

SOCIOPRENEUR KIDS : MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA SOSIAL BAGI ANAK-ANAK MELALUI KREATIVITAS DIGITAL

Indra Sandhi Wijaya^{a,1}, Alfais Tri Atmojo^{b,2}, Reyhan Syahputra Mahendra^{c,3}, Fauzan Azhar Ambawaskita^{d,4}

^{abcd}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

¹indrasandhi77@gmail.com; ²alfaisatmojo@gmail.com; ³venreyhan08@gmail.com;

⁴fauzanazhar57@gmail.com

*indrasandhi77@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha sosial pada anak-anak melalui pendekatan kreativitas digital. Program ini dilaksanakan di Taman Baca PEKA, sebuah komunitas belajar yang berfokus pada pengembangan literasi anak-anak di lingkungan sekitarnya. Latar belakang kegiatan ini adalah pentingnya membangun karakter wirausaha sosial sejak dini, terutama dalam era digital yang terus berkembang pesat. Anak-anak diperkenalkan pada konsep dasar kewirausahaan sosial serta diajak mengembangkan ide-ide kreatif yang berdampak bagi lingkungan mereka. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pemanfaatan media digital, seperti desain sederhana, pembuatan konten kreatif, dan penggunaan aplikasi yang mudah diakses anak-anak. Dengan metode pembelajaran yang interaktif, anak-anak diajak berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menciptakan solusi sederhana untuk masalah sosial di sekitar mereka. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami konsep memberi manfaat bagi sesama melalui ide-ide yang mereka ciptakan. Selain itu, mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri melalui media digital. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya kreatif secara digital, tetapi juga peduli terhadap lingkungan sosialnya..

Kata Kunci: wirausaha sosial; anak-anak; kreativitas digital; literasi sosial ; pengabdian masyarakat;

Abstract

This community service activity aims to foster social entrepreneurship in children through digital creativity. The program was carried out in collaboration with Taman Baca PEKA, a learning community focused on improving children's literacy in its surrounding area. The background of this initiative lies in the importance of instilling social entrepreneurial values from an early age, especially in the rapidly evolving digital era. Children were introduced to the basic concepts of social entrepreneurship and encouraged to develop creative ideas that could positively impact their environment. One of the main approaches used was the utilization of digital media, such as simple design tools, creative content creation, and the use of child-friendly applications. Through interactive learning methods, children were guided to think critically, work in teams, and create simple solutions to social problems around them. The results showed that the children began to understand the concept of creating

benefits for others through their own ideas. Moreover, they became more confident in expressing themselves through digital media. This program is expected to be an initial step in shaping a young generation that is not only digitally creative but also socially conscious and empathetic..

Keywords: *sosial entrepreneurship; children; digital creativity; sosial literacy; reading garden;*

PENDAHULUAN

Kreativitas digital kini menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dikenalkan sejak dini, terutama di kalangan anak-anak. Di era serba digital, anak-anak tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga berpotensi menjadi pencipta gagasan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Jiwa wirausaha sosial, yaitu semangat untuk menciptakan solusi atas masalah sosial melalui pendekatan kreatif, perlu mulai ditanamkan dalam proses belajar anak. Menurut (Setiawan, 2021), wirausaha sosial mampu mendorong perubahan positif dengan pendekatan kolaboratif dan inovatif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membekali anak-anak dengan pemahaman dasar wirausaha sosial dan melatih mereka menggunakan media digital sebagai alat untuk menuangkan ide-ide tersebut.

Permasalahan yang dihadapi anak-anak di lingkungan Taman Baca PEKA adalah terbatasnya akses dan pemahaman terhadap teknologi yang bisa digunakan untuk kegiatan produktif. Kebanyakan anak hanya menggunakan gawai untuk hiburan tanpa diarahkan ke hal yang lebih edukatif atau berdampak sosial. Padahal, berdasarkan hasil penelitian oleh (Rahmawati & Nugroho,

2020), literasi digital yang baik pada anak dapat mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan peduli sosial jika diarahkan dengan benar. Maka, pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah memberikan pelatihan singkat mengenai ide-ide kewirausahaan sosial dan cara menyampaikannya melalui media digital seperti poster, video pendek, atau desain sederhana yang dibuat menggunakan aplikasi ramah anak.

Pada sesi penyampaian materi, anak-anak diperkenalkan pada beberapa konsep dasar seperti "apa itu wirausaha sosial", "mengapa penting membantu lingkungan sekitar", serta contoh sederhana kegiatan sosial yang bisa dilakukan anak-anak. Materi disampaikan melalui cerita visual dan diskusi interaktif untuk membangun rasa empati dan keingintahuan mereka. Selanjutnya, mereka diajarkan menggunakan aplikasi desain seperti Canva for Education untuk membuat kampanye digital sederhana, seperti ajakan menjaga kebersihan atau berbagi buku bacaan. Materi disusun berdasarkan modul yang disesuaikan dengan usia anak dan mengambil pendekatan edukatif yang menyenangkan. Hasil pengabdian serupa yang dilakukan oleh (Lestari & Prabowo, 2022) menunjukkan bahwa pendekatan

berbasis teknologi ringan dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak dalam menyampaikan pesan sosial secara digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Taman Baca PEKA, yang berlokasi di Jl. Srikandi No.34, Pondok Benda, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15416. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu hari, dengan total peserta sebanyak 20 anak berusia 8 hingga 12 tahun yang merupakan binaan dari taman baca tersebut. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, yang bertujuan mengajak anak-anak secara aktif terlibat dalam setiap sesi.

Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan observasi singkat dan koordinasi dengan pengelola taman baca untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan serta kondisi anak-anak yang ada. Kegiatan dibagi ke dalam dua sesi utama, yaitu sesi pemahaman konsep wirausaha sosial dan sesi praktik kreativitas digital. Sesi pertama dilakukan dengan pendekatan cerita, diskusi ringan, dan permainan kelompok untuk menjelaskan makna wirausaha sosial

secara sederhana. Anak-anak diajak mengidentifikasi masalah di sekitar mereka, seperti sampah, teman yang kesulitan belajar, atau minimnya fasilitas bermain, kemudian diarahkan untuk berpikir tentang solusi yang bisa mereka lakukan bersama.

Pada sesi kedua, anak-anak dikenalkan dengan alat-alat digital sederhana seperti aplikasi Canva versi edukasi dan editor gambar dasar. Mereka dibimbing membuat karya visual seperti poster atau ajakan kampanye sosial dalam bentuk digital yang sesuai dengan ide solusi yang mereka diskusikan sebelumnya. Setiap kelompok didampingi fasilitator dari tim pengabdian agar proses berjalan lancar dan menyenangkan. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang agar bersifat interaktif, kreatif, dan tetap ramah usia, sehingga anak-anak tidak hanya memahami konsep sosial entrepreneurship, tetapi juga memiliki pengalaman langsung menuangkan ide mereka melalui media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian di Taman Baca PEKA yang melibatkan 20 anak berjalan dengan cukup baik dan interaktif. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti dua sesi utama, yaitu pengenalan wirausaha sosial dan pelatihan kreativitas

digital. Pada awalnya, hanya sekitar 30% anak yang memahami konsep “membantu sesama melalui ide” secara sederhana. Namun, setelah sesi diskusi dan storytelling, lebih dari 80% peserta dapat menjelaskan kembali pengertian wirausaha sosial dengan contoh yang relevan dari lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Prasetyo et al., 2020) bahwa pendekatan partisipatif dan naratif efektif dalam menanamkan nilai sosial kepada anak-anak usia sekolah dasar.

Dalam sesi praktik, anak-anak menunjukkan minat tinggi ketika dikenalkan dengan aplikasi digital sederhana seperti Canva for Education. Beberapa anak yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain berhasil membuat poster digital berisi pesan sosial, seperti ajakan berbagi buku dan menjaga kebersihan lingkungan. Tabel berikut menyajikan hasil kegiatan secara kuantitatif berdasarkan indikator pemahaman dan keterampilan digital:

Tabel 1. Menyajikan Hasil Kegiatan Secara Kuantitatif

Indikator Penilaian	Sebelum Kegiatan (%)	Setelah Kegiatan (%)
Memahami konsep wirausaha sosial	30%	85%

Mampu mengidentifikasi masalah sosial	40%	90%
Mampu menyampaikan ide dalam bentuk digital	20%	90%
Menunjukkan semangat kerja sama dalam tim	20%	70%

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan keterampilan peserta. Anak-anak tidak hanya memahami apa itu wirausaha sosial, tetapi juga dapat menghubungkan konsep tersebut dengan masalah di lingkungan sekitar mereka. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman dan teknologi sangat efektif, sebagaimana ditegaskan dalam studi oleh (Kurniawati & Sari, 2021) yang menyebutkan bahwa integrasi media digital dalam edukasi sosial dapat meningkatkan daya serap anak terhadap nilai-nilai empati dan kepedulian.

Hasil pengabdian ini juga memperkuat pandangan bahwa pendidikan karakter melalui pendekatan kewirausahaan sosial sangat relevan diterapkan di tingkat dasar, terutama ketika dikombinasikan dengan

media digital. Anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi turut menciptakan karya yang bermakna. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh (Fauziah et al., 2023), yang menemukan bahwa pemberdayaan anak melalui proyek sosial kecil berdampak positif pada perkembangan kepemimpinan dan rasa tanggung jawab. Selain itu, menurut studi dari (Nugroho & Dewi, 2021), penggunaan teknologi yang disesuaikan dengan konteks lokal terbukti mampu membangun literasi digital sekaligus menumbuhkan kesadaran sosial. Maka, pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini dapat dijadikan model sederhana bagi kegiatan serupa di komunitas lain.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Taman Baca PEKA telah menunjukkan hasil yang positif dalam menumbuhkan jiwa wirausaha sosial pada anak-anak melalui pendekatan kreativitas digital. Anak-anak yang terlibat dalam program ini mampu memahami konsep dasar kewirausahaan sosial dan menunjukkan kemampuan dalam menuangkan ide-ide sosial mereka melalui media digital sederhana. Melalui pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman baru, tetapi juga melatih keterampilan berpikir

kritis, kerja sama, serta empati terhadap lingkungan sosial di sekitar mereka. Keberhasilan kegiatan ini membuktikan bahwa anak-anak memiliki potensi besar untuk diberdayakan sebagai agen perubahan sosial, asalkan diberikan media dan pendekatan yang sesuai dengan usia serta minat mereka.

Meskipun sebagian besar anak berhasil mengikuti dan memahami materi, masih ditemukan tantangan dalam hal keberanian menyampaikan ide secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan pada aspek komunikasi dan public speaking perlu mendapat perhatian dalam kegiatan sejenis di masa mendatang. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan serupa tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis digital, tetapi juga dikombinasikan dengan pelatihan komunikasi sederhana yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Selain itu, kolaborasi berkelanjutan dengan komunitas seperti Taman Baca PEKA perlu diperkuat agar program-program edukatif yang membangun karakter sosial anak dapat terus berjalan secara konsisten dan memberi dampak jangka panjang bagi lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Taman Baca PEKA

yang telah memberikan kesempatan dan ruang untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Keramahan dan dukungan dari para pengelola serta antusiasme anak-anak menjadi semangat tersendiri dalam pelaksanaan program.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pamulang atas dukungan fasilitas dan arahan dalam penyusunan kegiatan ini. Terima kasih khusus kepada Ibu Juitania, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah IAE yang telah memberikan panduan dan motivasi selama proses perancangan hingga pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Tidak lupa, apresiasi dan rasa hormat juga penulis sampaikan kepada Bapak Eka Rima Prasetya, M.Pd. yang telah mendampingi sebagai dosen pembimbing. Arahan dan masukan beliau sangat membantu dalam menyusun laporan serta mengevaluasi kegiatan agar berjalan dengan maksimal dan bermanfaat bagi masyarakat.



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)



(Gambar 2. Pemaparan Materi dan Diskusi)



(Gambar 3. Pembagian hadiah Quiz dan Snack)

REFERENSI

Fauziah, L., Putra, B., & Ramdhani, F. (2023). Pengembangan Kepemimpinan Anak Melalui Proyek Wirausaha Sosial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 77–89.

Kurniawati, M., & Sari, D. (2021). Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Sosial Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–110.

Lestari, D., & Prabowo, H. (2022). Pemberdayaan Anak Melalui Media Digital Kreatif dalam Program Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 6(1), 60–70.

Nugroho, A., & Dewi, M. (2021). Pendidikan Berbasis Teknologi dan Konteks Sosial Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 92–101.

Prasetyo, Y., Lestari, H., & Anggraeni, S. (2020). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45–33.

Rahmawati, T., & Nugroho, A. (2020). Digital Literacy for Children: Between Challenges and Opportunities. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(2), 45–54.

Setiawan, J. (2021). *Wirausaha Sosial: Membangun Solusi dari Akar Rumput*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.