

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 2 (2026): April
DOI: 10.21070/ijins.v27i2.1330

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Playing, Learning, and Entrepreneurship: Exploring the Kid's Market Day Experience in Entrepreneurship Education for Elementary School Students: Bermain, Belajar, dan Berwirausaha: Menyelami Pengalaman Kid's Market Day dalam Pendidikan Kewirausahaan Anak SD

Yopi Agusta Fanaturiza, 238610800019@mhs.umsida.ac.id (*)

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Eni Fariyatul Fahyuni, eni.fariyatul@umsida.ac.id

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Fostering entrepreneurial mindsets from early childhood builds crucial skills such as creativity, problem-solving, and adaptability for future economic challenges. **Specific Background** Although the Merdeka Curriculum provides flexibility for practical learning, elementary schools often lack structured models to effectively cultivate entrepreneurial competencies. **Knowledge Gap** Limited empirical research addresses the integration of learning, playing, and entrepreneurship within elementary education frameworks. **Aims** This qualitative phenomenological study explores the execution of the Kid's Market Day program at SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo to examine its implementation and operational challenges. **Results** Findings show that the experiential initiative strengthens critical thinking, team collaboration, and communication skills through direct sales, product creation, and door-to-door promotion. **Novelty** This work establishes a practical model combining play-based pedagogy and hands-on business activities tailored for young learners. **Implications** The model offers strategic insights for educators to design holistic entrepreneurial curricula while resolving resource constraints.

Key Findings Highlights

Implementation of the Kid's Market Day program advances critical thinking, teamwork, and communication competencies among elementary students through interactive project activities.

Practical business execution, including direct product creation, money management, and door-to-door promotional outreach, fosters practical commercial understanding in early learners.

Strategic communication, adaptive scheduling, and collaborative engagement effectively address institutional obstacles such as constrained budgets, teacher training gaps, and parental hesitancy.

Keywords: Market Day, Entrepreneurship Education, Elementary School, Experiential Learning, Pedagogy

Published date: 2026-09-01

I. Pendahuluan

Kewirausahaan atau *entrepreneurship* harus ditanamkan sejak usia dini. Konsep ini tidak hanya mengajarkan anak-anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, tetapi juga menumbuhkan dan mengembangkan kesadaran berwirausaha pada anak. Pendidikan kewirausahaan mengajak anak-anak mengasah kreativitas, rasa ingin tahu, kemandirian, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Mereka diajarkan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja dalam tim, dan mengambil risiko dengan bijaksana. Pandangan ini sejalan dengan Sri Yuliati, pakar pendidikan dari komunitas *homeschooling* Indonesia, yang menjelaskan bahwa paradigma ini mengimplementasikan hak anak untuk menjadi mandiri dengan menawarkan pendidikan kecakapan hidup, salah satunya adalah pendidikan kewirausahaan.

Pentingnya mempersiapkan kualitas sumber daya manusia sejak sekolah dasar, baik dalam keluarga maupun dalam lembaga pendidikan formal lainnya, sangat diakui. Usia siswa sekolah dasar merupakan masa di mana konsep yang diajarkan akan tersimpan dalam memori hingga dewasa. Pendidikan kewirausahaan mengajarkan anak-anak tentang inovasi, pemecahan masalah, manajemen waktu, dan keterampilan interpersonal - aspek krusial untuk kesuksesan dalam dunia bisnis dan kehidupan sehari-hari.

Kurikulum menjadi landasan intelektual dan tulang punggung pendidikan formal di setiap tingkat. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, kurikulum memiliki peran penting dalam mengatur dan memandu proses pembelajaran serta pengajaran. Pengembangan kurikulum secara berkala dilakukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perubahan zaman. Hal ini mendorong lahirnya konsep Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk merancang kurikulum sesuai dengan kebutuhan lokal, budaya, dan peserta didiknya. Kurikulum Merdeka berupaya mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi dengan memberikan kebebasan "merdeka belajar" kepada guru dan Kepala Sekolah dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran serta mengembangkan kurikulum di sekolah.

Kid's Market Day dalam pendidikan kewirausahaan merupakan pendekatan kritis dalam mengembangkan kemampuan generasi muda untuk menghadapi tantangan ekonomi global. Pendekatan ini menggabungkan aspek belajar, bermain, dan berwirausaha untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan aplikatif. Pendidikan berbasis pengalaman (*experiential learning*) telah terbukti efektif dalam membangun keterampilan dan mindset kewirausahaan. Sebuah studi oleh Lackeus dan Middleton (2018) menemukan bahwa siswa yang terlibat langsung dalam program pendidikan kewirausahaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Tokoh-tokoh seperti John Dewey dan Jean Piaget juga mengemukakan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Dewey menekankan bahwa pendidikan harus melibatkan siswa dalam pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Piaget menyoroti pentingnya proses bermain dalam perkembangan kognitif anak-anak yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan belajar melalui interaksi dengan lingkungannya.

Tujuan dari adanya Kurikulum Merdeka adalah untuk melaksanakan pemulihan ketertinggalan pembelajaran di masa pandemi secara efektif. Melalui Kurikulum Merdeka, sekolah memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lokal masing-masing. Metode pembelajaran yang responsif terhadap tantangan yang dihadapi oleh siswa dan pendidik selama masa pandemi memungkinkan implementasi yang efektif. Prinsip-prinsip kurikulum yang lebih dinamis dan adaptif memungkinkan pengembangan program pembelajaran yang berfokus pada pemulihan pembelajaran yang terhambat dan memaksimalkan potensi siswa. Kurikulum Merdeka menjadi instrumen kunci dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif dan merata bagi semua siswa, bahkan di tengah-tengah tantangan yang dihadapi selama masa pandemi.

Sistem pembelajaran saat ini masih belum efektif dalam membangun peserta didik agar memiliki jiwa kewirausahaan yang holistik. Kurikulum Merdeka telah memberikan landasan penting dalam pembentukan keterampilan siswa, namun masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadai untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan. Akibatnya, meskipun siswa memiliki pengetahuan yang luas dalam bidang akademik, mereka mungkin kurang dilengkapi dengan keterampilan berwirausaha yang diperlukan untuk sukses dalam dunia bisnis modern. Menurut data dari Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship, program kewirausahaan di sekolah dasar dapat meningkatkan minat siswa untuk menjadi entrepreneur di masa depan, yang merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pendidikan kewirausahaan. Penelitian dari Kelley et al. (2015) dalam Global Entrepreneurship Monitor menunjukkan korelasi positif antara pendidikan kewirausahaan dengan peningkatan jumlah wirausahawan di suatu negara, yang berdampak pada pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah perlu difokuskan pada pembangunan pendidikan kewirausahaan, bukan sekadar mempelajari banyaknya materi pelajaran yang harus dipelajari.

Minimnya pendidikan kewirausahaan untuk anak-anak masih menjadi tantangan signifikan dalam sistem pendidikan saat ini. Pentingnya pengembangan pendidikan kewirausahaan diakui secara luas, namun kenyataannya kurikulum pendidikan formal masih cenderung kurang memperhatikan aspek ini, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan Indonesia masih sangat minim entrepreneur, hanya sekitar 0.18%, sedangkan angka yang menjadi tolak ukur kemajuan suatu negara adalah minimal memiliki 2% entrepreneur untuk dapat disebut sebagai negara maju.

Banyak penelitian telah mengkaji pentingnya belajar dan bermain dalam konteks pendidikan, namun masih sedikit penelitian yang mengkaji bagaimana sinergi antara belajar, bermain, dan berwirausaha dapat diterapkan dalam pendidikan kewirausahaan. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya untuk mengisi kekosongan penelitian terkait penerapan konsep

Belajar, Bermain, dan Berwirausaha dalam pendidikan kewirausahaan, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan model pendidikan yang lebih holistik dan aplikatif. Menggabungkan metode belajar yang interaktif, elemen bermain, dan pengalaman berwirausaha dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan efektif bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga rumusan masalah utama: pertama, bagaimana penerapan konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha sebagai acuan dalam pendidikan kewirausahaan siswa SD; kedua, bagaimana pelaksanaan program *Kid's Market Day* pada pendidikan kewirausahaan anak SD; dan ketiga, kendala apa yang ditemukan selama pelaksanaan konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha pada pendidikan kewirausahaan anak SD. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pendidikan kewirausahaan dan menawarkan pendekatan inovatif yang dapat diterapkan oleh pendidik.

Fenomena pendidikan kewirausahaan di SDN Gebang 2 Sidoarjo menjadi contoh nyata implementasi konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha yang disesuaikan dengan kondisi anak. Salah satu program unggulannya adalah *Kid's Market Day*, di mana siswa berperan aktif dalam kegiatan jual beli, pembuatan produk, dan pemasaran. Pendidikan kewirausahaan di sekolah ini dilaksanakan dengan pendekatan holistik yang mengintegrasikan kegiatan bermain ke dalam proses belajar sehingga anak-anak dapat menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini tidak hanya berfokus pada pengembangan kompetensi berwirausaha, tetapi juga pada pengembangan kompetensi anak seperti kemandirian, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Melalui proyek kewirausahaan sederhana, siswa diajarkan untuk mengenali peluang, merencanakan, dan menjalankan usaha kecil sehingga siswa memperoleh pemahaman praktis tentang dunia bisnis sejak dini. Pendekatan inovatif ini menunjukkan bahwa dengan mempertimbangkan kondisi dan kompetensi siswa, pendidikan kewirausahaan dapat menjadi efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan siswa di SDN Gebang 2 Sidoarjo.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran rinci tentang pelaksanaan pendidikan kewirausahaan melalui program *Kid's Market Day* di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo. Penelitian deskriptif kualitatif ini tidak hanya menggambarkan proses, tetapi juga menganalisis bagaimana konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha diterapkan sebagai landasan utama dalam pembelajaran. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai interaksi, aktivitas, dan kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung. Penelitian jenis ini sangat relevan untuk memahami realitas lapangan secara holistik, dengan fokus pada konteks dan pengalaman yang terjadi secara alami.

Lebih lanjut, pendekatan ini berpijak pada perspektif fenomenologi, yang mendalami pengalaman subjektif para peserta kegiatan, baik siswa, guru, maupun pihak lain yang terlibat. Fenomenologi memberikan ruang untuk mengeksplorasi bagaimana setiap individu memaknai proses pelaksanaan konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha, termasuk perasaan, persepsi, dan refleksi selama mengikuti *Kid's Market Day*. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menggambarkan fakta, tetapi juga mengungkap dimensi makna yang lebih mendalam dari pengalaman siswa, guru, maupun pihak lain yang terlibat, memberikan wawasan baru tentang implementasi pendidikan kewirausahaan di tingkat sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa, 4 guru, dan 1 Plt. Kepala Sekolah di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo. Pemilihan subjek didasarkan pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SD Negeri Gebang 2 yang baru berjalan pada tahun kedua, serta kesediaan dan izin dari Kepala Sekolah untuk digunakan sebagai lokasi penelitian. Semangat para guru untuk melaksanakan pendidikan kewirausahaan pada siswa dengan memanfaatkan potensi lokal daerah juga menjadi pertimbangan penting. Karakteristik demografis subjek meliputi siswa kelas 1 hingga 6 dengan rentang usia 9 hingga 12 tahun.

Data dihimpun melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman dan pandangan siswa, guru, dan Plt. Kepala Sekolah tentang pelaksanaan *Kid's Market Day* yang digunakan sebagai acuan pendidikan kewirausahaan. Setiap wawancara berlangsung selama 30-45 menit dan direkam untuk analisis lebih lanjut. Diharapkan dilakukan 16 wawancara dengan siswa, 4 wawancara dengan guru, dan 1 wawancara dengan Plt. Kepala Sekolah. Selain itu, observasi partisipatif dilakukan dengan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan *Kid's Market Day* untuk mengamati interaksi dan aktivitas siswa secara langsung. Observasi dilakukan selama tiga hari berturut-turut untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana siswa menjalankan tugas kewirausahaan dan respons siswa terhadap tantangan yang dihadapi. Selama observasi, catatan lapangan dibuat untuk mencatat temuan penting dan refleksi peneliti. Analisis dokumen melibatkan pemeriksaan catatan sekolah, rencana pembelajaran, dan hasil karya siswa terkait dengan kegiatan Pendidikan kewirausahaan.

Wawancara dilakukan dengan panduan semi-terstruktur yang mencakup pertanyaan terbuka seperti, "Apa yang paling Anda sukai dari kegiatan *Kid's Market Day*?", "Bagaimana pengalaman Anda dalam mengelola bisnis kecil selama kegiatan ini?", dan "Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi selama kegiatan ini dan bagaimana Anda mengatasinya?". Setiap wawancara direkam menggunakan perangkat rekam digital dan ditranskripsikan untuk analisis lebih lanjut.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis fenomenologi. Proses ini dimulai dengan transkripsi, di mana semua data wawancara ditranskripsikan secara verbatim. Setelah itu, peneliti membaca seluruh transkripsi untuk mendapatkan pemahaman awal mengenai pengalaman subjek. Langkah berikutnya adalah pengkodean, di mana data dikodekan untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan sub-tema yang muncul dari pengalaman subjek, termasuk aspek-aspek manajemen pendidikan. Tema-tema yang serupa kemudian dikelompokkan bersama untuk menemukan pola dan

hubungan antar tema. Peneliti kemudian menyusun deskripsi tematik yang menggambarkan esensi dari pengalaman subjek mengenai *Kid's Market Day* dan pendidikan kewirausahaan.

Data dan temuan dalam penelitian ini diverifikasi melalui triangulasi sumber dan triangulasi data untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai subjek penelitian, seperti siswa, guru, dan Plt. Kepala Sekolah, guna memastikan konsistensi informasi yang diberikan. Sementara itu, triangulasi data dilakukan dengan memadukan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam. Validasi tambahan dilakukan melalui *member checking*, yaitu meminta subjek penelitian meninjau kembali transkrip wawancara untuk memastikan interpretasi data yang dihasilkan sesuai dengan pengalaman dan pandangan sumber.

Persetujuan (*informed consent*) diperoleh dari orang tua siswa, guru, dan Plt. Kepala Sekolah sebelum berpartisipasi dalam penelitian. Kerahasiaan dan anonimitas subjek dijaga dengan tidak mengungkapkan nama dan informasi pribadi subjek dalam laporan penelitian. Peneliti juga memastikan bahwa semua data yang dikumpulkan digunakan hanya untuk tujuan penelitian ini dan disimpan dengan aman.

Interpretasi data dilakukan dengan mendalami makna yang diberikan oleh subjek terhadap pengalaman subjek dalam program pendidikan Kewirausahaan. Peneliti menafsirkan bagaimana kegiatan *Kid's Market Day* yang dikelola dan dilaksanakan di SD Negeri Gebang 2 sebagai kegiatan akhir dari rangkaian program pendidikan kewirausahaan siswa. Hasil interpretasi disajikan dalam bentuk narasi untuk menggambarkan secara detail pengalaman subjek secara mendalam.

Dengan pendekatan fenomenologi yang dipadukan dengan konsep manajemen pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan *Kid's Market Day* dalam pendidikan kewirausahaan anak-anak, serta menawarkan wawasan baru dalam pendidikan kewirausahaan dan metode pendidikan kewirausahaan pada usia dini.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Penerapan Konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha

Aspek Belajar

Penerapan konsep Belajar di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemahaman teori kewirausahaan melalui proyek praktis. Siswa diajak untuk mengerjakan proyek-proyek yang relevan dengan dunia nyata, yang memerlukan penerapan teori-teori yang telah siswa pelajari di kelas. Proses ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa tentang konsep-konsep kewirausahaan, tetapi juga mengajarkan siswa cara mengatasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi teori ke dalam praktik. Melalui proyek ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk menguji pengetahuan, menemukan solusi kreatif, dan belajar dari pengalaman langsung, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Lackéus dan Middleton (2018), yang menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam program pendidikan kewirausahaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Lackéus dan Middleton menjelaskan bahwa proyek praktis memberikan konteks nyata bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo, proyek-proyek ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir *out-of-the-box* dan menemukan cara-cara inovatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proyek-proyek terkait kewirausahaan. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis yang esensial untuk keberhasilan di masa depan.

Aspek Bermain

Di sisi Bermain, siswa di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo menunjukkan antusiasme tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan seperti *Kid's Market Day*, yang mencakup aktivitas jual beli dan pembuatan produk. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan siswa pengalaman langsung dalam berwirausaha, mulai dari merencanakan bisnis kecil hingga menjual produk kepada teman-teman dan guru. Kesempatan ini tidak hanya menambah kesenangan dalam proses pembelajaran tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa menunjukkan bahwa pendekatan belajar melalui bermain dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Observasi partisipatif selama kegiatan *Kid's Market Day* menunjukkan bahwa siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk merencanakan dan menjalankan bisnis kecil siswa dengan baik. Melalui kolaborasi ini, siswa belajar membagi tugas, mendengarkan pendapat satu sama lain, dan mengambil keputusan bersama. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi, yang sangat penting dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan, peneliti mencatat bahwa siswa tidak hanya belajar cara menjual produk, tetapi juga bagaimana bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini memberikan dasar yang kuat bagi mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Aspek Berwirausaha

Dalam aspek Berwirausaha, siswa di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo mendapatkan pengalaman langsung dalam aktivitas jual beli, pembuatan produk, dan pemasaran. Melalui kegiatan *Kid's Market Day*, siswa belajar cara merancang dan memproduksi barang, menetapkan harga jual, serta menjual produk kepada orang lain. Pengalaman ini memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep bisnis seperti biaya produksi, harga jual, dan keuntungan. Melalui praktik langsung ini, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam situasi nyata, yang memperkuat pemahaman siswa terhadap aspek-aspek penting dalam berwirausaha.

Pengalaman berwirausaha ini juga mendukung pengembangan kemampuan komunikasi dan kerjasama yang esensial dalam dunia kewirausahaan. Saat siswa berinteraksi dengan teman-teman dan guru selama proses jual beli, siswa belajar cara berkomunikasi secara efektif, baik dalam mempromosikan produk maupun dalam negosiasi harga. Selain itu, bekerja dalam tim untuk memproduksi dan memasarkan produk mengajarkan siswa pentingnya kerjasama dan koordinasi. Keterampilan ini sangat berharga karena membantu siswa memahami bagaimana bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, yang merupakan kunci sukses dalam dunia bisnis dan kehidupan sehari-hari.

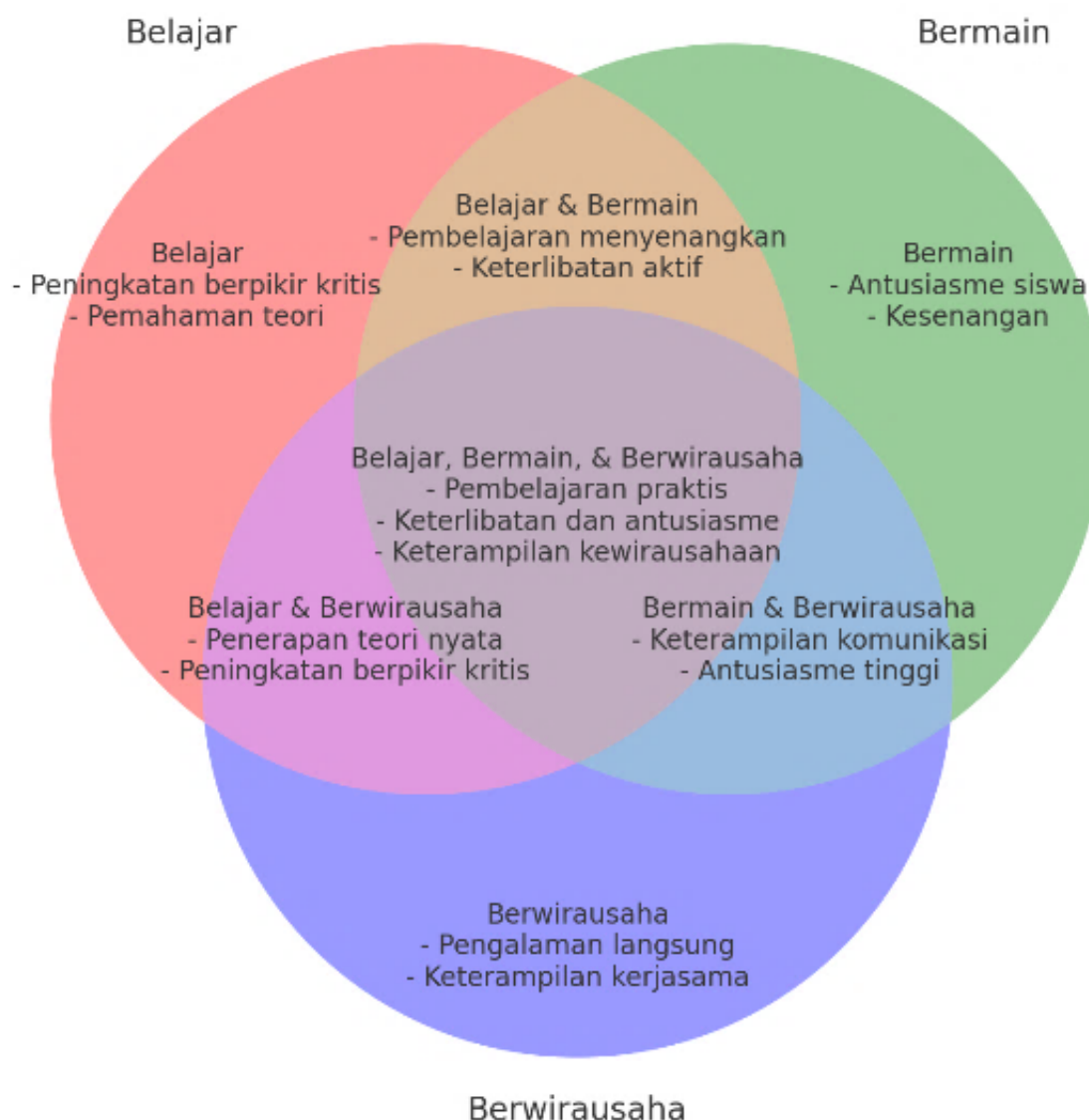


Figure 1.

B. Pelaksanaan *Kid's Market Day*: Inovasi Pendidikan Kewirausahaan di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo

Kid's Market Day di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo merupakan salah satu program pendidikan kewirausahaan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar nyata bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep kewirausahaan dan mengembangkan keterampilan praktis siswa dalam berbisnis.

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan berbagai tahapan yang dirancang dengan cermat oleh guru dan Plt. Kepala Sekolah, mulai dari perencanaan hingga evaluasi akhir.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan penetapan tujuan pembelajaran. Guru dan Plt. Kepala Sekolah menetapkan bahwa tujuan utama *Kid's Market Day* adalah membekali siswa dengan pemahaman tentang bisnis, termasuk proses produksi, pemasaran, dan penjualan. Dalam perencanaan, para guru juga mengidentifikasi kebutuhan sumber daya seperti bahan-bahan produksi, alat jual beli, serta fasilitas yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Jadwal kegiatan disusun secara rinci untuk memastikan setiap langkah terlaksana dengan baik, mulai dari persiapan hingga refleksi. Penelitian Gibb (1993) menunjukkan bahwa perencanaan yang baik menjadi kunci keberhasilan pendidikan kewirausahaan, sehingga segala aspek dipertimbangkan, termasuk melibatkan orang tua dan komunitas.

Setelah perencanaan matang, siswa mulai dilibatkan dalam pembagian tugas. Guru memberikan arahan dan dukungan, sementara siswa diberi tanggung jawab penuh untuk menjalankan bisnis sendiri. Dalam kelompok-kelompok kecil, siswa mendiskusikan produk yang akan dijual, membagi peran seperti produksi, pemasaran, dan penjualan, serta mengelola waktu. Proses ini memberikan siswa pengalaman langsung dalam kerja tim dan manajemen sederhana, sekaligus mengajarkan pentingnya kolaborasi dan tanggung jawab.

Guru bertindak sebagai pembimbing yang mendukung siswa dalam merancang strategi bisnis. Kebebasan diberikan kepada siswa untuk berinovasi, memilih jenis produk, dan menentukan cara mempromosikan barang dagangan. Guru juga memfasilitasi pelatihan singkat tentang pengelolaan uang dan cara melayani pelanggan dengan baik. Kebebasan ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kreatif dan mandiri, sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Motivasi yang diberikan oleh guru dan Plt. Kepala Sekolah menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berwirausaha.

Saat hari pelaksanaan, suasana SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo berubah menjadi pasar kecil yang meriah. Stan-stan yang didirikan oleh siswa dihiasi secara sederhana dengan kreativitas masing-masing kelompok. Ada yang menjual peyek udang, bandeng goreng, hingga ikan mujair bakar yang dibuat sendiri. Setiap kelompok berusaha menarik perhatian pembeli dengan promosi yang menarik dan pelayanan yang ramah. Siswa bertugas menghitung transaksi, melayani pelanggan, dan mencatat keuntungan yang diperoleh. Proses ini mengajarkan keterampilan praktis seperti komunikasi, manajemen waktu, dan pengambilan keputusan.

Salah satu keunikan *Kid's Market Day* adalah strategi pemasaran yang dilakukan oleh siswa secara langsung melalui kegiatan promosi *door-to-door*. Dalam proses ini, siswa berkeliling ke rumah-rumah di sekitar sekolah untuk mengajak keluarga dan warga sekitar menghadiri acara tersebut. Mereka membawa poster buatan sendiri yang berisi informasi menarik tentang produk yang akan dijual, lengkap dengan tanggal dan lokasi kegiatan. Siswa juga menyampaikan ajakan secara langsung dengan semangat, menjelaskan tentang *Kid's Market Day* dan pentingnya dukungan dari komunitas. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa tetapi juga memberikan pengalaman nyata tentang bagaimana membangun hubungan dengan calon pembeli secara personal. Upaya ini mencerminkan pendekatan pemasaran yang sederhana namun efektif, sekaligus memberikan pelajaran praktis tentang pentingnya interaksi langsung dalam mempromosikan bisnis.

Keterlibatan orang tua dan komunitas lokal juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Orang tua hadir sebagai pembeli, memberikan dukungan kepada anak-anak, dan turut meramaikan suasana pasar. Kehadiran komunitas lokal membantu menciptakan lingkungan yang lebih realistis bagi siswa, sehingga mereka dapat merasakan bagaimana menjalankan bisnis di dunia nyata. Kolaborasi ini mencerminkan bagaimana pendidikan kewirausahaan dapat melibatkan berbagai pihak untuk mencapai hasil yang maksimal.

Setelah kegiatan selesai, guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi. Setiap kelompok mempresentasikan pengalaman yang telah dilalui, termasuk tantangan yang dihadapi dan solusi yang telah diterapkan. Proses evaluasi ini tidak hanya membantu siswa menganalisis kinerja kelompok, tetapi juga memberikan pemahaman tentang pentingnya refleksi dalam meningkatkan kualitas kerja. Guru memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memperbaiki strategi di masa depan.

Kid's Market Day juga mencakup pembelajaran analitis, di mana siswa diajak untuk menghitung keuntungan dan mengevaluasi strategi pemasaran yang telah digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa banyak siswa mampu memahami konsep dasar kewirausahaan, seperti perhitungan biaya, penetapan harga, dan promosi. Pembelajaran ini membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan, terutama dalam menghadapi tantangan ekonomi.

Selain itu, kegiatan ini juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab. Dalam setiap tahapannya, siswa belajar untuk bekerja secara mandiri maupun dalam tim. Siswa juga belajar bagaimana menghadapi kegagalan dan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang muncul. Proses ini tidak hanya membangun keterampilan praktis tetapi juga karakter yang kuat.

Kid's Market Day di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo membuktikan bahwa pendidikan kewirausahaan dapat diterapkan secara efektif di tingkat sekolah dasar. Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata yang memperkuat pemahaman siswa tentang konsep kewirausahaan sekaligus membekali siswa dengan keterampilan praktis yang berguna untuk masa depan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga menerapkannya dalam konteks nyata, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

C. Kendala dan Solusi

Keterbatasan Anggaran dan Pendidikan Guru

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha mencakup keterbatasan anggaran dan pendidikan guru tentang pendidikan kewirausahaan yang masih kurang. Beberapa guru mengungkapkan bahwa sulit untuk menyeimbangkan antara tuntutan kurikulum akademik dan kegiatan pendidikan kewirausahaan karena keterbatasan dana. Seorang guru menyatakan, "Kami sering kali kekurangan waktu untuk mengajarkan semua materi kewirausahaan karena harus mengejar target kurikulum akademik."

Dukungan Orang Tua

Kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya dukungan dari beberapa orang tua yang belum sepenuhnya memahami pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi anak-anak mereka. Beberapa orang tua menganggap bahwa kegiatan seperti *Kid's Market Day* tidak sepenting pelajaran akademik pada umumnya. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi dari beberapa siswa dalam kegiatan kewirausahaan. Namun, kendala-kendala ini diatasi melalui komunikasi dan kolaborasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua. Guru berusaha meningkatkan pemahaman orang tua tentang manfaat pendidikan kewirausahaan melalui pertemuan dan sosialisasi.

Penyesuaian Jadwal

Selain itu, penyesuaian jadwal dilakukan untuk memberikan ruang bagi kegiatan kewirausahaan tanpa mengorbankan pelajaran akademik. Misalnya, kegiatan *Kid's Market Day* dijadwalkan di awal semester untuk dilaksanakan pada pertengahan semester sebelum Penilaian Tengah Semester (PTS).

Penerapan konsep Belajar Bermain dan Berwirausaha di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo telah berhasil mengembangkan pendidikan kewirausahaan siswa dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi melalui program *Kid's Market Day*. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan anggaran, pendidikan guru, dan dukungan orang tua, kendala ini dapat diatasi melalui komunikasi yang baik dan penyesuaian jadwal kegiatan. Dengan demikian, konsep ini dapat menjadi model pendidikan yang holistik dan aplikatif, memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan siswa.

Untuk meningkatkan efektivitas program pendidikan kewirausahaan, direkomendasikan adanya peningkatan pelatihan bagi guru, alokasi anggaran yang memadai, dan peningkatan partisipasi orang tua dalam mendukung kegiatan kewirausahaan. Selain itu, pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan lokal juga menjadi kunci keberhasilan dalam membentuk generasi muda yang memiliki jiwa kewirausahaan tangguh. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengeksplorasi implementasi metode Belajar, Bermain, dan Berwirausaha di berbagai konteks dan tingkat pendidikan untuk memperkaya model pendidikan kewirausahaan di Indonesia.

IV. Simpulan

Penerapan konsep Belajar Bermain dan Berwirausaha di SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo telah menjadi dasar acuan dalam pendidikan kewirausahaan siswa melalui program *Kid's Market Day*. Dalam pelaksanaannya, program *Kid's Market Day* telah berjalan sesuai program yang telah disusun sejak dimulainya semester baru. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan anggaran, pendidikan guru, dan dukungan orang tua, kendala ini dapat diatasi melalui komunikasi yang baik dan penyesuaian jadwal kegiatan. Dengan demikian, konsep Belajar, Bermain, dan Berwirausaha dapat menjadi model pendidikan yang holistik dan aplikatif, memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan siswa.

V. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD Negeri Gebang 2 Sidoarjo, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang telah memberikan waktu, bantuan, dan partisipasi aktif dalam kegiatan *Kid's Market Day* serta berbagai wawancara dan observasi yang dilakukan. Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari dukungan dan kerjasama yang luar biasa dari seluruh staf sekolah, termasuk Plt. Kepala Sekolah yang telah menyediakan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan. Ucapan terima kasih yang tulus juga ditujukan kepada siswa-siswa yang dengan antusias berpartisipasi dalam kegiatan ini, memberikan wawasan berharga melalui pengalaman mereka. Tidak lupa, penulis mengapresiasi peran serta orang tua siswa yang mendukung partisipasi anak-anak mereka dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar dan menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lainnya.

References

1. L. Rohmah, D. P. Rahayu, and M. A. Latif, "Spiritual-Based Entrepreneurship Education for Early Childhood: Lesson From Indonesia," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 2, pp. 159-180, Dec. 2021, doi: 10.14421/jpi.2021.102.159-180.
2. E. Ruskovaara and T. Pihkala, "Teachers implementing entrepreneurship education: Classroom practices," *Education and Training*, vol. 55, no. 2, pp. 204-216, Apr. 2013, doi: 10.1108/00400911311304832.

3. K. Axelsson, S. Hägglund, and A. Sandberg, "Entrepreneurial Learning in Education Preschool as a Take-Off for the Entrepreneurial Self," *Journal of Education and Training*, vol. 2, no. 2, p. 40, Mar. 2015, doi: 10.5296/jet.v2i2.7350.
4. J. Seikkula-Leino, M. Håkansson Lindqvist, S. R. Jónsdóttir, S. M. Ólafsdóttir, and P. Verma, "Developing Entrepreneurial Society: Have We Ignored the Opportunities of Preschool Education?," *Education Sciences*, vol. 13, no. 7, p. 736, Jul. 2023, doi: 10.3390/educsci13070736.
5. W. N. Nasution, M. Al-Farabi, and R. H. Nasution, "Implementasi Program Peningkatan Mutu Profesionalitas Guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padang Lawas," *Susunan Artikel Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 1-10, 2022.
6. Wicaksono and S. A. Rahayu, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Di Sekolah Dasar Alam Jingga," *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia*, Mar. 2018.
7. K. B. Rii, L. K. Choi, Y. Shino, H. Kenta, and I. R. Adianita, "Application of iLearning Education in Learning Methods for Entrepreneurship and Elementary School Student Innovation," *APTISI Transactions on Technopreneurship*, vol. 2, no. 2, pp. 131-142, Jul. 2020, doi: 10.34306/att.v2i2.90.
8. M. Hadiyah and Umayah, "Early Childhood Learning Model Based On Local Wisdom Entrepreneurship In Banten Province," *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, vol. 6, no. 1, pp. 78-87, Jun. 2021.
9. S. A. Hardiyanti, A. D. Yustita, and E. A. Ermawati, "IbM Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 5 Karangsari Banyuwangi," *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, vol. 2, no. 2, pp. 138-143, Aug. 2022, doi: 10.46306/jub.v2i2.
10. N. A. Marta, Djunaidi, and S. Martini, "Mengembangkan Pendidikan Profesional Guru Untuk Pembelajaran Inovatif Kurikulum Merdeka di SMP Pattimura," *Sarwahita*, vol. 20, no. 02, pp. 204-213, Oct. 2023, doi: 10.21009/sarwahita.202.9.
11. M. Hasan, N. Arisah, M. Dinar, R. Rahmatullah, and N. Nurdiana, "Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1333-1345, Mar. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3884.
12. F. Sidik, "Actualizing Jean Piaget's Theory of Cognitive Development in Learning," *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 4, no. 6, pp. 1150-1159, Nov. 2020, doi: 10.33578/pjr.v4i6.8055.
13. Hartoyo, R. Melati, and M. Martono, "Dampak Perubahan Kurikulum Merdeka dan Kesiapan Tenaga Pendidik Terhadap Penyesuaian Pembelajaran di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 412-428, Oct. 2023, doi: 10.31932/jpdp.v9i2.2773.
14. R. R. Yuli, K. Munandar, and I. M. Salma, "Keselarasan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Visi Pedagogis Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Merdeka Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 10-18, Nov. 2023, doi: 10.47134/jtp.v1i2.80.
15. Inanna, "Peran Pendidikan dalam Membangun Pendidikan Bangsa yang Bermoral," *Jekpend: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 27-33, Jan. 2018, doi: 10.26858/jekpend.v1i1.5057.
16. S. Junaedi and T. D. Widiastuti, "Entrepreneurship for Kids Melalui Pendampingan Kewirausahaan Berbasis Lingkungan sebagai Sarana Penunjang Experiential Learning Pendidikan Dasar Anak Sejak Dini," *Jurnal Service Learning*, vol. 3, no. 2, pp. 45-52, 2020, doi: 10.33508/v3i2.2999.
17. Almarisi, "Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis," *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 7, no. 1, pp. 111-117, Mar. 2023, doi: 10.30743/mkd.v7i1.6291.
18. R. Wulandari, E. W. Karyaningsih, and D. T. Inayah, "Hubungan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan Minat Berwirausaha Siswa," *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, vol. 18, no. 1, pp. 1-8, 2023.
19. N. M. Wahyuni, "Hubungan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan dengan Minat Wirausaha Siswa SMK Negeri 3 Singaraja," *JPTK UNDIKSHA*, vol. 12, no. 2, pp. 159-172, Jul. 2015.
20. T. Strand, "Experience and Education," Oslo, Norway, Research Report, Mar. 2019. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/331928698>
21. M. Forcher-Mayr and S. Mahlke, "A Capability Approach to Entrepreneurship Education: The Sprouting Entrepreneurs Programme in Rural South African Schools," *Discourse and Communication for Sustainable Education*, vol. 11, no. 1, pp. 119-133, Jun. 2020, doi: 10.2478/dcse-2020-0011.
22. Saptono, A. Wibowo, U. Widyastuti, B. S. Narmaditya, and H. Yanto, "Entrepreneurial self-efficacy among elementary students: the role of entrepreneurship education," *Heliyon*, vol. 7, no. 9, p. e07995, Sep. 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e07995.
23. N. Khan, L. Oad, and R. Aslam, "Entrepreneurship Skills Among Young Learner Through Play Strategy: A Qualitative Study," *Humanities & Social Sciences Reviews*, vol. 9, no. 2, pp. 64-74, Mar. 2021, doi: 10.18510/hssr.2021.927.
24. G. Boldureanu, A. M. Ionescu, A. M. Bercu, M. V. Bedrule-Grigoruță, and D. Boldureanu, "Entrepreneurship Education through Successful Entrepreneurial Models in Higher Education Institutions," *Sustainability*, vol. 12, no. 3, p. 1267, Feb. 2020, doi: 10.3390/su12031267.
25. J. Seikkula-Leino, M. Håkansson Lindqvist, S. R. Jónsdóttir, S. M. Ólafsdóttir, and P. Verma, "Developing Entrepreneurial Society: Have We Ignored the Opportunities of Preschool Education?," *Education Sciences*, vol. 13, no. 7, p. 736, Jul. 2023, doi: 10.3390/educsci13070736.
26. R. Andrejeva and S. Usca, "The Possibilities of Development of The Child's Creativity and Entrepreneurship in a Pre-School," *Education. Innovation. Diversity.*, vol. 2, no. 7, pp. 72-82, Jan. 2024, doi: 10.17770/eid2023.2.7351.
27. W. R. King and J. He, "A meta-analysis of the technology acceptance model," *Information & Management*, vol. 43, no. 6, pp. 740-755, Sep. 2006, doi: 10.1016/j.im.2006.05.003.
28. F. N. Khulafa, F. Zatul Umami, and R. H. Putri, "Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan Di Sekolah Dasar," dalam *Prosiding Seminar Nasional Edukasi (SEMAI)*, 2021, pp. 45-52.
29. E. Rismayawati, "Penerapan Model Pembelajaran Based Project untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Materi Desain Produk," *Journal of Education Action Research*, vol. 4, no. 1, pp. 62-70, Feb. 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
30. M. Ghazali and R. Apriyadayanti, "Market Day Sebagai Sarana Pembentukan Pendidikan Kewirausahaan Pada Anak,"

Journal of Community Empowerment, vol. 1, no. 2, pp. 15–22, Sep. 2022.

31. N. Halimatusyadiyah, S. W. Anasya, and A. Pajri, "The Effectiveness Of The Project Based Learning Model In The Independent Learning Curriculum," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, pp. 3120–3127, 2022.
32. G. Boldureanu, A. M. Ionescu, A. M. Bercu, M. V. Bedrule-Grigoruță, and D. Boldureanu, "Entrepreneurship Education through Successful Entrepreneurial Models in Higher Education Institutions," *Sustainability*, vol. 12, no. 3, p. 1267, Feb. 2020, doi: 10.3390/su12031267.
33. N. Rukanda, "Efforts to Stimulate Entrepreneurship Character for Early Childhood through Innovative Learning Methods Based on Science, Technology, Engineering, Art, and Math (STEAM)," *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 25–34, Jun. 2020, doi: 10.29313/ga:jpaud.v4i1.5369.
34. D. Abdullah and F. R. Septiany, "Pengaruh Motivasi Dan Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Majalengka)," *Co-Management*, vol. 2, no. 1, pp. 88–97, Dec. 2019.