



MEMBANGUN KESADARAN BERWIRAUSAHA MELALUI AKSI SERU INISIASI KEWIRAUSAHAAN CILIK DI LKSA BAYAN BERBAGI ASA

Putri Lia Farha¹, Tuti Wediawati²

^{1,2}Universitas Mulawarman, Samarinda

Email : putriliafarhaa123@gmail.com

Abstract

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Bayan Berbagi Asa (BBA) is a place that gives hope to children who have challenges in reaching the future. To achieve these goals, entrepreneurship education plays an important role in LKSA BBA's fostering of children under its care. Learning entrepreneurship is an urgent need, especially in Kutai Kartanegara, where the children live, which ranks as the city with the population at the provincial level as of 2023. Seeing the importance of entrepreneurship learning in LKSA BBA, it's necessary to make an effort to introduce the concept through education. Exciting Action Initiating Child Entrepreneurship begins with preparation, implementation, and evaluation. The methods used during the activities included discussions, literature studies, drafting, visual design, lectures, project-based learning (PjBL), mentoring, demonstrations, simulations, and interviews. Assessment of activity achievement based on the quality of the work, including product innovation, design clarity, poster appeal, and presentation skills. The results obtained from the activity include: 1) understanding basic concepts of entrepreneurship; 2) booklets as long-term reading materials, and 3) the design of product ideas and promotional posters. This educational activity has succeeded in becoming a strategic part of the efforts to increase the entrepreneurial awareness of the younger generation.

Keywords: education, entrepreneurship, children, awareness, LKSA

Abstrak

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Bayan Berbagi Asa (BBA) adalah wadah yang memberikan harapan kepada anak-anak yang memiliki tantangan untuk meraih masa depan yang lebih baik. Guna mencapai cita-cita tersebut pendidikan kewirausahaan memegang peranan penting bagi LKSA BBA dalam membina anak-anak yang dinaungi. Pembelajaran kewirausahaan menjadi kebutuhan mendesak terlebih Kutai Kartanegara, tempat tinggal bagi anak-anak tersebut menempati posisi kabupaten/kota dengan penduduk miskin terbanyak di tingkat provinsi per tahun 2023. Melihat pentingnya kesadaran kewirausahaan bagi anak-anak LKSA BBA, maka perlu adanya upaya untuk mengenalkan konsep tersebut melalui edukasi khusus. Prosedur Aksi Seru Inisiasi Kewirausahaan Cilik dimulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan selama kegiatan mencakup diskusi, studi literatur, penyusunan draft, desain visual, ceramah, project-based learning (PjBL), pendampingan, demonstrasi, simulasi, dan wawancara. Penilaian ketercapaian kegiatan dilakukan berdasarkan kualitas proyek peserta mencakup kebaruan ide produk, kejelasan rancangan, daya tarik poster, dan kemampuan menyampaikan gagasan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan di antara lain: 1) terbentuknya pemahaman mengenai konsep dasar kewirausahaan; 2) tersusunnya booklet sebagai bahan bacaan jangka panjang, dan 3) rancangan ide produk dan poster promosi hasil karya. Dengan demikian kegiatan edukasi ini berhasil menjadi bagian strategis dari upaya peningkatan kesadaran berwirausaha generasi muda

Kata Kunci: edukasi, kewirausahaan, anak, kesadaran, LKSA

1. PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang semakin cepat telah mendorong perkembangan di berbagai aspek sosial dan ekonomi. Dalam era persaingan yang begitu ketat ini, kualitas sumber daya manusia (SDM) menjadi cerminan bagaimana negara membentuk kemajuan bangsanya. Sumber daya manusia yang berpendidikan kini menjadi acuan guna mewujudkan

pembangunan yang berkelanjutan. Mengingat pengelolaan SDM adalah hal yang sangat kompleks dan memerlukan investasi yang cukup besar dalam pengelolaannya maka diperlukan persiapan secara matang dan terstruktur (Prabaswara & Ardiani, 2021). Sebagai sumber daya manusia yang produktif, masyarakat usia muda dipercaya mempunyai segudang ide kreatif untuk mencetuskan peluang usaha (Kesejahteraan Rakyat Sekretariat Daerah Kabupaten Buleleng, 2020). Generasi muda dikenal lebih terbuka oleh tren baru, yang jika dimanfaatkan secara baik tentu mereka mampu menciptakan beragam ide-ide solutif untuk menjawab berbagai permasalahan sekitar. Hal ini terbukti dari banyaknya startup di Indonesia yang hadir dan berani menawarkan jawaban inovatif atas kebutuhan masyarakat (Andriana & Hasdiana, 2022). Munculnya gagasan usaha tersebut menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia memiliki potensi besar dalam menciptakan bisnis yang berdampak positif.

Salah satu kabupaten/kota di Provinsi Kalimantan Timur (Kaltim) yang memiliki peran penting dalam pembangunan daerah ialah Kutai Kartanegara (Kukar). Di samping industri pertambangan, Kukar juga tengah memfokuskan pengembangan ekonomi di sektor lain yaitu perkebunan dan pangan (Rifandi, 2024). Tak hanya itu, dengan wilayah daratan dan perairannya yang luas Kutai Kartanegara juga memiliki potensi di bidang perikanan dan peternakan. Berdasarkan fakta tersebut, kabupaten ini menjadi lokasi yang strategis untuk menjalankan operasional usaha, terlebih batas wilayahnya yang berdekatan dengan 3 kota besar pusat ekonomi Kaltim yakni Bontang, Samarinda, dan Balikpapan.

Badan Pusat Statistik Kalimantan Timur (2024) mengungkapkan per Februari 2024, Kabupaten Kutai Kartanegara yang kaya akan sumber daya alam ini tercatat dihuni oleh 789,77 ribu jiwa. Apabila dibandingkan dengan kota/kabupaten lain di Kalimantan Timur, jumlah penduduk Kukar menempati urutan kedua terbanyak setelah Kota Samarinda. Meskipun jumlah penduduk dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi, akan tetapi realitas di Kutai Kartanegara menunjukkan daerah ini menjadi kabupaten/kota dengan jumlah penduduk miskin paling tinggi di tingkat provinsi yakni 60,86 ribu jiwa pada tahun 2023. Kondisi tersebut menggarisbawahi kompleksitas masalah pembangunan yang menuntut pendekatan yang lebih menyeluruh ke berbagai aspek.

Salah satu jalan keluar dalam menyelesaikan masalah tersebut ialah dengan memberdayakan generasi muda yang memiliki energi, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi tinggi melalui pendidikan. Pendidikan dikenal sebagai kunci yang dipilih secara sadar oleh seseorang untuk membuka pengetahuan, pengalaman, keterampilan melalui psikologis yang tercermin pada perubahan gaya hidup dan perubahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari (Wardhani & Nastiti, 2023). Kemudian Anggraini & Nugraheni (2024) menjelaskan bahwa pendidikan bukan hanya akan berdampak terhadap pribadi seseorang saja, tetapi juga dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat melalui suatu dedikasi yang diberikan.

Sebagai agen perubahan, generasi muda Kutai Kartanegara menyumbang lebih dari 70% populasi masyarakat usia produktif yang memiliki kesempatan istimewa untuk memanfaatkan potensi lokal. Maka dari itu kapasitas dan pemahaman masyarakat harus dibentuk guna mengupayakan serta mewujudkan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan (Hijjah & Jaharuddin, 2024). Keikutsertaan generasi muda dalam sektor usaha tentu sangat berkontribusi menyumbang peningkatan ekonomi daerah. Dalam rangka mendukung upaya tersebut, generasi muda diharapkan tidak berfokus pada pekerjaan konvensional saja melainkan juga menciptakan peluang usaha baru yang mampu menyelesaikan masalah sosial (Rachmadyanti & Wicaksono, 2016).

Pendidikan kewirausahaan sejak dini dinilai dapat membantu generasi muda untuk memahami dan mempersiapkan diri lebih awal. Mengenalkan karakter wirausahawan pada anak-anak merupakan langkah yang tepat menjadikan mereka pribadi yang mandiri di masa depan kelak (Purwaningsih & Al Muin, 2021). Adanya pendidikan kewirausahaan dalam hal ini bukan bermaksud memperkerjakan anak melainkan lebih kepada menanamkan nilai-nilai atau intisari kewirausahaan (Kurniawan & Nurachadijat, 2023). Jiwa berwirausaha tidak dapat diraih secara instan oleh karena itu diperlukan dukungan khusus dari proses pembelajaran. Pengimplementasian pendidikan karakter kewirausahaan anak dapat dilakukan dengan pendekatan yang holistik dan terintegrasi baik itu dari lembaga pendidikan, pemerintah, maupun sektor swasta (Agustian, Rahayu, & Indira, 2022).

Sebagai lingkungan yang memberikan layanan kepada anak-anak yang menghadapi berbagai tantangan, Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) bertanggungjawab merangkul anak-anak tersebut untuk mempunyai kehidupan lebih baik (Sholehuddin, Sulatri, & Ismail, 2023). Pendidikan yang diselenggarakan di lembaga sosial seperti halnya LKSA merupakan bagian dari pendidikan karakter di lingkup kehidupan bermasyarakat (Sajadi, 2019). Pendidikan yang merupakan fondasi utama penyelenggaraan LKSA haruslah mampu memfasilitasi pengembangan pengetahuan, bakat, dan minat anak. Selaku perusahaan pertambangan batu bara yang kegiatan operasionalnya berada di Kabupaten Kutai Kartanegara, Bayan Group memiliki tanggung jawab sosial untuk memberdayakan masyarakat setempat. LKSA Bayan Berbagi Asa (BBA) ialah salah satu program pemberdayaan masyarakat (PPM) yang dihadirkan perusahaan dalam rangka mendukung anak daerah menjadi generasi penerus bangsa yang unggul, berakarakter, dan memiliki masa depan yang cerah.

Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan kewirausahaan seharusnya menjadi perhatian penting bagi LKSA BBA agar anak binaannya dapat memahami kemampuan berwirausaha sejak dini hingga nanti memiliki kemampuan layaknya motor penggerak yang kompeten menciptakan peluang usaha baru bagi daerahnya. Namun pada saat ini LKSA Bayan Berbagi Asa diketahui belum memiliki kegiatan belajar mengajar yang membahas tentang kewirausahaan. Permasalahan berikutnya ialah materi yang berkaitan dengan kewirausahaan sebatas pengenalan mata uang dan hanya baru dilaksanakan di sekolah. Bersumber pada situasi di atas, Tim Mahasiswa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Mulawarman (Unmul) tertarik mengadakan kegiatan edukasi kepada LKSA Bayan Berbagi Asa bekerja sama dengan PT Tiwa Abadi sebagai mitra MBKM. Oleh karena itu dilakukanlah Aksi Seru Inisiasi Kewirausahaan Cilik atau lebih lanjut disebut ASIK-C sebagai ruang edukasi yang membantu anak-anak memahami kewirausahaan secara menyenangkan dan sederhana. Program pendidikan kewirausahaan di daerah yang kaya akan sumber daya alam merupakan gagasan strategis, karena anak-anak yang tinggal di daerah ini memiliki peluang besar untuk nantinya terjun langsung memanfaatkan potensi lokal yang ada. Secara lebih detail edukasi ini bertujuan untuk: 1) mengenalkan konsep kewirausahaan sejak dini; 2) melatih anak-anak berpikir kreatif; 3) menumbuhkan rasa percaya diri serta keberanian; dan 4) melatih keterampilan komunikasi dalam kerja sama. Dengan pemahaman baik akan kemampuan berwirausaha, anak-anak dipercaya dapat tumbuh sebagai pribadi kreatif yang menjadikannya modal utama menuju titik kemandirian dan produktivitas ketika dewasa (Nurhafizah, 2018).

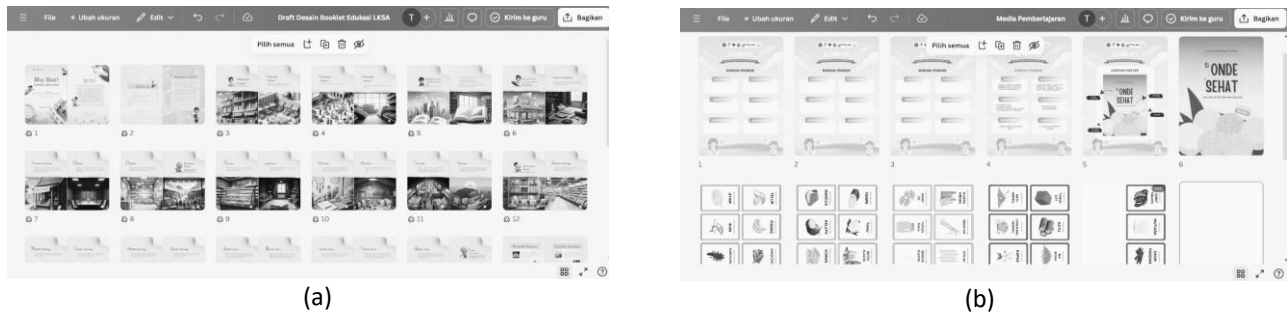
2. METODE PELAKSANAAN

Guna terarahnya kegiatan diperlukan penetapan metode atau prosedur kerja (Desyanty, Handayani, Febrina, & Sari, 2021). Oleh karena itu sebelum edukasi berlangsung tim mahasiswa melakukan beberapa persiapan guna menunjang keberhasilan. Prosedur kerja kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan di antaranya persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tabel 1 merupakan detail kegiatan.

Tabel 1. Detail Kegiatan		
Tahapan Kegiatan	Detail Kegiatan	
	Uraian Kegiatan	Metode Kegiatan
Persiapan	Analisis Situasi	Diskusi
	Penentuan model kegiatan	Diskusi
	Pembuatan media pembelajaran	Studi literatur, analisis kebutuhan, penyusunan draft, dan desain visual
		Ceramah dan diskusi interaktif
Pelaksanaan	Pemaparan materi	PjBL dan pendampingan
	Praktik perancangan ide usaha	Demonstrasi dan simulasi
	Presentasi	
Evaluasi	Penggalan feedback dengan tanya jawab	Wawancara

Persiapan awal yang dilakukan tim mahasiswa ialah analisa situasi bersama dosen pendamping lapangan (DPL) untuk menentukan sasaran kegiatan serta mendiskusikan bentuk kegiatan apa yang tepat diterapkan. Dalam tahap ini dipilih Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Bayan Berbagi Asa sebagai objek kegiatan dengan mempertimbangkan diperlukannya edukasi kewirausahaan sebagai bekal anak pasca menyelesaikan program pembinaan. Kemudian ditentukan pula model kegiatan atau lebih praktis disebut sebagai konsep kegiatan yang akan dilaksanakan mulai dari tema, rangkaian acara, media pembelajaran, perlengkapan yang dibutuhkan hingga hadiah yang akan diberikan ke anak-anak sebagai peserta.

Sebagai tindak lanjut tahap sebelumnya, di tahap pembuatan media pembelajaran dilakukan persiapan lebih matang terkait apa saja yang dibutuhkan saat edukasi berjalan. Pembuatan *booklet* diawali dengan riset untuk mengetahui kurikulum pembelajaran yang kini diterapkan pada sistem pendidikan Indonesia. Setelah menemui gap atau kesenjangan antara kebutuhan pendidikan kewirausahaan dan situasi objek kegiatan, maka dilakukan riset studi literatur sebagai acuan penyusunan *booklet*. Proses dilanjutkan dengan menulis *draft* serta mendesain *booklet* menggunakan visual yang menarik. Selain itu dibuat juga *flashcard* pilihan bahan baku, lembar contoh rancangan ide usaha, contoh poster promosi produk guna memfasilitasi dan melancarkan proses edukasi nantinya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Booklet* (a) *Booklet* (b) *Flashcard* Pilihan Bahan Baku, Lembar Contoh Rancangan Ide Usaha, Dan Lembar Contoh Poster Promosi Produk

Edukasi yang berjudul Aksi Seru Inisiasi Kewirausahaan Cilik (ASIK-C) dilaksanakan pada 17 November 2024 pukul 13.30 sampai dengan 17.00 WITA di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Bayan Berbagi Asa. Kegiatan ini dihadiri perwakilan PT. Tiwa Abadi, tenaga pendidik LKSA BBA, suster Misi Adorasi Santa Familia (MASF) LKSA BBA, tim mahasiswa Administrasi Bisnis FISIP Unmul, dan anak-anak binaan LKSA BBA. Sesuai sasaran peserta edukasi yakni anak-anak berusia sekolah (6 sampai 13 tahun) maka edukasi dijalankan dengan lebih interaktif melalui 3 sesi yakni pemaparan materi, praktik perancangan ide usaha, dan presentasi karya. Sesi pemaparan materi dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Pemateri menjelaskan konsep kewirausahaan dan bisnis, manfaat mencoba berwirausaha, jenis-jenis usaha, cerita inspiratif pengusaha cilik, serta langkah-langkah memulai usaha. Selain menerangkan secara kontekstual pemateri menggunakan analogi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dimengerti peserta. Pemateri juga membuka diskusi dengan memberikan kesempatan peserta untuk bertanya atau menanggapi materi. Setelah mengenal dasar-dasar kewirausahaan, pembelajaran dilakukan menggunakan metode yang lebih praktikal yakni *Project-based Learning* (PjBL). Proyek yang diberikan pada PjBL merupakan implementasi materi yang telah disampaikan pada proses pembelajaran awal (Lestyoningsih & Hidayati, 2020). Dalam sesi ini peserta dibagi menjadi 3 kelompok yang tiap kelompoknya didampingi seorang fasilitator. Fokus utama pada sesi ini ialah diberikannya proyek berupa perancangan ide usaha dan poster promosi. Terakhir, sesi pembelajaran ditutup dengan presentasi karya. Sebelum tiap kelompok maju untuk menjelaskan rancangan usaha mereka, tim mahasiswa mendemonstrasikan atau memberi contoh terlebih dahulu bagaimana presentasi akan dilakukan. Demonstrasi merupakan salah satu metode interaktif yang berpengaruh positif karena mampu meningkatkan retensi pengetahuan dan pemahaman peserta kegiatan (Septiani, Mairini, & Siregar, 2024). Untuk menciptakan pengalaman yang lebih nyata, presentasi juga diintegrasikan dengan disediakannya uang mainan sebagai alat bantu mensimulasikan proses jual beli. Simulasi dikenal sebagai metode pembelajaran ketika pemateri memberikan skenario tertentu untuk membantu siswa mengerti akan konsep, prinsip, atau keterampilan (Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna 2022). Melalui beragam bentuk pembelajaran tersebut peserta kegiatan diharapkan dapat memahami materi lebih komprehensif dan tidak membosankan.

Evaluasi kegiatan ditujukan untuk mengetahui efektivitas rangkaian kegiatan edukasi. Dalam tahapan ini tim mahasiswa melakukan wawancara kepada tenaga pendidik LKSA dan PT Tiwa Abadi sebagai mitra MBKM guna meminta umpan balik (feedback) mencakup hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan, perbaikan, maupun peningkatan kualitas kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi ASIK-C merupakan upaya memperkenalkan muatan kewirausahaan pada anak-anak binaan LKSA sebagai bekal mereka di masa depan. Sebelum materi dimulai, sebagai pemateri 2 mahasiswa melakukan sesi tanya jawab terlebih dengan pertanyaan-pertanyaan dasar guna mengetahui sejauh mana pemahaman anak-anak LKSA sebagai peserta dalam edukasi kewirausahaan ini. Sesi pemaparan materi dilakukan menggunakan bantuan media pembelajaran *booklet* dengan membahas 5 sub bagian di antaranya konsep dasar kewirausahaan dan bisnis, manfaat yang didapatkan ketika berwirausaha, jenis dan contoh usaha, cerita inspiratif pengusaha cilik yang sukses mencoba berwirausaha, serta langkah-langkah memulai usaha. Pada sesi ini, pemateri berusaha menyampaikan konteks kewirausahaan menggunakan contoh sederhana dengan analogi kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara interaktif melibatkan peserta untuk bertanya maupun menanggapi. Setelah materi disampaikan, tim mahasiswa melakukan sesi *ice breaking* menyanyi bersama agar peserta menjadi lebih rileks dan membangun fokus sebelum sesi pembelajaran selanjutnya. Paparan materi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2. Sesi Pemaparan Materi

Dalam sesi kedua, kegiatan dilakukan lebih praktikal dan berkelompok dengan mengadopsi model pembelajaran bernama *Project-based learning* (PjBL). PjBL adalah metode pembelajaran yang mengajak anak-anak berpikir melalui analisa dan menginterpretasi masalah berdasarkan konsep yang telah diterima guna menjawab suatu permasalahan (Widiastuty, 2023). Model ini dipilih karena tim mahasiswa ingin memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, bermakna, dan penuh kreatifitas, sehingga peserta kegiatan dapat lebih aktif terampil memecahkan tantangan. Eksplorasi melalui kegiatan proyek dinilai dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan anak-anak (Furi, Handayani, Maharani, 2018). Khairat (2020) mengungkapkan pembelajaran berbasis proyek dilakukan secara berkelompok ditujukan agar kompetensi khususnya komunikasi serta toleransi tiap anak terbentuk. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka tim mahasiswa membagi peserta kegiatan menjadi 3 kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 4 orang anak.

Salah satu faktor pendukung kreativitas anak-anak dalam proses pembelajaran ialah tersedianya fasilitas (Surya, Relmasira, & Hardini, 2018). Fasilitas di sini dapat dimaksudkan sebagai media pembelajaran yang membantu anak-anak berimajinasi tentang bagaimana memecahkan masalah melalui produk yang mereka akan rancang. Tim mahasiswa menyiapkan media pembelajaran berupa *flashcard* pilihan bahan baku, lembar contoh rancangan usaha, dan lembar contoh poster promosi produk untuk membantu anak-anak memvisualisasi dan merealisasikan ide-ide kewirausahaan yang mereka miliki. Pilihan bahan baku yang digambarkan pada *flashcard* ialah berbagai bahan makanan, bahan alam, hingga bahan daur ulang. Lembar rancangan ide produk mencakup beberapa unsur utama dalam membangun suatu usaha yang disederhanakan bahasanya. Unsur-unsur tersebut di antaranya adalah bahan baku, ide produk, alasan dasar pemilihan ide, cara membuat (produksi), siapa yang membeli (target pasar), dan menjual di mana (distribusi pemasaran). Selanjutnya pada poster promosi memuat nama produk, *tagline* (slogan), gambar produk, serta harga jual yang dimaksudkan agar peserta memiliki pemahaman praktis terkait pemasaran, branding, dan penjualan.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. Sesi Perancangan Ide Usaha (a) Kelompok 1 (b) Kelompok 2 (c) Kelompok 3

Gambar 3 merupakan pembagian kelompok tiap sesinya. Dalam sesi ini tiap kelompok didampingi oleh satu orang mahasiswa sebagai fasilitator yang berperan membantu peserta mengerjakan skenario proyek. Saat praktik berlangsung, peserta tampak antusias dan semangat mengeluarkan ide produk usaha serta kemampuan menggambarinya. Tiap anggota kelompok pun membagi tugas untuk memastikan proses perancangan ide usaha tersebut dapat terlaksana dengan baik sehingga mereka belajar pula bagaimana menjadi pribadi yang bertanggung jawab.

Setelah menyelesaikan rancangan usaha dan poster promosi produk yang ditugaskan, peserta diminta mempresentasikan karya tersebut. Untuk membantu peserta mengetahui bagaimana menjelaskan hasil karyanya, tim

mahasiswa terlebih dahulu mendemonstrasikan. Tim mahasiswa menyediakan pula uang mainan sebagai alat bantu yang mensimulasikan praktik jual beli agar anak-anak dapat mengetahui bahwa produk yang mereka rancang memiliki nilai tukar ekonomis. Tiap kelompok diberi kebebasan untuk mengekspresikan bagaimana mereka mempromosikan ide usaha yang mereka telah siapkan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi Presentasi Karya

Selama proses praktik dan presentasi berlangsung, dilakukan penilaian guna mengukur ketercapaian tujuan kegiatan. Hasil karya berupa rancangan ide usaha dan poster promosi produk yang telah dibuat peserta nantinya menjadi dasar parameter agar tim mahasiswa dapat mengukur kemampuan dan pemahaman peserta terhadap cakupan materi edukasi yang telah disampaikan. Adapun indikator penilaian dan interpretasi total penilaian dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Format Penilaian

Indikator Penilaian	Detail Penilaian			
	Skala Penilaian			
	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Ide produk berbeda dari produk yang sudah ada di pasaran (baru/unik)				
Kesesuaian poster dengan syarat yang telah ditentukan				
Poster menarik dan mudah dipahami				
Kemampuan menjelaskan produk saat presentasi/penampilan				
Semua anggota kelompok terlibat aktif mulai dari perencanaan hingga penampilan				
Subtotal				
TOTAL				

Tabel 3. Interpretasi Total Penilaian

Total penilaian	Keterangan	Interpretasi
		Penjelasan interpretasi
5-8	Kurang	Hasil menunjukkan bahwa peserta telah berusaha, tetapi hasil yang dicapai belum memenuhi sebagian besar kriteria penilaian. Perlu pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas ide, kreativitas, atau penyampaian
9-12	Cukup	Hasil menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman dasar yang baik dan telah memenuhi sebagian kriteria yang ditetapkan. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu disempurnakan untuk mencapai hasil yang optimal.
13-16	Baik	Hasil menunjukkan bahwa peserta telah memenuhi sebagian besar kriteria yang ditentukan. Ide, kreativitas, dan penyampaian sudah sesuai dengan harapan, terdapat beberapa ruang untuk perbaikan kecil.
17-20	Sangat baik	Hasil menunjukkan bahwa peserta telah memenuhi seluruh kriteria dengan

sangat baik mulai dari ide, kreativitas, dan penyampaian yang berkualitas. Hal ini mencerminkan perpaduan antara pemahaman yang baik terhadap materi, penerapan keterampilan praktis yang efektif, serta kemampuan komunikasi yang jelas, terstruktur, dan mudah dimengerti

Akumulasi nilai tertinggi diraih kelompok 3 yang merancang produk minuman buah segar dengan total nilai (19/20) poin atau sangat baik bahkan hampir sempurna memenuhi kriteria penugasan dapat dilihat pada Gambar 5. Adapun total nilai poin kelompok lainnya ialah (18/20) dan (17/20) poin. Berdasarkan ketentuan interpretasi nilai, dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok telah berusaha dan berpartisipasi aktif dalam tiap sesi baik itu merancang ide produk, membuat poster dengan menarik dan sesuai ketentuan, serta mempresentasikan promosi produk yang telah mereka rancang.



LEMBAR PENILAIAN

Kelompok: 1

Poin	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
A	Ide produk berbeda dari produk yang sudah ada di pasaran (baru/ unik)	✓			
B	Kemampuan poster dengan aparat yang telah di tentukan	✓			
C	Poster menarik dan mudah dipahami		✓		
D	Kemampuan menjelaskan produk saat presentasi/pemampilan	✓			
D	Semua anggota kelompok terlibat aktif mulai dari perencanaan hingga penampilan				✓
Subtotal		14	3	2	
TOTAL		19			

(a)



LEMBAR PENILAIAN

Kelompok: 2

Poin	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
A	Ide produk berbeda dari produk yang sudah ada di pasaran (baru/ unik)		✓		
B	Kemampuan poster dengan aparat yang telah di tentukan	✓			
C	Poster menarik dan mudah dipahami	✓			
D	Kemampuan menjelaskan produk saat presentasi/pemampilan	14	✓		
D	Semua anggota kelompok terlibat aktif mulai dari perencanaan hingga penampilan			1	✓
Subtotal		14	6		
TOTAL		18			

(b)



LEMBAR PENILAIAN

Kelompok: 3

Poin	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
A	Ide produk berbeda dari produk yang sudah ada di pasaran (baru/ unik)	✓			
B	Kemampuan poster dengan aparat yang telah di tentukan	✓			
C	Poster menarik dan mudah dipahami	✓			
D	Kemampuan menjelaskan produk saat presentasi/pemampilan			✓	
D	Semua anggota kelompok terlibat aktif mulai dari perencanaan hingga penampilan	✓			
Subtotal		14	3		
TOTAL		19			

(c)

Gambar 5. Rekapitulasi Penilaian Tiap Kelompok

Dengan demikian diketahui edukasi ini berhasil membuat anak-anak LKSA Bayan Berbagi Asa memahami konsep kewirausahaan. Program ini terbukti efektif dalam memberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip kewirausahaan mulai dari dasar hingga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengakhiri kegiatan edukasi ini, tim memberikan memberikan apresiasi berupa hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi serta kepada anak-anak yang sudah berpartisipasi aktif melalui tanya jawab.



Gambar 6. Foto Bersama Setelah Memberikan Hadiah Apresiasi

Mengukur tingkat keefektifan kegiatan edukasi tim mahasiswa melakukan sesi evaluasi dengan mewawancarai mitra dan tenaga pendidik LKSA yang turut hadir selama kegiatan berlangsung. Wawancara evaluasi dilakukan di luar jadwal kegiatan edukasi sebab menyesuaikan kesediaan waktu informan. Hasil evaluasi tersebut akan ditujukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan kegiatan (Paranti, 2024). Keunggulan dan kelemahan kegiatan ini ditinjau sesuai kondisi di lingkungan tempat pengabdian. Pada aspek kekurangan diketahui bahwa: 1) Sesi penyampaian materi cenderung formal dan teoritis menyebabkan konsentrasi anak mudah hilang; 2) Penggunaan istilah/kata pada sesi penyampaian materi cukup sulit dimengerti usia anak-anak; 3) Alokasi waktu terbatas mengakibatkan materi yang padat disampaikan terlalu cepat. Di samping kekurangan tersebut, edukasi kewirausahaan ini memiliki keunggulan di antaranya 1) pemilihan tema edukasi kewirausahaan sejalan (relevan) dengan visi misi LKSA yang ingin membina anak-anak menjadi generasi muda yang unggul dan mandiri; 2) menumbuhkan pemahaman dan semangat anak dalam mengenal dunia kewirausahaan; 3) media pembelajaran yang digunakan menarik dan sangat membantu anak memahami materi dan tugas yang diberikan; 4) anak-anak terbuka dalam menyampaikan pendapat mereka; 5) proyek yang dirancang menjadi sarana penguatan kreativitas anak-anak.



Gambar 7. Tahap Wawancara Evaluas (a) Tenaga Pendidik LKSA (b) Mitra MBKM (PT Tiwa Abadi)

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Aksi Seru Inisiasi Kewirausahaan Cilik (ASIK-C) sebagai edukasi kewirausahaan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Bayan Berbagi Asa (BBA) berjalan sangat baik sesuai yang direncanakan. Adapun yang dapat dihasilkan dari kegiatan ini ialah: 1) terbentuknya pemahaman mengenai konsep dasar kewirausahaan; 2) tersusunnya booklet sebagai bahan bacaan jangka panjang, dan 3) rancangan ide produk dan poster promosi hasil karya. Kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman belajar kewirausahaan secara interaktif dan memotivasi anak untuk berpikir kreatif. Dengan demikian edukasi ini berkontribusi menjadi salah satu langkah peningkatan kesadaran berwirausaha pada generasi muda Kabupaten Kutai Kartanegara.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada PT. Tiwa Abadi selaku mitra MBKM yang telah memberi kepercayaan kepada tim mahasiswa untuk turut berpartisipasi pada program pemberdayaan masyarakat yang tengah dijalankan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada LKSA Bayan Berbagi Asa yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan edukasi ini. Tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih atas bimbingan dan kesempatan yang diberikan Program Studi Administrasi Bisnis FISIP Unmul dalam pelaksanaan program MBKM ini sebagai wujud nyata dari implementasi tridharma perguruan tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, S. D., & Hasdiana. (2022). Pemetaan Persebaran Startup Digital Dalam Penerapan Society Of Creativity Di Indonesia Berbasis WebGIS. *JIKSTRA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Komputer Terapan*, 4(01), 12–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.35447/jikstra.v4i1.484>.
- Anggraini, D., & Nugraheni, S. (2024). Menuju Pendidikan Berkelanjutan: Implementasi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia. *JPPI: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1028>.
- Agustian, M. F., Rahayu, R. D., & Indira, I. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Program Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Literasi Financial. *Journal of Human and Education*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v2i1.775>.
- Badan Pusat Statistik Kalimantan Timur. (2024). *Provinsi Kalimantan Timur Dalam Angka 2024* (T. Hidayati, Ed.; Vol. 41). Badan Pusat Statistik Kalimantan Timur. <https://kaltim.bps.go.id/id/publication/2024/02/28/09130670899667e6766c711c/provinsi-kalimantan-timur-dalam-angka-2024.html>.
- Desyanty, Handayani, S. S., Febrina, W., & Sari, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Data Bahan Kimia Pada Smk Taruna Persada Dumai (Jurusan Laboratorium Kimia Smk Taruna Persada). *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 26–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.170>.
- Furi, L. M. I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). Eksperimen Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Project Based Learning Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Dasar Teknologi Pengolahan Susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49–60. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13886>.
- Hijjah, D. H., & Jaharuddin. (2024). Penerapan Prinsip Ekonomi Islam dalam Transformasi Ekonomi Berkelanjutan: Analisis Literatur. *K-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4541–4553. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4453>.

- Kesejahteraan Rakyat Sekertariat Daerah Kabupaten Buleleng. (2020, November 17). *Pengembangan Jiwa Kewirausahaan/ Entrepreneurship Di Kalangan Generasi Muda*. Kesejahteraan Rakyat Sekertariat Daerah Kabupaten Buleleng. <https://kesrasetda.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pengembangan-jiwa-kewirausahaan-entrepneurship-di-kalangan-generasi-muda-19>.
- Khairat, Y. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 185–196. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>.
- Kurniawan, J., & Nurachadijat, K. (2023). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Keterampilan pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 06(01), 406–419. <https://ionedu.org/index.php/joe/article/view/2954>.
- Lestyoningsih, N., & Hidayati, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Online Tata Busana*, 09(2), 7–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v9i2.32861>.
- Nurhafizah. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 205–210. <https://doi.org/10.29210/12>.
- Paranti, L., Putra, B. H., Wiyoso, J., Salafiyah, N., Fabiyanto, E., & Khamdani, M. (2024). Edukasi Paguyuban Jaran Kepang Langen Turonggo Jati Guna Mendukung Desa Wisata Budaya “Ngidam Muncar” Kabupaten Semarang. *RAJE: Riau Journal of Empowerment*, 6(3), 216–228. <https://doi.org/10.31258/raje.6.3.216>.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3780>.
- Prabaswara, A., & Ardiani, H. R. (2021). Penerapan Sistem Personalized Learning Berbasis Big Data Secara Integratif Guna Mewujudkan Pendidikan Indonesia Yang Fleksibel. *Lomba Karya Ilmiah*, 2(1), 235–252. <https://journal.ittelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/134>.
- Purwaningsih, D., & Al Muin, N. (2021). Mengenalkan Jiwa Wirausaha Pada Anak Sejak Dini Melalui Pendidikan Informal. *Jurnal Usaha*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.30998/juuk.v2i1.653>.
- Rachmadyanti, P., & Wicaksono, V. D. (2016). Pendidikan Kewirausahaan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, 419–437. https://www.academia.edu/98735848/Pendidikan_Kewirausahaan_Bagi_Anak_Usia_Sekolah_Dasar.
- Rifandi, A. (2024, July 16). *Kutai Kartanegara Pacu Investasi Sektor Sumber Daya Terbarukan*. Antara Kaltim. <https://kaltim.antaranews.com/berita/216081/kutai-kartanegara-pacu-investasi-sektor-sumber-daya-terbarukan>.
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>.
- Septiani, R., Mairani, T., & Siregar, A. F. (2024). Edukasi Kesehatan dalam Upaya Pencegahan Penyakit Skabies di LKSA Rumah Penyantun Muhammadiyah Banda Aceh. *Abdi Kamoe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 2024–2059. <https://iupemas.fkm.unmuha.ac.id/index.php/abdikamoe/article/view/7>.
- Sholehuddin, M., Sulatri, K., & Ismail, Y. (2023). Pertanggungjawaban Yuridis Lembaga Kesejahteraan Anak Dalam Pemenuhan Hak Identitas Anak Dalam Pengasuhan. *YURIJAYA: Jurnal Ilmiah Hukum*, 5(3), 31–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.51213/yurijaya.v5i3.112>.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>.
- Wardhani, P. S. N., & Nastiti, D. (2023). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha Mahasiswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 177–191. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2622>.
- Widiastuty, H. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Kelas XII. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 101–107. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2285>.