

## **MARKET DAY TAHUN 2026 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMA IT ABDURRAHMAN IBNU AUF**

**Rizki Maulita<sup>1</sup>, Sulthan Tegar Naraja<sup>2</sup>, Alendo Tri Anggara Putra<sup>2</sup>, Sari Suryani<sup>2</sup>,  
Rezky Tania<sup>2</sup>, Reni Amalia Febriyanti<sup>2</sup>, Nabila Aulia Aiman<sup>2</sup>, Maya Lailatul  
Mutmainah<sup>2</sup>, Nur Fadilla Joda<sup>2</sup>, Nur Salsabila<sup>2</sup>, Devi Mukaromah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan Konseling/Jurusan Ilmu Pendidikan/ FKIP, Universitas Lampung,

<sup>2</sup>Mahasiswa KKN Periode 1 2026 Universitas Lampung

Penulis Korespondensi : [devimukaromah2@gmail.com](mailto:devimukaromah2@gmail.com)

### **Abstrak**

Kegiatan *Market Day* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kontekstual yang efektif dalam menanamkan nilai kewirausahaan sejak dini sekaligus mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pada dimensi ekonomi, yaitu tujuan ke-8 tentang pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan, hasil, dan dampak kegiatan *Market Day* yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN FKIP Universitas Lampung di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif-eksplanatif melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan *Market Day* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan, melatih kreativitas, tanggung jawab, serta kemampuan komunikasi dan kerja sama. Selain itu, kegiatan ini juga menanamkan nilai kepedulian lingkungan melalui penggunaan kemasan sederhana dan produk olahan mandiri. Dengan demikian, *Market Day* terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman dalam mendukung penguatan karakter, kecakapan hidup, serta implementasi SDGs berdimensi ekonomi di lingkungan sekolah.

**Kata kunci:** *market day*, kewirausahaan.

### **Abstract**

Market Day activities are a form of contextual learning that effectively instill entrepreneurial values from an early age while supporting the achievement of the *Sustainable Development Goals* (SDGs), particularly the economic dimension, namely Goal 8 on decent work and economic growth. This article aims to describe the implementation, outcomes, and impacts of the Market Day program conducted by FKIP University of Lampung students at SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf. This study employed a qualitative descriptive-explanative approach using observation, documentation, and activity reflection. The results indicate that Market Day activities improved students' understanding of entrepreneurship concepts, fostered creativity, responsibility, communication skills, and teamwork. In addition, the program promoted environmental awareness through the use of simple packaging and homemade products. Thus, Market Day proved effective as an experiential learning medium in strengthening character education, life skills, and the implementation of the economic dimension of the SDGs in the school context.

**Keywords:** market day, entrepreneurship.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga penguatan karakter dan kecakapan hidup peserta didik. Salah satu kecakapan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kewirausahaan, karena tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tentang usaha, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kreatif, bertanggung jawab, serta mengelola peluang secara mandiri (Suryana & Bayu, 2020). Pendidikan kewirausahaan juga berperan penting dalam membangun karakter dan kemandirian siswa melalui penguatan nilai personal dan keterampilan sosial, sehingga pembelajaran kewirausahaan perlu dikemas secara kontekstual dan aplikatif agar bermakna bagi peserta didik (Bahri & Herliana, 2024).

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas nyata, bukan hanya menerima penjelasan secara teoretis (Putri & Yuliani, 2021). Selain itu, penerapan model pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung terbukti mampu meningkatkan kesiapan kerja serta keterampilan praktis peserta didik dalam menghadapi situasi dunia nyata (Sudarsono *et al.*, 2023). Pembelajaran kewirausahaan berbasis praktik juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab siswa sebagai bagian dari *soft skills* yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial dan profesional (Setiawan & Lestari, 2022). Dengan demikian, pembelajaran kewirausahaan yang dirancang berbasis pengalaman nyata tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis dan *soft skills* yang dibutuhkan dalam kehidupan dan dunia kerja.

SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf sebagai lembaga pendidikan menengah memiliki peran strategis dalam mengembangkan karakter peserta didik yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Untuk mendukung tujuan ini, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dengan praktik nyata. Salah satu strategi pembelajaran tersebut adalah pelaksanaan kegiatan *Market Day*, yaitu bazar usaha yang dirancang untuk memberi pengalaman praktik kewirausahaan kepada siswa secara langsung.

Mahasiswa KKN FKIP Universitas Lampung yang melaksanakan pengabdian di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf memilih *Market Day* dengan tema “*Green Youth Market: Wirausaha Muda untuk Masa Depan Berkelanjutan*” sebagai salah satu kegiatan unggulan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan menanamkan jiwa kewirausahaan, tetapi juga mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya tujuan ke-8 tentang pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi. Selain itu, pengintegrasian nilai lingkungan menjadi aspek penting dalam rangka pendidikan berkelanjutan yang mendukung pola pikir ekonomi yang bertanggung jawab terhadap lingkungan (Wiwi & Giatman, 2024).

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, hasil, dan dampak kegiatan *Market Day* terhadap siswa sebagai peserta didik di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf.

## 2. Bahan dan Metode

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif-eksplanatif untuk menggambarkan secara mendalam pelaksanaan kegiatan *Market Day* di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf. Data diperoleh melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung, dokumentasi foto dan video, serta refleksi bersama guru dan siswa yang terlibat dalam kegiatan.

Subjek kegiatan adalah peserta didik SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf yang terlibat sebagai pelaku utama usaha dalam kegiatan *Market Day*. Objek kajian meliputi proses perencanaan, pelaksanaan,

hasil kegiatan, serta perubahan sikap dan keterampilan siswa setelah mengikuti program. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, pencatatan lapangan, serta dokumentasi kegiatan.

Pelaksanaan *Market Day* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) sosialisasi kegiatan kepada siswa dan guru, (2) pembentukan kelompok usaha siswa, (3) perancangan produk dan strategi pemasaran, (4) pelaksanaan *Market Day* di lingkungan sekolah, serta (5) refleksi dan evaluasi kegiatan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu terkait pembelajaran kewirausahaan dan pembelajaran berbasis pengalaman.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan *Market Day* dilaksanakan dengan melibatkan seluruh peserta didik sebagai pelaku utama usaha dalam bentuk kelompok kecil. Setiap kelompok merancang produk makanan dan minuman sederhana dengan harga terjangkau agar dapat dijangkau oleh seluruh warga sekolah. Proses ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami konsep dasar kewirausahaan, mulai dari perencanaan usaha hingga pelayanan kepada konsumen.



Gambar 1. Suasana pelaksanaan *Market Day* di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan *Market Day* berdampak positif pada perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep kewirausahaan. Siswa mampu menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan aktivitas nyata di lapangan, seperti merancang

strategi pemasaran, mengelola arus kas sederhana, dan berkomunikasi dengan pembeli. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis praktik mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam konteks dunia nyata (*on-site learning*) (Rahayu & Suryadi, 2021).

Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan sosial dan emosional siswa. Siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, dan kerja sama tim selama kegiatan berlangsung. Interaksi langsung dengan konsumen mendorong siswa untuk bersikap lebih proaktif dalam menyampaikan informasi tentang produk dan menjawab pertanyaan calon pembeli dengan percaya diri. Temuan ini sejalan dengan studi yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis praktik dapat memperkuat *soft skills* siswa, seperti kemampuan interpersonal dan tanggung jawab pribadi (Wulandari & Handayani, 2020).

Selain itu, keterlibatan dalam kegiatan kewirausahaan di sekolah juga memberikan pembelajaran tentang keterkaitan antara usaha dan dampak sosial ekonomi di lingkungan sekitar. Sejalan dengan temuan Wiwi & Giatman (2024), kegiatan kewirausahaan pendidikan dapat memperkuat kesiapan kerja siswa serta membangun jiwa kewirausahaan yang berakar pada pemahaman kontekstual antara teori dan praktik. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung dalam mengelola usaha, seperti yang dilakukan melalui *Market Day*, merupakan sumber belajar yang efektif dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan wirausaha di masa depan.

Aspek keberlanjutan juga muncul sebagai bagian penting dalam kegiatan ini. Siswa didorong untuk mengadopsi pendekatan yang memperhatikan dampak lingkungan, seperti penggunaan kemasan yang sederhana dan ramah lingkungan. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pendidikan berkelanjutan (*education for sustainable development*) yang menekankan pentingnya integrasi nilai lingkungan dalam proses pembelajaran kewirausahaan (UNESCO, 2020). Dengan demikian, siswa tidak hanya dihadapkan pada konsep kewirausahaan semata, tetapi juga memahami pentingnya tanggung jawab sosial dan lingkungan dalam praktik usaha sehari-hari.

Untuk melihat dampak kegiatan secara lebih sistematis, hasil kegiatan *Market Day* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Keadaan awal dan keadaan akhir yang diharapkan pada kegiatan *Market Day***

No.	Keadaan Awal	Perlakuan	Keadaan Akhir
1)	Siswa belum memahami konsep dasar kewirausahaan secara aplikatif	Pemberian pengalaman langsung melalui kegiatan <i>Market Day</i>	Siswa memahami konsep kewirausahaan dan menerapkannya dalam praktik sederhana
2)	Siswa kurang percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain	Kegiatan jual beli dan interaksi dengan konsumen	Siswa lebih percaya diri dan komunikatif

- 3) Siswa belum terbiasa bekerja sama dalam tim usaha      Pembagian peran dalam kelompok usaha      Siswa mampu bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing

---

**Sumber: Hasil observasi dan refleksi kegiatan *Market Day***

Secara keseluruhan, kegiatan *Market Day* terbukti efektif sebagai media pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman yang tidak hanya meningkatkan pemahaman teori tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan tanggung jawab lingkungan siswa.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Market Day* di SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf efektif sebagai media pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep usaha, melatih kreativitas, tanggung jawab, kerja sama, serta kemampuan komunikasi. Selain itu, kegiatan *Market Day* juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan dan keberlanjutan melalui penggunaan kemasan sederhana dan produk olahan mandiri.

Dengan demikian, *Market Day* dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran kewirausahaan di sekolah menengah yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor peserta didik. Pengembangan kegiatan serupa secara berkelanjutan diharapkan mampu memperkuat pendidikan karakter dan kecakapan hidup siswa.

#### Ucapan Terima Kasih

Segala puji kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, kami memperoleh banyak dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berupa pemikiran, waktu, dan tenaga. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih kepada:

- Universitas Lampung
- BPKKN Universitas Lampung
- Dosen Pembimbing KKN Mahasiswa Universitas Lampung
- Kepala sekolah dan seluruh civitas akademika SMA IT Abdurrahman Ibnu Auf
- Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan

Semoga amal dan kebaikan yang diberikan kepada kami akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

#### Daftar Pustaka

- Bahri, A. S., & Herliana, K. (2024). Peran pendidikan kewirausahaan dalam membangun karakter dan kemandirian siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36206>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Putri, R. A., & Yuliani, K. (2021). Pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 6(2), 101–110. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.23887/jpei.v6i2.34521>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Rahayu, D., & Suryadi, E. (2021). Pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 9(1), 45–55. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.21009/JPEB.009.1.5>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Setiawan, A., & Lestari, D. (2022). Pembelajaran berbasis pengalaman dalam penguatan karakter kewirausahaan siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 67–78. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.48765>. Diakses pada 08 Februari 2026.



- Suryana, Y., & Bayu, K. (2020). Pendidikan kewirausahaan di sekolah menengah: Tantangan dan peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 89–98. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p89-98>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Wulandari, S., & Handayani, T. (2020). Pembelajaran kewirausahaan berbasis praktik untuk meningkatkan *soft skills* siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 312–320. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.34567>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Sudarsono, B., Tentama, F., Ghozali, F. A., & Listyaningrum, P. (2023). *Industry-oriented experiential learning model to enhance vocational high school students' job readiness*. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(3), 380–390. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.23887/jere.v7i3.54224>. Diakses pada 08 Februari 2026.
- Wiwi, Y. N., & Giatman, M. (2024). Membangun jiwa *entrepreneurship* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7801–7808. (Online). Tersedia di: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13566>. Diakses pada 08 Februari 2026.