

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan serta pembahasan yang diperoleh berdasarkan data di lapangan. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil kegiatan dengan landasan teori yang telah diuraikan pada Bab II, khususnya terkait konsep *public relations*, manajemen *event*, serta pendidikan kewirausahaan pada anak usia sekolah dasar. Pada bab ini akan diuraikan secara sistematis mengenai gambaran umum permasalahan mitra, proses perencanaan dan pelaksanaan program *Creativepreneur Kids Workshop*, serta analisis terhadap perubahan pemahaman dan kreativitas peserta setelah mengikuti kegiatan. Analisis dilakukan berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* dan observasi terhadap kemampuan peserta dalam mengembangkan bentuk, pola, dan variasi produk yang dihasilkan. Dengan demikian, Bab IV diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas kegiatan sekaligus menunjukkan implementasi konsep-konsep teoritis dalam praktik nyata.

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Kegiatan pembelajaran di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan telah memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai aktivitas, seperti melukis dan membuat kerajinan tangan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan survei terhadap 22 peserta siswa kelas 4–6 sekolah dasar, diketahui bahwa peserta aktif mengikuti kegiatan kreatif dan mampu menghasilkan berbagai karya sederhana. Namun, karya yang dihasilkan umumnya hanya dibawa pulang tanpa adanya proses pengembangan lebih lanjut.

Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) belum pernah mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan sebelumnya. Selain itu, peserta belum memahami bahwa kreativitas yang mereka miliki dapat dikembangkan menjadi produk yang memiliki nilai guna maupun nilai jual. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak memiliki potensi kreativitas yang cukup baik, namun masih memerlukan pendampingan dan wadah yang tepat agar kreativitas tersebut dapat dikembangkan menjadi karya yang lebih terarah dan bermanfaat.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta masih memandang kegiatan kreatif sebagai aktivitas bermain atau pengisi waktu luang. Padahal, pendidikan kewirausahaan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan tentang kewirausahaan, tetapi juga mengembangkan kreativitas, inovasi,

serta kemampuan mengenali peluang di lingkungan sekitar (Suryani et al., 2023; Putri & Hidayat, 2025).

Di sisi lain, hasil survei menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pembelajaran kewirausahaan. Sebanyak 45,5% peserta memilih kewirausahaan sebagai kegiatan edukasi yang paling dibutuhkan. Selain itu, 50% peserta menyatakan sangat tertarik dan 50% lainnya tertarik untuk mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran kewirausahaan.

Peserta kegiatan berada pada rentang usia 10–12 tahun yang termasuk dalam tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung dan aktivitas praktik (Anggraeni & Putri, 2023). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu menghubungkan kreativitas anak dengan pemahaman dasar kewirausahaan melalui kegiatan yang bersifat praktis.

Berdasarkan kondisi tersebut, dirancang kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta memahami bahwa kreativitas yang mereka miliki dapat dikembangkan menjadi karya yang bernilai dan bermanfaat.

4.2 Analisis Masalah

Permasalahan yang ditemukan di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan adalah peserta belum memahami bahwa kreativitas yang mereka miliki dapat dikembangkan menjadi karya yang memiliki nilai guna dan manfaat yang lebih luas. Meskipun peserta aktif membuat berbagai karya kreatif, mereka belum mengetahui bagaimana hasil kreativitas tersebut dapat dimanfaatkan secara lebih produktif.

Kondisi tersebut terjadi karena peserta belum pernah mendapatkan edukasi kewirausahaan sebelumnya. Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh peserta belum pernah mengikuti kegiatan pembelajaran kewirausahaan, sehingga pemahaman mereka tentang konsep dasar kewirausahaan masih terbatas. Selain itu, kegiatan yang selama ini dilakukan di komunitas lebih berfokus pada pengembangan kreativitas tanpa disertai pengenalan mengenai pemanfaatan hasil karya yang dihasilkan.

Di sisi lain, peserta menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan kewirausahaan. Hal ini menjadi peluang untuk mengenalkan nilai-nilai kewirausahaan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, yaitu

pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan praktik (Anggraeni & Putri, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merancang dan melaksanakan *Creativepreneur Kids Workshop* sebagai solusi untuk mengenalkan dasar-dasar kewirausahaan sekaligus mengembangkan kreativitas peserta. Melalui kegiatan ini, peserta diajak untuk memahami bahwa kreativitas yang mereka miliki dapat menghasilkan karya yang bernilai dan bermanfaat melalui kegiatan praktik pembuatan produk kreatif sederhana.

4.3 Analisis Proses Pelaksanaan dalam *Creativepreneur Kids Workshop*

Pelaksanaan kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Tahapan tersebut disusun berdasarkan prinsip manajemen *event* yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi agar kegiatan dapat berjalan secara terstruktur dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Allen et al., 2022).

Selain itu, kegiatan ini menerapkan pendekatan *learning by doing*, sehingga peserta tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui praktik secara langsung. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman nyata dan aktivitas praktik (Sari & Ananda, 2025).

4.3.1 Tahap Pelaksanaan Pra-Event

4.3.1.1 Koordinasi dengan Mitra dan Identifikasi Kebutuhan Peserta

Pada tahap awal, penulis melakukan koordinasi dengan pihak Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan pada Senin, 16 Februari 2025 untuk mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik peserta. Proses ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola komunitas guna memperoleh gambaran mengenai minat dan kondisi peserta.



Gambar 4.1 Wawancara Bersama Ketua Komunitas Rumpin Mekar Harapan

Selain itu, penulis juga melaksanakan survei awal pada Sabtu, 21 Februari 2026 menggunakan kuesioner sederhana untuk mengetahui minat peserta terhadap kegiatan kewirausahaan serta jenis produk kreatif yang diminati. Hasil survei menunjukkan bahwa peserta memiliki ketertarikan terhadap kegiatan kewirausahaan, dengan mayoritas memilih pembuatan aksesoris sebagai aktivitas yang paling diminati.

<p>Menurut kamu, jenis kegiatan edukasi baru apa yang perlu diadakan di Rumah Pintar Mekar Harapan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan anak-anak?</p> <p><input type="radio"/> Belajar kepemimpinan</p> <p><input type="radio"/> Belajar kreativitas dan kerajinan tangan</p> <p><input type="radio"/> Belajar kewirausahaan sejak dini</p> <p><input type="radio"/> Belajar keterampilan berbicara dan percaya diri</p>	<p>Seberapa tertarik adik mengikuti kegiatan tersebut?</p> <p><input type="checkbox"/> Sangat tertarik</p> <p><input type="checkbox"/> Tertarik</p> <p><input type="checkbox"/> Kurang tertarik</p> <p><input type="checkbox"/> Tidak tertarik</p> <hr/> <p>Jika diadakan kegiatan edukasi kewirausahaan, produk kreatif apa yang paling ingin adik buat?</p> <p><input type="checkbox"/> Kerajinan tangan</p> <p><input type="checkbox"/> Membuat aksesoris sederhana (gelang / bag charm dll)</p> <p><input type="checkbox"/> Menghias / mendekorasi totebag (stiker / hiasan)</p> <p><input type="checkbox"/> Melukis pada totebag canvas</p>
--	--

Gambar 4.2 Survei Kebutuhan dan Minat Peserta

4.3.1.2 Penentuan Konsep Kegiatan dan Pemilihan Mitra

Berdasarkan hasil identifikasi dan survei awal, penulis menetapkan konsep kegiatan *workshop* yang berfokus pada praktik pembuatan aksesoris sebagai media pembelajaran kewirausahaan. Konsep ini dipilih karena sesuai dengan minat peserta serta memungkinkan mereka belajar melalui praktik secara langsung. Melalui pendekatan *learning by doing*, peserta tidak hanya menerima materi tentang kewirausahaan, tetapi juga memperoleh pengalaman membuat produk kreatif secara mandiri.

Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan, penulis memilih UMKM Ethnocode sebagai mitra *workshop* karena memiliki bidang usaha yang sesuai dengan materi praktik yang akan diberikan. Penulis kemudian melakukan

komunikasi dan negosiasi dengan pihak mitra pada Minggu, 8 Maret 2026 untuk mengajak mereka berperan sebagai narasumber sekaligus instruktur kegiatan. Hasil negosiasi menunjukkan bahwa pihak mitra bersedia mendukung kegiatan dan memberikan pendampingan selama *workshop* tanpa menerima honorarium sebagai narasumber.

Sebagai bentuk kerja sama, penulis membeli bahan dan perlengkapan praktik dari mitra untuk digunakan selama *workshop*. Kerja sama ini memberikan manfaat bagi kedua belah pihak serta mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan. Selain itu, keterlibatan mitra yang berpengalaman membantu peserta memperoleh pembelajaran yang lebih mudah dipahami. Kerja sama tersebut juga mencerminkan upaya membangun hubungan yang baik dengan stakeholder dalam mendukung pelaksanaan program (Andersson, 2024).



Gambar 4.3 Diskusi Kerja Sama dengan Ethnicode

4.3.1.3 Penyusunan Perencanaan Kegiatan

Pada tahap ini, penulis menyusun perencanaan kegiatan secara rinci sebagai dasar dalam pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*. Perencanaan ini mencakup penetapan nama kegiatan, tema, tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan, serta analisis sasaran peserta yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

1. Nama Kegiatan : Kegiatan ini diberi nama *Creativepreneur Kids Workshop* di Rumah Pintar Mekar Harapan. Penamaan ini dipilih untuk merepresentasikan konsep kegiatan yang berfokus pada pengembangan kreativitas (*creative*) dan pengenalan kewirausahaan (*entrepreneur*) pada anak-anak melalui metode *workshop*.

2. Tema dan *Tagline* Kegiatan: Tema kegiatan adalah “Membangun Kreativitas dan Jiwa Wirausaha Anak Sekolah Dasar.” Tema ini menggambarkan tujuan kegiatan untuk mengenalkan kreativitas dan kewirausahaan sejak dini. *Tagline* yang digunakan adalah “Belajar, Berkarya, Berwirausaha,” yang menunjukkan alur kegiatan mulai dari pemaparan materi, praktik pembuatan karya, hingga pengenalan nilai ekonomi dari hasil karya tersebut.
3. Tujuan Kegiatan:
 - Menambah pengetahuan peserta tentang kewirausahaan sejak dini
 - Mengembangkan kreativitas peserta melalui praktik pembuatan produk aksesoris dari manik-manik.
4. Waktu Pelaksanaan:

Hari/Tanggal : Sabtu, 2 Mei 2026

Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Penetapan waktu ini merupakan hasil penyesuaian dari rencana awal yang semula dijadwalkan pada tanggal 25 April 2026. Perubahan dilakukan berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak komunitas dan mitra guna memastikan kesiapan pelaksanaan kegiatan secara optimal.
5. Tempat Pelaksanaan: Kegiatan dilaksanakan di Rumah Pintar Mekar Harapan, yang berlokasi di Jalan Sekayu Temenggungan No.253A, RT 03/RW 01, Kota Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian dengan sasaran peserta.
6. Sasaran dan Target Peserta: Sasaran kegiatan adalah anak usia sekolah dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan. Target peserta berjumlah 20–25 anak usia 10–12 tahun (kelas 4–6 SD). Pada usia ini, anak sudah mampu memahami konsep sederhana dan lebih tertarik pada kegiatan praktik sehingga metode *workshop* dinilai sesuai.

Sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan, penulis menyusun *Term of Reference* (TOR) yang memuat gambaran umum kegiatan, tujuan kegiatan, sasaran peserta, susunan acara, serta pembagian peran panitia. TOR ini berfungsi sebagai acuan utama dalam memastikan seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Adapun tujuan penyusunan TOR adalah sebagai berikut:

1. Memberikan panduan yang jelas mengenai alur dan teknis pelaksanaan kegiatan.
2. Menyelaraskan pemahaman seluruh panitia terhadap konsep dan tujuan kegiatan.
3. Meminimalisir terjadinya kesalahan atau tumpang tindih dalam pelaksanaan tugas.
4. Menjadi acuan dalam evaluasi pelaksanaan kegiatan.

TOR ini diperuntukkan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan, terutama pihak komunitas, narasumber, dan panitia agar setiap pihak memiliki pemahaman yang sama mengenai alur dan mekanisme kegiatan.

Selain TOR, penulis juga menyusun *cue card* untuk *Master of Ceremony* (MC) sebagai panduan dalam memandu jalannya acara sesuai dengan rundown yang telah ditetapkan, sehingga acara dapat berlangsung secara terstruktur, runtut, dan kondusif.

Penyusunan TOR dan *cue card* ini menjadi bagian penting dalam tahap perencanaan karena membantu memastikan kegiatan berjalan lancar sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Dokumen tersebut juga memudahkan seluruh pihak yang terlibat untuk memahami alur kegiatan serta peran masing-masing secara lebih jelas dan terorganisir.

Berikut merupakan hasil penyusunan dokumen perencanaan kegiatan:

TERM OF REFERENCE (TOR)	
CREATIVEPRENEUR KIDS WORKSHOP	
ANAK SEKOLAH DASAR DI KOMUNITAS RUMAH PINTAR MEKAR HARAPAN	
1. Latar Belakang	<p>Pengembangan kreativitas dan pola pikir kewirausahaan sejak dini penting untuk membentuk karakter anak yang mandiri, percaya diri, dan inovatif. Anak usia sekolah dasar merupakan tahap yang tepat untuk dikenalkan pada kegiatan kreatif yang bersifat edukatif dan produktif melalui pengalaman belajar secara langsung.</p> <p>Namun, masih banyak anak yang belum mendapatkan kesempatan untuk belajar kewirausahaan secara sederhana dan aplikatif. Oleh karena itu, kegiatan Creativepreneur Kids Workshop diselenggarakan oleh Reka dan Sari sebagai pelaksana kegiatan, bekerja sama dengan Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan sebagai mitra tempat pelaksanaan kegiatan serta didukung oleh UMMK Ethnocode sebagai mitra praktik kerajinan manik-manik.</p> <p>Kegiatan ini bertujuan mengenalkan kewirausahaan sejak dini melalui pemaparan materi dan praktik membuat kerajinan kalung, gelang, dan <i>phone strap</i> dari manik-manik secara kreatif dan menyenangkan bagi peserta anak sekolah dasar.</p>
2. Nama Kegiatan	Creativepreneur Kids Workshop Anak Sekolah Dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan
3. Tema Kegiatan	Membangun kreativitas dan jiwa wirasaha anak sekolah dasar
4. Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan konsep kewirausahaan sejak dini kepada anak sekolah dasar. • Mengembangkan kreativitas peserta melalui kegiatan praktik kerajinan tangan. • Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif berbasis praktik. • Melatih keterampilan motorik halus melalui pembuatan produk kreatif. • Menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui hasil karya yang dibuat secara mandiri.
5. Sasaran Kegiatan	Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak sekolah dasar yang tergabung dalam Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan dengan jumlah peserta sekitar 20–25 anak.

Gambar 4.4 Hasil Penyusunan *Term of Reference* (TOR)

WAKTU	KEGIATAN	KALIMAT MC
08.00-08.15	Pembukaan oleh MC	<p>Kevin: "Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh."</p> <p>"Selamat pagi adik-adik Rumah Pintar Mekar Harapan!"</p> <p>"Apa kabarnya hari ini?" <i>*Improvisasi respons peserta</i></p> <p>Putri: "Yang siap ikut kegiatan seru hari ini bilang: AKU SIAP BERKARYA!"</p> <p>Kevin: "Perkenalkan teman-teman, saya Kevin."</p> <p>Putri: "Dan saya Putri yang akan menemani adik-adik dalam kegiatan hari ini yaitu: Creativepreneur Kids Workshop"</p> <p>Kevin: "Kegiatan ini diselenggarakan oleh Kak Reka dan Kak Sari dari program studi D-4 Informasi dan Humas Universitas Diponegoro"</p> <p>Putri (ICE BREAKING):</p> <p>"Sebelum mulai kita semangat dulu ya!</p> <p>"Tepuk 1 🟡</p> <p>Tepuk 2 🟡🟡</p> <p>Tepuk 3 🟡🟡🟡 <i>*improve MC aja</i></p>
08.15-08.20	Kata Sambutan Penyelenggara	<p>Kevin: "Selanjutnya kita akan mendengarkan sambutan dari penyelenggara kegiatan."</p> <p>Putri: "Kepada Kak Reka kami persilakan."</p> <p><i>Setelah sambutan</i></p> <p>Kevin: "Terima kasih Kak Reka atas sambutan yang telah diberikan."</p>
08.20-08.25	Kata Sambutan Ketua Pengurus	<p>Putri: "Selanjutnya sambutan dari Ketua Pengurus Rumah Pintar Mekar Harapan."</p> <p>Kevin: "Kepada Kak Fikri Maulana kami persilakan."</p>

Gambar 4.5 Hasil Penyusunan *Cue Card* MC

Selanjutnya, penulis juga menyusun *rundown* kegiatan sebagai acuan waktu pelaksanaan agar setiap sesi dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan durasi yang telah direncanakan.

Tabel 4.1 *Rundown* Acara

No	Nama Kegiatan	Waktu	Penanggung Jawab
1.	<i>Briefing Event</i> dengan Panitia dan Narasumber	07.30-07.45	Penyelenggara (Sri Reka & Sari Mutiara)
2.	Registrasi Peserta	07.45-08.00	Panitia (Della)
3.	Pembukaan Kegiatan oleh MC	08.00-08.10	MC (Kevin & Putri)
4.	Kata Sambutan Penyelenggara Kegiatan	08.10-08.15	Penyelenggara (Sri Reka)
5.	Kata Sambutan Ketua Pengurus	08.15-08.20	Ketua Komunitas (Fikri Maulana)
6.	Sesi Materi Edukasi Kewirausahaan Sejak Dini	08.20-08.50	Narasumber (Hasna Humaira)
7.	Sesi tanya jawab		MC (Kevin & Putri) dan Narasumber (Hasna)
8.	<i>Ice Breaking</i>	08.50-08.55	MC (Kevin & Putri)
9.	Sesi Praktik	09.00-10.00	Narasumber

	Pembuatan Aksesoris		(Hasna Humaira)
10.	Dokumentasi	10.00-10.10	Penyelenggara (Sari Mutiara) Panitia (Ekayani)
11.	Pengisian <i>Post Test</i>	10.10-10.20	Penyelenggara (Sri Reka)
12.	Penutup dan Pembagian Konsumsi	10.20-10.30	MC (Kevin & Putri) Panitia (Della & Ekayani)

Dalam proses perencanaan, terdapat penyesuaian jadwal pelaksanaan kegiatan. Awalnya kegiatan direncanakan pada hari Sabtu, 25 April 2026, namun berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak komunitas serta mempertimbangkan kesiapan penyelenggara jadwal kegiatan diubah menjadi Sabtu, 2 Mei 2026.

Setelah seluruh perencanaan kegiatan, seperti *Term of Reference* (TOR), *cue card*, serta *rundown* kegiatan selesai disusun, penulis selanjutnya melakukan koordinasi lanjutan dengan pihak komunitas dan narasumber. Pada tahap ini, penulis mengirimkan dokumen perencanaan tersebut kepada pihak Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan dan narasumber sebagai bahan *review*.

Melalui proses ini, penulis memberikan kesempatan kepada pihak terkait untuk menelaah kembali isi kegiatan, termasuk susunan acara, materi yang akan disampaikan, serta teknis pelaksanaan. Penulis juga secara aktif menghubungi pihak komunitas dan narasumber guna menanyakan kemungkinan adanya perubahan, penyesuaian, atau masukan yang perlu dilakukan agar kegiatan dapat berjalan lebih optimal.

Koordinasi ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara perencanaan yang telah disusun dengan kebutuhan di lapangan, serta menyelaraskan persepsi antar pihak yang terlibat. Dengan adanya komunikasi dua arah ini, diharapkan seluruh pihak dapat mencapai kesepakatan bersama terkait pelaksanaan kegiatan, sehingga kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* dapat terlaksana secara efektif, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

4.3.1.4 Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan merupakan salah satu tahapan penting dalam manajemen penyelenggaraan kegiatan (*event management*) karena berkaitan dengan pengelolaan sumber daya, perencanaan teknis, serta kesiapan seluruh elemen sebelum kegiatan dilaksanakan (Goldblatt dalam Pantarei, 2021). Tahapan ini menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan secara terstruktur, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1. Pembentukan dan Pembagian Tugas Panitia

Langkah awal yang dilakukan penulis adalah membentuk kepanitiaan sebagai unsur mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, penulis membentuk tim kepanitiaan yang terdiri atas relawan mahasiswa. Pemilihan anggota panitia dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan bekerja sama, pengalaman organisasi dan kepanitiaan, serta komitmen dalam menjalankan tugas. Pembentukan panitia ini bertujuan untuk membantu proses persiapan hingga pelaksanaan kegiatan agar dapat berjalan secara terorganisasi dan efektif.

Setelah kepanitiaan terbentuk, penulis melakukan pembagian tugas sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing guna menghindari tumpang tindih pekerjaan. Adapun pembagian peran panitia adalah sebagai berikut:

- *Master of Ceremony* (MC)
Bertugas memandu dan mengarahkan jalannya acara dari awal hingga akhir agar kegiatan berlangsung tertib dan sesuai susunan acara.
- Petugas Registrasi
Bertanggung jawab dalam mengelola daftar hadir peserta serta melakukan proses pendataan kehadiran pada saat kegiatan berlangsung.
- Tim Dokumentasi
Bertugas melakukan pengambilan foto dan video selama kegiatan sebagai bentuk dokumentasi acara.
- Operator
Bertanggung jawab menangani kebutuhan teknis selama acara, seperti

pengoperasian perangkat presentasi, audio, dan perlengkapan pendukung lainnya.

- Panitia Konsumsi

Bertugas mengatur dan mendistribusikan konsumsi kepada peserta maupun panitia selama kegiatan berlangsung.

Pembagian tugas ini bertujuan untuk menciptakan sistem kerja yang terorganisir, sehingga setiap panitia dapat memahami tanggung jawabnya secara spesifik dan berkontribusi secara maksimal dalam mendukung kelancaran kegiatan.

2. Pelatihan Pembuatan Aksesoris oleh Mitra UMKM

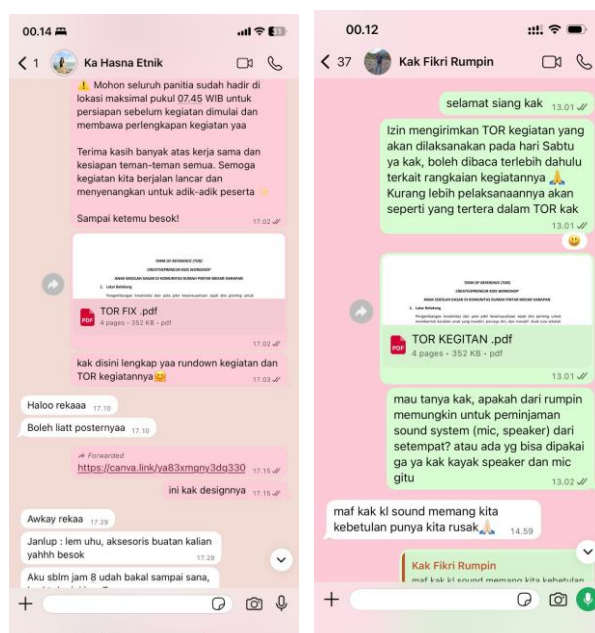
Dalam rangka mendukung kesiapan pelaksanaan kegiatan, pada Senin, 27 April 2026 penulis mengikuti pelatihan pembuatan aksesoris yang diselenggarakan oleh mitra UMKM sebagai bentuk pembekalan awal. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis penulis terkait proses pembuatan aksesoris, sehingga penulis mampu memberikan pendampingan secara langsung kepada peserta selama sesi praktik berlangsung. Selain mengikuti pelatihan, penulis juga terlibat dalam proses persiapan bahan dengan membantu memasukkan manik-manik ke dalam paket kegiatan. Sebanyak 25 paket disusun dengan tiga pilihan produk, yaitu gelang, kalung, dan *phone strap*. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan ketersediaan bahan praktik yang terorganisir serta memudahkan peserta dalam memilih dan mengikuti proses pembuatan aksesoris selama *workshop* berlangsung.



Gambar 4.6 Pelatihan Pembuatan Aksesoris dan Persiapan Bahan

3. Koordinasi Teknis dengan Pihak Terkait

Meskipun *technical meeting* tidak dapat dilaksanakan secara formal akibat keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan seluruh pihak, yaitu komunitas, narasumber, panitia, dan penyelenggara untuk hadir secara bersamaan, penulis tetap melakukan koordinasi aktif pada Jumat, 30 April 2026 melalui WhatsApp dengan seluruh pihak terkait. Koordinasi ini bertujuan untuk memastikan kesiapan masing-masing pihak, sekaligus memberikan ruang untuk penyampaian masukan, serta penyesuaian terhadap rencana kegiatan yang telah disusun. Melalui komunikasi yang dilakukan secara berkelanjutan, penulis berupaya menyelaraskan pemahaman seluruh pihak yang terlibat agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik dan meminimalisasi potensi miskomunikasi.



Gambar 4.7 Koordinasi Teknis Kepada Komunitas dan Narasumber

Dalam koordinasi tersebut, juga disepakati pembagian peran pendamping guna mendukung kelancaran kegiatan. Pihak komunitas menugaskan empat orang pendamping yang berperan dalam membantu mengondisikan peserta agar tetap tertib dan kondusif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, dari pihak UMKM mitra juga turut menghadirkan tiga orang tim pendamping yang berperan dalam membantu proses praktik pembuatan aksesoris bersama narasumber. Keterlibatan para pendamping ini menjadi faktor pendukung penting dalam memastikan peserta dapat mengikuti

kegiatan dengan baik serta memperoleh arahan yang optimal selama sesi praktik. Dengan demikian, seluruh pihak dapat menjalankan perannya secara maksimal sesuai dengan tanggung jawab yang telah ditetapkan.

4. Menyiapkan Perlengkapan

Pada hari Kamis 30 April hingga Jumat, 1 Mei 2026, penulis melakukan persiapan berbagai perlengkapan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Rincian perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Kebutuhan Perlengkapan

No	Keterangan Jenis Kebutuhan Perlengkapan	Unit
1.	Paket <i>Workshop</i> (Gelang, Kalung, <i>Phone strap</i>)	25 Paket
2.	Print Daftar Hadir	2 Lembar
3.	Print Rundown	4 Lembar
4.	Print <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	26 Lembar
5	Print Cue Card	6 Lembar
6.	<i>Banner</i>	1 Unit
7.	<i>Speaker</i>	1 Unit
8.	Mic	2 Unit
9.	Proyektor	1 Unit
10.	Snack	35 Pcs
11.	Konsumsi Narasumber dan Panitia	15 Pcs
12.	Air Mineral	1 Dus
13.	Hadiah <i>Ice Breaking</i>	3 Pcs
14.	Hadiah Peserta	3 Pcs
15.	Lem Uhu	1 Pcs

5. Pengecekan Lokasi dan Peralatan Kegiatan

Menjelang pelaksanaan kegiatan pada Jumat, 1 April 2026, penulis melakukan pengecekan langsung ke lokasi di Rumah Pintar Mekar Harapan untuk memastikan kesiapan tempat. Pengecekan dilakukan dengan mengevaluasi kondisi ruang kegiatan agar layak digunakan serta mendukung kelancaran pelaksanaan *workshop*. Selain itu, penulis juga menentukan titik

pemasangan *banner* agar mudah terlihat oleh peserta. Penulis turut memeriksa peralatan pendukung seperti mikrofon, *speaker*, dan proyektor untuk memastikan semuanya dapat berfungsi dengan baik saat kegiatan berlangsung. Kegiatan pengecekan ini dilakukan untuk meminimalisir kendala teknis selama pelaksanaan serta memastikan seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana.

4.3.2 Tahap Pelaksanaan *Event*

Tahap pelaksanaan kegiatan merupakan implementasi dari seluruh perencanaan yang telah disusun sebelumnya. *Creativepreneur Kids Workshop* dilaksanakan pada pada hari Sabtu, 2 Mei 2026, pukul 08.00–10.30 WIB di Rumah Pintar Mekar Harapan dengan melibatkan 25 peserta anak usia sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua bagian, yaitu dalam ruang dan luar ruang. Penyampaian materi dilakukan di ruang dalam karena pencahayaan yang lebih minim sehingga mendukung penggunaan proyektor serta menciptakan suasana yang lebih fokus. Sementara itu, kegiatan praktik dilakukan di ruang luar agar peserta memiliki ruang yang lebih luas dalam berkreasi.

Selama kegiatan berlangsung, seluruh rangkaian berjalan sesuai dengan *rundown* yang telah disusun, dan setiap panitia menjalankan tugasnya dengan baik sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan tertib dan lancar.

Pelaksanaan kegiatan yang bersifat interaktif dan berbasis praktik menunjukkan kesesuaian dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*) (Sari & Ananda, 2025).

1. *Briefing* Kegiatan

Briefing kegiatan dilakukan sebelum pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop* pukul 07.30 WIB hingga 07.45 WIB sebagai langkah untuk memastikan seluruh panitia memahami tugas dan tanggung jawab masing-masing. Pada tahap ini, penulis menyampaikan alur kegiatan berdasarkan *rundown*, pembagian peran panitia, serta teknis pelaksanaan di lapangan.

Selain itu, *briefing* juga bertujuan untuk menyamakan persepsi antar panitia agar kegiatan dapat berjalan secara terstruktur, tertib, dan sesuai dengan

perencanaan yang telah disusun. Dengan adanya *briefing* ini, setiap panitia diharapkan siap menjalankan perannya sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung dengan lancar.



Gambar 4.8 *Briefing* Kegiatan

2. Registrasi Peserta

Setelah *briefing* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan proses registrasi peserta pada pukul 07.45 WIB hingga 08.00 WIB. Pada tahap ini, panitia yang bertugas melakukan pendataan kehadiran peserta melalui daftar hadir yang telah disiapkan sebelumnya. Proses registrasi dilakukan secara sistematis dengan memastikan setiap peserta mengisi data kehadiran sebagai bentuk administrasi kegiatan. Seiring dengan berlangsungnya registrasi dan menjelang acara pembukaan, peserta juga diarahkan untuk mengisi *pre-test* terlebih dahulu. Pelaksanaan *pre-test* pada tahap awal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta terkait materi kewirausahaan sebelum kegiatan dimulai. Panitia memberikan pendampingan selama proses pengisian agar peserta dapat memahami instruksi dengan baik.

Selain sebagai pendataan, proses registrasi juga menjadi langkah awal dalam mengondisikan peserta sebelum memasuki kegiatan inti. Panitia turut mengarahkan peserta agar menempati tempat yang telah disediakan serta memastikan kesiapan mereka untuk mengikuti kegiatan. Dengan pelaksanaan registrasi yang tertib dan terorganisir, seluruh peserta dapat terdata dengan baik sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.



Gambar 4.9 Registrasi dan Pengisian *Pre Test*

3. Pembukaan Kegiatan

Setelah proses registrasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pembukaan yang disampaikan oleh pengurus Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan pada pukul 08.00 WIB hingga 08.10 WIB. Dalam sambutannya, pengurus komunitas menyampaikan gambaran singkat mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan serta tujuan dari kegiatan tersebut. Kegiatan pembukaan juga diawali dengan doa bersama sebagai bentuk harapan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi peserta. Selanjutnya, jalannya acara diserahkan kepada *Master of ceremony* (MC).

Mengingat peserta merupakan anak-anak, MC membawakan acara dengan gaya yang lebih santai, interaktif, dan komunikatif. MC memperkenalkan diri serta menyampaikan bahwa kegiatan ini diselenggarakan oleh mahasiswi Program Studi Informasi dan Humas Universitas Diponegoro. Selain itu, MC juga menyapa peserta dengan bahasa yang mudah dipahami serta membangun suasana yang menyenangkan, sehingga peserta menjadi lebih antusias dan siap mengikuti rangkaian kegiatan yang akan berlangsung.



Gambar 4.10 Pembukaan Kegiatan oleh Pihak Komunitas dan MC

4. Kata Sambutan Penyelenggara dan Ketua Pengurus

Setelah sesi pembukaan oleh MC, pada pukul 08.10 WIB – 08.20 WIB kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian kata sambutan dari penyelenggara kegiatan. Dalam sambutannya, penulis sebagai perwakilan penyelenggara menyampaikan tujuan dilaksanakannya *Creativepreneur Kids Workshop*, yaitu untuk mengenalkan konsep kewirausahaan sejak dini serta mendorong kreativitas peserta melalui kegiatan praktik yang menyenangkan. Selain itu, penulis juga menyampaikan harapan agar peserta dapat mengikuti kegiatan dengan antusias, aktif, dan mampu menghasilkan karya kreatif yang memiliki nilai guna.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan kata sambutan dari Fikri Maulana Ketua Pengurus Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan. Dalam sambutannya, beliau memberikan apresiasi atas terselenggaranya kegiatan ini serta menyambut baik kolaborasi yang dilakukan. Ketua pengurus juga memberikan motivasi kepada peserta untuk terus belajar, berani mencoba hal baru, dan mengembangkan kreativitas sejak usia dini. Dengan adanya rangkaian sambutan ini, diharapkan peserta semakin termotivasi dan siap mengikuti kegiatan dengan semangat serta partisipasi aktif.



Gambar 4.11 Kata Sambutan Penyelenggara dan Ketua Pengurus

5. Pelaksanaan Materi Edukasi Kewirausahaan

Setelah rangkaian sambutan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi materi edukasi kewirausahaan sejak dini yang disampaikan oleh narasumber Hasna Humaira selama 30 menit dari pukul 08.20 WIB hingga 08.50 WIB. Sebelum materi dimulai, narasumber memperkenalkan diri dan mengajak peserta berinteraksi melalui pertanyaan sederhana mengenai kegiatan kreatif yang sering dilakukan sehari-hari, seperti menggambar, mewarnai, menyusun manik-manik, dan membuat kerajinan tangan. Selanjutnya, peserta diarahkan ke dalam ruangan

yang telah dilengkapi proyektor untuk mendukung penyampaian materi secara visual melalui slide presentasi. Penggunaan media berupa gambar, ilustrasi, dan contoh produk membantu peserta lebih fokus dan mudah memahami materi yang diberikan.



Gambar 4.12 Sesi Materi oleh Narasumber

Materi edukasi kewirausahaan yang disampaikan meliputi:

a) Pengenalan Kewirausahaan

- Pengertian kewirausahaan sebagai kegiatan menciptakan sesuatu dari kreativitas yang dapat digunakan dan memiliki nilai jual.
- Contoh kegiatan kreatif yang dekat dengan kehidupan peserta, seperti menggambar, membuat kerajinan, dan menyusun manik-manik.



Gambar 4.13 Peserta Saat Mengikuti Penyampaian Materi

b) Kewirausahaan Sejak Dini

- Kewirausahaan dapat dipelajari tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak.

- Contoh usaha sederhana yang dapat dilakukan anak-anak, seperti membuat gelang, kalung, phone strap, dan kerajinan tangan.
- Tujuan belajar kewirausahaan sejak dini, yaitu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, keberanian mencoba hal baru, dan kemandirian.

c) Manfaat Belajar Kewirausahaan

- Melatih tanggung jawab dan kesabaran.
- Membiasakan anak menyelesaikan suatu karya hingga selesai.
- Mengembangkan kreativitas menjadi peluang yang bermanfaat.

d) Cerita Inspiratif UMKM Ethnicode

- Pengenalan UMKM Ethnicode sebagai usaha kerajinan aksesoris bertema etnik Indonesia.
- Penyampaian pengalaman dan pencapaian usaha sebagai inspirasi bagi peserta.
- Penjelasan bahwa karya sederhana dari manik-manik dapat berkembang menjadi produk kreatif yang bernilai.



Gambar 4.14 Cerita Inspirasi Mengenai Ethnicode

e) Proses Pembuatan Karya

- Menentukan ide produk.
- Memilih warna yang sesuai.
- Menyiapkan bahan dan alat.
- Menyusun manik-manik.
- Merapikan hasil karya.

f) Membuat Produk yang Menarik

- Menggunakan kombinasi warna yang menarik.
- Menyusun manik-manik dengan rapi.

- Bekerja dengan sabar dan teliti.
 - Menjaga kualitas hasil produk.
- g) Nilai Jual dan Langkah Memulai Usaha
- Pengertian nilai jual sebagai nilai yang dimiliki suatu produk sehingga disukai dan dapat dibeli orang lain.
 - Contoh pihak yang dapat membeli hasil karya, seperti orang tua, teman, guru, maupun saudara.
 - Langkah sederhana memulai usaha, yaitu memiliki ide, menyiapkan bahan, membuat produk, dan menunjukkan hasil karya kepada orang lain.
- h) Penentuan Harga Jual
- Pengenalan konsep biaya produksi dan keuntungan secara sederhana.
 - Contoh perhitungan harga jual berdasarkan biaya bahan yang digunakan.
 - Diskusi mengenai keuntungan yang diperoleh dari hasil penjualan produk.



Gambar 4.15 Penentuan Dasar Modal dan Harga Jual

- i) Packaging Produk
- Pengertian packaging sebagai kemasan produk.
 - Fungsi packaging untuk membuat produk lebih rapi, menarik, dan memiliki nilai tambah.
 - Contoh packaging sederhana berupa plastik bening, pouch aksesoris, dan kotak kecil.

j) Tips Membuat Gelang

- Memilih warna yang serasi.
- Menyusun manik-manik secara rapi.
- Memastikan tali terikat kuat.
- Menjaga kerapian dan kualitas hasil akhir.

Selama sesi materi berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi melalui diskusi dan tanya jawab. Beberapa peserta aktif mengajukan pertanyaan terkait cara menentukan harga jual, memilih kombinasi warna yang menarik, serta membuat produk yang rapi agar disukai pembeli. Sebagai bentuk apresiasi, peserta yang aktif bertanya diberikan hadiah sederhana berupa coklat untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4.16 Sesi Peserta Tanya Jawab

6. *Ice Breaking*

Setelah sesi materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan peragaan jargon *creativepreneur kids* sebagai bentuk penguatan semangat dan identitas kegiatan. MC memandu peserta dengan seruan “**CREATIVEPRENEUR KIDS!**” yang dijawab serempak oleh peserta dengan “**BELAJAR, BERKARYA, BERWIRSAUSAHA**”.

Selanjutnya, dilaksanakan kegiatan *ice breaking* sebelum memasuki sesi praktik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembalikan fokus, melatih konsentrasi, serta meningkatkan semangat peserta setelah menerima materi, sekaligus menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Permainan yang digunakan berupa latihan konsentrasi, di mana peserta diminta merespons instruksi MC dengan tepat, misalnya ketika MC mengatakan “pegang kepala”, peserta harus

mengikuti instruksi tersebut meskipun MC memberikan gerakan atau instruksi yang berbeda untuk mengalihkan perhatian.

Melalui kegiatan ini, peserta tampak antusias dan aktif berpartisipasi sehingga suasana kegiatan menjadi lebih hidup. Selain itu, *ice breaking* ini juga membantu meningkatkan kesiapan peserta sebelum memasuki sesi praktik pembuatan aksesoris.



Gambar 4.17 Peserta Saat Melakukan *Ice Breaking*

7. Pelaksanaan Praktik Pembuatan Aksesoris

Setelah kegiatan *ice breaking* selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik pembuatan aksesoris selama 1 jam mulai 09.00 WIB hingga 10.00 WIB sebagai inti dari pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*. Sesi praktik ini menjadi bentuk implementasi langsung dari materi kewirausahaan sejak dini yang sebelumnya telah disampaikan oleh narasumber. Pada tahap ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teori, tetapi juga diberikan pengalaman secara langsung dalam menghasilkan produk kreatif melalui kegiatan merangkai manik-manik menjadi aksesoris sederhana berupa gelang, kalung, dan *phone strap*.

Sebelum praktik dimulai, pengurus komunitas dan narasumber terlebih dahulu melakukan pembagian peserta dengan cara menghitung secara berurutan 1 sampai 3 untuk menentukan jenis kegiatan aksesoris yang akan diikuti. Berdasarkan hasil pengelompokan tersebut, peserta kemudian dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok gelang, kelompok kalung, dan kelompok *phone strap*. Pembagian ini bertujuan agar proses pendampingan dapat berlangsung lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan jenis produk yang dipilih.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan praktik didampingi oleh narasumber, tim pendamping dari Ethnocode, serta penulis sebagai panitia yang sebelumnya telah memperoleh pelatihan mengenai tahapan pembuatan aksesoris dan teknik

pendampingan peserta. Dengan adanya pendampingan tersebut, peserta dapat memperoleh arahan secara langsung selama proses praktik berlangsung sehingga kegiatan berjalan lebih optimal.



Gambar 4.18 Demonstrasi Pembuatan Aksesoris

Sebelum praktik dimulai, narasumber terlebih dahulu melakukan demonstrasi pembuatan aksesoris di depan peserta. Demonstrasi dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan alat dan bahan, cara memilih kombinasi warna, menyusun pola manik-manik, hingga teknik pengikatan tali yang benar agar hasil aksesoris tidak mudah putus. Narasumber menjelaskan setiap tahapan secara perlahan agar peserta dapat memahami langkah-langkah pembuatan produk dengan lebih mudah.



Gambar 4.19 Kotak Bahan Aksesoris

Dalam sesi praktik, setiap peserta difasilitasi dengan satu kotak bahan aksesoris yang berisi berbagai jenis manik-manik dengan bentuk, warna, dan ukuran yang beragam. Di dalam kotak tersebut juga terdapat manik karakter, manik pasir, dan tali elastis. Jumlah bahan yang disediakan dalam satu kotak sebenarnya cukup untuk membuat dua buah aksesoris. Namun, selama kegiatan *workshop* peserta hanya

diarahkan untuk membuat satu aksesoris karena keterbatasan waktu pelaksanaan serta untuk menjaga fokus dan antusiasme peserta yang masih berada pada usia anak-anak. Sisa bahan yang masih tersedia kemudian diperbolehkan untuk dibawa pulang oleh peserta agar dapat digunakan kembali untuk berlatih dan mengembangkan kreativitas mereka secara mandiri di rumah. Penyediaan bahan yang beragam ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menciptakan variasi desain sesuai dengan ide dan preferensi masing-masing.

a. Praktik Pembuatan Gelang

Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai alat dan bahan yang digunakan, seperti tali elastis, manik-manik kecil warna-warni, manik karakter berbentuk bunga, bintang, dan pita, bandul hias, gunting, serta lem perekat untuk proses *finishing*. Peserta juga diberikan kebebasan memilih kombinasi warna dan bentuk manik sesuai kreativitas masing-masing.

Tahapan praktik pembuatan gelang meliputi:

- Mengukur panjang tali sesuai ukuran pergelangan tangan.
- Memilih warna dan jenis manik sesuai kreativitas peserta.
- Menyusun pola rangkaian manik-manik.
- Melakukan pengikatan dan finishing menggunakan lem perekat.



Gambar 4.20 Praktik Pembuatan Gelang oleh Peserta

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti tahapan pembuatan gelang dengan baik, mulai dari pengukuran, penyusunan manik, hingga proses finishing. Selain itu, terlihat adanya perkembangan kreativitas peserta, ditunjukkan melalui variasi pola dan kombinasi warna yang mereka pilih secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan praktik tidak hanya melatih keterampilan, tetapi juga mendorong kreativitas peserta dalam menghasilkan produk aksesoris sederhana yang memiliki nilai estetika.

b. Praktik Pembuatan Kalung

Selanjutnya adalah praktik pembuatan kalung. Pada kegiatan ini, peserta diperkenalkan dengan alat dan bahan seperti tali elastis, manik-manik berukuran besar dan kecil, manik karakter berbagai bentuk, gunting, lem perekat, serta plastik bening untuk *packaging*. Narasumber menjelaskan bahwa pembuatan kalung membutuhkan ketelitian lebih karena ukuran rangkaian lebih panjang sehingga susunan manik harus tetap rapi dan seimbang.

Tahapan praktik pembuatan kalung meliputi:

- Mengukur panjang tali sesuai ukuran leher.
- Menentukan kombinasi warna dan bentuk manik.
- Menyusun rangkaian kalung secara seimbang dan rapi.
- Melakukan finishing dan memasukkan produk ke dalam kemasan sederhana.



Gambar 4.21 Praktik Pembuatan Kalung oleh Peserta

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu membuat kalung dengan susunan yang lebih rapi, warna yang lebih serasi, serta pola yang lebih teratur. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas dan keterampilan motorik, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai proses pembuatan produk mulai dari perencanaan, perakitan, hingga *finishing* dan *packaging*.

c. Praktik Pembuatan *Phone strap*

Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan *phone strap* atau gantungan handphone dari manik-manik. Pada kegiatan ini, peserta diperkenalkan dengan alat dan bahan seperti tali nilon, manik pasir kecil, manik bulat, manik karakter, gunting, korek api untuk *finishing*, serta plastik bening sebagai kemasan.

Kegiatan ini diikuti oleh lima peserta yang tertarik membuat aksesoris untuk handphone.

Pada tahap awal, narasumber menjelaskan fungsi *phone strap* sebagai aksesoris sekaligus gantungan handphone agar lebih mudah dibawa dan tidak mudah terjatuh. Peserta kemudian diarahkan untuk mengukur panjang tali sekitar 45–50 cm dan diberi sedikit tambahan untuk memudahkan proses pengikatan.

Tahapan praktik pembuatan *phone strap* meliputi:

- Pengukuran panjang tali.
- Pemilihan warna dan karakter manik.
- Penyusunan rangkaian sesuai pola yang diinginkan.
- Pengikatan, finishing, dan pengemasan produk.



Gambar 4.22 Praktik Pembuatan *Phone strap* oleh Peserta

Pada tahap *finishing*, ujung tali dipotong rapi dan dibakar sedikit menggunakan api agar tidak mudah terurai, dengan pendampingan langsung dari narasumber untuk menjaga keamanan. Setelah selesai, hasil karya dimasukkan ke dalam plastik bening sebagai *packaging* sederhana agar terlihat lebih rapi dan siap digunakan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan *phone strap* dengan desain yang beragam, rapi, dan menarik sesuai kreativitas masing-masing. Selain melatih keterampilan motorik dan kreativitas, kegiatan ini juga membantu peserta memahami seluruh proses pembuatan produk mulai dari pengukuran, penyusunan, pengikatan, *finishing*, hingga *packaging*.

Selama sesi praktik berlangsung, suasana kegiatan terlihat aktif dan interaktif. Peserta tampak antusias mengikuti setiap tahapan yang diberikan

serta berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Pendampingan dilakukan secara langsung oleh narasumber dan tim dengan pendekatan yang komunikatif dan sabar, sehingga peserta merasa lebih nyaman dalam mengikuti kegiatan praktik.

Dalam proses pendampingan, narasumber dan tim juga melakukan pengamatan terhadap kemampuan peserta dalam memahami dan menerapkan instruksi yang diberikan. Pengamatan dilakukan melalui keterlibatan peserta selama praktik, kemampuan menyusun pola manik, teknik pengikatan, hingga hasil akhir produk yang dihasilkan.

Selama kegiatan berlangsung, beberapa peserta mulai mampu mengembangkan ide secara mandiri dengan membuat variasi pola dan kombinasi warna yang berbeda dari contoh yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya meniru, tetapi juga mulai berani mengekspresikan kreativitas mereka dalam produk yang dibuat.



Gambar 4.23 Pendampingan Peserta dalam Merangkai Aksesoris

Selain itu, interaksi selama praktik menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri peserta. Peserta terlihat aktif menunjukkan hasil karya mereka kepada narasumber maupun teman-temannya, serta beberapa di antaranya meminta tambahan manik untuk menyesuaikan dengan ide yang mereka miliki.



Gambar 4.24 Interaksi Panitia dan Peserta saat Praktik Aksesoris

Setelah mengikuti seluruh arahan dan pendampingan dari narasumber, peserta berhasil menyelesaikan berbagai produk aksesoris berupa gelang, kalung, dan *phone strap* sesuai dengan kreativitas masing-masing. Hasil karya yang dibuat menunjukkan perkembangan keterampilan peserta dalam menyusun manik-manik secara lebih rapi, memilih kombinasi warna yang lebih serasi, serta menerapkan teknik pengikatan yang lebih kuat dibandingkan sebelum praktik berlangsung.

Setiap hasil karya peserta memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik dari segi warna, pola, penggunaan manik karakter, maupun bentuk rangkaian yang dibuat. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu mengembangkan kreativitas sesuai ide dan preferensi masing-masing tanpa bergantung sepenuhnya pada contoh yang diberikan.

Selain itu, hasil akhir produk yang dibuat peserta secara umum terlihat lebih rapi dan layak digunakan. Beberapa peserta juga telah mampu menghasilkan rangkaian aksesoris dengan pola yang lebih teratur dan kombinasi warna yang menarik, sehingga produk yang dibuat tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris pribadi tetapi juga memiliki potensi untuk dijadikan produk kreatif bernilai jual.



Gambar 4.25 Hasil Karya Aksesoris Peserta

Secara keseluruhan, kegiatan praktik memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam membuat produk kreatif mulai dari persiapan bahan, proses perakitan, hingga *finishing*. Kegiatan ini juga membantu peserta memahami konsep kewirausahaan secara sederhana sekaligus mengembangkan kreativitas, ketelitian, dan rasa percaya diri melalui proses berkarya.

8. Kuis Interaktif

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi kuis interaktif yang dipandu langsung oleh narasumber. Kuis diberikan dalam bentuk pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi kewirausahaan yang telah disampaikan sebelumnya, seperti manfaat kreativitas, contoh usaha sederhana, nilai jual produk, hingga pentingnya *packaging* dalam menarik minat pembeli. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan sekaligus meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung.

Berbeda dengan sesi tanya jawab pada saat pemaparan materi, kuis interaktif dilaksanakan dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan agar peserta lebih berani berpartisipasi. Dalam sesi ini, narasumber memberikan pertanyaan secara lisan kepada seluruh peserta dan peserta yang ingin menjawab diminta untuk mengangkat tangan terlebih dahulu.

Beberapa contoh pertanyaan yang diberikan oleh narasumber, antara lain:

1. “Mengapa *packaging* penting untuk sebuah produk?”
2. “Apa yang membuat gelang atau *phone strap* terlihat lebih menarik untuk dijual?”

Melalui pertanyaan tersebut, peserta mulai mampu menjawab bahwa *packaging* membuat produk terlihat lebih rapi dan menarik, serta kombinasi warna dan susunan manik yang baik dapat meningkatkan daya tarik produk. Hal ini menunjukkan bahwa peserta telah memahami materi kewirausahaan sederhana yang disampaikan sebelumnya.

Selama sesi berlangsung, peserta terlihat antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Suasana kegiatan menjadi lebih hidup karena peserta lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban di depan teman-temannya.

Sebagai bentuk apresiasi, narasumber memberikan hadiah sederhana berupa produk dari *Ethnicode* kepada empat peserta yang berhasil menjawab dengan benar. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan semangat peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan *workshop*.



Gambar 4.26 Penyerahan Hadiah kepada Pemenang Kuis

9. Pengisian *Post test*

Setelah sesi kuis, kegiatan dilanjutkan dengan pengisian *post-test* oleh peserta. *Post-test* ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, khususnya terkait materi kewirausahaan yang telah diberikan. Dalam proses pelaksanaannya, penulis membacakan setiap butir pertanyaan secara satu per satu guna memudahkan peserta, mengingat karakteristik peserta yang masih berada pada jenjang sekolah dasar. Proses pengisian dilakukan secara tertib dengan pendampingan dari panitia, sehingga peserta dapat mengerjakan dengan baik sesuai dengan pemahaman masing-masing. Hasil dari *post-test* ini nantinya digunakan sebagai indikator dalam menilai keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan pengetahuan peserta.



Gambar 4.27 Peserta Mengisi *Post-test*

10. Dokumentasi Kegiatan

Setelah sesi praktik pembuatan aksesoris selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi dokumentasi sebagai bentuk pengarsipan seluruh rangkaian kegiatan. Tim

dokumentasi mengambil berbagai momen penting, mulai dari proses praktik peserta, interaksi dengan narasumber, hingga sesi foto bersama. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, sekaligus sebagai bahan laporan dan media publikasi yang dapat digunakan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 4.28 Dokumentasi Kegiatan

11. Pembagian Konsumsi dan Penutup

Sebagai rangkaian akhir kegiatan, panitia membagikan konsumsi kepada seluruh peserta dan panitia yang terlibat. Pembagian dilakukan secara tertib sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan kemudian ditutup dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, serta diakhiri dengan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik peserta, narasumber, maupun pihak komunitas. Dengan demikian, seluruh rangkaian kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* dapat terlaksana dengan baik, lancar, dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta.



Gambar 4.29 Penutup dan Pembagian Konsumsi

4.3.3 Tahap Pasca Pelaksanaan *Event*

Tahap pasca pelaksanaan merupakan tahap akhir dalam rangkaian kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* yang berfokus pada evaluasi dan tindak lanjut kegiatan. Pada tahap ini, penulis melakukan peninjauan terhadap seluruh rangkaian kegiatan untuk menilai tingkat keberhasilan serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan.

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, hasil *post-test* peserta, serta respons dan partisipasi peserta. Selain itu, penulis juga melakukan refleksi bersama panitia untuk membahas kendala yang dihadapi serta mencari solusi sebagai perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Selain itu, penulis menyusun modul edukasi kewirausahaan untuk anak sekolah dasar yang berisi pengenalan konsep dasar kewirausahaan serta panduan praktik pembuatan aksesoris sederhana. Modul ini disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar dapat digunakan peserta sebagai bahan belajar mandiri maupun pendamping kegiatan pembelajaran.

4.3.3.1 Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Dalam rangka mengukur efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan, penulis melakukan pengukuran melalui *pre-test* sebelum kegiatan dimulai dan *post-test* setelah kegiatan selesai. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perubahan pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Instrumen *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada 25 peserta sebagai responden, dengan masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi kegiatan seminar dan pelatihan.

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Kelompok	Rata2 <i>Pre test</i>	Rata2 <i>Post test</i>	Selisih Peningkatan	Persentase
Peserta	5,88	8,64	2,76	46,9%

Pada tahap *pre-test*, soal diberikan untuk mengidentifikasi pemahaman awal peserta terhadap konsep dasar kewirausahaan. Terdapat 10 pertanyaan yang mencakup pemahaman tentang nilai jual produk, pentingnya *packaging*, serta penentuan harga

sederhana. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih berada pada tahap pemahaman dasar, di mana peserta belum sepenuhnya memahami bahwa hasil kreativitas dapat memiliki nilai jual, serta belum memahami secara jelas pentingnya kemasan dalam menarik minat pembeli. Selain itu, pemahaman mengenai penentuan harga juga masih terbatas pada perkiraan sederhana tanpa mempertimbangkan bahan, proses, dan kerapian produk.

Setelah mengikuti kegiatan *workshop* yang mencakup penyampaian materi dan praktik langsung, dilakukan *post-test* dengan jumlah dan indikator soal yang sama. Pada tahap ini, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman karena sudah mampu mengaitkan materi dengan pengalaman praktik yang telah dilakukan.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* peserta adalah 5,88 dan meningkat menjadi 8,64 pada *post-test*, sehingga terdapat peningkatan sebesar 2,76 poin atau sekitar 46,9%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Secara umum, peserta mulai memahami bahwa produk kreatif memiliki nilai jual, pentingnya *packaging*, serta cara sederhana menentukan harga berdasarkan bahan dan proses pembuatan.

Seluruh peserta juga mengalami peningkatan nilai pada *post-test* dibandingkan *pre-test*, yang menunjukkan bahwa materi dan praktik yang diberikan dapat dipahami dengan baik secara merata. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) yang diterapkan dalam kegiatan ini efektif dalam membantu peserta memahami materi secara lebih aplikatif dan bermakna (Sari & Ananda, 2025).

Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembuatan produk kreatif, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Selain itu, kegiatan *workshop* sebagai bentuk *event* edukatif juga terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta secara aktif (Shobri, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewirausahaan yang dikombinasikan dengan praktik langsung tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir inovatif, serta keterampilan dasar kewirausahaan pada anak usia sekolah dasar.

4.3.3.2 Pembuatan Modul

Pembuatan modul pada tahap *pasca* pelaksanaan merupakan bagian dari penyempurnaan luaran kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop*. Pada tahap ini, penulis berperan sebagai *scriptwriter* yang bertanggung jawab dalam menyusun, mengembangkan, dan menyempurnakan isi modul pembelajaran sebagai media edukasi kewirausahaan sejak dini bagi anak sekolah dasar. Modul disusun menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami agar sesuai dengan karakteristik peserta kegiatan.

Materi dalam modul disesuaikan dengan pelaksanaan kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan di Rumah Pintar Mekar Harapan. Isi modul memuat pengenalan kewirausahaan sejak dini, pengertian kewirausahaan, manfaat belajar kewirausahaan bagi anak, contoh sikap wirausaha dalam kehidupan sehari-hari, serta pengenalan karakter wirausaha seperti kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan berani berkarya.

Selain materi edukasi kewirausahaan, modul juga memuat pengenalan produk kreatif dan nilai jual produk sederhana yang dikaitkan dengan hasil karya anak-anak selama kegiatan berlangsung. Penulis juga menyusun materi mengenai *packaging* produk dan penyajian hasil karya sebagai bentuk pengenalan sederhana mengenai proses pemasaran produk kepada peserta.

Pada bagian praktik, modul dilengkapi dengan panduan pembuatan gelang manik-manik mulai dari tujuan praktik, pengenalan alat dan bahan, jenis-jenis manik-manik, tahapan pembuatan gelang, langkah-langkah praktik, hingga tips membuat gelang yang rapi dan menarik. Penyusunan materi praktik dilakukan secara bertahap agar peserta lebih mudah mengikuti proses pembuatan secara mandiri.

Dalam proses penyusunannya, penulis menyesuaikan isi materi berdasarkan tingkat pemahaman peserta selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, modul dilengkapi dengan ilustrasi pendukung, contoh sederhana, serta penjelasan yang disusun secara sistematis agar peserta lebih mudah memahami materi maupun praktik yang diberikan. Selain itu, modul juga memuat materi sederhana mengenai perhitungan modal dan keuntungan, langkah menjual hasil karya, serta simulasi kegiatan jual beli untuk membantu peserta mengenal konsep kewirausahaan secara lebih aplikatif dan menyenangkan.



Gambar 4.30 Isi Modul

Sebagai bentuk pengembangan luaran kegiatan, modul yang telah disusun selanjutnya ditempatkan pada pojok baca Rumah Pintar Mekar Harapan agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh peserta maupun pihak mitra. Keberadaan modul pada pojok baca diharapkan dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang membantu anak-anak mengenal kewirausahaan sejak dini, meningkatkan kreativitas, serta mendorong minat belajar melalui kegiatan membaca dan praktik sederhana secara mandiri. Selain digunakan sebagai media pembelajaran, modul ini juga akan didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai bentuk perlindungan terhadap karya dan luaran kegiatan yang telah disusun.

4.4 Analisis Manajemen *Event Creativepreneur Kids Workshop*

Berdasarkan klasifikasi jenis *event*, kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* termasuk ke dalam kategori *minor event* karena diselenggarakan dalam skala kecil, melibatkan jumlah peserta terbatas, serta berfokus pada kegiatan edukatif dan interaktif bagi kelompok tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya et al. (2023) yang menyatakan bahwa *minor event* merupakan kegiatan berskala kecil yang memungkinkan interaksi lebih intensif antara penyelenggara dan peserta.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* tidak terlepas dari penerapan prinsip-prinsip manajemen *event* yang meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*). Keempat tahapan ini saling berkaitan dan berperan penting dalam memastikan kegiatan berjalan secara efektif serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Allen et al. (2022) yang menjelaskan

bahwa manajemen event merupakan proses pengelolaan sumber daya melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian untuk mencapai tujuan kegiatan secara terstruktur.

Pada tahap perencanaan (*planning*), kegiatan telah dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman kewirausahaan pada anak-anak. Penentuan tema, penyusunan materi, serta pemilihan metode pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) menjadi langkah strategis dalam tahap ini. Selain itu, penetapan target peserta sebanyak 22 hingga 25 anak juga menunjukkan adanya perencanaan yang realistis dan terukur. Penyusunan alur kegiatan yang mencakup *pre-test*, penyampaian materi, praktik, dan *post-test* menjadi indikator bahwa kegiatan dirancang tidak hanya sebagai aktivitas edukatif, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang terstruktur.

Pada tahap pengorganisasian (*organizing*), pembagian tugas dilakukan secara jelas kepada seluruh panitia yang terlibat. Setiap anggota memiliki tanggung jawab sesuai dengan perannya, seperti koordinator acara, pemateri, bagian perlengkapan, dokumentasi, serta pendamping peserta. Struktur organisasi yang jelas ini mempermudah koordinasi selama kegiatan berlangsung serta meminimalisir terjadinya miskomunikasi. Dengan adanya pembagian tugas yang terarah, setiap aspek kegiatan dapat berjalan secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan konsep 5P (penyandang dana, pelaksana, penampil, penonton, dan pengamat) menurut Heryanti Utami (2021), unsur-unsur *event* dalam pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop* terdiri atas:

- a. Penyandang Dana, berasal dari pendanaan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan *workshop*, seperti pengadaan bahan praktik, perlengkapan kegiatan, konsumsi, dan kebutuhan operasional lainnya sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik.
- b. Pelaksana, dalam kegiatan adalah mahasiswa sebagai penyelenggara yang bertanggung jawab terhadap seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.
- c. Penampil, dalam kegiatan ini adalah narasumber dari UMKM Ethnicode yang berperan dalam menyampaikan materi kewirausahaan serta mendampingi peserta selama praktik pembuatan aksesoris.

- d. Penonton, dalam kegiatan ini merupakan peserta workshop, yaitu anak-anak sekolah dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sebagai sasaran utama program.
- e. Pengamat, terdiri atas pihak komunitas serta kegiatan dokumentasi dan publikasi yang berperan dalam memantau jalannya kegiatan serta mendukung penyebaran informasi mengenai pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*.

Pada tahap pelaksanaan (*actuating*), kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Seluruh rangkaian acara terlaksana tepat waktu tanpa keterlambatan yang berarti, yang menunjukkan adanya pengelolaan waktu yang baik. Jumlah peserta yang hadir mencapai 25 anak, sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa koordinasi antara panitia dan pihak mitra berjalan dengan optimal.

Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan, terutama pada sesi praktik pembuatan produk kreatif. Interaksi antara panitia, narasumber, dan peserta berlangsung dengan baik sehingga menciptakan suasana yang aktif, kondusif, dan mendukung proses pembelajaran berbasis praktik (Sari & Ananda, 2025).

Pada tahap pengendalian (*controlling*), dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, serta kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan di lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan berjalan lancar dan mampu mencapai target peningkatan pemahaman peserta sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Secara keseluruhan, penerapan manajemen *event* dalam kegiatan ini dapat dinilai berhasil karena terdapat kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, ketepatan waktu kegiatan, tercapainya target peserta, serta meningkatnya pemahaman peserta. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan *event* yang terstruktur dan sistematis memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas kegiatan, sebagaimana dijelaskan bahwa manajemen *event* merupakan proses pengelolaan sumber daya melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian untuk mencapai tujuan kegiatan secara efektif dan terstruktur (Allen et al., 2022).

4.5 Realisasi Anggaran Biaya

Realisasi Anggaran Biaya disajikan dalam bentuk tabel komparasi antara rencana anggaran biaya dan realisasi anggaran biaya pada pelaksanaan *Creativepreneur*

Kids Workshop. Tabel ini digunakan untuk menunjukkan perbandingan antara perencanaan awal dengan pelaksanaan di lapangan, sehingga dapat diketahui adanya penyesuaian maupun efisiensi penggunaan anggaran selama kegiatan berlangsung.

Tabel 4.4 Komparasi Rancangan dan Realisasi Anggaran Biaya

No	Keterangan	Unit (Rencana)	Biaya (Rencana)	Jumlah (Rencana)	Unit (Realisasi)	Biaya (Realisasi)	Jumlah (Realisasi)
1	Banner Kegiatan	1 Unit	80.000	80.000	1 Unit	80.000	80.000
2	Print Daftar Hadir	2 Lembar	500	1.000	2 Lembar	500	1.000
3	Print Cue Card MC	1 Lembar	8.000	11.000	1 Lembar	8.000	11.000
4	Print Pre Test & Post Test	26 Lembar	500	13.000	26 Lembar	500	13.000
5	Perlengkapan Aksesoris	25 Paket	15.000	375.000	25 Paket	15.000	375.000
6	Konsumsi Narasumber & Panitia	10 Kotak	15.000	150.000	15 Kotak	15.000	225.000
7	Snack	35 Kotak	8.000	280.000	35 Kotak	8.000	280.000
8	Air Mineral	2 Dus	25.000	50.000	1 Dus	25.000	25.000
9	Cokelat Tanya Jawab	-	-	-	3 Pcs	5.000	15.000
10	Sewa Sound System	1 Hari	50.000	50.000	1 Hari	85.000	85.000
11	Sewa Proyektor	1 Hari	50.000	50.000	-	-	-
12	Akomodasi Narasumber	1	100.000	100.000	1	140.000	140.000
13	P3K	1 Paket	25.000	50.000	-	-	-
14	Dana Tak Terduga	1	100.000	100.000	-	-	-
Total				1.310.000			1.250.000

Total Rencana: Rp1.310.000

Total Realisasi: Rp1.250.000

4.6 Key Performance Indicator (KPI)

Key Performance Indicator (KPI) dalam kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan kegiatan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. KPI ini menjadi acuan dalam melihat pencapaian hasil kegiatan, terutama terkait peningkatan pemahaman peserta. Hal ini

didukung oleh fungsi *event* sebagai sarana edukasi yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan peserta secara langsung (Shobri, 2020).

1. Peningkatan Pemahaman Kewirausahaan

Indikator pertama dalam kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* adalah peningkatan pemahaman kewirausahaan peserta yang diukur melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui pemahaman awal peserta terkait kewirausahaan sejak dini, sedangkan *post-test* dilakukan setelah seluruh rangkaian materi dan praktik selesai dilaksanakan untuk melihat perkembangan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata nilai *pre-test* peserta adalah sebesar 5,88, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 8,64. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan *workshop*. Selain itu, seluruh peserta mengalami peningkatan nilai pada hasil *post-test* dibandingkan *pre-test*, sehingga dapat diketahui bahwa materi dan praktik yang diberikan mampu dipahami dengan baik oleh peserta.

Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan terkait materi kewirausahaan yang telah disampaikan, seperti pengertian kewirausahaan sederhana, manfaat kreativitas, contoh usaha sederhana untuk anak-anak, pentingnya *packaging*, serta penentuan harga produk secara sederhana. Setelah mengikuti kegiatan, peserta mulai mampu memahami bahwa kreativitas dapat dikembangkan menjadi produk yang memiliki nilai guna dan nilai jual.

Keberhasilan peningkatan pemahaman ini dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar. Narasumber menggunakan bahasa yang sederhana, contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta melibatkan peserta melalui tanya jawab, kuis interaktif, dan praktik langsung.

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*) melalui praktik pembuatan aksesoris membantu peserta lebih mudah memahami materi. Peserta tidak hanya menerima penjelasan secara teori, tetapi juga langsung mengaplikasikan materi dalam kegiatan praktik yang menyenangkan. Penggunaan media seperti proyektor, contoh produk, dan modul juga membantu memperjelas pemahaman peserta.

Dengan demikian, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* efektif dalam meningkatkan pemahaman kewirausahaan sejak dini, di mana peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga mampu menghubungkannya dengan pengalaman praktik yang dilakukan selama kegiatan berlangsung.

2. Pengembangan Kreativitas Peserta

Pengembangan kreativitas peserta dalam kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* diukur melalui observasi langsung selama sesi praktik pembuatan aksesoris. Pengamatan dilakukan terhadap proses peserta dalam mengikuti instruksi narasumber, kemampuan mengembangkan ide dalam penyusunan manik-manik, serta hasil akhir produk yang dihasilkan. Penilaian tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses peserta selama kegiatan praktik dan pendampingan berlangsung.

Sebelum kegiatan praktik dimulai, penulis terlebih dahulu mendapatkan arahan dan pelatihan dari narasumber mengenai tahapan pembuatan aksesoris, teknik penyusunan manik-manik, pemilihan kombinasi warna, hingga teknik pengikatan. Hal ini dilakukan agar proses pendampingan kepada peserta dapat berjalan dengan baik dan sesuai prosedur selama kegiatan berlangsung.

Selama praktik, penulis bersama narasumber dan tim pendamping secara aktif mengamati perkembangan peserta di setiap tahapan. Indikator perkembangan kreativitas terlihat dari kemampuan peserta dalam memilih dan mengombinasikan warna manik-manik, menyusun pola secara lebih rapi, serta mencoba variasi desain sesuai ide masing-masing. Peserta juga mulai mampu menerapkan teknik dasar yang telah diajarkan, seperti penyusunan rangkaian dan teknik pengikatan agar produk lebih kuat dan tidak mudah lepas.

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengembangkan kreativitas secara lebih mandiri dalam proses pembuatan produk. Selain itu, munculnya keberanian untuk mencoba variasi bentuk dan desain juga menunjukkan adanya perkembangan karakter kewirausahaan pada anak, seperti kreativitas, kemandirian, dan keberanian bereksperimen. Hal ini sejalan dengan Nugraha et al. (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan pada anak sekolah dasar dapat membantu membentuk karakter kreatif, mandiri, dan berpikir kritis melalui kegiatan praktik langsung.

Selama kegiatan berlangsung, peserta juga terlihat lebih percaya diri dalam menunjukkan hasil karya mereka serta aktif bertanya ketika mengalami kesulitan. Peserta mulai memperhatikan kerapian susunan manik dan keseimbangan warna agar hasil karya terlihat lebih menarik dan estetik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran berbasis praktik.

Secara keseluruhan, hasil karya peserta berupa gelang, kalung, dan *phone strap* menunjukkan adanya variasi desain, warna, dan pola sesuai kreativitas masing-masing. Sebagian besar peserta telah mampu mengikuti instruksi dengan baik serta menghasilkan produk yang lebih rapi, kuat, dan variatif.

4.7 Hambatan dan Solusi

Selama pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*, terdapat beberapa hambatan yang muncul pada tahap persiapan maupun pelaksanaan kegiatan. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan ruang saat penyampaian materi, koordinasi yang dilakukan tanpa *technical meeting* secara menyeluruh, penyesuaian lokasi kegiatan praktik, serta perubahan jenis produk yang akan dibuat. Namun, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui penyesuaian dan koordinasi yang dilakukan oleh penyelenggara sehingga kegiatan tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 4.5 Hambatan dan Solusi Pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*

No	Hambatan	Solusi
1	Ruang penyampaian materi terbatas karena jumlah peserta yang hadir mencapai kapasitas maksimal sehingga kondisi ruangan menjadi kurang nyaman dan ruang gerak peserta terbatas.	Posisi duduk peserta diatur kembali agar kegiatan tetap tertib, nyaman, dan materi dapat disampaikan dengan baik kepada seluruh peserta.
2	Tidak dilaksanakannya <i>technical meeting</i> yang melibatkan seluruh panitia dan pihak terkait. Koordinasi lebih banyak dilakukan secara individu melalui WhatsApp sehingga beberapa	Penyelenggara melakukan komunikasi intensif melalui grup dan pesan pribadi WhatsApp kepada panitia, narasumber, dan pihak komunitas untuk memastikan seluruh pihak memahami tugas,

	informasi perlu disampaikan secara berulang.	tanggung jawab, dan teknis pelaksanaan kegiatan.
3	Area dalam ruangan kurang memadai untuk pelaksanaan sesi praktik pembuatan aksesoris yang membutuhkan ruang gerak lebih luas bagi peserta.	Sesi praktik dipindahkan ke area luar ruangan yang lebih luas sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan dengan lebih nyaman dan proses pendampingan dapat dilakukan secara optimal.
4	Produk yang awalnya direncanakan berupa gelang, kalung, dan <i>bag charm</i> memerlukan penggunaan alat seperti tang yang cukup sulit digunakan oleh anak-anak.	Jenis produk diubah menjadi <i>phone strap</i> yang lebih sederhana, aman, dan sesuai dengan kemampuan peserta sehingga proses praktik dapat berjalan lebih lancar dan efektif.
5	Perpindahan lokasi dari dalam ruangan ke area luar memerlukan penyesuaian ulang terhadap penataan peserta, alat, dan bahan yang digunakan selama kegiatan.	Panitia melakukan pengaturan ulang posisi peserta serta distribusi alat dan bahan agar kegiatan tetap berjalan tertib dan sesuai dengan alur yang telah direncanakan.

Berdasarkan hambatan yang terjadi, kendala yang paling berpengaruh adalah keterbatasan ruang dan penyesuaian jenis produk praktik. Selain itu, koordinasi tanpa *technical meeting* juga menjadi tantangan tersendiri karena informasi harus disampaikan secara bertahap kepada masing-masing pihak. Meskipun demikian, komunikasi yang dilakukan secara aktif melalui WhatsApp mampu membantu penyelenggara memastikan seluruh rangkaian kegiatan tetap berjalan sesuai dengan *rundown* yang telah direncanakan.

Secara keseluruhan, hambatan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan dapat diatasi dengan baik melalui koordinasi tim, kemampuan beradaptasi terhadap situasi di lapangan, serta pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*.

4.8 Keberlanjutan (*Sustainability*)

Keberlanjutan *Creativepreneur Kids Workshop* dirancang agar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta tidak berhenti pada saat kegiatan berlangsung, tetapi dapat terus diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengalaman belajar mengenai kreativitas dan dasar-dasar kewirausahaan melalui praktik pembuatan aksesoris dari manik-manik.

Sebagai bentuk dukungan terhadap keberlanjutan program, penulis menyusun modul edukasi kewirausahaan yang berisi materi sederhana dan panduan praktik yang dapat digunakan kembali oleh peserta sebagai sarana pembelajaran mandiri. Modul tersebut diharapkan dapat membantu peserta mengulang materi yang telah dipelajari serta mendorong mereka untuk terus berkreasi.

Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan, peserta diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan minat kewirausahaan sejak usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga memiliki peluang untuk dilanjutkan melalui pelatihan serupa dengan variasi produk kreatif lainnya sehingga manfaat program dapat terus berkelanjutan.