperhatikan dalam kaitannya dengan capaian perkembangan anak serta pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui pendekatan bermain yang mengasyikkan. Dimensi perkembangan ini mencakup: (1) Etika agama dan moral, (2) Keterampilan motorik yang meliputi motorik kasar dan halus, (3) Kemampuan kognitif, (4) Perkembangan sosial-emosional, dan (5) Kreativitas seni. Dalam konteks ini, integrasi pembelajaran wirausaha dengan pemanfaatan teknologi digital (seperti smartphone) dapat dihubungkan dengan dimensi kedua, ketiga, dan keempat dari perkembangan anak dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## METODE

Pelaksanaan Pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan tim pengabdian yang

menyampaikan materi tentang kewirausahaan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membentuk jiwa kewirausahaan sejak dini pada anak-anak Madrasah, sehingga hal ini dapat memberikan manfaat bagi mereka. Agar memastikan pemahaman yang baik terkait kewirausahaan, tim pengabdian membentuk kelompok-kelompok kecil untuk berinteraksi dengan anak-anak Madrasah. Terdapat 25 peserta siswa Madrasah Diniyah yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Tiap kelompok terdiri atas 5 siswa dan tiap kelompok tersebut diminta untuk mengemukakan pendapatnya dan aktif dalam diskusi. Peserta berasal dari Madrasah Diniyah (SD) Darul Ulum Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur.

Setelah itu, siswa Madrasah akan diberikan insentif atau hadiah bagi mereka yang aktif dalam proses diskusi selama penyampaian materi berlangsung. Selain itu, tim pengabdian akan menjelaskan tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam penggunaan smartphone. Komponen dasar ini sangat penting untuk diketahui oleh siswa Madrasah agar mereka tidak salah dalam memanfaatkan kecanggihan smartphone. Berikut adalah rangkaian alur dari metode pengabdian yang dilakukan:

- 1) Penyampaian Materi Kewirausahaan: Tim pengabdian akan menyampaikan materi terkait kewirausahaan kepada siswa Madrasah dengan pendekatan yang sesuai untuk usia mereka.
- 2) Pembentukan Kelompok Diskusi: Setelah penyampaian materi, tim pengabdian akan membentuk kelompok-kelompok kecil agar siswa dapat berdiskusi dan berinteraksi lebih aktif tentang topik kewirausahaan.
- 3) Reward untuk Partisipasi Aktif: Siswa-siswa yang aktif berkontribusi dalam diskusi akan diberikan insentif atau hadiah sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi mereka.
- 4) Penjelasan Penggunaan Smartphone: Selain itu, tim pengabdian juga akan memaparkan tentang hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam penggunaan smartphone.
- 5) Pentingnya Pemahaman: Penjelasan tentang penggunaan smartphone menjadi komponen

dasar yang harus diketahui oleh siswa Madrasah agar mereka dapat memanfaatkannya dengan bijaksana dan bertanggung jawab.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan memberikan assessment kepada setiap siswa di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Sumber data diperoleh dari proses pembelajaran bersama siswa. Sedangkan, analisis data yang digunakan analisis deskriptif.

Dengan mengikuti alur metode pengabdian ini, diharapkan siswa Madrasah akan lebih memahami pentingnya kewirausahaan sejak dini dan juga memiliki pemahaman yang baik dalam memanfaatkan teknologi smartphone secara bertanggung jawab.



**Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah**

Sumber: Diolah oleh Penulis (2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian*

Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada memberikan pelajaran kepada siswa sekolah dasar mengenai pemanfaatan gadget sebagai alat untuk berwirausaha. Pelaksanaannya berlangsung di Madrasah Diniyah Darul Ulum Kabupaten Pasuruan. Pemilihan kelas di madrasah ini sebagai kelompok sampel untuk pengabdian ini didasari oleh peranannya dalam pendidikan agama dan moral, serta potensinya sebagai tempat untuk memperkuat nilai-nilai karakter dan etika pada siswa. Keberadaan madrasah sebagai pusat pendidikan agama juga berpotensi memberikan dampak positif dalam

menyebarluaskan manfaat pengabdian di masyarakat setempat.

Tambahan pula, beberapa siswa di Madrasah Diniyah Darul Ulum menunjukkan prestasi akademik yang baik dan responsif terhadap teknologi. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah juga mendukung perkembangan anak-anak. Orang tua siswa di sekolah dasar ini terlihat memiliki pemahaman yang baik tentang pendidikan dan guru-gurunya bekerja secara sinergis. Secara keseluruhan, tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Siswa-siswa Madrasah Diniyah Darul Ulum di Kabupaten Pasuruan dapat familiar dengan konsep berwirausaha,
- Menyampaikan pelajaran tentang kewirausahaan dengan fokus pada pemanfaatan gadget guna mengurangi efek negatif dari kegiatan bermain gadget,
- Mengisi waktu liburan semester siswa dengan kegiatan konstruktif yang mendukung perkembangan karakter wirausaha sejak usia dini.

### **Pelaksanaan Pengabdian**

Kegiatan pengabdian Abdi Dharma tersebut diadakan pada hari Sabtu, tanggal 27 Agustus 2022, di Madrasah Diniyah Darul Ulum di Kabupaten Pasuruan dengan fokus pada tema "Mendorong Semangat Berwirausaha pada Siswa Madrasah Melalui Pemanfaatan Smartphone". Acara pengabdian ini dimulai dengan kata sambutan dari Bapak Setyo Tri Wahyudi, SE., M.Ec., Ph.D., yang bertindak sebagai Ketua Pengabdi dalam tim Abdi Dharma. Bapak Setyo Tri Wahyudi, Ph.D. menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan pesat yang meresap ke berbagai lapisan masyarakat. Bahkan di kalangan siswa-siswi Madrasah, penggunaan smartphone telah menjadi hal yang umum. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, kehadiran smartphone juga berperan sebagai sarana pembelajaran, platform belanja, dan berbagai keperluan lainnya. Akan tetapi, penggunaan smartphone di kalangan siswa Madrasah banyak diarahkan kepada permainan daring.

Situasi tersebut tentu menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua siswa, karena anak-anak cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain smartphone daripada belajar. Banyak kasus menunjukkan penurunan prestasi akademik di Madrasah akibat adiksi pada permainan daring. Oleh karena itu, pengawasan orang tua terhadap penggunaan smartphone menjadi sangat penting. Namun, pada kenyataannya, smartphone tidak hanya berdampak negatif terhadap siswa Madrasah, tetapi juga memberikan dampak positif.

Salah satu metode yang digunakan adalah memanfaatkan smartphone sebagai alat untuk berjualan secara online, yang menjadi wadah bagi semangat wirausaha pada siswa-siswi Madrasah. Semangat berwirausaha tidak terbatas pada lingkup orang dewasa saja, melainkan juga dapat menjadi bagian penting dari dunia anak-anak (Kosn, 2016). Hasil penelitian sebelumnya juga mendukung pandangan yang tercakup dalam pengabdian ini. Seperti yang dijelaskan oleh Saputra & Susena (2013: 43), kewirausahaan merujuk pada sikap mental dan jiwa yang senantiasa aktif dan kreatif, memiliki daya, kreativitas, karya, kesederhanaan, dan upaya untuk meningkatkan pendapatan melalui usaha.

Namun, terdapat perbedaan, bahwa upaya berwirausaha pada anak-anak tidak bisa dilakukan secara individu, melainkan memerlukan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa, baik itu orang tua maupun guru. Anak-anak yang mengenali konsep dunia wirausaha sejak dini, akan merasakan manfaatnya sebagai bekal penting untuk masa depan mereka.



**Gambar 2. Sambutan Ketua Tim Abdi Dharma**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Sambutan juga diberikan oleh Ibu Guru perwakilan dari Madrasah, yaitu Ibu Ani. Dalam sambutannya, Ibu Ani menyampaikan bahwa wirausaha adalah komponen penting dalam kehidupan. Dengan berwirausaha, kita dapat membantu untuk menciptakan lapangan pekerjaan bagi sekitar. Selain itu, Ibu Ani juga memberikan semangat kepada para siswa dalam mengikuti sesi materi kegiatan ini.



**Gambar 3. Sambutan Perwakilan Guru Madrasah**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Materi selanjutnya adalah tentang wirausaha menggunakan smartphone, yang disajikan oleh Ibu Nurul Badriyah sebagai salah satu anggota tim Abdi Dharma. Sesi pembelajaran ini berlangsung dengan sangat menghibur, karena disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak monoton seperti biasanya. Tidak hanya itu, Ibu Nurul Badriyah juga menjalankan sesi ini dengan interaktif, sehingga siswa-siswi Madrasah merasa enggan. Konsep ini sejalan dengan pandangan Mulyani dkk (2010), yang menyatakan bahwa melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan konkret, seperti melibatkan permainan yang menyenangkan seperti permainan peran, proyek kerajinan, hari pasar, dan aktivitas bermain lainnya, karakter berani, mandiri, mahir, dan kreatif pada siswa dapat dikembangkan. Indriatmi dan Arifin (2002) juga mengamini bahwa sifat, ciri, dan karakter yang menunjukkan hasrat untuk mewujudkan gagasan inovatif ke dalam realitas dunia dengan kreatif merupakan bagian penting dari proses ini.



**Gambar 4. Sesi Materi dan Diskusi Bersama Siswa Madrasah**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Langkah awalnya, kami membentuk kelompok yang terdiri dari lima siswa. Setelah itu, siswa diundang untuk secara aktif berpartisipasi dengan memberikan pendapat mereka, dan sebagai insentif, hadiah diberikan kepada mereka yang aktif dalam proses diskusi ini. Dalam diskusi ini, Ibu Nurul Badriyah juga memberikan penekanan pada tindakan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan dalam penggunaan smartphone. Aspek ini menjadi dasar yang sangat penting bagi siswa-siswi Madrasah agar mereka mampu memanfaatkan kecanggihan smartphone dengan tepat. Melalui interaksi kelompok ini, siswa-siswi menjadi lebih sadar akan relevansi jiwa wirausaha dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, mereka juga diberi dorongan untuk mengembangkan semangat wirausaha melalui pendekatan "let's play".



**Gambar 5. Penyampaian materi penggunaan Smartphone**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Dalam diskusi ini, sejumlah siswa telah memiliki pemahaman tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dikerjakan dalam

pemanfaatan smartphone. Selanjutnya, Ibu Nurul Badriyah menjelaskan konsep bisnis dan kewirausahaan. Setelah itu, para siswa diberikan gambaran tentang aplikasi-aplikasi yang mendukung kegiatan wirausaha melalui perangkat smartphone. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana untuk merancang produk. Merancang produk yang menarik adalah salah satu kunci penting dalam berwirausaha. Konsumen cenderung memilih produk yang memiliki desain unik dan menarik. Oleh karena itu, melalui penggunaan aplikasi ini, daya kreativitas siswa dapat diarahkan dan mereka dapat menciptakan desain yang menarik.



**Gambar 6. Pengaplikasian Canva dalam Membantu Desain Produk**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

Selain itu, dijelaskan pula pemanfaatan aplikasi berbasis *market* atau *e-commerce*, seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *e-commerce* ini sangat membantu jalannya usaha. Penjual tidak perlu lagi memiliki toko fisik, melainkan cukup dengan toko *online* di dalam *e-commerce*. Sehingga keberadaan *e-commerce* ini dapat menekan biaya produksi. Lebih lanjut, *e-commerce* mampu menjangkau konsumen lebih luas. Konsumen dapat mengakses produk dimana saja dan kapan saja. Berbagai potongan harga serta voucher gratis ongkir pun menjadi daya tarik dari *e-commerce* ini. Materi terkait pemanfaatan aplikasi berbasis *market* ini telah sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Sugiarti, et al (2020) dengan hasil yang diperoleh adalah jumlah transaksi dan jumlah produk yang terjual di 5 *online platform* yaitu

Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Lazada dan Blibli mengalami peningkatan signifikan dari periode Juli-Desember 2019 ke Januari-Mei 2020.

Acara diakhiri dengan umpan balik dari para Guru Madrasah. Para pendidik merasa sangat gembira dengan terselenggaranya kegiatan pengabdian ini, karena berhasil memperluas pandangan siswa Madrasah tentang pentingnya mengembangkan semangat berwirausaha sejak usia muda. Sebelumnya, keberadaan smartphone sering menjadi perhatian bagi para orang tua dan wali karena dampaknya pada waktu belajar siswa. Namun, kini siswa telah diberikan pengetahuan mengenai cara memanfaatkan smartphone sebagai alat berwirausaha. Tidak hanya orang dewasa saja yang memiliki kemampuan berwirausaha, namun kesempatan tersebut dapat dimulai sejak dini, seperti yang dialami oleh siswa-siswi Madrasah. Di tahap usia awal, anak-anak yang belajar tentang wirausaha akan berkembang menjadi individu yang penuh kreasi. Kemampuan kreativitas yang terasah sejak usia muda (Nurhafizah, 2015), termasuk melalui berbagai kegiatan berwirausaha, akan menjadi modal penting dalam produktivitas dan kemandirian mereka ketika dewasa. Azizah dan Aeni (2020) mengemukakan bahwa ada pengaruh positif smartphone dan motivasi berwirausaha terhadap keputusan untuk berwirausaha. Dampak smartphone dan dorongan berwirausaha memiliki pengaruh baik secara bersamaan maupun secara sebagian terhadap keputusan berwirausaha di antara mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Tuban.

Dengan adanya pemberian pemahaman mengenai konsep wirausaha, siswa menjadi lebih siap menghadapi tantangan di masa depan dan memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang ekonomi baru di lingkungan mereka. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan siswa pada saat kegiatan pengabdian yang mengutarakan bahwa selama ini dirinya telah membantu orang tua dengan membantu mengantarkan produk berupa ayam geprek kepada para pelanggan.

Pada awalnya, siswa tersebut tidak mengetahui bahwa hal tersebut sudah termasuk dalam konsep wirausaha yang berkaitan dengan distribusi produk. Namun, pada saat tim menjelaskan mengenai konsep dari wirausaha dan *branding*, siswa tersebut berani untuk mengutarakan pendapatnya mengenai contoh dari wirausaha yang dimiliki oleh orang tuanya beserta dengan kontribusi siswa tersebut. Demikian, kegiatan pengabdian ini yang berfokus pada pengembangan keterampilan wirausaha pada tingkat Madrasah dapat memberikan kontribusi positif dalam memajukan ekonomi daerah melalui generasi muda yang memiliki perspektif berwirausaha yang kuat.



**Gambar 7. Pengaplikasian E-Commerce dalam Memasarkan Produk**

Sumber: Dokumentasi Penulis (2023)

## SIMPULAN

Dengan adanya perkembangan teknologi digital seperti *smartphone* dapat memberikan dampak positif maupun negatif khususnya bagi siswa sekolah dasar. Dewasa ini, siswa Madrasah telah difasilitasi oleh orang tua untuk memiliki *smartphone*. Untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *smartphone* seperti siswa malas belajar dan cenderung menyukai game *online*, maka tim pengabdian melakukan kegiatan Pengabdian dengan tema “Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Murid Madrasah Melalui Pemanfaatan *Smartphone*”. Salah satunya melalui pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana berjualan *online* yang mampu mewadahi jiwa wirausaha murid Madrasah. Sesi selanjutnya adalah materi tentang wirausaha menggunakan *smartphone* yang disampaikan

oleh Ibu Nurul Badriyah sebagai salah satu anggota tim Pengabdian Abdi Dharma. Pertama-tama, dibentuk kelompok sejumlah 5 siswa. Kemudian, siswa diajak untuk aktif memberikan pendapatnya dan diberikan *reward* atau hadiah bagi yang aktif dalam proses diskusi ini. Dalam diskusi ini, Ibu Nurul Badriyah juga menekankan hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada penggunaan *smartphone*. Kemudian, siswa juga diberi motivasi untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dengan metode *let's play*. Selain itu, dijelaskan pula pemanfaatan aplikasi berbasis *market* atau *e-commerce*, seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *e-commerce* ini sangat membantu jalannya usaha.

Dapat dikatakan, metode Pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan dengan cara penyampaian materi terkait kewirausahaan dan melalui games serta pembagian kelompok agar siswa aktif dalam diskusi. Untuk memastikan anak-anak Madrasah ini memahami terkait kewirausahaan maka dibentuk kelompok dan diminta untuk mengemukakan pendapatnya dan aktif dalam diskusi. Kemudian, siswa Madrasah ini akan diberikan hadiah bagi yang aktif dalam proses diskusi. Hasil dari kegiatan pengabdian mengenai pembelajaran wirausaha pada siswa Madrasah direspon positif oleh para guru dan siswa. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, siswa Madrasah dapat bertambah wawasannya terkait kewirausahaan dan dapat menumbuhkan jiwa wirausaha di usia muda. Terlebih, penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk berwirausaha.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, yang telah mendanai program pengabdian ini melalui Skema Abdi Dharma

## DAFTAR PUSTAKA

Aeni, & Azizah, (2020). Pengaruh Smartphone Dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Keputusan Berwirausaha Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. Prosiding

- Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 5(2), 433-439.
- Indriatmi, W. & Z, A. (2002). Kewirausahaan. (Buku Materi Diktat Bahan Ajarth ed.). Bogor:STTP Bogor. p.-.
- Kemendiknas, (2010). Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan. Jakarta:Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. p.-.
- Klaus, S. (2019). Revolusi Industri Keempat. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama. p.-.
- Kosn, (2016). Implementasi Permainan Tradisional Indonesia di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(1), 85-93.
- Machali, I. (2012). Pendidikan Entrepreneurship Pengalaman Implementasi Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah dan Universitas. Yogyakarta:Fakultas Ilmu Tarbiyah dan KeguruanUIN Sunan Kalijaga. p.-.
- Nurhafizah, N. (2015). Pengembangan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini dengan Penerapan Metode Ekspresi Bebas. Proceeding Seminar Nasional Peran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia, 1(-), 17-24.
- Saputra, , Ari, & Susena, (2013). Kontribusi Mata Kuliah Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Jiwa Enterpreunership yang Beretika pada Mahasiswa Prodi PPKn FKIP UAD Yogyakarta. Jurnal Citizenship, 2(1), -.
- Subarkah, & Milana, A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr, 15(1), -.
- Sumadi, & Agus, R. (2017). Pengaruh Sikap, Motivasi, dan Lingkungan Terhadap Niat Berwirausaha. (-th ed.). Bali:E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana. p.-.
- Sugiarti, & al, e. (2020). Peranan E-Commerce Untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Sambal di Jawa Timur. -, 3(2), -.
- Azizah, & , A. (2020). Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. *Pengaruh Smartphone Dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Keputusan Berwirausaha Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban*, 2(5), 433-439.