

TESIS



**MODEL ENTREPRENEUR EDUCATION BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR DI DESA KARANGAMPEL KECAMATAN
KALIWUNGU KABUPATEN KUDUS**

Oleh:

MULYO PRAYITNO

NIM 201503012

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2020**



**MODEL ENTREPRENEUR EDUCATION BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR DI DESA KARANGAMPEL KECAMATAN
KALIWUNGU KABUPATEN KUDUS**

TESIS

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

Oleh

MULYO PRAYITNO

NIM 201503012

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

TAHUN 2020

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (Ar Radu : 11)

PERSEMPAHAN

Proposal Tesis ini saya persembahan khusus kepada :

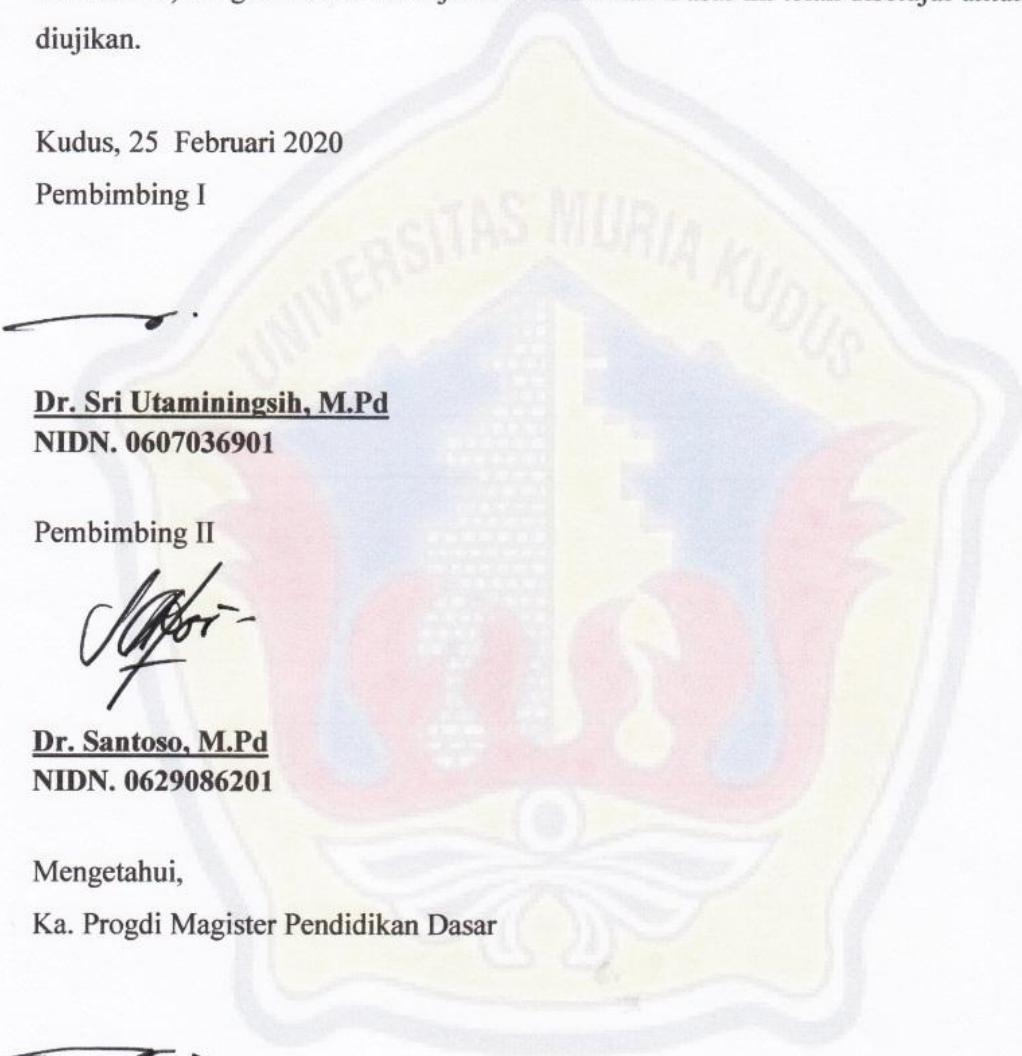
1. Allah SWT, Tuhan semesta alam, pencipta segala yang ada ada di dunia ini.
2. Orang Tua, Ibu Hartati, S.Pd.SD dan Bapak Sugiharno yang selalu memberikan kasih sayang dan doa yang tak ternilai harganya.
3. Bapak dan Ibu Mertua, Bapak Solikhin dan Ibu Rubiyati yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa.
4. Istriku Ibu Eka Pratiwi, S.Pd yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
5. Anak-anakku Mutiara Gracelina Mulyo dan Maheswari Arsynta Mulyo yang selalu menjadi penyemangat dalam hidupku.
6. Dosen pembimbing I Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd yang membimbing Tesis ini
7. Dosen pembimbing II Bapak Dr. Santoso, M.Pd. yang membimbing Tesis ini.
8. Sahabat-sahabaatku program studi Magister Pendidikan Dasar yang telah membagikan ilmunya dan memberikan semangat.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan Judul “Model *Entrepreneur Education* Berbasis Permainan Tradisional Pasaran Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus” Oleh Mulyo Prayitno (NIM: 201503012) Program Studi Manajemen Pendidikan Dasar ini telah disetujui untuk diujikan.

Kudus, 25 Februari 2020

Pembimbing I


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN. 0607036901

Pembimbing II


Dr. Santoso, M.Pd

NIDN. 0629086201

Mengetahui,

Ka. Progdi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN. 0607036901

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Mulyo Prayitno (NIM. 201503012) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar..

Kudus, 6 Maret 2020

Tim Penguji

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIDN. 0607036901

(Ketua)

Dr. Santoso, M.Pd

NIDN. 0629086201

(Anggota)

Dr. Murtono, M.Pd

NIDN. 0007126601

(Anggota)

Dr. Suad, M.Pd

NIDN. 0601085902

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Model *Entrepreneur Education* Berbasis Permainan Tradisional Pasaran Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus”

Terselesainya Tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kahai kepada :

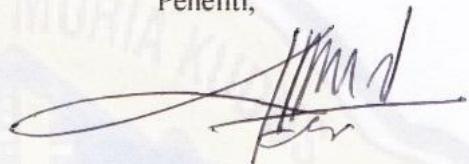
1. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. Santoso, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran dengan penuh tanggungjawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
4. Kepada masyarakat, orang tua dan anak-anak di desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kudus yang telah membantu penelitian ini.
5. Seluruh dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti. InsyaAllah akan bermanfaat.

6. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu di sini yang telah membantu peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini.

Demikian Tesis ini disusun sesuai rencana semoga bermanfaat bagi semua pihak. Demi kesempurnaan tesis ini kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan peneliti.

Kudus, Februari 2020

Peneliti,



Mulyo Prayitno

NIM. 201503012

ABSTRAK

Prayitno, Mulyo. 2019. "Model *Entrepreneur Education* Berbasis Permainan Tradisional Pasaran Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus". Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Pascasarjana Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Pembimbing (2) Dr. Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: *entrepreneur education*, permainan tradisional pasaran, usia anak sekolah dasar

Tujuan Penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi permainan tradisional pasaran yang mempunyai nilai karakter kewirausahaan di desa karangampel kaliwungu kudus. (2) mengidentifikasi nilai-nilai *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus. (3) membuat desain model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus. (4) uji efektifitas model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran di desa karangampel kaliwungu kudus

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar di desa karangampel kecamatan kaliwungu kabupaten kudus. Produk dari penelitian ini merupakan model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran. Penelitian ini terdiri dari tujuh langkah, yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kefektifan model *entrepreneur education* berbasis permainan tradisional pasaran pada anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa skor rata-rata di dukuh blolo sebesar 3,48 dengan kriteria sangat baik, di dukuh Nganti 3,44 dengan kriteria sangat baik, dan di dukuh kiyongan sebesar 3,36 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk raata-rata di desa karangampel yaitu 3,43 juga dengan kriteria sangat baik .

ABSTRACT

Prayitno, Mulyo. 2019. "the traditional model of entrepreneurial education based on the market in primary school age children". Thesis. Master of Primary Education Program Concentration of Primary School Teacher Education. Muria University Postgraduate Program. Advisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Advisor (2) Dr. Santoso, M.Pd.

Keywords: entrepreneurship education, traditional game market, age of elementary school children.

The purpose of this study was (1) identify traditional market play that has entrepreneurial character values in karangampel village kaliwungu district kudus city. (2) identify the values of traditional market-based entrepreneurship education in the karangampel village kaliwungu district kudus city. (3) design a traditional game-based entrepreneurship education in the market in karangampel village kaliwungu district kudus city. (4) test the effectiveness of the traditional game-based entrepreneurship education model in karangampel village kaliwungu district kudus city.

This research includes Research and Development. The subjects of this study were elementary school age children in karangampel village kaliwungu district kudus city. The products of this research is a traditional game-based entrepreneurship education in the market. This research consist of seven stages: 1) potential and problem; 2) data collection; 3) product design; 4) validation design; 5) revised design; 6) product trial; 7) revised product. Data collection using observation, interviews and documentation.

The effectiveness of the traditional game-based entrepreneur education model in primary school-age children shows that the average score in blolo hamlet is 3,48 with very good criteria, in hamlet nganti 3,44 with very good criteria. As for the average in the village of karangampel which is 3,43 also with very good criteria.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAAMAN JUDUL TESIS	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.7 Ruang lingkup Penelitian	13
1.8 Spesifikasi Produk	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajiaan Pustaka	15
2.1.1 Pengertian Pendidikan	15
2.1.2 <i>Entrepreneur Education</i>	17
2.1.3 Permainan Tradisional	23
2.1.4 Jenis Permainan Tradisional	30
2.1.5 Usia Anak Sekolah dasar	32
2.1.6 Nilai-nilai <i>entrepreneur education</i> dalam permainan	34
2.2 Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	40
2.4 Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Prosedur Penelitian	43
3.3 Tempat Penelitian	49
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	50

3.4.1 Data	50
3.4.2 Jenis Data	49
3.4.3 Sumber Data.....	51
3.5 Tahap-tahap Penelitian	51
3.5.1 Tahap Pra Lapangan	52
3.5.2 Tahap Pekerjaan Lapangan	54
3.6 Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1 Pengamatan (Observasi)	55
3.6.2 Wawancara	57
3.6.3 Dokumentasi	59
3.7 Uji Keabsahan Data	60
3.8 Instrumen Penelitian	60
3.9 Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Hasil Kebutuhan <i>Entrepreneur Education</i>	65
4.1.1 Hasil Observasi Kebutuhan Entrepreneur Education dan Permainan Tradisional Pasaran Pada Anak Usia Sekolah dasar	65
4.1.2 Hasil Wawancara Kebutuhan Entrepreneur Education dan Permainan Tradisional Pasaran	67
4.2 Pengembangan Nilai Entrepreneur Education dalam Permainan Tradisional Pasaran di Kabupaten Kudus	76
4.3 Desain Pengembangan Produk	78
4.3.1 Desain Permainan Tradisional Pasaran	80
4.3.2 Pengembangan Produk Permainan Tradisional Pasaran.....	83
4.3.3 Hasil Validasi Model Entrepreneur Education berbasis Permainan Tradisional Pasaran	84
4.4 Uji Keabsahan Data	90
4.4.1 Validasi Ahli	90
4.4.2 Evaluasi Lapangan.....	91
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Profil Model Entrepreneur Education Berbasis Permainan Tradisional Pasaran Untuk Anak Usia Sekolah Dasar	92
5.1.1 Kolaborasi Entrepreneur Education dalam Permainan Tradisional Pasaran	93
5.1.2 Pengembangan Langkah-Langkah Permainan Tradisional Pasaran..	94
5.2 Pengembangan <i>Entrepreneur Education</i> Dalam Permainan Tradisional Pasaranuntuk Anak Usia Sekolah Dasar	98
5.3 Keefektifan Model <i>entrepreneur Education</i> Dalam Permainan Tradisional Pasaran Untuk Anak Usia Sekolah Dasar.....	102

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan	104
6.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kreiteria Level Permainan Tradisional.....	25
Tabel 2.2 Penilaian Permainan Pasaran.....	31
Tabel 3.1 Indikator Penilaian Efektifitas	63
Tabel 4.1 Observasi Kebutuhan <i>Entrepreneur Education</i> Berbasispermainan Tradisional Pasaran Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar	66
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Wawancara dengan Anak-anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Dukuh Blolo	68
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Wawancara dengan Anak-anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Dukuh Nganti	69
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Wawancara dengan Anak-anak Usia Sekolah Dasar di Desa Karangampel Dukuh Kiyongan	70
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Wawancara Orang Tua di dukuh Blolo	71
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Wawancara Orang Tua di dukuh Nganti	72
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Wawancara Orang Tua di dukuh Kiyongan...	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Model	85
Tabel 4.8 Kriteria Skor Nilai	89
Tabel 4.9 Hasil Skor Terhadap Permainan Tradisional Pasaran	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Pengembangan Permainan Tradisional	32
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian	49
Gambar 4.1 Konsep Pengembangan Permainan Tradisional	76
Gambar 4.2 Model Hipotetik <i>Entrepreneur Education</i> Berbasis Permainan Tradisional	79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi Kebutuhan <i>Entrepreneur Education</i> ...	111
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Anak	112
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Orang Tua.....	113
Lampiran 4 Pedoman Validasi Model	114
Lampiran 5 Hasil Observasi Dukuh Blolo.....	116
Lampiran 6 Hasil Observasi Dukuh Nganti.....	117
Lampiran 7 Hasil Observasi Dukuh Kiyongan.....	118
Lampiran 8 Observasi Kebutuhan <i>Entrepreneur Education</i>	119
Lampiran 9 Hasil Wawancara Anak Dukuh Blolo.....	120
Lampiran 10 Hasil Wawancara Anak Dukuh Nganti.....	121
Lampiran 11 Hasil Wawancara Anak Dukuh Kiyongan.....	122
Lampiran 12 Hasil Wawancara Orang Tua Dukuh Blolo	123
Lampiran 13 Hasil Wawancara Orang Tua Dukuh Nganti.....	125
Lampiran 14 Hasil Wawancara Orang Tua Dukuh kiyongan.....	127
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 16 Lembar Aktivitas Anak Dukuh Blolo.....	137
Lampiran 17 Lembar Aktivitas Anak Dukuh Nganti.....	144
Lampiran 18 Lembar Aktivitas Anak Dukuh Kiyongan.....	151
Lampiran 19 Pernyataan Orisinilitas	158
Lampiran 20 Keterangan Selesai Bimbingan Tesis.....	159
Lampiran 21 Permohonan Ujian Tesis.....	160
Lampiran 22 Daftar RiwayatHidup Peneliti.....	161