

## MENANAMKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI TK AL-MADINA WONOSOBO

Ma'rifatus Solikhah<sup>1\*</sup>, Hidayatu Munawaroh<sup>2</sup>, Muhtar Sofwan Hidayat<sup>3</sup>

Univesitas Sains Al - Qur'an Jawa Tengah<sup>(1,2,3)</sup>

\*Email: [marifatussolikhah667@gmail.com](mailto:marifatussolikhah667@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Di Indonesia kurang tertanam jiwa kewirausahaan baik secara pola pikir maupun karakternya. Kurangnya dorongan dan minat seseorang untuk berafiliasi dalam dunia wirausaha sehingga mental yang terbangun belum cukup. Dibutuhkan waktu yang tidak singkat dalam proses pelatihan serta penanaman karakter wirausaha. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Role Playing* dalam menanamkan jiwa kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif lapangan (*field research*) dengan metode penelitian yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, observasi *non participant* dan dokumentasi yang dilaksanakan di TK Al-Madina Wonosobo. Simpulan dari penelitian ini, pembelajaran *Role Playing* menjadi salah satu solusi dalam menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini melalui Lembaga formal dari pemerintah yaitu PAUD.

**Kata kunci:** jiwa kewirausahaan, *Role Playing*.

### Abstract

*In Indonesia, there is a lack of entrepreneurial spirit, both in terms of mindset and character. A person's lack of encouragement and interest in becoming involved in the world of entrepreneurship means that the mental development is not sufficient. It takes a long time for the training process and the cultivation of entrepreneurial character. This research aims to determine the application of RolePlaying learning in instilling an entrepreneurial spirit. This research uses a qualitative descriptive field research approach (field research) with the research methods used, namely structured interviews, non-participant observation and documentation carried out at Al-Madina Kindergarten Wonosobo. The conclusion of this research is that Role Playing learning is one solution in instilling an entrepreneurial spirit in early childhood through formal government institutions, namely PAUD.*

**Keyword:** *entrepreneurial spirit, Role Playing.*

## PENDAHULUAN

Peranan kewirausahaan pada sebuah negara berkembang tidak dapat diabaikan terutama dalam melaksanakan pembangunan. Mereka dapat berkreasi serta melakukan inovasi secara optimal dengan mewujudkan gagasan-gagasan baru menjadi kegiatan yang nyata dalam setiap usahanya. Sehingga bangsa tersebut akan berkembang lebih cepat. (Nurhafizah, Jurnal Konseling Indonesia: 2018).

Semua negara, baik negara maju maupun negara yang sedang berkembang selalu melaksanakan pembangunan ekonomi. Khusus untuk negara yang sedang berkembang termasuk Indonesia, tujuan pembangunan ekonomi dimaksudkan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakatnya sehingga setara dengan tingkat kehidupan yang telah dicapai oleh masyarakat yang telah maju. Namun, kenyataan menunjukkan sampai sekarang tingkat kehidupan sebagian masyarakat Indonesia masih ketinggalan jauh apabila dibandingkan dengan negara-negara maju. Hal ini dikarenakan adanya berbagai permasalahan yang dihadapi oleh negara kita dan negara sedang berkembang pada umumnya. Disamping menghadapi permasalahan modal, salah satu permasalahan dasar yang dihadapi oleh negara kita adalah ketersediaan manusia-manusia unggul yang memiliki semangat dan sikap mental kewirausahaan. Menumbuhkan jiwa wirausahawan tidak dapat dilakukan secara instan namun membutuhkan pelatihan dan penanaman karakter kewirausahaan sejak dini. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah. (M. Jufri dan Wirawan H : 2004).

Dalam Permendiknas Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “Tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengemban berbagai potensi baik psikis dan fisik yang melingkupi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian.

PAUD merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu memasuki tumbuh kembangnya jasmani dan rohani mereka agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar. PAUD akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa (*nation character building*),

sebagai titik awal dari pembentukan sumber daya manusia berkualitas, yang memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, proaktif, dan partisipatif serta semangat mandiri. (Mulyasa : 2017).

Menurut Barnawi dan Arifin, sejak usia dini hendaknya peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. Jika demikian, maka anak akan dapat berfikir untuk memberikan manfaat bagi orang lain, merasa dirinya berharga bagi orang lain dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter.

Melihat keadaan tersebut guru PAUD harus profesional dalam mengemban tugas negara menciptakan generasi muda yang handal, pantang menyerah, kreatif dan berjiwa kewirausahaan. Untuk itu dibutuhkan sebuah pendidikan yang linier bagi guru ataupun anak dalam mewujudkan cita-cita bumi pertiwi ini. Mencetak generasi unggul dan “sukses hidup” di tengah persaingan global dapat dilakukan dengan jalan menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat dan kesanggupannya. (Asri Prasetyaningsih, SELING Jurnal Program Studi PGRA : 2016).

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif lapangan (*field research*). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur dengan kepala sekolah TK Al-Madina serta guru kelas TK B (Aminah 1) yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Observasi yang dilakukan di kelas Aminah 1 dengan jumlah siswa 16 anak dan dokumentasi sebagai pendukung untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen, agenda dan sebagainya. Adapun Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Kewirausahaan Anak Usia Dini**

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki anak. (Mursid:2017).

Pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini dapat diimplemetasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Pendidikan kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) dengan cara mengidentifkasi jenis-jenis kegiatan di sekolah yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. Di TK Al-Madina dalam menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak guru menerapkan pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yang disesuaikan dengan tema setiap minggunya. Dalam kegiatan ini menggunakan Tema Profesi dengan Subtema Pedagang.

### **Penerapan pembelajaran *Role Playing* dalam menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di TK Al-MAdina Wonosobo**

Saat wawancara dengan guru kelas Aminah 1 penerapan pembelajaran *Role Playing* di TK Al-Madina guru biasanya bekerjasama dengan orangtua. Pada penerapan pembelajaran *Role Playing* diperlukan beberapa persiapan diantaranya, membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan tema. Dalam kegiatan ini menggunakan Tema Profesi dengan Subtema Pedagang. Selain itu, guru juga menyiapkan media atau pembelajaran yang akan digunakan. Adapun media yang digunakan pada saat pembelajaran *Role Playing* di TK Al-Madina, seperti APE Alat memasak, kompor, play doh, APE telur, buah, sayur, ikan, kertas kecil, biji-bijian, bunga kering dan berbagai alat permainan yang lain. Beberapa kegiatan *Role Playing* tersebut, yaitu membuat bentuk bakso, memasak bakso dan *Role Playing* jual beli bakso.

Dalam kegiatan membuat bentuk bakso anak berperan sebagai produsen yakni memproduksi bakso. Dalam kegiatan membuat bakso jiwa kewirausahaan anak muncul dengan

mempunyai motif berprestasi tinggi anak mampu menyelesaikan membuat bentuk bakso, mampu berkreasi dalam membentuk bakso, serta mempunyai inovasi dalam membuat berbagai bentuk bakso.



**Gambar 4.1 Role Playing Membuat Bakso**

Dalam kegiatan memasak bakso ini anak berperan sebagai *cooky*. Dimana anak belajar mengolah makanan yang akan disajikan. Kegiatan memasak atau anak berperan sebagai *cooky* jiwa kewirausahaan akan muncul pada saat anak mampu mengeksplor sebuah masakan dengan mempunyai pandangan kedepan (selalu perspektif), mempunyai komitmen, semangat, bertanggung jawab dan mandiri.



**Gambar 4.2 Role Playing Memasak Bakso**

Dalam kegiatan ini tentunya anak berperan sebagai penjual dan pembeli. Pada kegiatan *Role Playing* jual beli bakso tentunya ada komunikasi antara peran penjual dan peran pembeli.

Jiwa kewirausahaan muncul saat anak mampu berkomunikasi dengan baik, mampu berkata jujur (jiwa pemimpin), berani menghadapi resiko, selalu mencari peluang dalam memperoleh keuntungan dari berdagang.



**Gambar 4.3. Role Playing Jual Beli Bakso**

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Menanamkan Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Role Playing* Di TK Al-Madina Wonosobo**

Berikut adalah faktor pendukung dalam menanamkan jiwa kewirausahaan melalui pembelajaran *Role Playing*, yaitu adanya media pembelajaran yang efektif, teknik mengajar yang menarik, guru yang aktif dan kreatif serta adanya Kerjasama dengan orangtua. Adapun faktor penghambat dalam menanamkan jiwa kewirausahaan melalui pembelajaran *Role Playing*, yaitu adanya anak yang tidak mau berbagi dan merebut milik orang lain dan anak yang kurang patuh atau tidak mau mengikuti aturan.

### **SIMPULAN**

Penerapan pembelajaran *Role Playing* ini anak terlibat langsung dalam kegiatannya. Beberapa kegiatan *Role Playing* yang dapat menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di TK Al-Madina, yaitu *Role Playing* membuat bentuk bakso, dalam kegiatan ini jiwa kewirausahaan anak muncul dengan mempunyai motif berprestasi tinggi dimana anak mampu menyelesaikan membuat bakso, mampu berkreasi dalam membentuk bakso, serta mempunyai inovasi dalam membuat berbagai bentuk bakso. *Role Playing* memasak bakso, dalam kegiatan

memasak atau anak berperan sebagai cooky jiwa kewirausahaan muncul dengan mempunyai pandangan kedepan (selalu perspektif), mempunyai komitmen, semangat, bertanggung jawab dan mandiri. *Role Playing* jual beli bakso, jiwa kewirausahaan muncul saat anak mampu berkomunikasi dengan baik, mampu berkata jujur (jiwa pemimpin), berani menghadapi resiko, selalu mencari peluang dalam memperoleh keuntungan dari berdagang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri Prasetyaningsih. (2016). Membentuk Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day, *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, vol. 2 no. 3 2016
- Muhammad Jufri dan Wirawan H. (2004). *Internalisasi Jiwa Kewirausahaan Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Cet. IV; Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhafiza. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Konseling Indonesia*, vol. 6 no. 2 (2018) <http://jurnal.konselingindonesia.com/doi/org/10.29210/127300>. (30 Juni 2018).
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, Standart Pendidikan Anak Usia Dini
- Wastam W. H. (2024). Pengantar Kewirausahaan Teori dan Aplikasi. <http://www.BukuKewirausahaan.com.pdf>