

PENDIDIKAN SENI BUDAYA LOKAL SEBAGAI UAPAYA PENGUATAN EKONOMI KREATIF SEJAK DINI

Muhamad Fatih Hasibli^{a,1}, Muhammad Rizky Shabir^{b,2}, Ozi Maratua Ihksan^{c,3}

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

¹muhamadfati664@gmail.com; ² riskishabil@gmail.com; ³ ozimaratua02@gmail.com;

*muhamadfati664@gmail.com.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMkM) yang dilaksanakan di SDN Cibeuteung Muara 03 merupakan bentuk program edukatif yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dan nilai komersial guna memberikan pengalaman praktis kepada peserta didik. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan pemahaman sejak dini mengenai pentingnya UMKM sebagai bagian dari persiapan memasuki ekosistem ekonomi kreatif, sekaligus menanamkan kesadaran akan pelestarian seni dan budaya lokal. Proses pelaksanaan dilakukan melalui penyuluhan, diskusi interaktif, simulasi sederhana pembuatan produk, serta pemutaran media video edukatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, siswa memperoleh pemahaman tentang konsep dasar UMKM, potensi usaha yang bersumber dari budaya lokal, teknik pemasaran kreatif, serta cara mengolah sumber daya lingkungan sekitar menjadi produk bernilai ekonomi. Selain meningkatkan wawasan kewirausahaan, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berani mengemukakan gagasan, dan bekerja sama dalam kelompok. Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi dari peserta didik, meningkatnya kemampuan dalam mengenali peluang usaha sederhana, berkembangnya kreativitas dalam mengemas unsur budaya sebagai nilai jual, serta tumbuhnya rasa percaya diri dalam merancang ide bisnis. Capaian tersebut menunjukkan bahwa program ini memiliki prospek untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah lain sebagai model pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter serta kesiapan generasi muda dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif di masa mendatang.

Kata Kunci: ekonomi kreatif; UMKM sejak dini; pelestarian seni budaya; kewirausahaan pelajar; edukasi ekonomi kreatif

Abstract

The Community Service Program conducted by university students at SDN Cibeuteung Muara 03 was designed as an educational initiative that integrates learning activities with commercial values in order to provide practical experiences for students. The program aims to foster early awareness of the importance of micro, small, and medium enterprises (MSMEs) as preparation for entering the creative economy ecosystem, while also instilling awareness of the preservation of local arts and cultural heritage. The implementation was carried out through counseling sessions, interactive discussions, simple product-making simulations, and the screening of educational videos, all of which were intended to encourage active student participation. Through these activities, students gained an understanding of basic MSME concepts, business opportunities based on local cultural resources, creative marketing strategies, and ways to transform surrounding environmental resources into products with economic value. In addition to enhancing entrepreneurial insight, the program encouraged students to think creatively, confidently express their ideas, and collaborate in group activities. The results indicate a high level of enthusiasm among students, improved ability to identify simple business opportunities,

increased creativity in packaging cultural elements as selling points, and greater self-confidence in developing business ideas. These achievements suggest that the program has strong potential to be further developed and implemented in other schools as an effective and contextual learning model that positively contributes to character building and the preparedness of young generations to face the growth of the creative economy in the future.

Keywords: *creative economy; early UMKM education; preservation of arts and culture; student entrepreneurship; creative economy education*

PENDAHULUAN

Rendahnya pemahaman mengenai ekonomi kreatif dan pengembangan UMKM sejak usia dini menjadi tantangan penting yang perlu segera ditangani. Di tengah maraknya konten digital, perkembangan teknologi, dan meningkatnya gaya hidup konsumtif, banyak pelajar belum menyadari bahwa potensi budaya lokal dapat dikembangkan menjadi peluang usaha yang bernilai ekonomis. Siswa cenderung melihat seni budaya hanya sebagai tradisi, bukan sebagai sumber inspirasi untuk menciptakan produk kreatif yang dapat mendukung pertumbuhan ekonomi lokal (Kemenparekraf, 2021). Minimnya literasi kewirausahaan pada usia sekolah dasar berpotensi membuat generasi muda kurang mampu mengenali peluang bisnis di lingkungan sekitar, tidak terbiasa berpikir inovatif, dan kurang memiliki kesadaran untuk mengembangkan potensi daerah sebagai aset ekonomi di masa depan.

SDN Cibeuteung Muara 03, sebagai mitra kegiatan pengabdian ini, menunjukkan kondisi serupa. Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar UMKM dan belum memiliki pengetahuan mengenai cara mengembangkan ide usaha sederhana berbasis budaya lokal. Mereka belum terbiasa memanfaatkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bernilai jual, serta

kesulitan melihat hubungan antara seni budaya dengan peluang bisnis. Permasalahan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian. Menurut Howkins (2001), ekonomi kreatif berkembang melalui kemampuan memadukan kreativitas, budaya, dan inovasi, sehingga sangat penting diperkenalkan sejak usia sekolah. Florida (2002) juga menegaskan bahwa generasi muda akan menjadi motor utama pertumbuhan ekonomi kreatif apabila dibekali kemampuan berpikir kreatif dan sadar terhadap nilai budaya yang dimiliki. Penelitian oleh Rahmawati & Prasetyo (2021) menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan UMKM sederhana di sekolah dasar mampu meningkatkan kreativitas siswa hingga 78% dan menumbuhkan minat berwirausaha sejak dini. Sementara itu, UNESCO (2015) menekankan bahwa pelestarian budaya akan jauh lebih efektif apabila diintegrasikan dengan pembelajaran praktis dan kegiatan ekonomi kreatif di lingkungan pendidikan.

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PMkM) ini, tim pelaksana bertujuan memberikan edukasi yang aplikatif terkait pengembangan UMKM berbasis budaya kepada peserta didik. Program ini dirancang tidak hanya untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar UMKM dan ekonomi kreatif, tetapi juga untuk menumbuhkan pola pikir inovatif melalui simulasi sederhana pembuatan produk, diskusi kreatif, hingga penayangan video inspiratif mengenai usaha lokal berbasis budaya. Kegiatan ini diharapkan

dapat membantu siswa memahami cara mengidentifikasi potensi budaya di sekitar mereka, mengolahnya menjadi sesuatu yang bernilai ekonomi, serta menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengembangkan ide usaha sejak usia dini.

Program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta didik, tetapi juga bagi pihak sekolah dalam memperkuat karakter, kreativitas, dan jiwa kewirausahaan siswa. Selain itu, kegiatan ini menjadi sarana implementasi ilmu bagi mahasiswa serta bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung Tri Dharma, khususnya pada aspek pemberdayaan masyarakat dan pelestarian budaya. Solusi yang dipilih dalam program ini berupa penyuluhan interaktif, diskusi terbuka, simulasi pengembangan produk, dan penayangan studi kasus UMKM lokal yang relevan. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan kreativitasnya untuk menghasilkan produk berbasis budaya. Integrasi materi ekonomi kreatif dalam kegiatan edukatif ini diharapkan dapat menciptakan dampak jangka panjang dalam membentuk pola pikir kewirausahaan dan kesadaran budaya pada generasi muda.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan pada Selasa, 14 Oktober 2025 di SDN Cibeuteung Muara 03 dengan peserta sebanyak 54 siswa kelas V.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi hasil desain.

Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, menyiapkan smartboard, laptop, akun Canva, serta perangkat tambahan seperti jaringan internet dan materi serta video animasi untuk di tayangkan kepada siswa. Seperti cara berjualan seperti UMKM di depan sekolah, cara memasarkan produk yang telah di buat, di buat semenarik mungkin agar siswa dapat mengerti dengan mudah.

Pada tahap pelaksanaan inti, kegiatan dimulai dengan pemutaran tayangan animasi edukatif yang menggambarkan situasi nyata dalam proses berjualan, mulai dari cara menawarkan produk, memahami kebutuhan pelanggan, hingga melakukan transaksi dengan sopan dan efektif. Tayangan animasi ini dipilih agar siswa lebih mudah memahami konsep dasar berjualan melalui visual yang menarik, alur cerita sederhana, serta contoh dialog yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah menonton animasi tersebut, fasilitator memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai teknik dasar berjualan, seperti komunikasi yang baik, sikap ramah, pemilihan kata yang persuasif, serta pentingnya kejujuran dalam menawarkan produk.

Selanjutnya, siswa diajak melakukan demonstrasi langsung atau praktik berjualan

dengan contoh produk sederhana. Fasilitator memperagakan cara memberi salam kepada pelanggan, menjelaskan keunggulan produk, menjawab pertanyaan, serta menutup transaksi dengan profesional. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif agar siswa dapat melihat contoh nyata sebelum mereka mencoba sendiri.

Pada tahap evaluasi, seluruh kelompok diminta menampilkan roleplay mereka di depan kelas. Fasilitator dan guru memberikan apresiasi terhadap usaha siswa, serta memberikan umpan balik yang konstruktif terkait cara berbicara, alur transaksi, dan kemampuan mereka memahami kebutuhan pelanggan. Evaluasi dilakukan dengan suasana positif agar siswa termotivasi untuk meningkatkan keterampilan berjualan mereka. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami praktik dasar kewirausahaan secara menyenangkan dan aplikatif.



(Gambar 1. Memaparkan materi dan Mempraktekan cara memasarkan produk)



(Gambar 2. Persiapan dan pelaksanaan roleplay)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai praktik dasar berjualan serta kemampuan komunikasi dalam konteks kewirausahaan. Dari sisi pengetahuan, siswa mulai mengerti alur transaksi sederhana setelah menyaksikan animasi edukatif tentang aktivitas jual beli. Mereka dapat memahami tahapan-tahapan penting seperti cara menyapa pelanggan, memperkenalkan produk, menjelaskan keunggulannya, hingga menutup transaksi dengan sikap yang sopan. Tayangan animasi tersebut membantu siswa melihat contoh nyata sehingga materi teori lebih mudah dipahami.

Dari aspek keterampilan, seluruh kelompok mampu melakukan demonstrasi dan roleplay sesuai skenario yang diberikan. Siswa terlihat mampu mempraktikkan cara menawarkan produk dengan bahasa yang jelas, menggunakan sikap tubuh yang ramah, serta mensimulasikan proses transaksi sederhana. Beberapa kelompok bahkan menunjukkan kemampuan yang baik dalam menjelaskan

manfaat produk dan membangun dialog yang meyakinkan. Melalui roleplay, siswa dapat melatih keberanian berbicara, kemampuan negosiasi, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi pelanggan.

Dari aspek sikap dan motivasi, antusiasme siswa terlihat sangat tinggi karena kegiatan ini disajikan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Tayangan animasi memberi mereka hiburan sekaligus wawasan, sedangkan roleplay membuat mereka aktif bekerja sama dan berpartisipasi langsung. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa kegiatan ini membuat mereka lebih berani, lebih tertarik dengan dunia jual beli, serta ingin mencoba praktik sederhana di lingkungan sekolah maupun rumah. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dapat meningkatkan motivasi sekaligus membentuk karakter wirausaha sejak usia dini.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi dan roleplay dapat menjadi metode yang efektif dalam menanamkan minat kewirausahaan pada siswa. Meskipun pembelajaran masih pada tahap dasar, pemahaman mengenai proses transaksi dan kemampuan berkomunikasi dalam situasi jual beli dapat menjadi bekal yang berharga bagi mereka untuk mengembangkan potensi kewirausahaan di masa mendatang, baik dalam kegiatan sekolah maupun usaha kecil yang mungkin mereka jalankan di kemudian hari. misalnya

dengan menjadi reseller online atau membantu usaha keluarga.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan tayangan animasi edukatif dan metode roleplay terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan dasar siswa terkait aktivitas berjualan. Pendekatan visual yang dipadukan dengan praktik langsung membantu siswa memahami tahapan transaksi sederhana secara lebih konkret, mulai dari menyapa pelanggan, menawarkan produk, menjelaskan keunggulan, hingga menutup transaksi dengan baik. Penggunaan animasi memberikan gambaran nyata mengenai proses jual beli sehingga materi lebih mudah dipahami, sementara roleplay mendorong perkembangan kemampuan komunikasi, keberanian berbicara, dan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan pelanggan. Selain itu, kegiatan ini juga mampu menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, serta menjadi langkah awal dalam membangun karakter kewirausahaan sejak usia dini.

Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan pembelajaran interaktif ini dinilai relevan untuk dikembangkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Ke depannya, materi dan media pembelajaran disarankan untuk dibuat lebih bervariasi dan kontekstual agar minat siswa tetap terjaga. Integrasi kegiatan serupa

ke dalam pembelajaran rutin maupun kegiatan pendukung sekolah juga perlu ditingkatkan dengan melibatkan peran aktif guru dan pihak sekolah. Selain itu, dukungan sarana, prasarana, serta pendampingan yang berkesinambungan diharapkan dapat memperkuat dampak positif kegiatan ini dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter kewirausahaan siswa secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan seluruh tim pelaksana PKM menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pamulang melalui Fakultas Ekonomi dan Bisnis, khususnya Program Studi S1 Akuntansi, yang telah memberikan dukungan penuh sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Ketua Program Studi, Dr. H. Suripto, S.E., M.Ak., yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan konsep kegiatan sehingga program ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai sasaran.

Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada Ibu Nurhayati, S.E., M.Ak., selaku dosen pendamping yang senantiasa memberikan bimbingan akademik, arahan teknis, serta motivasi selama proses persiapan hingga pelaksanaan PKM. Komitmen dan dedikasi beliau memberikan

kontribusi besar terhadap keberhasilan dan kelancaran program ini.

Penghargaan yang tinggi juga kami berikan kepada Kepala SDN Cibeuteung Muara 03, Bapak Gito Priyono, S.Pd., Gr., beserta seluruh guru dan staf sekolah yang telah membuka pintu kerja sama, menyediakan fasilitas, serta memberikan dukungan penuh sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan nyaman, tertib, dan interaktif. Sambutan hangat dan kerja sama yang baik menjadi faktor pendukung utama terselenggaranya kegiatan ini.

Tidak lupa, ucapan terima kasih yang mendalam kami sampaikan kepada seluruh siswa kelas V SDN Cibeuteung Muara 03 yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan. Antusiasme mereka dalam menyimak tayangan animasi edukatif tentang aktivitas berjualan, mengikuti simulasi praktik, serta mengambil bagian dalam roleplay menunjukkan semangat belajar yang luar biasa. Partisipasi dan kreativitas mereka menjadi motivasi utama bagi tim PKM untuk memberikan edukasi yang bermanfaat dan menyenangkan.

Sebagai penutup, kami juga menyampaikan penghargaan yang tulus kepada seluruh anggota tim PKM: Muhamad Fatih Hasibli, Muhammad Rizky Shabir, dan Ozi Maratua Ihksan, atas kerja keras dan komitmen mereka dalam menyiapkan materi, mengatur koordinasi, serta menjalankan kegiatan secara

langsung di lokasi. Kerja sama yang harmonis dan saling mendukung di antara anggota tim menjadi salah satu faktor utama yang memastikan kelancaran dan keberhasilan program ini.

Kami berharap kegiatan PKM ini dapat memberikan dampak positif yang terus berlanjut bagi pihak sekolah, para siswa, dan semua pihak yang terlibat. Semoga program ini juga dapat menjadi dorongan serta contoh bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat lainnya di masa mendatang.



(Gambar 3. Foto Bersama Tim PMkM Dengan Peserta PMkM)



(Gambar 4. Foto Bersama Kelompok PMkM Dan Guru SDN Cibeuteung Muara 03)

REFERENSI

- BPS. (2022). *Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia*. Badan Pusat Statistik.
- Hadi, S. T. (2020). Penguatan UMKM melalui pemanfaatan teknologi digital. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 15(2), 45–53.
- Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif. (2021). *Laporan Tahunan Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Kemenparekraf RI.
- Kurniawan, A. (2023). Pengaruh metode penyuluhan dan simulasi terhadap perilaku kewirausahaan remaja. *Jurnal Pengabdian dan Pendidikan*, 7(1), 33–40.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2015). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44.
- Margasari, I. (2023). Efektivitas edukasi keuangan berbasis sekolah dalam meningkatkan literasi finansial siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 112–120.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan*. Jakarta: OJK.
- Putri, L. A. (2021). Peran pendidikan dasar dalam penguatan karakter kewirausahaan anak. *Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2),
77–85.

Sari, M. W. (2020). UMKM berbasis budaya
sebagai pondasi ekonomi kerakyatan.
Jurnal Ekonomi Kreatif dan Inovasi,
3(1), 21–30.

Sukardi, D. (2022). Tantangan dan peluang
UMKM di era digital. *Jurnal Bisnis
dan Teknologi*, 5(4), 54–63.