



Pembuatan Stiker sebagai Penanaman *Edupreneurship* pada Anak Sekolah Dasar Kelas Dua

Faoziah Nur Addini

SD Negeri Tengki 1 Brebes

Abstract

Received : 2 Feb 2023

Revised : 6 Mar 2023

Accepted : 20 Apr 2023

This article discusses the activity of making stickers to cultivate edupreneurship in second grade elementary school student. The method used is literature study. The discussion covers processes need to be carried out in carrying out sticker making activities such as planning, implementation, monitoring, evaluating, and continuation planning of this activities.

Keywords: edupreneurship; stickers making; student.

(*) Corresponding Author: faoziah.dini@gmail.com

How to Cite: Addini, F.N. (2023). Pembuatan Stiker sebagai Penanaman Edupreneurship pada Anak Sekolah Dasar Kelas Dua. *Pena Edukasi*, 1 (3): 256-258.

PENDAHULUAN

Penanaman jiwa wirausaha pada usia dini begitu digencarkan demi meningkatkan daya saing SDM Indonesia di masa depan. Wirausaha juga telah masuk ke dalam kurikulum sebagai salah satu materi yang diajarkan di kelas. Selain itu, kegiatan wirausaha juga ikut dipraktikkan dengan adanya berbagai kegiatan *market day* di berbagai sekolah dasar yang ada di Indonesia.

Kegiatan berwirausaha di lingkungan pendidikan atau yang juga disebut dengan *edupreneurship* tentunya memerlukan perencanaan yang baik. Karena itu, perlu ditelaah terlebih dahulu bidang-bidang kewirausahaan yang ingin dan dapat dikembangkan di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan Yusantika (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan *edupreneurship* perlu diintegrasikan dengan pembelajaran, ekstrakurikuler, pengembangan diri, muatan lokal, bahan ajar, dan kultur sekolah. Selain itu, modal dan penggunaan teknologi yang tepat juga perlu dipertimbangkan.

Karena itu, seorang *edupreneur* harus memiliki kreativitas dan mampu berinovasi. Sehingga, dua unsur utama dalam entrepreneurship, yaitu kreatif dan inovatif pun tercapai. Untuk memenuhi hal tersebut bisa dimulai dari kebiasaan dan hal-hal yang anak senangi. Seperti yang diungkapkan oleh Ngangie (2010), hobi adalah kegiatan yang menyenangkan, jadi anak-anak tidak terlalu terbebani. Selain itu, motivasi dan semangat dalam melaksanakan *edupreneurship* juga akan lebih menggebu-gebu, karena menyukai kegiatan tersebut. Hal ini sejalan dengan Suhendro (2022) yang menyebutkan bahwa pengembangan *edupreneurship* di usia dini dapat dideskripsikan dalam beberapa hal seperti, potensi lokal, tantangan murid, dan penggunaan teknologi yang maju.

Berdasarkan observasi sehari-hari anak-anak kelas 2 di SD Negeri Tengki 1 Kabupaten Brebes sangat semangat dalam menggambar. Adapun objek yang digambar juga beragam, seperti buah-buahan, binatang, pemandangan, dan kapal laut. Dari kegiatan menggambar secara manual ini, selanjutnya bisa diarahkan menjadi menggambar secara digital yang kemudian dapat dijual sebagai stiker atau poster. Alat-alat yang diperlukan tidak sulit ditemukan, seperti ponsel pintar, komputer, dan printer yang sudah tersedia di sekolah. Anak-anak dapat memanfaatkan sarana tersebut dengan izin dan pengawasan guru.

METODE

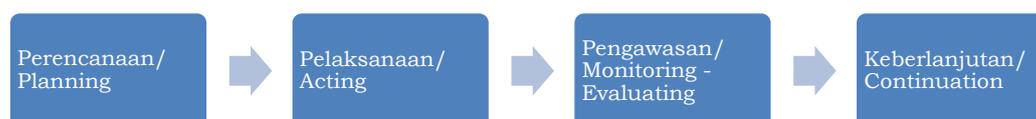
Artikel ini ditulis dengan metode studi pustaka, yaitu kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, seperti membaca dan mencatat serta mengolah bahan-bahan yang didapat menjadi sebuah artikel ilmiah (Zed, 2003:3). Studi literatur merupakan kegiatan pencarian data yang bersifat sekunder, yang



artinya tidak perlu terjun langsung dalam suatu peristiwa untuk mendapatkan data-data tersebut. Data yang diperoleh bersifat siap pakai, sehingga hanya perlu diolah kembali agar mendapatkan tulisan yang orisinal. Berdasarkan pengertian tersebut, maka sumber-sumber dari artikel ini berasal dari buku-buku dan jurnal ilmiah di internet.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelusuran kepustakaan dan data-data yang telah ada dari penelitian-penelitian terdahulu dapat dijelaskan, bahwa tahap-tahap penerapan pendidikan kewirausahaan di bidang seni rupa digital pada tingkat SD kelas rendah tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Penerapan Pendidikan Kewirausahaan

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah perencanaan. Adapun hal yang wajib diperhatikan, yaitu:

1. Pengamatan macam-macam stiker yang disukai dan pantas untuk anak-anak. Tidak hanya disukai anak-anak, stiker yang akan dibuat sebaiknya tidak melanggar norma yang berlaku di masyarakat.
2. Melakukan klasifikasi jenis stiker yang mudah dan menarik. Dengan menggambar stiker yang tidak terlalu rumit, pengerjaan akan lebih cepat. Anak-anak juga tidak lebih dulu menyerah, karena kesulitan menggambar.
3. Merencanakan bahan pembuatan stiker. Bahan yang digunakan harus diusahakan yang mudah didapat, contohnya stiker HVS dan *vinyl*. Pada tahap awal, sebaiknya bahannya cukup satu macam.

Tahap berikutnya yaitu pelaksanaan kegiatan. Dalam proses ini, berikut adalah hal yang perlu dilakukan.

1. Sosialisasi pada wali murid.
Sosialisasi bisa dilakukan dengan cara mengundang orangtua murid untuk berdiskusi seputar kegiatan wira usaha yang akan dilaksanakan. Orangtua maupun wali murid juga dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Kehadiran orangtua juga akan membuat anak lebih semangat dalam melakukan kegiatan *edupreneurship* yang direncanakan.
2. Melakukan kegiatan menggambar dipandu oleh narasumber
Narasumber yang akan memandu kegiatan ini bisa diambil dari guru kesenian, atau guru kelas yang memiliki keahlian dalam bidang menggambar digital. Kegiatan menggambar stiker secara digital SD N Tengki 1 Kabupaten Brebes nantinya akan dipandu oleh guru kelas yang cukup berpengalaman dalam pembuatan stiker dan gambar digital.
3. Promosi
Kegiatan promosi dapat dilakukan secara *door to door* dari kelas ke kelas. Selain itu, promosi secara online ke masyarakat juga bisa dilakukan dengan bantuan orangtua murid, murid, dan guru yang memiliki sosial media.
4. Melakukan kegiatan transaksi
SD Negeri Tengki 1 Kabupaten Brebes mengadakan kegiatan *market day* setahun sekali. Kegiatan tersebut sebelumnya hanya diikuti oleh siswa kelas empat dan lima dengan berjualan makanan rumahan. Sebagai variasi barang yang diperjualbelikan, transaksi jual-beli stiker hasil karya siswa kelas dua dapat dilaksanakan pada acara tersebut.



Acara serupa juga bisa dilakukan di hari yang berbeda, apabila terdapat kendala. Kemudian, penjualan juga dapat dilakukan secara online melalui media sosial, maupun *online market place* yang terpercaya.

5. Memahami konsep jual beli

Edupreneurship tidak hanya fokus pada kegiatan jual beli, tetapi juga harus mengedukasi pelaku wirausahanya. Siswa juga perlu diberitahu manfaat apa saja yang akan didapat dari kegiatan jual-beli ini, serta proses setelah kegiatan jual-beli selesai. Dengan demikian, siswa juga akan paham bahwa wirausaha bukan hanya membuat, kemudian menjual barang yang dibuat itu saja.

Proses ketiga dalam implementasi *edupreneurship* di sekolah dasar pada kelas rendah, yaitu pengawasan. Proses ini dilakukan agar kegiatan tetap terkontrol dan tidak menyimpang dari tujuan awal dari *edupreneurship* di sekolah dasar. Karena itu, perlu adanya koordinasi antar warga sekolah dan berbagi tugas. Contohnya:

1. Kepala Sekolah: Melakukan supervisi kegiatan dan evaluasi bersama guru kelas
2. Guru: Melakukan monitoring pada siswa, evaluasi dan refleksi kegiatan.
3. Orangtua: Terlibat kerja sama serta memonitoring masing-masing putra putri & membantu memberi pengawasan serta evaluasi terhadap kegiatan.

Setelah kegiatan utama selesai, evaluasi bersama perlu dilaksanakan. Hal-hal yang dirasa kurang dan harus diperbaiki perlu dirunut untuk menjadi acuan di kegiatan berikutnya supaya tidak terulang kembali. Poin yang sudah cukup bagus harus terus dipertahankan dan dikembangkan agar kegiatan selanjutnya menjadi lebih baik lagi. Kemudian, dari hasil evaluasi tersebut, bisa dibuat rencana tidak lanjut seperti pelaksanaan kembali tema kewirausahaan ini di tahun berikutnya. Agar lebih bervariasi, sub elemen yang berbeda dan lebih kompleks juga dapat dipilih. Dan yang terakhir, yaitu pengembangan sosial media sekolah untuk promosi dari kegiatan menggambar stiker karya siswa.

PENUTUP

Pendidikan *edupreneurship* yang sesuai dengan hobi siswa dapat menjadi pilihan yang cocok untuk diimplementasikan pada anak kelas rendah di tingkat sekolah dasar. Contohnya adalah dengan kegiatan membuat stiker secara digital. Karena, kegiatan sesuai dengan apa yang mereka senangi. Sehingga siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan.

Proses kegiatan penanaman *edupreneurship* di kelas rendah sekolah dasar dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) Perencanaan, yang meliputi pengamatan dan klasifikasi gambar stiker yang akan dibuat, serta pemilihan bahan stiker yang akan digunakan; (2) Pelaksanaan, yang terdiri dari sosialisasi, tutorial menggambar digital, promosi, transaksi, dan edukasi mengenai jual-beli pada siswa; (3) Pengawasan kegiatan yang dilakukan oleh Kepala Sekolah, guru, dan orangtua murid supaya kegiatan dapat berjalan dengan lancar; (4) Perencanaan tindak lanjut, misalnya pelaksanaan kegiatan serupa di tahun berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismayyah, N., Suyadi, S., Nadlifah, N., Putro, K. Z., & Astuti, R. *Edupreneurship in Stimulating the Independence of Early Childhood. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(3), 143-150.
- Istiningsih, I., & Rohman, N. (2022). *Edupreneurship berbasis teknologi digital ditinjau dari evaluasi program cipp. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01).
- Ngangie, Evie., Mawardi, Dodi. (2010). *Lekuk Liku Bisnis Pendidikan*. Gramedia: Jakarta.
- Suhendro, E. (2022). *Edupreneurship in Modern Era: A Lesson for Early Childhood Studies. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(3), 121-132.
- Yusantika, F. D. (2021). *Penanaman Jiwa Entrepreneur Pada Siswa SD di Era Revolusi Industri 4.0. JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 2(1), 34-45.