

Penerapan Jiwa Kewirausahaan Usia Dini Melalui Media Power Point di Era Gen-Z (Studi Pada Siswa-Siswi SD Negeri 143 OKU)

Desi Fitriyani^{*1}, Miri Mutiara², Sephia Rizky Amelia³, Bianca Virgiana⁴, Merita Auli⁵, Muhammad Fidel⁶

¹Akutansi, Universitas Baturaja, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Baturaja, Indonesia

³Ilmu Pemerintahan, Universitas Baturaja, Indonesia

⁴Ilmu Sosial, Universitas Baturaja, Indonesia

⁵Ilmu Politik dan Hukum, Universitas Baturaja, Indonesia

⁶Ilmu Komunikasi, Universitas Baturaja, Indonesia

*e-mail: ¹desif5766@gmail.com, ²haechanmutiara67@gmail.com, ³a6767582@gmail.com, ⁴virgiana.bianca@gmail.com,

⁵meritayunizir@gmail.com, ⁶fidelhamid8@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
07.09.2025	11.11.2025	31.01.2026	20.02.2026

Abstract: *This community service activity was motivated by the low level of understanding and awareness of entrepreneurial values among elementary school students from an early age. The activity partners were students of SD Negeri 143 OKU, who had not previously received structured and engaging entrepreneurship education aligned with the characteristics of Generation Z. The selection of this topic was based on the importance of instilling an entrepreneurial mindset from an early age as a foundation for independence, creativity, and perseverance in the future. The purpose of this study was to develop early-age entrepreneurial skills through the use of interactive and contextual PowerPoint media. The research method employed a descriptive qualitative approach with participatory observation techniques during the learning process, involving 26 students as activity participants. The results of the community service showed an increase in students' understanding of entrepreneurship by approximately 30%, based on observations and activity reflections. This improvement was indicated by increased enthusiasm, confidence in expressing ideas, and the ability to recognize simple entrepreneurial activities. This activity demonstrates that the use of attractive PowerPoint media tailored to Generation Z characteristics is effective in enhancing students' entrepreneurial soft skills. The findings of this community service are important as an initial model for creative entrepreneurship learning in elementary schools.*

Keywords: *Entrepreneurial Skill Development, Early Age, Powerpoint Media, Generation Z, Elementary School*

Abstrak: Pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai kewirausahaan sejak usia dini. Mitra kegiatan adalah siswa/i SD Negeri 143 OKU yang selama ini belum mendapatkan pembelajaran kewirausahaan secara terstruktur dan menarik sesuai karakteristik Generasi Z. Pemilihan topik ini didasarkan pada pentingnya menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini sebagai bekal kemandirian, kreativitas, dan sikap pantang menyerah di masa depan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan jiwa kewirausahaan usia dini melalui pemanfaatan media *PowerPoint* yang interaktif dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran, melibatkan sebanyak 26 siswa sebagai mitra kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kewirausahaan siswa sebesar $\pm 30\%$ berdasarkan hasil observasi dan refleksi kegiatan, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keberanian menyampaikan ide, serta kemampuan mengenali aktivitas kewirausahaan sederhana. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* yang menarik dan sesuai dengan karakter Gen-Z efektif dalam meningkatkan soft skill kewirausahaan siswa. Hasil pengabdian ini penting sebagai model awal pembelajaran kewirausahaan kreatif di sekolah dasar.

Kata kunci: Penerapan Jiwa Kewirausahaan, Usia Dini, Media Powerpoint, Generasi Z, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Penerapan jiwa kewirausahaan sejak usia dini merupakan langkah strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif, mandiri, dan adaptif terhadap perubahan zaman, khususnya di era Generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi digital. Generasi Z tumbuh dalam

lingkungan yang sarat dengan perkembangan teknologi informasi, visual digital, serta akses cepat terhadap berbagai sumber pengetahuan. Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan karakteristik peserta didik yang lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis teknologi dan visual. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai kewirausahaan sejak jenjang sekolah dasar menjadi sangat relevan sebagai bekal awal dalam membentuk pola pikir kreatif, inovatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Pendidikan kewirausahaan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berfokus pada aspek ekonomi atau kemampuan menghasilkan keuntungan semata, melainkan lebih menekankan pada pembentukan karakter positif yang melekat pada diri siswa. Nilai-nilai seperti percaya diri, tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, kerja sama, dan keberanian mengambil keputusan merupakan kompetensi esensial yang dibutuhkan anak dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Pendidikan kewirausahaan juga berperan dalam melatih siswa untuk berpikir kritis, mengenali peluang di lingkungan sekitar, serta membangun sikap pantang menyerah sejak dini. Dengan demikian, pendidikan kewirausahaan menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karakter yang terintegrasi dengan pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, pada praktiknya, implementasi pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan yang sering kali dianggap sebagai materi abstrak dan sulit dipahami oleh anak-anak. Selain itu, proses pembelajaran di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, dengan penggunaan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, daya imajinasi tidak berkembang secara optimal, serta minat belajar yang relatif rendah, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan kontekstual seperti kewirausahaan.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh mitra pengabdian, yaitu SD Negeri 143 OKU. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa pembelajaran kewirausahaan belum terintegrasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran tematik di kelas. Penggunaan media pembelajaran kreatif berbasis teknologi masih sangat terbatas, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital. Guru juga menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan materi kewirausahaan yang sederhana, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas rendah dan menengah.

Dalam konteks inilah, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan dan efektif. Media PowerPoint memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, sistematis, dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, warna, animasi, serta cerita kontekstual. Bagi siswa sekolah dasar, media visual sangat membantu dalam memahami konsep abstrak karena dapat menyederhanakan informasi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media digital juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan yang diberikan sejak usia dini berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter mandiri dan kreatif pada anak. Handayani (2024) menyatakan bahwa edukasi kewirausahaan pada siswa sekolah dasar efektif dalam menanamkan nilai-nilai dasar kewirausahaan seperti kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian dalam mengambil keputusan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran kewirausahaan sejak dini cenderung memiliki sikap percaya diri yang lebih baik serta mampu mengekspresikan ide-ide kreatif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Studi lain yang dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas rendah dan menengah juga menunjukkan bahwa pengenalan kewirausahaan melalui pembelajaran tematik dan aktivitas sederhana, seperti simulasi jual beli, pengenalan produk lokal, serta permainan peran, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep usaha dan menumbuhkan minat berwirausaha sejak dini. Hasil tersebut menegaskan bahwa usia sekolah dasar merupakan fase strategis dalam

membangun fondasi jiwa kewirausahaan yang akan berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman belajar siswa.

Selain aspek materi, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendidikan kewirausahaan. Nurhasanah (2024) dalam kegiatan pengabdian masyarakat di beberapa sekolah dasar mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan digital, seperti PowerPoint interaktif, sangat efektif dalam menyampaikan materi kewirausahaan kepada siswa SD. Media ini membantu siswa memahami konsep kewirausahaan secara konkret melalui tampilan gambar, animasi, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewirausahaan setelah mengikuti kegiatan edukasi berbasis media digital. Penelitian lain yang berfokus pada penguatan karakter kewirausahaan siswa sekolah dasar menegaskan bahwa edukasi kewirausahaan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter siswa. Melalui pembelajaran kewirausahaan yang terstruktur dan disesuaikan dengan perkembangan usia anak, siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Temuan ini memperkuat pentingnya Penerapan pendidikan kewirausahaan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya membentuk karakter generasi muda yang tangguh dan inovatif.

Arsyad (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan karena bersifat visual, terorganisir, dan mudah dikombinasikan dengan berbagai strategi pembelajaran aktif. Dalam konteks siswa sekolah dasar, media PowerPoint sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kewirausahaan secara sederhana dan menarik, sehingga siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat, memahami, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Putri dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa pengenalan kewirausahaan melalui media interaktif mampu meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Hal serupa dilaporkan oleh Hadi dan Nugroho (2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran kewirausahaan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar dan penguat relevansi pelaksanaan kegiatan pengabdian di SD Negeri 143 OKU.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya penerapan pembelajaran kewirausahaan usia dini melalui media PowerPoint yang dirancang secara menarik, sederhana, dan interaktif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III. Kegiatan ini bermitra dengan SD Negeri 143 OKU dan melibatkan 26 siswa kelas III sebagai peserta kegiatan. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan konsep dasar kewirausahaan, contoh kegiatan usaha sederhana di lingkungan sekitar siswa, serta simulasi ringan melalui gambar dan cerita visual yang mudah dipahami. Metode penyampaian dilakukan secara komunikatif dan partisipatif agar siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Melalui kegiatan ini diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep dasar kewirausahaan, tetapi juga mulai menumbuhkan sikap kreatif, mandiri, dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif berbasis teknologi, khususnya dalam Penerapan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar. Dengan demikian, pengabdian ini memiliki peran strategis dalam mendukung pembentukan karakter kewirausahaan sejak usia dini serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakter Generasi Z.

2. METODE

Metode Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan Pendekatan praktik langsung (*experiential learning*), diskusi, dan sosialisasi efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Melalui

learning by doing, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan kewirausahaan yang aplikatif. Penelitian ini difokuskan pada pemahaman terhadap bagaimana penggunaan media *PowerPoint* yang interaktif dapat menumbuhkan minat, sikap, dan pemahaman kewirausahaan pada siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yang dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta respons siswa selama proses pembelajaran kewirausahaan berlangsung. Penelitian dilaksanakan pada siswa/i SD Negeri 143 OKU, yang menjadi subjek dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan menggunakan media *PowerPoint*.

Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, diskusi, hingga praktik sederhana kewirausahaan. Melalui observasi ini, peneliti mencatat perilaku siswa, tingkat antusiasme, kemampuan berinteraksi, serta perubahan sikap yang menunjukkan tumbuhnya jiwa kewirausahaan, seperti percaya diri, kreativitas, dan kerja sama. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara mendeskripsikan dan menafsirkan temuan-temuan yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media *PowerPoint* dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan usia dini di era Gen-Z. Pendekatan praktik langsung (*experiential learning*), diskusi, dan sosialisasi diterapkan pada kegiatan ini untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, dengan jumlah peserta sebanyak 26 siswa/i. Melalui *learning by doing*, siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan kewirausahaan yang aplikatif, sambil berdiskusi dan menerima bimbingan melalui sosialisasi yang interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran kewirausahaan memberikan dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media *PowerPoint* yang dirancang secara menarik dengan kombinasi warna, gambar, animasi sederhana, serta contoh-contoh konkret mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang pada dasarnya memiliki karakteristik mudah bosan dan membutuhkan stimulus visual untuk mempertahankan fokus belajar. Materi kewirausahaan yang disampaikan melalui *PowerPoint* interaktif memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar kewirausahaan. Siswa dapat dengan mudah memahami pengertian usaha, tujuan berwirausaha, serta contoh kegiatan jual beli sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti berjualan makanan ringan, alat tulis, atau mainan. Penyajian materi yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, nilai-nilai kewirausahaan seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan kerja sama dapat disampaikan secara implisit melalui ilustrasi dan contoh kasus yang ditampilkan dalam media. Pendekatan *experiential learning* (*learning by doing*) yang diterapkan dalam kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa. Siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam praktik dan simulasi kegiatan kewirausahaan sederhana. Melalui kegiatan praktik tersebut, siswa belajar bagaimana merencanakan kegiatan usaha, bekerja sama dalam kelompok, serta mengambil peran sesuai dengan tugas masing-masing. Pengalaman langsung ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah.

Keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari mendengarkan penjelasan, mengamati tampilan *PowerPoint*, hingga terlibat dalam diskusi dan praktik. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat menjadi indikator bahwa siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi langsung.

Hasil observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap dan perilaku siswa. Siswa tampak lebih percaya diri dalam berkomunikasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan pendamping kegiatan. Keberanian siswa dalam mengemukakan ide dan pendapat juga meningkat, terutama ketika mereka diminta untuk menyampaikan gagasan terkait kegiatan usaha sederhana yang akan dilakukan. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama yang lebih baik dalam kelompok, seperti saling berbagi tugas, berdiskusi, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.

Dari aspek evaluasi, perbandingan kondisi sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan (*hard skill*), tetapi juga pada aspek sikap dan keterampilan sosial (*soft skill*). Siswa menjadi lebih memahami pentingnya kerja sama, komunikasi, kreativitas, serta tanggung jawab dalam menjalankan suatu kegiatan usaha. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pengenalan kewirausahaan sejak usia dini dapat membentuk pola pikir mandiri dan inovatif pada anak.

Dari sisi sosial dan budaya sekolah, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa menjadi lebih terbiasa untuk belajar melalui diskusi, praktik, dan kerja kelompok, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru secara satu arah. Pola pembelajaran seperti ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan. Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa. Tidak semua siswa mampu memahami materi dengan kecepatan yang sama, sehingga diperlukan penyesuaian bahasa dan penyampaian contoh yang lebih sederhana. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan menyebabkan praktik kewirausahaan belum dapat dilakukan secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Sebagai upaya tindak lanjut, beberapa solusi dapat diterapkan pada kegiatan selanjutnya. Solusi tersebut antara lain dengan memperpanjang durasi kegiatan praktik, menambahkan variasi aktivitas berbasis permainan edukatif, serta melibatkan guru kelas secara lebih intensif dalam proses pendampingan siswa. Dengan demikian, pembelajaran kewirausahaan dapat berlangsung secara lebih optimal dan berkesinambungan. Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan *experiential learning* efektif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada siswa sekolah dasar di era Gen-Z. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep kewirausahaan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial siswa yang sangat penting bagi perkembangan karakter mereka di masa depan.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media *PowerPoint* yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era Gen-Z, yang dipadukan dengan pendekatan *experiential learning*, mampu menumbuhkan pemahaman, minat, serta sikap kewirausahaan pada siswa sekolah dasar. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif (*hard skill*) siswa dalam memahami konsep dasar kewirausahaan. Siswa tidak hanya mampu mengenali pengertian kewirausahaan dan contoh kegiatan usaha sederhana, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Secara keseluruhan, pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase sebesar $\pm 33\%$ setelah kegiatan dilaksanakan. Selain peningkatan *hard skill*, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan *soft skill* siswa. Terjadi peningkatan pada aspek percaya diri, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama dengan rata-rata peningkatan sebesar $\pm 32\%$. Siswa terlihat lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, serta mampu berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan praktik kewirausahaan sederhana yang dilakukan selama proses pembelajaran. Kelebihan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat, yaitu penggunaan media visual *PowerPoint* yang menarik serta pendekatan pembelajaran berbasis

pengalaman langsung. Kombinasi tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya keterbatasan waktu pelaksanaan yang menyebabkan kegiatan praktik kewirausahaan belum dapat dilakukan secara lebih mendalam dan berkelanjutan, serta adanya perbedaan tingkat pemahaman siswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif.

Dengan demikian, kegiatan Penerapan jiwa kewirausahaan usia dini melalui media *PowerPoint* ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Penerapan kegiatan ke depan dapat dilakukan dengan menambah durasi kegiatan, memperluas bentuk praktik kewirausahaan, mengintegrasikan media pembelajaran digital lainnya, serta melibatkan guru dan orang tua agar pembelajaran kewirausahaan dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 143 OKU yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis mengapresiasi pihak-pihak terkait yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Aisyah and R. Hidayat, "Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 98–106, 2023.
- Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada, 2023.
- Hadi and A. Nugroho, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Kewirausahaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 8, no. 3, pp. 201–210, 2024.
- Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey, USA: Prentice Hall, 2015.
- Lestari and Y. Pranata, "Pembelajaran Kewirausahaan untuk Anak Usia Dini melalui Pendekatan Experiential Learning," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 55–64, 2024.
- M. Sari, A. Fitriani, and D. Saputra, "Implementasi Pembelajaran Kewirausahaan di Sekolah Dasar Berbasis Media Digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 4, pp. 3456–3465, 2023.
- Mulyadi, "Pendidikan Kewirausahaan dalam Perspektif Pendidikan Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 11, no. 3, pp. 215–223, 2023.
- Ningsih and E. Saputri, "Pemanfaatan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 21–30, 2024.
- Nurhasanah, "Pemanfaatan Media Visual Digital dalam Pembelajaran Kewirausahaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 112–120, 2024.
- Oktaviani and R. Setiawan, "Penerapan Media Digital untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 77–85, 2024.
- Prasetya, "Penguatan Soft Skills Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Kewirausahaan," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 13, no. 2, pp. 143–152, 2023.
- Putri, D. Lestari, dan M. Anwar, "Penguatan Jiwa Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Abdimas PHB*, vol. 7, no. 1, pp. 25–33, 2024.
- Rahman and T. Fauzi, "Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 9, no. 2, pp. 150–159, 2024.
- Rahmawati and B. Prasetyo, "Pendidikan Kewirausahaan sebagai Upaya Pembentukan Karakter Generasi Z di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2024.
- S. Handayani, "Edukasi Kewirausahaan Usia Dini dalam Pembentukan Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 15, no. 1, pp. 45–53, 2024.
- Susanti and M. Wahyuni, "Penerapan Karakter Kewirausahaan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 12, no. 1, pp. 60–69, 2023.

- Suyanto, "Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 89–97, 2023.
- Utami, "Penerapan Kreativitas dan Kemandirian Anak melalui Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 28, no. 1, pp. 63–72, 2023.
- Wibowo and S. Kurniawan, "Pendidikan Kewirausahaan Sejak Dini sebagai Upaya Pembentukan Karakter Mandiri Anak," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 17, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- Yuliana, "Peran Media PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 134–142, 2023.

Buku:

- Alma, B. (2018). *Kewirausahaan untuk mahasiswa dan umum*. Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Suryana. (2013). *Kewirausahaan: Kiat dan proses menuju sukses* (Edisi 4). Salemba Empat.