

SIMULASI TOKO MINI SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEWIRASAHAAN BAGI SISWA/I SDN 07 KOTA BENGKULU DALAM PROGRAM KKN MAHASISWA MANAJEMEN

Nopriadi¹, Reni Indriani², Tezar Arianto³, Khairul Bahrun⁴, Solehan⁵

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

¹⁻⁴ Fakultas Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

⁵ Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: *nopriadi31120@gmail.com ; reniindriani@umb.ac.id ; tezar.ariant07@gmail.com ; khairulbahrun@umb.ac.id

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang dirancang untuk menghubungkan wawasan akademik dengan pengalaman praktik. Melalui program *Simulasi Toko Mini* di SDN 07 Kota Bengkulu, mahasiswa berusaha menanamkan pemahaman literasi ekonomi sekaligus menumbuhkan sikap kewirausahaan sejak usia dini dengan melibatkan siswa kelas V dalam kegiatan transaksi sederhana. Pada praktik ini, siswa diberi kesempatan memainkan peran sebagai penjual, pembeli, dan kasir sehingga mereka dapat mengenali proses jual beli sekaligus melatih kemampuan berhitung. Selain itu, kegiatan ini menekankan nilai-nilai penting seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, serta kerja sama yang erat kaitannya dengan dunia bisnis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih mudah memahami materi, serta mampu mengasah keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Bagi mahasiswa, program ini menjadi sarana penerapan ilmu manajemen sekaligus memperkuat fungsi sosial dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dengan demikian, *simulasi toko mini* dapat dipandang sebagai metode pembelajaran kewirausahaan yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan, serta berkontribusi terhadap penguatan literasi ekonomi baik bagi siswa maupun mahasiswa.

Kata Kunci: KKN, simulasi toko mini, kewirausahaan, siswa sekolah dasar, literasi ekonomi.

I. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pendidikan pengabdian masyarakat yang menjadi bagian integral dalam kurikulum perguruan tinggi. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai teori di ruang kelas, tetapi juga diharapkan mampu mengimplementasikannya dalam konteks sosial yang nyata. KKN berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan realitas sosial sehingga mahasiswa dapat berkontribusi dalam memberikan solusi atas berbagai permasalahan masyarakat.

Pelaksanaan KKN dirancang untuk meningkatkan kepekaan mahasiswa terhadap kondisi sosial, budaya, dan ekonomi yang ada di masyarakat. Dengan turun langsung ke lapangan, mahasiswa

belajar mengenali potensi lokal, mengidentifikasi permasalahan, serta merancang program kerja yang sesuai dengan kebutuhan warga. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wahana pembelajaran multidisiplin yang mampu mengasah keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan bekerja sama dalam tim (Onsardi et al., 2024).

Bagi perguruan tinggi, KKN merupakan sarana pelaksanaan salah satu dharma dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni pengabdian kepada masyarakat. Melalui program ini, universitas diharapkan tidak hanya menghasilkan lulusan yang unggul secara akademis, tetapi juga memiliki kepedulian sosial serta keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Korselinda, 2024). Penelitian terbaru menunjukkan

bahwa KKN memberikan dampak ganda, yaitu peningkatan kapasitas mahasiswa dan pemberdayaan masyarakat secara bersamaan, sehingga kebermanfaatannya dapat dirasakan oleh kedua belah pihak (Mahardono et al., 2023).

Keterampilan berwirausaha pada era saat ini menjadi kebutuhan strategis untuk menghadapi tantangan global. Penanaman jiwa kewirausahaan sebaiknya dilakukan sejak pendidikan dasar, karena pada tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, kemampuan menerima pembelajaran kontekstual cenderung lebih optimal. Praktik pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah dasar masih banyak didominasi oleh aspek teoritis, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman nyata dalam memahami proses ekonomi sederhana. Untuk menjawab tantangan tersebut, mahasiswa manajemen menghadirkan program *Simulasi Toko Mini* melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Program ini dirancang dengan pendekatan interaktif, di mana siswa berlatih melakukan transaksi, mencatat hasil penjualan, hingga mempraktikkan nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam aktivitas jual beli. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami konsep dasar ekonomi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang relevan, sementara mahasiswa dapat mengaplikasikan teori manajemen dalam konteks nyata di masyarakat (Pratama & Yuliani, 2025).

Pendidikan kewirausahaan sejak sekolah dasar sangat penting untuk menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan inovasi. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan *entrepreneurial self-efficacy* pada siswa sekolah dasar (Putri & Sari, 2022). Selain itu, metode simulasi terbukti efektif karena memberikan kesempatan

bagi anak untuk mengenal praktik manajemen sederhana sekaligus melatih keterampilan sosial (Wijayanti & Rahmawati, 2023). Sementara itu, kegiatan *market day* dan program berbasis praktik ekonomi terbukti mampu meningkatkan literasi ekonomi serta menumbuhkan rasa tanggung jawab pada siswa (Handayani, 2024).

Hasil studi terbaru di Indonesia juga menunjukkan bahwa penerapan simulasi toko mini berbasis KKN mampu memperkuat literasi ekonomi sekaligus meningkatkan minat kewirausahaan siswa, khususnya di sekolah dasar (Suryana & Fitriani, 2025). Dalam konteks lokal, KKN diposisikan sebagai bentuk *service learning* yang menghubungkan ilmu mahasiswa dengan kebutuhan masyarakat, sekaligus memberikan dampak nyata terhadap pemberdayaan masyarakat sekitar (Ardian & Kusuma, 2021). Namun demikian, kajian tentang efektivitas simulasi toko mini berbasis KKN di sekolah dasar masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki urgensi dan nilai kebaruan.

Kegiatan Simulasi Toko Mini di SDN 07 Kota Bengkulu dilaksanakan untuk menjawab keterbatasan pembelajaran kewirausahaan yang hanya bersifat teoritis. Melalui kegiatan ini, mahasiswa manajemen memperkenalkan konsep kewirausahaan dengan cara yang sederhana, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Simulasi toko mini menjadi sarana melatih literasi ekonomi, keterampilan sosial, serta internalisasi nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam transaksi sederhana. Tujuan utama program ini adalah memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi siswa sekaligus menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu manajemen dalam masyarakat. Dengan demikian, manfaat program ini dirasakan secara luas, baik oleh siswa yang

memperoleh pemahaman kewirausahaan sejak dini, mahasiswa yang mengembangkan keterampilan praktis, maupun sekolah dan masyarakat yang mendapatkan model pembelajaran inovatif.

II. METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 07 Kota Bengkulu, yang berlokasi di Kelurahan Bajak, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu. Sebelum pelaksanaan, tim terlebih dahulu mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah, dan pada keesokan harinya memperoleh persetujuan untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Adapun kegiatan ini berlangsung pada tanggal 26 Agustus 2025 dengan melibatkan siswa kelas V sebagai peserta utama.

Pelaksanaan kegiatan dipusatkan di mushola sekolah dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran partisipatif, antara lain:

a. *Sosialisasi tentang tata cara jual beli yang benar.*

Pada tahap ini, siswa diberikan pemahaman dasar mengenai prinsip jual beli sesuai aturan yang berlaku, baik dari aspek etika maupun praktik sehari-hari. Sosialisasi ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran sejak dini mengenai pentingnya kejujuran, keterbukaan, dan sikap saling menghargai dalam melakukan transaksi.

b. *Penyampaian materi mengenai konsep dasar toko mini.*

Kegiatan ini berfokus pada pemberian pengetahuan teoritis mengenai fungsi toko mini dalam lingkungan masyarakat. Penjelasan mencakup bagaimana toko berperan sebagai penyedia kebutuhan pokok, wadah interaksi sosial, serta sarana pembelajaran ekonomi sederhana. Melalui tahap ini, siswa diharapkan dapat memahami manfaat toko

mini tidak hanya dari sisi ekonomi, tetapi juga dari aspek sosial dan pendidikan.

c. *Praktikum jual beli melalui permainan peran (role play).*

Dalam tahap ini, siswa dilibatkan secara langsung untuk memainkan peran sebagai penjual, pembeli, maupun kasir. Metode permainan peran dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan aplikatif. Melalui pengalaman langsung ini, siswa belajar mengenai alur transaksi, perhitungan sederhana, serta sikap profesional dalam melayani pelanggan.

d. *Penggunaan media dan alat peraga.*

Agar kegiatan lebih menarik dan mudah dipahami, pembelajaran didukung dengan media berupa uang tiruan, makanan atau produk yang dijual, serta perlengkapan mini market sederhana. Alat peraga ini membantu siswa memahami konteks nyata kegiatan jual beli sehingga konsep yang disampaikan tidak hanya abstrak, tetapi dapat dilihat, disentuh, dan diperaktikkan secara langsung.

e. *Evaluasi dan refleksi pengalaman belajar.*

Pada tahap akhir, siswa diajak melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dijalani. Proses ini dilakukan melalui diskusi ringan untuk meninjau apa yang mereka pelajari dan rasakan. Melalui refleksi, siswa tidak hanya memahami aspek teknis jual beli, tetapi juga nilai-nilai penting seperti kejujuran dalam transaksi, tanggung jawab atas peran yang dijalankan, keterampilan berhitung yang diasah, serta kerjasama antarindividu dalam menyelesaikan tugas.

Dengan penerapan metode tersebut, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis mengenai kegiatan ekonomi sederhana, tetapi juga

memperkuat pembentukan karakter siswa, yang relevan dengan tujuan pendidikan berbasis nilai dan keterampilan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi di SDN 07 Kota Bengkulu berjalan sesuai dengan rencana. Setelah koordinasi dan izin diperoleh dari Kepala Sekolah serta guru kelas, kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas V.



Gambar 1. Lokasi kegiatan dan siswa kelas V.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Perbedaan kemampuan individu dalam menangkap dan mengingat materi cukup terlihat, sementara sebagian siswa tampak jemu akibat metode pembelajaran yang monoton. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Metode simulasi toko mini dengan pendekatan *role play* kemudian dipilih sebagai strategi pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk memerankan peran sebagai penjual, pembeli, maupun kasir. Metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai bagaimana sebuah transaksi berlangsung. Selain itu, siswa tampak lebih bersemangat, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan.



Gambar 2. Tahap penyampaian materi.

Secara rinci, kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Penyusunan materi

Materi pembelajaran berjudul “*Simulasi Toko Mini sebagai Media Edukasi Kewirausahaan*” disusun dan dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas V.

2. Penyampaian materi

Kegiatan diawali dengan perkenalan, penjelasan pengertian, manfaat, dan tujuan jual beli, dilanjutkan dengan diskusi interaktif. Siswa diberi kesempatan bertanya, kemudian mengikuti *role play*. Antusiasme meningkat saat siswa berperan sebagai penjual, pembeli, atau kasir. Untuk memotivasi, diberikan *reward* kepada siswa yang berani tampil.

3. Refleksi kegiatan

Siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami konsep jual beli, lebih percaya diri saat tampil, dan mampu menginternalisasi nilai kejujuran serta tanggung jawab.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, keaktifan dalam kelas, serta keterampilan praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* melalui simulasi toko mini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dibandingkan dengan metode ceramah, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar aktif, berinteraksi, dan mengalami langsung proses jual beli. Kondisi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran (Bonwell & Eison, 1991).

Secara kognitif, kegiatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berhitung, seperti menentukan harga dan memberikan kembalian, serta pemahaman dasar mengenai konsep ekonomi sederhana. Hal ini memperlihatkan bahwa integrasi praktik langsung dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi abstrak.

Secara afektif, kegiatan ini menanamkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Siswa belajar untuk mematuhi aturan permainan peran, bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan sikap saling menghargai. Penanaman nilai-nilai karakter ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini. Siswa tidak hanya belajar mengenai proses jual beli, tetapi juga mengembangkan keberanian untuk mencoba, kreativitas dalam berperan, serta rasa percaya diri. Temuan ini mendukung penelitian Mustofa & Hidayati (2022) yang menyatakan bahwa simulasi kewirausahaan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan karakter wirausaha pada anak usia sekolah dasar.

Refleksi akhir menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberanian mereka untuk bertanya dan berpartisipasi aktif menjadi indikator tumbuhnya motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan dan penuh pengalaman nyata (Deci & Ryan, 2000).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa simulasi toko mini merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan akademik, menanamkan nilai moral, serta membentuk karakter kewirausahaan siswa sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Simulasi toko mini di SDN 07 Kota Bengkulu dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sejak dini. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman nyata dalam melakukan transaksi sederhana, mengelola keuangan, dan mencatat penjualan. Anak-anak juga dilatih untuk berpikir kritis dan cermat, terutama saat menghitung harga dan memberikan kembalian. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi minimarket tidak hanya bermanfaat bagi keterampilan akademik tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa melalui praktik langsung.

Selain memberikan pemahaman tentang konsep jual beli, kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan sikap dan karakter positif siswa. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dapat berkembang secara alami saat mereka menjalankan peran masing-masing. Anak-anak juga menjadi lebih percaya diri dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Dengan demikian, simulasi minimarket

tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendidikan kewirausahaan, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan individu yang mandiri dan kreatif serta siap menghadapi tantangan masa depan.

Lebih lanjut, kegiatan ini sebaiknya tidak hanya dilakukan sekali, melainkan berkelanjutan untuk memaksimalkan manfaatnya. Sekolah dapat mengintegrasikan simulasi toko mini sebagai bagian dari proyek tematik atau program ekstrakurikuler. Dukungan dari guru dan orang tua juga krusial untuk memastikan nilai-nilai kewirausahaan yang diajarkan dapat diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, simulasi toko mini bukan sekadar pengalaman sesaat, melainkan aset yang sangat berharga bagi pengembangan karakter dan keterampilan siswa.

Saran

Agar kegiatan simulasi toko mini memberikan dampak yang lebih optimal, maka disarankan:

1. Pelaksanaan Berkelanjutan: Kegiatan simulasi toko mini sebaiknya tidak hanya dilakukan sekali, tetapi dilaksanakan secara rutin agar siswa dapat terus mengasah keterampilan kewirausahaan.
2. Integrasi dalam Kurikulum atau Ekstrakurikuler: Sekolah dapat memasukkan kegiatan ini sebagai bagian dari proyek tematik di kelas atau program ekstrakurikuler untuk mendukung pembelajaran kontekstual.
3. Dukungan Guru dan Orang Tua: Peran guru dan orang tua sangat penting dalam mendampingi siswa agar nilai-nilai kewirausahaan, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Penggunaan Media yang Variatif: Alat peraga dan media pembelajaran sebaiknya lebih variatif, seperti simulasi digital sederhana atau permainan

edukatif, agar pembelajaran lebih menarik.

5. Evaluasi dan Pengembangan Program: Kegiatan perlu dievaluasi secara berkala untuk melihat efektivitasnya serta dilakukan pengembangan program agar semakin relevan dengan kebutuhan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Melalui bimbingan dan fasilitas yang diberikan, berbagai program kerja dapat terlaksana dengan baik, bermanfaat bagi masyarakat, sekaligus menambah pengalaman berharga bagi mahasiswa.
- 2) Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Rina Yuniarti selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama kegiatan berlangsung.
- 3) Selanjutnya, apresiasi dan terima kasih disampaikan kepada pihak Kelurahan Bajak beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama kegiatan KKN. Kehadiran, arahan, serta kerja sama yang baik dari pihak kelurahan menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan setiap program. Semoga hubungan baik ini dapat terus berlanjut dan memberi manfaat bagi masyarakat maupun mahasiswa.
- 4) Penghargaan yang mendalam juga ditujukan kepada SDN 07 Kota Bengkulu yang telah berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan, serta terbuka dalam

menyampaikan aspirasi dan masukan. Keterlibatan SDN 07 Kota Bengkulu tidak hanya mendukung keberhasilan program, tetapi juga memperkaya hasil dan pengalaman pelaksanaan KKN ini.

- 5) Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan tim KKN yang telah bekerja sama dengan baik, saling membantu dalam persiapan maupun pelaksanaan kegiatan, serta memberikan dukungan moral sepanjang program berlangsung. Apresiasi juga ditujukan kepada semua pihak yang turut menciptakan suasana kondusif, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, F., & Kusuma, A. (2021). Kolaborasi perguruan tinggi dan masyarakat melalui program KKN berbasis pemberdayaan. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 5(1), 55–64.
- Ariani, D. (2020). Service learning dalam program KKN: Integrasi ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 115–123.
- Handayani, R. (2024). Market day sebagai media literasi ekonomi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 33–41.
- Korselinda. (2024). Pengaruh program KKN terhadap peningkatan kapasitas mahasiswa dan pemberdayaan masyarakat. *Jurnal Abdimas*, 8(1), 55–64.
- Korselinda, K. (2024). Peran KKN dalam pemberdayaan masyarakat pedesaan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan*, 6(1), 45–53.
- Mahardono, A., Susilo, D., Sahara Fitri, N. R., & Khasanah, M. (2023). Sistem informasi bank sampah berbasis web untuk manajemen pengelolaan sampah di Desa Sumurjomblangbogo Kabupaten Pekalongan. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(4), 1540–1549.
- Onsardi, O., Kusuma, M., Yulinda, A. T., Yuniarti, R., Saroni, S., & Arianto, T. (2024). Pengolahan persampahan dan bank sampah Kelurahan Betungan Kota Bengkulu. *Jurnal Solusi Masyarakat (JSM)*, 2(1), 69–74.
- Pratama, D., & Yuliani, M. (2025). Implementasi simulasi toko mini untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 87–96.
- Putri, N. A., & Sari, D. W. (2022). Pengaruh experiential learning terhadap self-efficacy kewirausahaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 6(2), 101–110.
- Saptono, A., Wibowo, A., & Pramono, R. (2020). The effect of experiential learning model on entrepreneurial self-efficacy and entrepreneurial intention. *Journal of Entrepreneurship Education*, 23(3), 1–10.
- Suryana, H., & Fitriani, L. (2025). Penerapan simulasi toko mini berbasis KKN dalam meningkatkan minat wirausaha siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 9(3), 145–156.
- Wijayanti, L., & Rahmawati, T. (2023). Efektivitas simulasi dalam pembelajaran kewirausahaan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(4), 211–222.
- Wuryani, E. (2021). Market day sebagai strategi pembelajaran kewirausahaan di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–131.