

**MENUMBUHKEMBANGKAN JIWA SOSIAL ENTERPRENEUR MURID  
MELALUI INOVASI PROGRAM PANJIWIRA BERAKSI**

Tri Nafiah<sup>1</sup>, Esti Sulaimah<sup>2</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Semarangan 1,

<sup>2</sup>SD Negeri Kledokan Depok,

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>nafiah.altafunnisa@gmail.com, <sup>2</sup>estisulaimah82@guru.sd.belajar.id,

<sup>3</sup>heri.maria@ust.ac.id

**ABSTRACT**

*This research reveals the innovation of the "PANJIWIRA BERAKSI" program which aims to develop a social entrepreneurial spirit in students through a series of activities focused on entrepreneurship, numerical literacy, collaboration and relationships. The research method used is a descriptive qualitative method with a focus on explaining the innovative program at SD Negeri Semarangan 1 and its impact. The research subjects consisted of 53 students in grades 4 and 5, and data was collected through documentation, observation and interviews. The "PANJIWIRA IN ACTION" program consists of three main activities: Motivational Training, Buddy Guard BUMS, and Market Day. This activity can develop a social entrepreneurial spirit, learn to collaborate with school residents and build relationships with the community. The BAGJA approach (Create Main Questions, Take Lessons, Explore Dreams, Describe Plans, and Organize Execution) is used in implementing this program, showing that educators can plan and implement changes in a structured manner. The research results show that the "PANJIWIRA BERAKSI" program has been successful in forming an entrepreneurial spirit in students. Motivational Training encourages changes in students' mindset towards entrepreneurship, while Buddy Jaga BUMS and Market Day provide real experience in entrepreneurship and collaboration. This program makes a positive contribution in preparing students to face the challenges of the 21st century with the necessary skills, while demonstrating a systematic approach in facing changes in the world of education.*

*Keywords: sosial enterpreneur, innovation, panjiwira beraksi*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengungkapkan inovasi program "PANJIWIRA BERAKSI" yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan jiwa sosial enterpreneur pada murid melalui serangkaian kegiatan berfokus pada kewirausahaan, literasi numerik, kolaborasi, dan relasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan fokus pada penjelasan program inovatif tersebut di SD Negeri Semarangan 1 beserta pengaruhnya. Subjek penelitian terdiri dari 53 siswa kelas 4 dan 5, dan data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara. Program

"PANJIWIRA BERAKSI" terdiri dari tiga kegiatan utama: Training Motivasi, Buddy Jaga BUMS, dan Market Day. Kegiatan ini dapat menumbuhkembangkan jiwa sosial enterpreneur, belajar berkolaborasi dengan warga sekolah dan membangun relasi dengan masyarakat. Pendekatan BAGJA (Buat Pertanyaan Utama, Ambil Pelajaran, Gali Mimpi, Jabarkan Rencana, dan Atur Eksekusi) digunakan dalam mengimplementasikan program ini, menunjukkan pendidik dapat merencanakan dan melaksanakan perubahan secara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program "PANJIWIRA BERAKSI" telah berhasil dalam membentuk jiwa enterpreneur pada murid. Training Motivasi mendorong perubahan mindset murid terhadap kewirausahaan, sementara Buddy Jaga BUMS dan Market Day memberikan pengalaman nyata dalam berwirausaha dan berkolaborasi. Program ini memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan murid menghadapi tantangan abad 21 dengan keterampilan yang dibutuhkan, sekaligus menunjukkan pendekatan yang sistematis dalam menghadapi perubahan dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: sosial enterpreneur, inovasi, panjiwira beraksi

### **A. Pendahuluan**

Tidak dapat dipungkiri era globalisasi terjadi karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Banyak kita temukan murid yang mampu berkompetisi sedari kecil, sementara yang lain memerlukan dorongan lebih untuk dapat berkompetisi. Untuk menghadapi persaingan ketat yang akan terjadi beberapa tahun yang akan datang, murid perlu dibekali skill yang mumpuni. Yang dapat pendidik lakukan yaitu dengan melatih murid menjadi lebih kreatif dan mandiri melalui penerapan pembelajaran enterpreneur.

Era globalisasi yang juga kita kenal dengan abad-21 merupakan

salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidikan di abad-21 ini, selain teknologi digital, kurangnya sumber daya, kurikulum yang tidak relevan, kesenjangan sosial, bahkan kurangnya motivasi belajar. Tantangan abad-21 ini perlu dihadapi dengan mengedepankan karakter yang berakar pada budaya bangsa yang tercantum dalam Pancasila dan UUD 1945. Serta dengan melaksanakan pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad 21 yang kita kenal dengan Pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21, dirancang agar murid dapat mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru, terutama pada ranah komunikasi dengan menguasai

empat keterampilan belajar (4C). Keterampilan abad 21 ini meliputi berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving), berkomunikasi (communication), dan berkolaborasi (collaboration).

Berdasarkan UU No 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 tentang fungsi Pendidikan, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk karakter manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, cakap, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berfokus pada proses transfer ilmu, namun juga pada proses belajar bermakna untuk membentuk manusia yang berkarakter. Dalam kurikulum merdeka telah disertakan karakter yang perlu dicapai dalam Profil Pelajar Pancasila untuk mengakomodasi pembelajaran bermakna.

Kewirausahaan yang dikembangkan di dalam sebuah sekolah, bukan semata hanya manifestasi untuk diri pribadi, melainkan sebuah sistem dan kesadaran dari seluruh pihak yakni

kepala sekolah, tenaga pendidik, masyarakat, dan para siswa yang ada di dalamnya. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan adalah suatu kegiatan atau rangkaian segala kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerja sama sekelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, agar mampu menciptakan kegiatan usaha sendiri, untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan (Rahmawati: 2022). Dalam konteks pendidikan, *entrepreneurship* dapat dijelaskan sebagai pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan jiwa *entrepreneurship* yaitu jiwa yang berani dan mampu menghadapi problem hidup dan kehidupan secara wajar, jiwa kreatif untuk mencari solusi dan mengetahui problem tersebut, jiwa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain (Afandi: 2021). Jiwa *entrepreneurship* setiap individu diharapkan dapat muncul dan terlihat ketika memimpin sebuah kelompok, kemandirian, melakukan kerja sama, dan melakukan inovasi dengan kreatif dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan.

Zimmerer, Scarborough dan Wilson menjelaskan ada 6 peluang

keunggulan dengan menjadi entrepreneur yaitu peluang menentukan nasib sendiri, peluang melakukan perubahan, peluang untuk mencapai potensi sepenuhnya, peluang untuk memperoleh keuntungan yang menakjubkan, peluang untuk berperan besar dalam masyarakat dan memperoleh pengakuan, dan peluang untuk melakukan sesuatu yang disukai dan bersenang-senang dalam mengerjakannya (Rahmawati: 2022)

Salah satu cara menumbuhkembangkan jiwa sosial enterpreneur pada murid ini bisa dilakukan dengan inovasi program PANJIWIRA BERAKSI (sepekan jadi wirausahawan, belajar literasi numerik, aktif dan kreatif, serta terampil berkolaborasi dan berelasi). Program untuk menumbuhkembangkan kepemimpinan murid, keterampilan berwirausaha, dan meningkatkan kemampuan literasi numerik, dengan menyediakan rangkaian aktivitas selama satu pekan sehingga memberi kesempatan bagi murid untuk mengembangkan profil positif dirinya. Pelaksanaan program PANJIWIRA BERAKSI di SD Negeri Semarangan 1 juga berdasarkan rapor Pendidikan

yang diperoleh SD Negeri Semarangan 1, dimana sekolah perlu meningkatkan kemampuan literasi numerik pada murid. Selain itu, untuk menghadapi tantangan abad 21 murid perlu dibekali life skill, seperti keterampilan berwirausaha, berkolaborasi, dan membangun relasi. SD Negeri Semarangan 1 juga memiliki ASET pendukung berupa BUMS (Badan Usaha Milik Sekolah) dengan letak strategis, yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan keterampilan berwirausaha murid. Selain itu program ini juga sebagai bentuk pengejawantahan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Tujuan pelaksanaan program PANJIWIRA BERAKSI yaitu: menanamkan pembelajaran hidup (life skill) pada anak sejak dini, memberikan pembelajaran sosial yang dapat membentuk karakter murid, memberikan pengalaman menyenangkan dan bermakna kepada murid secara langsung dalam kegiatan jual-beli, menumbuhkan bakat dan kemauan murid untuk berinovasi dalam bidang wirausaha, mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak, yaitu jujur, tangguh dan berani, dapat dipercaya, bertanggung jawab, dan mempunyai

kecerdasan serta peduli terhadap lingkungan, menumbuhkan jiwa kepemimpinan murid dan meningkatkan kemampuan literasi numerik murid.

Dalam pelaksanaan program PANJIWIRA BERAKSI juga dikembangkan Profil Pelajar Pancasila yang meliputi beriman dan bertaqwa pada Tuhan dan berakhlak mulia, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Murid dapat mengembangkan berbagai sikap-sikap positif yang merupakan pengejawantahan dari iman, ketaqwaan, dan akhlak mulia. Murid akan terlibat dan berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dan berkontribusi dalam masyarakat yang lebih luas. Murid mampu mengelola dirinya sendiri (pikiran, perasaan, tindakan), percaya diri, resilien dan adaptif. Murid belajar untuk membuat pilihan-pilihan dan membuat keputusan-keputusan yang bertanggung jawab. Murid terekspos pada pengalaman belajar otentik yang menuntut mereka untuk mampu melihat permasalahan dan secara kreatif berusaha mencari solusi atas permasalahan tersebut.

Inovasi program PANJIWIRA BERAKSI merupakan sebuah aksi

nyata yang dilakukan pendidik dalam rangka menghadapi tantangan abad 21, yang disusun dengan menggunakan prakarsa perubahan. Prakarsa perubahan yang dilakukan pendidik melalui tahapan BAGJA. BAGJA adalah gubahan tahapan Inkuiri Apresiatif sebagai pendekatan perubahan yang pertama kali diperkenalkan oleh Cooperrider ke dalam langkah 4D (Discover-Dream-Design-Deliver) yang kemudian dalam praktik-praktik selanjutnya tahapan Discover dipecah menjadi Define dan Discover (Dharma, Aditya: 2022). Tahapan BAGJA yang pertama Buat Pertanyaan Utama (Define), dengan merumuskan pertanyaan sebagai penentu arah penelusuran terkait perubahan yang diinginkan atau diimpikan. Tahapan BAGJA yang kedua Ambil Pelajaran (Discover), Mengumpulkan berbagai pengalaman positif yang telah dicapai di kelas maupun sekolah serta pelajaran apa yang dapat diambil dari hal-hal positif tersebut. Tahapan BAGJA yang ketiga yaitu Gali Mimpi (Dream), Menyusun narasi tentang kondisi ideal apa yang diimpikan dan diharapkan terjadi di lingkungan pembelajaran. Tahapan BAGJA yang keempat Jabarkan Rencana (Design), merumuskan

rencana tindakan tentang hal-hal penting apa yang perlu dilakukan untuk mewujudkan visi. Dan tahapan terakhir BAGJA yaitu Atur Eksekusi (Deliver), memutuskan langkah-langkah yang akan diambil, siapa yang akan diajak untuk terlibat, bagaimana strategi yang diperlukan, dan aksi lainnya demi mewujudkan visi perlahan-lahan.

Kekuatan BAGJA ada pada proses penggalian jawaban pertanyaan yang didasari oleh rasa ingin tahu, kebaikan, dan kebersamaan. BAGJA mewujudkan menjadi pengalaman kolaboratif yang apresiatif dan bermakna bagi peningkatan kualitas belajar murid di sekolah. Pertanyaan itu akan membawa komunitas sekolah untuk berefleksi, menggali lebih dalam hal-hal yang bermakna, untuk kemudian diinternalisasi dan dijadikan sebagai bahan perbaikan-peningkatan dalam menjalankan perubahan demi perubahan (Dharma, Aditya:2022).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini mencakup usulan penelitian, proses, hipotesis, dan kegiatan lapangan

untuk mengumpulkan data yang relevan, menganalisis data yang diperoleh, dan menyimpulkan temuan dari data tersebut. Penelitian ini fokus pada menjelaskan serangkaian kegiatan program inovasi PANJIWIRA BERAKSI untuk menumbuhkembangkan jiwa sosial enterpreneur murid. Penelitian dilakukan di SD Negeri Semarangan 1.

Subjek penelitian terdiri dari 53 siswa kelas 4 dan 5 SD N Semarangan 1. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti dokumentasi, observasi dan wawancara.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam rangka melakukan salah satu aksi nyata program guru penggerak, guru di SD Negeri Semarangan 1 melakukan suatu Prakarsa perubahan. Melihat pentingnya life skill dalam menghadapi tantangan abad 21, maka dilakukanlah suatu prakarsa perubahan yaitu menumbuhkembangkan jiwa sosial enterpreneur, kemampuan literasi numerik, serta keterampilan berkolaborasi dan berelasi murid dengan warga sekolah maupun

masyarakat melalui program "PANJIWIRA BERAKSI" (Sepekan Jadi Wirausahawan, Belajar Literasi Numerik, Aktif Dan Kreatif, Serta Terampil Berkolaborasi dan Berelasi). Di samping itu, pada saat yang sama Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SD Negeri Semarangan 1 juga bertemakan tentang Kewirausahaan. Oleh karena itu puncak acara tersebut juga merupakan puncak acara (panen hasil karya) P5 di SD Negeri Semarangan 1.

Dengan bekal jiwa sosial enterpreuner, murid akan terlatih untuk berpikir kreatif, menemukan Solusi baru, mengembangkan ide-ide inovatif, dan mengelola waktu dengan efektif untuk merencanakan sebuah usaha atau bisnis. Dengan bekal keterampilan berkolaborasi, murid akan terlatih untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, membagi tugas, dan menghargai peran masing-masing dalam mencapai tujuan bersama. Dengan bekal keterampilan membangun relasi murid akan belajar membangun jaringan dan koneksi serta belajar berempati dan bersosialisasi dengan orang lain.

Dalam merealisasikan prakarsa perubahan yang telah dicanangkan, guru melakukannya dengan tahapan BAGJA (Buat Pertanyaan Utama, Ambil Pelajaran, Gali Mimpi, Jabarkan Rencana, dan Atur Eksekusi). Adapun kegiatan pada setiap tahapan BAGJA dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Buat Pertanyaan Utama

Guru melakukan dialog dengan kepala sekolah untuk memantapkan ide Prakarsa perubahan serta berdiskusi dengan kepala sekolah dan rekan sejawat tentang pentingnya menumbuhkembangkan lifeskill pada murid untuk menghadapi tantangan abad 21.

2. Ambil Pelajaran

Beberapa kegiatan yang dilakukan guru pada tahap ambil pelajaran yaitu :

- a. mencari tau dari rekan guru di sekolah lain tentang program kewirausahaan di sekolahnya. Di sini guru mendapat pelajaran tentang bagaimana teknis dalam menyelenggarakan market day, mulai dari rekan yang bisa diajak kerjasama, peserta, pengunjung, tempat sampai

macam-macam makanan yang dijual

- b. musyawarah dengan kepala sekolah, rekan sejawat, paguyuban wali murid, komite sekolah, dan murid tentang pemetaan asset. Dari kegiatan ini diperoleh informasi tentang bakat/potensi murid-murid dan wali murid dapat dipetakan untuk mengisi puncak acara market day sekaligus pentas seni, fasilitas-fasilitas yang telah dimiliki untuk mendukung acara, serta terjalin kerjasama antar semua pihak.
- c. berdiskusi dengan murid sejauh apa pengetahuan mereka tentang kewirausahaan,
- d. mengajak murid untuk mengunjungi BUMS sehingga dapat melihat barang-barang serta situasi dan kondisi di sana. Dengan begitu, murid akan mendapatkan gambaran tentang apa yang harus dilakukannya saat kegiatan "Buddy Jaga BUMS"
- e. belajar bersama murid melalui youtube tentang kegiatan kewirausahaan di sekolah lain, sehingga murid mendapatkan

gambaran pelaksanaan market day

- f. membaca literatur mengenai strategi peningkatan keterampilan berwirausaha, kemampuan literasi numerik, dan keterampilan berkolaborasi dan berelasi

### 3. Gali Mimpi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap gali mimpi yaitu :

- a. mengajak murid untuk menggambarkan display barang dan stand impian mereka,
- b. berdiskusi dengan rekan sejawat dan wali murid tentang harapan mereka ke depannya untuk murid-murid mengenai kemampuan yang ingin dikembangkan terkait dengan lifeskill
- c. membuat rancangan program "PANJIWIRA BERAKSI"

### 4. Jabarkan Rencana

Kegiatan yang dilakukan pada tahap jabarkan rencana yaitu:

- a. musyawarah dengan teman sejawat, KS dan wali murid mengenai langkah-langkah, sarana dan prasarana, pembiayaan yang diperlukan serta indicator keberhasilan program peningkatan

keterampilan berwirausaha kemampuan literasi numerik, , serta keterampilan berelasi murid dengan warga sekolah maupun masyarakat

- b. mengajak murid untuk berkontribusi dalam menentukan kebutuhan dalam melaksanakan

#### 5. Atur Eksekusi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap atur eksekusi yaitu:

- a. Musyawarah dengan rekan sejawat, wali murid, dan murid mengenai langkah-langkah kegiatan, sarana dan prasarana, biaya, tim kerja, SOP, juknis, kapan, dimana, dan bagaimana acara akan dilaksanakan.
- b. Mengajak murid untuk berkontribusi untuk menentukan pembagian tugas kepanitiaan untuk membantu terlaksananya program

#### PANJIWIRA BERAKSI

merupakan serangkaian acara selama sepekan (7 hari), yang terdiri dari 3 kegiatan utama yaitu training motivasi kewirausahaan, Buddy Jaga BUMS dan Market Day.

1. Training Motivasi dengan tema "Sukses jadi Pengusaha Cilik"

Di hari pertama murid-murid mengikuti acara training motivasi dengan tema "Sukses jadi Pengusaha Cilik", untuk membangun motivasi murid tentang kewirausahaan. Sasaran peserta pada kegiatan ini adalah murid kelas 4 dan 5. Guru berkolaborasi dengan teman sejawat (dari sekolah lain) sebagai trainer dan orang tua murid yang punya usaha sebagai inspirator. Pada pra acara training motivasi ini, murid dilibatkan untuk mengkonsep acara. Di awal diadakan jajak pendapat mengenai narasumber, tempat kegiatan, konsumsi, dll. Murid juga diakomodir pilihan kepanitiaan, misal di sie acara bisa jadi MC, sie konsumsi-membantu membagikan makanan, sie PDD-membantu menyiapkan tempat dan dokumentasi, dll.

Training motivasi berlangsung selama kurang lebih 2 jam. Di awal trainer menayangkan inspirasi usahawan kelas dunia dengan deskripsi usaha dan kekayaan yang dimiliki. Selanjutnya trainer memberikan tantangan untuk merancang

usaha apa yang akan ia miliki. Selain itu, ada 2 wali murid yang bercerita tentang usaha mereka dan strategi yang dilakukan dalam membangun usaha.



Gambar 1. Training Motivasi  
Sumber : dokumen pribadi

Kegiatan training motivasi ini berhasil menumbuhkan jiwa enterpreunership murid-murid. Hal ini terbukti dari berubahnya mindset anak-anak ketika diberi pertanyaan “Ke Pasar tujuannya untuk apa?” maka murid tidak lagi menjawab dengan kata “berbelanja”, tetapi menjawab dengan kata “berjualan”. Selain itu, dari hasil observasi saat presentasi ide bisnis terlihat bahwa semua kelompok dapat menyebutkan lebih dari 10 ide bisnis yang akan coba dijalani.

## 2. Buddy Jaga BUMS

Buddy Jaga BUMS merupakan kegiatan secara berpasangan (Kakak kelas 5 dan adik kelas 4) untuk berkolaborasi menjaga BUMS (Badan Usaha Milik Sekolah) pada jam istirahat. Kegiatan ini mulai dilakukan sejak hari pertama sampai hari ke-6. Murid dibentuk kelompok-kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 2 jenjang kelas yaitu kelas 4&5.



Gambar 2. Buddy Jaga BUMS  
Sumber : dokumen pribadi

Dari kegiatan Buddy Jaga BUMS dapat terlihat berkembangnya jiwa enterpreuner murid. Dari observasi selama kegiatan, terlihat bahwa murid-murid dapat berlatih untuk terampil dalam menghitung berapa jumlah harga

barang dan berapa uang kembalian. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerik murid meningkat. Selain itu murid berlatih mendisplay barang dagangan yang datang, belajar berkolaborasi dan kerjasama antar teman sekelas maupun dengan kakak atau adik kelas. Murid juga belajar berinteraksi dan berelasi dengan warga sekolah dan masyarakat dalam melayani pembelian barang/makanan, karena letak BUMS yang strategis, yaitu di pinggir jalan raya.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara peneliti terhadap beberapa murid kelas V SD N Semarang 1 sebagai berikut :

Peneliti: Bagaimana perasaanmu saat melaksanakan kegiatan Buddy jaga BUMS?

Murid X: Sangat senang

Peneliti: Pembelajaran apa yang kamu dapat dari kegiatan tersebut?

Murid x: Saya bisa berlatih jual beli dan berkolaborasi dengan teman-teman untuk melayani pembeli

Pada puncak acara (hari terakhir) murid belajar mengelola modal dan menghitung laba melalui market day, dikolaborasikan dengan PENSI (Pentas Seni). Sasaran peserta kegiatan untuk acara puncak ini adalah semua murid dari kelas 1 s.d. 6. Masing-masing kelas saling berkolaborasi baik dengan wali kelas maupun paguyuban wali murid untuk membuat stand penjualan makanan dan menampilkan bakat/potensi yang dimiliki di atas panggung. Siapa saja murid yang ingin tampil menunjukkan bakatnya, diperbolehkan. Di akhir, murid (khusus kelas 4 dan 5) ditugaskan untuk membuat laporan/refleksi tentang usaha penjualannya.



Gambar 3. Market day dan PENSI

Sumber : dokumen pribadi

Kegiatan Market day semakin mengembangkan jiwa sosial enterpreneur pada murid. Saat kegiatan Buddy Jaga BUMS murid hanya sekedar berlatih menghitung harga barang dan uang kembalian, saat Market Day keterampilan wirausaha lebih ditingkatkan yaitu mulai dari menghitung modal yang diperlukan, sampai menghitung laba atau rugi yang didapatkan. Di sini murid belajar konsep perhitungan modal dan laba-rugi. Hal ini dibuktikan dari dokumentasi laporan hasil penjualan murid. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iva Nila Sukma, dkk (2023) bahwa kegiatan market day dapat dijadikan sebagai sarana bagi siswa untuk mengembangkan jiwa wirausaha dan praktik melakukan kegiatan ekonomi secara nyata.

Menurut Fetra Bonita Sari dan Risda Amini (2020), market day merupakan salah satu program kewirausahaan dalam menumbuhkan nilai-nilai mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, kepemimpinan, tindakan, dan

kerja keras yang ada dalam jiwa peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan market day yang dilakukan di SD Semarangan 1. Murid dapat berlatih mandiri dan kreatif saat harus menyiapkan barang dagangan, stand-stand penjualan yang menarik dan strategi marketing. Murid berani mengambil resiko dengan mengeluarkan modal untuk berjualan dan bahwa dalam berjualan belum tentu mendapatkan keuntungan.

#### **D. Kesimpulan**

Program "PANJIWIRA BERAKSI" berhasil memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan jiwa sosial enterpreneur pada murid. Melalui berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dengan praktik kewirausahaan, kolaborasi, dan pembelajaran literasi numerik, murid mampu memperoleh pengalaman nyata yang membantu mereka membangun keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad 21. Selain itu, pendekatan BAGJA (Buat Pertanyaan Utama, Ambil Pelajaran, Gali Mimpi, Jabarkan Rencana, dan Atur

Eksekusi) yang diadopsi dalam pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa pendidik dapat mengimplementasikan perubahan dengan cara yang sistematis dan terukur.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, M. (2021). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan (Entrepreneurship) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51-63.
- Dharma, Aditya. (2022). Modul 1.3 Visi Guru Penggerak. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Program Market Day sebagai Sarana Pembinaan Karakter Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. 7(4), 3(2), 524–532.
- Juniarti, I. G., Aini, N. Q., & Rustini, T. (2024). Pembelajaran Kewirausahaan di SD Kelas Tinggi Untuk Membentuk Jiwa Entrepreneurship. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 84-89.
- Rahmawati, N., & Gunawan, M. I. A. (2022). Analisis Program Edupreneur Berbasis Kearifan Lokal (Studi Kasus di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Menganti Gresik). *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 2(1), 29-35.
- Sukma, Iva Nila, dkk. (2023). Program Market Day Sebagai Sarana Pembelajaran Materi Kegiatan Ekonomi Dan Penanaman Jiwa Wirausaha Siswa Sd Negeri Widoro. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1863-1870
- Yusantika, F. D. (2021). Penanaman Jiwa Entrepreneur Pada Siswa SD di Era Revolusi Industri 4.0. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 2(1), 34-45.