
PEMBELAJARAN IPS SD MELALUI KEGIATAN MARKET DAY GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MENGENAI KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH

Oleh

Tessalonika Reinhard Putri¹, Ziva Trevina Hendrick², Almira Chandra Lalita³, Fatimah Azzahra⁴, Nadra Maulida⁵, Arita Marini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Email: ¹tessarhd3@gmail.com, ²zivatrevina@gmail.com,
³almirachandra90@gmail.com, ⁴akuimeh1103@gmail.com,
⁵nadramaulida15@gmail.com, ⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 20-10-2023

Revised: 15-11-2023

Accepted: 22-11-2023

Keywords:

Market Day, Entrepreneur (Kewirausahaan), IPS

Abstract: Penelitian ini berguna untuk mendeskripsikan bagaimana pengimplementasian kegiatan Market day bisa menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. selain menumbuhkan kewirausahaan, kegiatan ini juga akan menumbuhkan life skill (keterampilan) pada peserta didik. penelitian ini didasarkan pada perkembangan zaman yang menuntut setiap insan untuk terus berkembang dan memiliki life skill yang berguna di masa depan nanti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur (Library Research). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tema kewirausahaan melalui market day meningkatkan kemampuan anak dalam berwirausaha secara mandiri, dimulai dari proses perencanaan sampai pelaksanaannya. Implementasi Kegiatan market day dalam mengembangkan entrepreneurship dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan serta penilaian. Pelaksanaan Kegiatan market day dalam mengembangkan entrepreneurship meliputi pra market day, saat market day serta pasca market day. Pelaksanaan entrepreneurship dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan fisik motorik anak dapat bertambah. Nilai - nilai entrepreneurship yang ditanamkan pada anak dengan kegiatan market day yaitu berani, percaya diri, mandiri, santun, menghargai, jujur, berorientasi pasar, berorientasi tugas, berorientasi hasil, disiplin, kooperatif, komunikatif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembentukan generasi yang cerdas dan terampil, serta pemahaman mendalam tentang dunia di sekitar mereka. Dalam

konteks ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi subjek penting yang bertujuan untuk mengajarkan siswa pemahaman tentang masyarakat, ekonomi, sejarah, geografi, dan dinamika sosial lainnya. Pembelajaran IPS yang efektif memerlukan pendekatan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan mengintegrasikan kegiatan "market day" ke dalam kurikulum IPS.

Market day adalah sebuah acara di mana siswa mendirikan dan mengelola pasar kecil, yang mencakup berbagai kegiatan seperti perencanaan, pengorganisasiannya, serta transaksi jual beli barang dan jasa. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan dan memahami konsep-konsep IPS dalam konteks kehidupan nyata. Mereka harus memutuskan apa yang akan dijual, menentukan harga, dan berinteraksi dengan pelanggan serta pedagang lainnya. Market day menciptakan pengalaman langsung yang mendalam, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS.

Selain aspek praktis, market day juga memungkinkan siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Ini mencakup keterampilan ekonomi, seperti pemahaman tentang penawaran dan permintaan, pengelolaan anggaran, dan konsep perdagangan. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial, berkolaborasi dengan teman sekelas, berkomunikasi dengan orang lain, dan belajar berbagai aspek interaksi sosial dalam lingkungan pasar.

Meskipun ada banyak alasan yang mendukung penggunaan kegiatan market day dalam pembelajaran IPS, belum ada Menurut Thursan Hakim, definisi

belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

2. Skinner

Banyak penelitian yang secara khusus menginvestigasi dampaknya pada pemahaman konsep IPS dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, jurnal ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dari kegiatan market day terhadap pembelajaran IPS. Kami akan menyelidiki bagaimana kegiatan ini mempengaruhi pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS, keterampilan yang mereka kembangkan, serta sejauh mana kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi kegiatan market day sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga bagi para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan praktis dan berbasis pengalaman ini.

LANDASAN TEORI

Hakikat Belajar dan pembelajaran

Pengertian Belajar menurut para ahli:

1. Thursan Hakim

Menurut Skinner, pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif.

3. C. T. Morgan

Menurut C. T. Morgan, pengertian belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah lalu.

4. Hilgard & Bower

Menurut Hilgard & Bower, pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang seperti yang telah disinggung pada pengertian belajar di atas, tujuan utama kegiatan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya.

5. W.S. Winkel

Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan

Belajar pasti memiliki tujuan yang harus tercapai dalam pelaksanaannya. Menurut Sadirman (2011: 26-28), secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1. Untuk Memperoleh Pengetahuan Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.

2. Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”.

Pengertian belajar juga ditambahkan oleh Prastowo, Menurut Prastowo (2013, hlm. 49) belajar merupakan suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan sehingga berdampak pada perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek sikap, pengetahuan, dan psikomotor. Sedangkan menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”.

3. Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Hakikat IPS

Mata pelajaran IPS dirancang secara sistematis, komprehensif, dan terintegrasi

dalam proses pembelajaran yang ditujukan untuk mencapai kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang bidang ilmu terkait. Konsep utama pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

- a. Merupakan gabungan ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya.
 1. IPS berupaya menggabungkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
 2. IPS bersifat komprehensif, terintegrasi, luas, dan menggunakan berbagai sumber dari ilmu sosial dan disiplin lainnya.
 3. Mengutamakan peran aktif siswa.
 4. Berusaha mengaitkan teori dengan kehidupan nyata di masyarakat.

Menurut Nu'Man Somantri (Sapriya, 2006:11), ada empat pendapat mengenai tujuan pembelajaran IPS di sekolah, yaitu :

1. Pendapat pertama adalah tujuan pembelajaran IPS untuk mendidik siswa menjadi pakar dalam bidang ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan ilmu sosial lainnya.
2. Pendapat kedua adalah tujuan pembelajaran IPS untuk membentuk warga negara yang baik, dengan menekankan pada proses berkelanjutan untuk mencapai tujuan tersebut.
3. Pendapat ketiga adalah kompromi antara pendapat pertama dan kedua, yaitu materi pembelajaran IPS harus mempersiapkan siswa untuk studi lanjutan di universitas atau langsung berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.
- b. Pendapat keempat berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPS Disusun secara selektif.
- c. Berdasarkan prinsip ilmiah, psikologis, dan praktis.
- d. Ditujukan untuk tujuan pendidikan di sekolah.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang membedakannya dari pembelajaran ilmu sosial lainnya, seperti yang dijelaskan oleh A. Kosasih Djahiri (Sapriya, 2004: 8), antara lain:

adalah untuk mempelajari materi yang biasanya dihindari (closed areas), sehingga siswa memiliki kesempatan untuk menyelesaikan konflik intrapersonal dan antarpersonal.

Market Day

Market merupakan usaha kompleks untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok dalam konteks regulasi untuk memastikan kualitas serta sarana aksesibilitas untuk belajar. Ciri khas pasar yaitu antara konsumen dengan penyedia layanan saling berinteraksi yang menghasilkan sesuatu yang bermanfaat (Snelson & Deyes, 2016). Kegiatan market day dapat menjadikan anak untuk mendapatkan pembelajaran secara tidak konvensional namun secara partisipatif untuk meningkatkan keterampilan serta kemampuan anak.

Market day dapat diperoleh melalui aktivitas entrepreneur, yang mana anak belajar cara mengiklankan dagangannya kepada para konsumen (Suharyoto, 2017). Market day dapat berupa pembagian tugas sebagai pembeli dan penjual yang tidak terlepas dari seluruh pihak sekolah (guru, anak, orang tua) dan tidak menutup kemungkinan pembeli berasal dari luar pihak sekolah. Prepare untuk kegiatan ini

bukan sepenuhnya guru yang merencanakan atau menyelenggarakan namun anak

terlibat bersama guru dalam menyiapkan market day. Keterlibatan anak tentu membutuhkan ketergantungan dengan orang tua seperti anak diminta membawa hasil kebun, maka orang tua membantu anak menyediakan sesuai instruksi guru demi lancarnya kegiatan.

Entrepreneur (Kewirausahaan)

Entrepreneurship sama dengan kewirausahaan. Kata entrepreneur asalnya dari bahasa Perancis, yaitu *ientreprende* yang artinya petualang (Anwar, 2014). Kegiatan wirausaha dapat dijalankan secara individu atau berkelompok. Wirausaha atau entrepreneur adalah seseorang yang penuh semangat dan energik serta pengambil resiko yang moderat (Supriyanto, 2014). Hal tersebut menunjukkan bahwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan wirausaha (*entrepreneur*) memiliki perbedaan yang mana konsep kewirausahaan adalah sikap dan perilaku wirausaha

sedangkan wirausaha yaitu seseorang yang memiliki daya cipta serta mampu mengembangkan suatu produk, sistem yang bernilai sebagai pencarian titik peluang dalam mewujudkan sebuah kesuksesan.

Wirausaha dapat menjadikan seseorang untuk lebih beretika karena mengandung nilai - nilai yang bermakna. Nilai yang dikembangkan meliputi pertama olah pikir, nilai yang terkandung adalah daya cipta dan pengembangan atau inovasi, keingintahuan, berfikir kritis, produktif, mempunyai basis ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedua, olah hati meliputi nilai berani mengambil resiko, percaya diri dan pantang menyerah. Ketiga, olah rasa meliputi nilai peduli, santun, rapi, nyaman, saling menghargai, toleran, dinamis, kerja keras dan beretos kerja. Keempat, olahraga meliputi nilai berorientasi pasar, berorientasi tugas, berorientasi hasil, kepemimpinan, disiplin, sportif, andal, kooperatif dan gigih (Ansori, 2012).

Kegiatan entrepreneurship merupakan aktivitas yang mempengaruhi kondisi seseorang untuk mengubah cara berfikir dan berperilaku sehingga menciptakan sesuatu yang baru, berharga dengan memanfaatkan usaha dan waktu (Yetti et al., 2017). Entrepreneurship yang dilakukan pada lembaga pendidikan dapat dijadikan sarana dalam memanfaatkan usaha dan waktu sehingga tercipta suasana hari yang menyenangkan bagi anak karena proses belajar anak sesuai realita. Realita kegiatan entrepreneurship untuk anak dapat membangun nilai kemandirian, kreativitas, pengambilan resiko; berorientasi pada tindakan dan kepemimpinan (Christianti et al., 2015). Oleh karena itu, dalam merubah pikiran dan perilaku anak dapat terwujud melalui aktivitas yang melibatkan anak secara langsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (Library Research). Adapun metode penelitian pustaka atau studi kepustakaan yaitu berisi teori teori yang relevan dengan masalah – masalah dalam penelitian yang diambil peneliti. Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam suatu penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya yaitu dalam mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis.

Jenis penelitian ini adalah bibliografi, menurut Zed M (2004: 82) dijelaskan bahwa bibliografi adalah daftar informasi dalam buku-buku karya pengarang maupun ahli dalam berbagai bidang, keahlian atau penerbit tertentu.

Penelitian ini seluruhnya berdasarkan atas kajian pustaka atau studi literatur. Oleh

karena itu sifat penelitiannya adalah penelitian kepustakaan (library research). Data yang dikumpulkan dan dianalisis seluruhnya berasal dari literatur maupun bahan dokumentasi lain, seperti tulisan di jurnal, maupun media lain yang relevan dan masih dikaji. Data yang dikumpulkan dalam studi ini adalah data yang bersifat sekunder.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, yaitu dengan cara mencari data yang berkaitan dengan pembahasan dalam judul penelitian yang peneliti ambil. Dalam penelitian ini data-data yang relevan dikumpulkan dengan berbagai cara, yaitu dengan Studi Pustaka, Studi Literatur, Pencarian di internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui kegiatan market day yang diadakan di sekolah, terdapat banyak sekali hal yang dapat dipetik atau dipelajari bagi siswa. Pertama adalah perencanaan, dimana siswa sekolah dasar akan belajar untuk merencanakan banyak hal dengan matang seperti misalnya barang apa yang akan ia jual, kemudian bagaimana cara mempromosikannya, lalu berapa harga yang harus dibuat untuk menjual barang tersebut agar mendapatkan keuntungan, dan lain-lain. Dari sini sudah terlihat bahwa kegiatan market day ini melatih kemampuan siswa dalam merencanakan sesuatu dengan matang. Seorang entrepreneur haruslah mampu mengkaji hal-hal kemudian merancang dan merencanakan segala sesuatu agar hal yang ia lakukan tidak menjadi sia-sia dan mendatangkan keuntungan.

Selain melatih kemampuan siswa untuk merencanakan segala sesuatu dengan matang, ada banyak hal lain yang dapat dipelajari siswa melalui kegiatan market day, yaitu bagaimana cara menggunakan uang dengan baik. Seminggu sebelum pelaksanaan market day, siswa haruslah diberi pemahaman tentang bagaimana uang itu bekerja, bagaimana penjumlahan dan pengurangan uang, dan lain-lain. Siswa tidak dapat menggunakan uang secara sembarangan begitu saja karena uang tersebut nantinya akan menjadi sia-sia. Dari sini nantinya siswa akan dilatih untuk berpikir jauh ke masa depan dan bagaimana mempergunakan sesuatu dengan baik. Apa hal yang dibeli perlu atau hanya sekedar lapar mata? Apabila menjual dengan harga segini dapat mendatangkan keuntungan? Siswa juga harus diajarkan untuk mengkalkulasikan pembelian. Seperti contoh jika ada yang membeli 2 buah dengan harga 5000 per buah maka berapa uang yang harus diterima, atau jika pembeli membeli buah yang seharga 5000 dengan uang 10.000 maka berapa uang yang harus dikembalikan agar tidak terjadi kekurangan pada kedua belah pihak.

Hal lain yang dapat dipelajari siswa melalui market day adalah siswa mempelajari tentang kejujuran. Dimana prinsip seorang wirausaha yang baik adalah memulai semua hal dengan kejujuran. Jika jual beli tidak berlandaskan dengan kejujuran maka prinsip wirausaha akan gagal besar bagi kedua belah pihak. Siswa dilatih untuk mempertajam kejujuran mereka melalui hal-hal sederhana seperti misalnya bagaimana siswa menjual barang dengan tidak mengambil untung yang melebihi, atau pun siswa menjual barang yang bagus, bukan barang yang dapat diperhitungkan sebagai sampah. Ataupun bagi pembeli, pembeli diajarkan untuk jujur seperti membayar sesuai dengan yang diambil, atau ketika mendapatkan barang dengan kualitas yang tidak baik maka pembeli dapat jujur kepada siswa yang menjual dengan menjelaskan permasalahan yang ia dapatkan melalui barang yang telah ia beli.

Melalui kegiatan market day ini, terdapat berbagai nilai wirausaha yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu :

a) Olah pikir

Pengolahan daya pikir anak melalui kegiatan market day dapat mengembangkan entrepreneurship Implementasi Market Day seperti berpikir sebagaimana cara menawarkan produk dagangan, produktif sebagaimana melakukan penjualan, berorientasi ilmu pengetahuan sebagaimana cara mengenal ilmu entrepreneur dan cara yang dilakukan pra kegiatan market day.

b) Olah hati

Pengolahan hati yang dilakukan pada kegiatan market day dalam mengembangkan entrepreneurship meliputi nilai berani, percaya diri sebagaimana anak belajar berani untuk menjadi penjual dan berani untuk melakukan transaksi beli. Nilai keberanian dapat disimpulkan bahwa anak yang mampu menjadi seseorang yang tidak takut dan menjadi lebih percaya diri. Anak yang berani adalah anak yang mampu melakukan sesuatu tanpa ada rasa takut sehingga apabila anak ditanamkan keberanian sejak dini maka akan meningkatkan rasa percaya diri terhadap anak. Selain itu, olah hati pada kegiatan market day adalah mandiri yaitu tidak adanya sifat ketergantungan dengan orang dewasa.

c) Olah rasa

Pengolahan hati yang dilakukan pada kegiatan market day dalam mengembangkan entrepreneurship meliputi nilai santun sebagaimana cara anak berkomunikasi dengan calon pembeli dan menawarkan produk dagangan. Anak-anak yang dilatih untuk bersikap jujur maka akan terbiasa berbuat baik dalam kehidupan sehari-hari. Anak diajarkan jujur dalam memberitahu pembeli jika barang yang dijual rusak atau bagus serta anak diajarkan untuk berlaku jujur dalam pengambilan uang kembalian di tempat kasir.

d) Olah raga

Nilai pada olah raga adalah kooperatif sebagaimana yang dilakukan anak ketika pasca kegiatan yaitu melakukan penghitungan pemerolehan dari kasir kejujuran serta membersihkan lokasi dengan sama-sama. Selain itu, olahraga dalam kegiatan market day dalam mengembangkan entrepreneurship yaitu komunikatif yang mana terdapat pola interaksi melalui bahasa anak.

KESIMPULAN

Entrepreneurship yang diberikan kepada anak merupakan proses dalam membentuk mental berwirausaha karena bukan hanya mengajarkan anak terkait cara menjual dan membeli namun untuk meningkatkan nilai-nilai yang bermakna sehingga tertanam dan terpatrit dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan kelak. Pembelajaran kewirausahaan bukan hanya diberikan kepada orang dewasa yang cukup mapan secara individu sebab untuk meningkatkan kualitas pribadi, namun dapat dilakukan dalam jenjang pendidikan seperti Sekolah Dasar yaitu dengan cara yang menyenangkan dan dapat melalui kegiatan market day. Market day termasuk kegiatan yang dapat mengembangkan soft skill seperti keterampilan berwirausaha, kreatif, berani, bertanggung jawab dan lain sebagainya. Penerapan dan pengembangan keterampilan yang dilakukan sejak dini akan menjadi pondasi yang kuat bagi kemampuan kewirausahaan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ansori, M. et al. (2012). Pendidikan Karakter Kewirausahaan. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Anwar, M. (2014). Pengantar Kewirausahaan. Jakarta: Kencana.
- [3] Bakhti, W. (2015). Upaya Meningkatkan Entrepreneurship Anak.
- [4] Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1).
- [5] Dearlina, S. S. Y. (2013). Kewirausahaan.
- [6] Medan: Perdana Publishing.
- [7] Christianti, M., Cholimah, N., & Suprayitno, B. (2015). Development of Entrepreneurship Learning Model for Early Childhood, 3(3).
- [8] Muhammad Farrukh, "Entrepreneurial Intentions of Pakistani Students: The Role of Entrepreneurial Education, Creativity Disposition, Invention Passion & Passion for Founding" Journal of Management Research ISSN 1941-899X 2018, Vol. 10, No. 3
- [9] Gunawan Rudi, "pendidikan IPS filosofi konsep dan aplikasi (Bandung: Alfabeta,t.t), 6.
- [10] Sumantri Numan, Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS
- [11] (Bandung:Rosdakarya,2001),77.