JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)
Vol.4, No.1 Januari 2026
e-ISSN: 3031-5220; DOI: 10.62281, Hal XX-XX
PT. Media Akademik Publisher
AHU-084213.AH.01.30.Tahun 2023

MINI EDU-MARKET : SIMULASI PASAR KREATIF UNTUK MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh:

Maharani Yuliasakti[1]
Amanda Putri Apriliani[2]
Ary Latifah Rahmah[3]
Siti Rizkiyah[4]
Desi Jelanti[5]

Universitas Pamulang
Alamat: Jl. Suryakencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten (15417).
Korespondensi Penulis: maharaniyuliaskti@gmail.com, amndaptraprl@gmail.com, arylatiiifah@gmail.com, rizkiyah344@gmail.com, dosen02467@unpam.ac.id.

***Abstract**. This Community Service Program (PMKM) aims to foster an entrepreneurial spirit from an early age among elementary school students through a mini educational market program using a creative market simulation approach. This activity is based on the importance of developing independence, creativity, and decision-making skills in children at the elementary school level. The methods implemented include the delivery of basic entrepreneurship materials, introduction to simple buying and selling concepts, basic financial literacy, and hands-on practice through a creative market simulation where students take roles as sellers and buyers. The activities were conducted interactively using a learning-through-play approach to ensure the materials were engaging and easily understood by students. The results indicate an improvement in students' understanding of basic entrepreneurial concepts, self-confidence, communication skills, and creativity in marketing products. The creative market simulation proved to be an effective and enjoyable learning medium. Therefore, the mini*

Received November 28, 2025; Revised December 21, 2025; January 01, 2026
*Corresponding author: *maharaniyuliaskti@gmail.com*

educational market program can serve as an alternative entrepreneurship learning model for elementary schools to cultivate entrepreneurial values from an early age.
Keywords: *Mini Educational Market, Creative Market Simulation, Entrepreneurial Spirit, Entrepreneurship Education; Elementary School Students.*

Abstrak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha sejak dini pada anak sekolah dasar melalui program *mini edukasi market* dengan metode simulasi pasar kreatif. Latar belakang kegiatan ini didasari oleh pentingnya pembentukan karakter mandiri, kreatif, dan berani mengambil keputusan pada anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan meliputi pemberian materi dasar kewirausahaan, pengenalan konsep jual beli sederhana, pengelolaan uang, serta praktik langsung melalui simulasi pasar kreatif yang melibatkan peran sebagai penjual dan pembeli. Kegiatan dilaksanakan secara interaktif dengan pendekatan bermain sambil belajar agar mudah dipahami dan menarik bagi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan dasar, sikap percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta kreativitas dalam menawarkan produk. Simulasi pasar kreatif terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan aplikatif. Dengan demikian, mini edukasi market dapat menjadi alternatif pembelajaran kewirausahaan yang tepat untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar guna membangun jiwa wirausaha sejak usia dini.
Kata Kunci: Mini Edukasi Market, Simulasi Pasar Kreatif, Jiwa Wirausaha, Pendidikan Kewirausahaan, Sekolah Dasar.

LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang semakin dinamis menuntut setiap individu untuk memiliki kemampuan beradaptasi, berpikir kreatif, dan mandiri sejak usia dini. Dunia pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan hidup (*life skills*) yang dapat menjadi bekal di masa depan. Salah satu keterampilan penting yang perlu ditanamkan sejak dini adalah jiwa wirausaha. Jiwa wirausaha tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbisnis, tetapi juga mencakup sikap percaya diri, tanggung jawab, kreativitas, keberanian

mengambil keputusan, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.

Sekolah dasar merupakan fase awal yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter anak. Pada usia ini, anak cenderung mudah menyerap nilai-nilai positif melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang menyenangkan. Menurut Suryana (2017), pendidikan kewirausahaan sejak dini berperan penting dalam membentuk pola pikir kreatif dan inovatif pada anak. Namun, pada praktiknya, pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah dasar masih belum banyak diterapkan secara optimal. Materi kewirausahaan sering kali disampaikan secara teoritis dan kurang melibatkan siswa dalam aktivitas praktik yang nyata.

Padahal, anak-anak memiliki potensi besar untuk belajar melalui aktivitas bermain dan simulasi. Pembelajaran yang bersifat kontekstual dan aplikatif akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan metode ceramah semata. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran kewirausahaan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Mini edukasi market dengan simulasi pasar kreatif merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran kewirausahaan yang dirancang khusus untuk anak-anak. Kegiatan ini menggabungkan unsur edukasi dan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui simulasi pasar, siswa diperkenalkan pada konsep dasar jual beli, penggunaan uang, penentuan harga sederhana, serta cara berinteraksi antara penjual dan pembeli. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menawarkan produk dan melatih kemampuan komunikasi secara langsung.

Menurut Alma (2018), pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan melalui praktik langsung akan memberikan dampak yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran teoritis. Anak-anak yang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan kewirausahaan cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi serta berani mengemukakan ide dan pendapat. Selain itu, simulasi pasar juga dapat menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama, yang merupakan nilai-nilai penting dalam dunia kewirausahaan.

Kegiatan simulasi pasar kreatif dalam program mini edukasi market juga sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang saat ini menjadi fokus dalam dunia pendidikan. Melalui peran sebagai penjual dan pembeli, siswa belajar tentang sikap disiplin, menghargai orang lain, serta memahami konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), pendidikan karakter dapat diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi akademisi dalam mendukung penguatan pendidikan kewirausahaan sejak usia sekolah dasar. Kegiatan mini edukasi market diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Selain memberikan pemahaman dasar tentang kewirausahaan, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap mandiri, kreatif, dan percaya diri pada anak.

Dengan adanya program mini edukasi market melalui simulasi pasar kreatif, diharapkan siswa sekolah dasar tidak hanya memahami konsep kewirausahaan secara sederhana, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. Program ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran kewirausahaan yang dapat diterapkan di sekolah dasar serta dikembangkan lebih lanjut oleh pihak sekolah dan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) ini dilaksanakan pada tanggal 19 November 2025 bertempat di SDN Pamulang 01. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas III sekolah dasar dengan jumlah peserta sebanyak 31 anak berusia sekitar 9 tahun. Metode pelaksanaan kegiatan dirancang secara bertahap dan terstruktur agar materi kewirausahaan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Adapun metode yang digunakan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap penyuluhan, tahap praktik interaktif, dan tahap kegiatan reflektif.

A. Tahap Penyuluhan

Tahap penyuluhan merupakan tahap awal kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai konsep kewirausahaan secara

sederhana. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan pengertian wirausaha, kegiatan jual beli, serta pentingnya sikap kreatif dan percaya diri sejak dini. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana, disertai dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti kegiatan berjualan makanan atau mainan.

Selain itu, pada tahap ini juga diberikan penjelasan mengenai konsep mini edukasi market dan simulasi pasar kreatif yang akan dilakukan. Siswa diajak untuk memahami bahwa kreativitas memiliki nilai dan manfaat, terutama dalam menciptakan produk yang menarik. Penyuluhan dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab singkat agar siswa tetap aktif dan tertarik mengikuti kegiatan selanjutnya.

B. Tahap Praktif Interaktif

Tahap praktik interaktif merupakan inti dari kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan simulasi pasar kreatif menggunakan media bento cake. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menghias bento cake sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kegiatan menghias bento cake ini bertujuan untuk melatih imajinasi, kreativitas, serta ketelitian siswa dalam menciptakan sebuah produk yang memiliki nilai estetika.

Setelah proses menghias selesai, siswa diarahkan untuk mempresentasikan hasil karyanya dan melakukan simulasi sederhana sebagai penjual dan pembeli. Melalui kegiatan ini, siswa belajar bagaimana cara menawarkan produk, berkomunikasi dengan teman, serta memahami bahwa ide kreatif dapat memiliki nilai ekonomi. Media bento cake dipilih karena dekat dengan dunia anak, menarik secara visual, dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran kewirausahaan.

Manfaat yang diperoleh dari tahap praktik interaktif ini antara lain meningkatnya rasa percaya diri siswa, kemampuan berkomunikasi, serta pemahaman bahwa kreativitas dapat dikembangkan menjadi sebuah peluang usaha. Selain itu, siswa juga belajar bekerja secara mandiri dan menghargai hasil karya sendiri maupun karya teman lainnya.

C. Tahap Kegiatan Reflektif

Tahap kegiatan reflektif merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan PMKM. Pada tahap ini, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman yang telah mereka peroleh selama mengikuti kegiatan. Refleksi dilakukan melalui diskusi sederhana dan pertanyaan terbuka, seperti perasaan siswa saat menghias bento cake, kesulitan yang dihadapi, serta pelajaran apa yang dapat diambil dari kegiatan tersebut.

Melalui kegiatan reflektif ini, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai kewirausahaan yang telah dipelajari, seperti kreativitas, kerja keras, dan keberanian mencoba hal baru. Selain itu, refleksi juga membantu siswa menyadari manfaat dari ide kreatif, baik sebagai sarana mengekspresikan diri maupun sebagai peluang yang dapat dikembangkan di masa depan. Tahap ini sekaligus menjadi evaluasi sederhana untuk melihat sejauh mana kegiatan mini edukasi market mampu menumbuhkan jiwa wirausaha pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 19 November 2025
Waktu : Pukul 10.00 - selesai
Tempat : SDN Pamulang 01
Agenda : Mini Edu – Market: Simulasi Pasar Kreatif untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha pada Anak Sekolah Dasar

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

B. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) di SDN Pamulang 01 berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons yang sangat positif dari para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 31 siswa kelas III sekolah dasar dengan rentang usia sekitar 9 tahun. Sejak awal kegiatan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlihat bersemangat dalam mengikuti setiap rangkaian aktivitas yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Suasana kegiatan berlangsung secara kondusif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa merasa nyaman untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi langsung selama kegiatan berlangsung, siswa tampak aktif dalam setiap sesi yang diberikan. Pada saat penyampaian materi awal, anak-anak menunjukkan ketertarikan dengan cara memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan sederhana, serta memberikan respons terhadap contoh-contoh yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik karena disesuaikan dengan usia dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Antusiasme siswa semakin terlihat pada saat kegiatan praktik menghias bento cake. Setiap siswa menunjukkan kreativitas yang berbeda-beda dalam menghias produk sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Beberapa siswa terlihat sangat teliti dan fokus dalam menghias, sementara siswa lainnya tampak berani mengekspresikan ide secara bebas. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap hasil karya yang mereka buat sendiri.

Pada saat simulasi pasar kreatif, siswa mulai berani berinteraksi dengan teman-temannya melalui peran sebagai penjual dan pembeli. Mereka belajar menawarkan produk, berkomunikasi secara sederhana, serta menghargai hasil karya orang lain. Interaksi yang terjadi selama simulasi menunjukkan bahwa siswa mulai memahami konsep dasar nilai suatu produk dan pentingnya cara penyampaian dalam menarik minat pembeli. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keberanian siswa untuk berbicara dan berinteraksi di depan teman sebaya.

Hasil kegiatan PMKM ini juga diperoleh melalui sesi refleksi yang dilakukan di akhir kegiatan. Pada sesi ini, sebagian besar siswa menyampaikan perasaan senang, antusias, dan bangga terhadap hasil karya yang telah mereka buat. Siswa mampu menyampaikan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan, seperti belajar menjadi lebih kreatif, berani mencoba hal baru, serta memahami bahwa ide kreatif dapat memiliki manfaat dan nilai.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program mini edukasi market melalui simulasi pasar kreatif mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan secara sederhana, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap, kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan berkomunikasi siswa. Antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan menjadi indikator bahwa kegiatan ini efektif dalam menumbuhkan jiwa wirausaha sejak usia dini.

Tabel 1. Susunan Acara PMKM pada Rabu, 19 November 2025

Rundown		
Jam	**Kegiatan**	**PJ**
09:30 – 10:00	Registrasi dan Persiapan Anak-Anak	Mahasiswa
10:00 – 10:10	Pembukaan oleh MC	Mahasiswa
10:10 – 10:20	Sambutan Pihak Yayasan	Pihak Wali Kelas
	Sambutan Ketua Pelaksana	Mahasiswa
	Sambutan Dosen Pembimbing	Dosen

10:20 – 10:30	Ice breaking & Perkenalan Anggota	Mahasiswa + Dosen Pembimbing
10:30 – 10:50	Penyuluhan Materi: Literasi Kewirausahaan dan Pengelolaan Uang melalui Simulasi Pasar Edukatif	Mahasiswa
10:50 – 11:20	Praktif Interaktif: Peragaan Menghias Kue Secara Kreatif Kemudian Dipasarkan Dalam Kegiatan Mini Edu-Market	Mahasiswa
11:20 – 11:40	Kegiatan Reflektif: Game Edukatif Kewirausahaan	Mahasiswa
11:50 – 12:00	Penutupan (Doa + Foto Bersama)	Mahasiswa + Dosen Pembimbing

C. Pembahasan

1. Penyuluhan Materi

Tahap penyuluhan materi berperan sebagai dasar dalam membangun pemahaman awal siswa mengenai konsep kewirausahaan. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan pengertian sederhana tentang wirausaha, kegiatan jual beli, serta pentingnya kreativitas dan keberanian dalam mencoba hal baru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan bahasa yang ringan dan disertai contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa.

Siswa terlihat aktif mendengarkan dan merespons materi yang disampaikan melalui pertanyaan dan diskusi sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan penyuluhan yang komunikatif dan interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep kewirausahaan dasar. Penyuluhan materi juga menjadi tahap penting dalam menanamkan pola pikir awal bahwa setiap ide kreatif memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang bernilai.

2. Praktif Interaktif

Tahap praktik interaktif merupakan bagian yang paling berpengaruh dalam kegiatan mini edukasi market. Melalui kegiatan menghias bento cake, siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi secara langsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setiap siswa mampu menghasilkan karya dengan karakter yang berbeda, mencerminkan ide dan kreativitas masing-masing. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berani mengambil keputusan sendiri dalam menentukan desain dan bentuk produk.

Simulasi pasar kreatif yang dilakukan setelah praktik menghias bento cake memberikan pengalaman nyata kepada siswa mengenai proses jual beli. Siswa belajar menawarkan produk, berkomunikasi dengan teman sebaya, serta memahami bahwa tampilan dan cara penyampaian produk dapat memengaruhi ketertarikan pembeli. Praktik interaktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan, tetapi juga melatih rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan sikap tanggung jawab terhadap hasil karya sendiri.

3. Kegiatan Reflektif

Tahap kegiatan reflektif berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan pengalaman belajar siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengungkapkan perasaan, pengalaman, serta pelajaran yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang, bangga, dan termotivasi setelah mengikuti kegiatan mini edukasi market.

Melalui refleksi, siswa mampu menyadari bahwa kreativitas memiliki manfaat dan nilai, serta dapat dikembangkan menjadi peluang yang lebih besar. Siswa juga menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai kewirausahaan seperti keberanian mencoba, kerja keras, dan kejujuran. Kegiatan reflektif ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang telah dipelajari, sehingga pembelajaran tidak hanya berhenti pada aktivitas praktik, tetapi juga membentuk sikap dan karakter yang positif.

Tahap kegiatan reflektif berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan pengalaman belajar siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengungkapkan perasaan, pengalaman, serta pelajaran yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang, bangga, dan termotivasi setelah mengikuti kegiatan mini edukasi market.

Melalui refleksi, siswa mampu menyadari bahwa kreativitas memiliki manfaat dan nilai, serta dapat dikembangkan menjadi peluang yang lebih besar. Siswa juga menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai kewirausahaan seperti keberanian mencoba, kerja keras, dan kejujuran. Kegiatan reflektif ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang telah dipelajari, sehingga pembelajaran tidak hanya berhenti pada aktivitas praktik, tetapi juga membentuk sikap dan karakter yang positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) yang telah dilakukan di SDN Pamulang 01, dapat disimpulkan bahwa program mini edukasi market melalui simulasi pasar kreatif mampu memberikan dampak positif dalam menumbuhkan jiwa wirausaha pada siswa sekolah dasar. Kegiatan yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan berhasil menarik minat serta meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui tahapan penyuluhan materi, siswa memperoleh pemahaman awal mengenai konsep kewirausahaan secara sederhana. Tahap praktik interaktif dengan media bento cake memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas, melatih kepercayaan diri, serta memahami bahwa ide kreatif dapat memiliki nilai dan manfaat. Sementara itu, kegiatan reflektif membantu siswa menyadari pengalaman belajar yang diperoleh serta menanamkan nilai-nilai kewirausahaan seperti keberanian mencoba, tanggung jawab, dan kerja keras.

Secara keseluruhan, kegiatan mini edukasi market terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah dasar. Program ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk sikap dan karakter positif yang

dapat menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dengan melibatkan pihak sekolah dan masyarakat sebagai upaya menanamkan jiwa wirausaha sejak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMKM) melalui program mini edukasi market dengan simulasi pasar kreatif, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya. Pertama, bagi pihak sekolah, kegiatan mini edukasi market disarankan untuk diintegrasikan ke dalam program pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler sekolah dasar. Integrasi ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kewirausahaan yang berkelanjutan sehingga nilai-nilai kewirausahaan seperti kreativitas, kemandirian, kejujuran, dan keberanian mengambil keputusan dapat tertanam secara konsisten sejak dini.

Kedua, bagi pelaksana kegiatan PMKM selanjutnya, disarankan untuk memperluas variasi media dan produk yang digunakan dalam simulasi pasar kreatif. Tidak hanya terbatas pada bento cake, tetapi juga dapat dikembangkan pada produk lain yang sesuai dengan usia siswa, seperti kerajinan tangan sederhana, makanan sehat, atau produk daur ulang. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan daya tarik dan kreativitas dalam kegiatan kewirausahaan.

Ketiga, dari segi metode evaluasi, kegiatan serupa di masa mendatang disarankan untuk dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, seperti angket sederhana atau lembar observasi terstandar. Dengan demikian, dampak kegiatan terhadap peningkatan jiwa wirausaha, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dapat diukur secara lebih objektif dan sistematis.

Keempat, bagi peneliti atau akademisi, hasil kegiatan ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas pembelajaran kewirausahaan berbasis simulasi pasar dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan model mini edukasi market dengan metode pembelajaran kewirausahaan lainnya untuk mengetahui model yang paling efektif diterapkan di sekolah dasar.

Terakhir, bagi masyarakat dan orang tua, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan jiwa wirausaha anak melalui aktivitas sederhana di rumah, seperti bermain jual beli, mengelola uang saku, atau mengembangkan kreativitas anak. Sinergi antara sekolah, akademisi, dan keluarga diharapkan mampu memperkuat pembentukan karakter wirausaha pada anak sejak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan metode *enjoyable learning* pada pembelajaran IPS di SD kelas awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.

Amadi, A. S. M., Suwarta, N., Sholikha, D. W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman pendidikan finansial sejak dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1419–1428.

Bunayya, F., & Eliza, D. (2021). Kegiatan literasi orang tua dengan anak terhadap perkembangan literasi anak usia 6–7 tahun selama Covid-19 di SDN 06 Pulai. *Journal on Early Childhood*, 4(2), 88–97. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.122

Burairoh, S. A., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). Optimalisasi kemampuan literasi keuangan melalui kegiatan menabung pada anak usia 5–6 tahun. *Journal on Early Childhood*, 7(1), 190–198. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.632

Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(2), 188–201. https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75

Hidayati, N., & Sari, D. P. (2022). Pendidikan kewirausahaan sejak dini melalui pembelajaran berbasis praktik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 155–163.

Lestari, I., & Handayani, R. (2021). Pembelajaran berbasis kreativitas dalam menumbuhkan jiwa wirausaha siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 45–52.

Nugroho, A., & Putri, R. M. (2020). Simulasi pasar sebagai media pembelajaran kewirausahaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 89–97.

Pratama, R. A., & Wulandari, S. (2023). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kreativitas dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 66–74.

Sari, M., & Yuliani, N. (2022). Penguatan karakter mandiri dan kreatif melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5120–5128.

Wahyuni, S., & Prasetyo, E. (2022). Peran pembelajaran berbasis praktik dalam menumbuhkan kreativitas dan kemandirian siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 67–75.