

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan taraf hidup individu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan di harapkan mampu terbentuknya aspek kognitif (intelektual), aspek afektif (mental atau moral), dan psikomotor (keterampilan). Selain itu dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tersebut menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta kemajuan negara yang berakhlak mulia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kokoh, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab (Sisdiknas Nomor 20, 2003).

Pendidikan karakter pada era sekarang menjadi suatu kebutuhan dalam membekali peserta didik agar menjadi peserta didik yang kuat mental, kejiwaan, serta ketrampilan. Kekuatan mental dan karakter siswa telah menjadi salah satu tujuan pendidikan di Indonesia. Yang menjadi pengembangan dalam karakter jiwa kewirausahaan adalah aspek mental dan ketrampilan yang di miliki peserta didik sejak dini. Melalui pembiasaan sejak dini di harapkan mental dan ketrampilan peserta didik semakin kuat untuk berwirausaha.

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. Dengan 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 (Sofino, 2017).

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. Salah satu kegiatan yang dapat mengakomodasi kebutuhan pada usia ini adalah kegiatan *market day*. *Market day* merupakan salah satu upaya untuk membangun dan menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* atau kewirausahaan pada diri anak-anak sejak dini. Di dalam kegiatan *market day*, anak memperoleh proses pembelajaran secara langsung. Anak-anak melaksanakan "*Learning by Doing*" atau belajar dengan cara melakukan langsung. Dengan demikian mereka akan langsung bisa merasakan atau mengalami seluruh proses yang dibutuhkan dalam kegiatan *entrepreneurship*. Pada era globalisasi, kreatifitas dan karakter yang kuat adalah modal untuk bertahan dari tuntutan kemajuan jaman. Pembentukan karakter dan kreatifitas telah dimulai sejak usia dini. Jiwa kewirausahaan adalah salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini. Pendidikan kewirausahaan bukan sekedar mendidik para calon pengusaha atau untuk mengajarkan anak mencari uang sejak dini, melainkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter yang telah ada pada diri anak. Nilai-nilai yang perlu diimplementasikan melalui karakter tersebut adalah nilai-nilai kreativitas, inovasi, keberanian, kemandirian, dan tanggungjawab (Krisdayanthi, 2019; Munastiwi & Suhendro, 2020; Uswatun, 2019).

Kepribadian seorang anak di bangun melalui apa yang didengar, apa yang dilihat dan apa yang dirasakan. Pendengaran dan penglihatan adalah jalan menuju latihan sebelum memasuki pembuatan jiwanya. Melalui seluruh indra yang manusia miliki inilah, akan muncul pembelajaran yang kuat terkait dengan apa-apa yang diterima oleh indra. Jika anak-anak sudah terbiasa dengan dunia wirausaha sejak kecil, maka karakter inilah yang akan muncul kelak pada saat anak beranjak dewasa.

Pelaksanaan pengembangan nilai-nilai kewirausahaan di TK diintegrasikan sesuai tema dan kegiatan di sekolah. Orang tua berperan dalam pelaksanaan kegiatan. Materi pembelajaran di sekolah dapat tersampaikan dengan baik apabila terdapat kerjasama atau kesesuaian positif

antara orang tua dengan pihak sekolah (Elyana, 2020). *Entrepreneurship* bukan berarti mengajarkan anak untuk berdagang atau mencari uang sejak dini, melainkan menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat dilanjutkan dengan *entrepreneurship* pada anak dapat dimulai dari kegiatan *market day*. Bagi anak-anak, memasak tidak hanya menyenangkan, tapi juga membantu perkembangan seluruh aspek perkembangannya. Melalui kegiatan *market day*, banyak hal yang dapat dipelajari anak, dan banyak kemampuan yang dapat dikembangkan oleh guru. Menurut Bhakti (2015) Kegiatan *market day* di mulai dari tahap perencanaan bahan, pengolahan, penyajian, hingga membuat strategi bersama agar produk tersebut menarik minat pembeli. Semua itu dilakukan melalui kegiatan PAKEM. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) (Sugianti et al., 2020).

Selain itu, Pengetahuan tentang karir harus di bangun sejak usia dini, sehingga sejak dini anak sudah memiliki pengetahuan karir yang beraneka ragam. Fenomena saat ini kebanyakan anak hanya memiliki cita-cita yang terbatas pada jenis pekerjaan tertentu seperti menjadi dokter, TNI, dan polisi. Hal ini di sebabkan oleh keterbatasan pengetahuan anak tentang jenis-jenis karir dan rendahnya penghargaan terhadap karir. Di indonesia sendiri hanya karir-karir tertentu yang di hargai. Untuk memfasilitasi hal tersebut, perlu di adakan bimbingan karir pada anak sejak usia dini. Sehingga sejak dini anak sudah memiliki wawasan tentang karir yang beranekaragam.

Menurut Nadjih dan Imroatun (2016) Penanaman karakter kewirausahaan merupakan bagian dari kurikulum PAUD dalam membentuk karakter sekaligus mengembangkan keterampilan hidup. Jadi, fokus penanaman karakter kewirausahaan bukan mengajarkan anak agar mencari uang atau berdagang sejak dini tetapi membentuk karakter dan mengembangkan kecakapan agar kelak saat dewasa mereka siap dan memiliki keterampilan untuk berwirausaha. Narwati (2011) menyampaikan bahwa pendidikan yang tepat yang diberikan kepada anak sedini mungkin

menentukan pembentukan karakter bangsa dan kehandalan sumber daya manusia. Pembelajarannya diarahkan agar terbentuk karakter anak yang mandiri, bertanggung jawab dan berani mengambil keputusan (Kusumawati, 2016). Anak yang dibina sejak dini akan meningkat kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mentalnya yang dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas dan kemandirian serta pengoptimalan potensi yang dimiliki (Saugi et al., 2020).

Salah satu contoh pelaksanaan pendidikan terintegrasi kewirausahaan adalah kegiatan *Market Day* dengan melibatkan semua peserta didik dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan produksi adalah memberikan tanggungjawab kepada peserta didik berdasarkan kelas secara bergantian untuk membuat produk yang memiliki harga jual dan bermanfaat bagi semua warga sekolah. Kemudian peserta didik diminta untuk menjual produknya (distribusi), sedangkan peserta didik yang lainnya termasuk para guru bertanggung jawab sebagai konsumen (pembeli). Kegiatan *Market Day* bisa dilakukan secara mandiri (memproduksi barang secara individu) atau secara klasikal (memproduksi barang dengan berkelompok) sesuai minat peserta didik dan produk yang akan diproduksi.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnain & Akbar (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi *Market Day* Dalam Mengembangkan *Entrepreneurship* Anak Usia Dini Di TKIT An-Najah Kabupaten Aceh Tengah”. Dalam penelitiannya Zulkarnaen dan Akbar menyatakan *Entrepreneurship* yang diberikan kepada anak merupakan proses dalam membentuk mental berwirausaha karena bukan hanya mengajarkan anak terkait cara menjual dan membeli namun untuk meningkatkan nilai-nilai yang bermakna dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan kelak. Penerapan dan pengembangan keterampilan yang dilakukan sejak dini akan menjadi pondasi yang kuat bagi kemampuan kewirausahaan anak.

Setelah penulis mengamati di Gugus PAUD Anggrek Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang pada hari Selasa - Kamis tanggal 8 – 10 Juni

2021, pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih di sajikan dalam bentuk konvensional dan belum di gunakan secara maksimal, serta mekanisme model pengembangannya belum menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di dorong sekolahnya hanya berfokus pada lembar kerja anak saja serta model pembelajaran yang kurang kreatif, sehingga ketika pembelajaran berlangsung anak didik seolah tidak peduli dan asik sendiri. Selain itu pendidik hanya memfokuskan kepada anak saja sehingga anak mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja anak. Dari penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di lembaga TK gugus PAUD Anggrek pada umumnya dan khususnya di TK Pertiwi Pandangan Kulon, hingga dapat membentuk peserta didik yang berkarakter wirausaha dan model pengembangan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Harapan penulis setelah mengembangkan kegiatan *market day* ini nantinya dapat meningkatkan karakter berwirausaha bagi anak usia dini.

Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Pengembangan Model Pembelajaran *Market Day* Untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan Anak Usia Dini**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih di sajikan dalam bentuk konvensional.
2. Media pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Belum diterapkannya pengembangan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik.
4. Peserta didik hanya berfokus pada lembar kerja saja, sehingga banyak di temukan anak yang belajar sambil bermain, seharusnya anak itu bermain sambil belajar.

5. Siswa asik sendiri ketika pembelajaran akan di mulai.
6. Keterbatasan wawasan dan ketrampilan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran agar tercipta suasana yang menyenangkan.
7. Belum ada pengembangan media pembelajaran *market day* yang berorientasi pada karakter kewirausahaan anak usia dini yang di gunakan oleh lembaga TK di sekitar daerah peserta didik.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih di sajikan dalam bentuk konvensional.
3. Keterbatasan wawasan dan ketrampilan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran agar tercipta suasana yang menyenangkan.
4. Pengembangan model pembelajaran *market day* yang berorientasi pada karakter kewirausahaan anak usia dini.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat di rumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pada pembelajaran PAUD di kecamatan Kragan ?
2. Bagaimana desain pengembangan model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pada pembelajaran PAUD di kecamatan Kragan ?
3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *market day* untuk menumbuhkan karakter kewirausahaan di PAUD kecamatan Kragan?

4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *market day* untuk menumbuhkan karakter kewirausahaan di PAUD kecamatan Kragan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pembelajaran PAUD di kecamatan Kragan.
2. Untuk menyusun desain model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pembelajaran PAUD di kecamatan Kragan.
3. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pada pembelajaran di PAUD kecamatan Kragan.
4. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan model pembelajaran *market day* dalam menumbuhkan karakter kewirausahaan pada pembelajaran di PAUD kecamatan Kragan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang di peroleh sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengembangan model pembelajaran *market day* untuk mengembangkan karakter kewirausahaan anak usia dini

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1.6.2.1 Peserta Didik

Penelitian ini dapat menambah pengalaman, pengetahuan, dan motivasi peserta didik dalam bermain sambil belajar sehingga dapat membentuk peserta didik yang berkarakter wirausaha.

1.6.2.2 Guru

Menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan mutu pembelajaran, sehingga mampu memberikan pelayanan yang optimal bagi peserta didik dalam bentuk pengajaran yang lebih efektif sesuai dengan semangat kewirausahaan.

1.6.2.3 Sekolah

Sebagai pedoman dan bahan evaluasi dalam hal pengembangan model pembelajaran, sehingga membantu proses pengembangan mutu pendidikan secara menyeluruh dalam lembaga tersebut.

1.6.2.4 Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan keilmuan tentang penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan pengembangan model pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang Anda buat berupa Buku Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Market Day PAUD. Berikut spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Ukuran Buku

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan ukuran buku antara lain kepraktisan, jenis informasi yang disampaikan, target audiens, biaya produksi, dan efisiensi penggunaan bahan produksi seperti kertas dan tinta. Format yang digunakan adalah A5, yaitu 21cm x 14,8cm.

2. Ukuran huruf

Ukuran font yang digunakan dalam manual ini adalah 9 poin. Gunakan 18 poin untuk ukuran judul dan 10 poin untuk subtitle.

3. Bentuk Huruf

- a. Gunakan bentuk dan ukuran yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa. Manual ini menggunakan font Trebuchet.
- b. Gunakan perbandingan karakter yang berbeda antara judul naskah dan isi teks.

4. Deskripsi Bahasa

Dari segi bahasa, panduan ini bertujuan untuk (a) menggunakan bahasa yang sederhana, (b) menghindari bahasa kotor, (c) menggunakan bahasa komunikasi, yaitu komunikasi langsung dengan pembaca, dan (d) mendorong siswa untuk melakukannya. *frase* motivasi untuk mendorong Hebat dalam mengembangkan kemampuan untuk berhemat, menabung, dan berbagi.

