

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan karakter sangat penting untuk ditanamkan pada anak mulai sejak usia dini. Sekolah sebagai lembaga pendidikan semestinya tidak hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual anak, tetapi juga fokus pada pengembangan karakter atau pribadi anak agar sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Sofino, 2017). Melalui pendidikan yang berlangsung di sekolah maka diharapkan akan terlahir generasi-generasi yang memiliki karakter kuat untuk mampu bersaing di era globalisasi. Jiwa kewirausahaan ini dipandang sebagai satu ciri karakter yang memiliki kekuatan pribadi dalam menghadapi tantangan dunia (Suharyoto, 2017).

Menurut Djatmiko dalam Nurhafizah (2018) pendidikan kewirausahaan perlu dikembangkan karena untuk mengembangkan, memupuk dan membina bibit atau bakat pengusaha sehingga bibit tersebut lebih berbobot dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang mutakhir serta memberikan kesempatan kepada setiap manusia supaya sedapat mungkin dan menumbuhkan kepribadian wirausaha.

Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan sesuai dengan amanah Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 (Depdiknas, 2003), yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, hendaknya pendidikan dilakukan sejak usia dini.

Sejak usia dini, peserta didik bisa 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. Wasty Soemanto (Soemanto, 2008) menyebutkan salah satu pelayanan pendidikan untuk membangun karakter yakni melalui pendidikan wiraswasta (wirausaha).

Pendidikan wirausaha dapat dilakukan sejak dini pada anak yaitu dengan tahapan pengenalan, bukan sebagai pelaku. Narwati (2011) menyampaikan bahwa pendidikan yang tepat yang diberikan kepada anak sedini mungkin menentukan pembentukan karakter bangsa dan kehandalan sumber daya manusia. Pendidikan kewirausahaan pada anak diarahkan agar terbentuk jiwa kewirausahaan anak yang mandiri, bertanggung jawab dan berani mengambil keputusan. Anak yang dibina sejak dini akan meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mentalnya yang dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas dan kemandirian serta pengoptimalan potensi yang dimiliki (Saugi, Sundari, and Agustiah 2020).

Pendidikan kewirausahaan bagi anak ialah pembentukan mental wirusaha. Pendidikan wirausaha tidak sekedar mengajarkan anak tentang cara berbisnis, tetapi lebih dari itu anak dilatih untuk memiliki karakter diri yang kuat. Karakter yang kuat akan menjadikan seseorang memiliki mental yang tangguh dalam menghadapi tantangan dunia. Seorang *entrepreneur* yang memiliki karakter *entrepreneur* akan menjaga kualitas diri agar selalu bekerja keras, pantang menyerah, jujur, dan kreatif. Tanpa karakter tersebut maka seorang *entrepreneur* akan mudah gagal dalam karirnya. Tidak hanya seorang *entrepreneur* saja, profesi lain pun membutuhkan karakter yang kuat guna mempertahankan eksistensi dirinya dan mampu berkontribusi serta mampu memberikan pengaruh dalam hal kebaikan kepada masyarakat.

Kenyataan di lapangan, masih jarang sekolah yang menanamkan jiwa kewirausahaan kepada anak usia dini. Guru dan orang tua masih menganggap bahwa pengetahuan kewirausahaan itu hanya perlu diketahui oleh orang dewasa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang pada tanggal 15-29 Maret 2021, gugus PAUD ini terdiri dari 2 satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) dan 3 lembaga Kelompok Bermain (KB), diketahui bahwa belum dijumpai TK yang memiliki model pembelajaran khusus untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan anak. Proses pembelajaran di kelas belum terintegrasi dengan pendidikan kewirausahaan, meskipun guru melakukan proses penanaman jiwa kewirausahaan namun belum terinternalisasi dengan baik pada anak. Sebagian anak menunjukkan sikap seperti kurang bertanggung jawab, mudah putus asa, dan tidak percaya diri. Sebagai contoh, apabila guru memberikan sebuah tugas baru kepada anak-anak, maka sebagian anak kurang bertanggungjawab, mudah menyerah, dan kurang percaya diri. Fenomena ini menunjukkan kurangnya penempaan *soft skills* anak agar memiliki jiwa kewirausahaan.

Menjadi guru memang tidak mudah, guru harus bisa menemukan model pembelajaran yang menarik untuk bisa menarik minat belajar anak. Berhadapan dengan anak usia dini, tentunya guru harus menyampaikan semua pembelajaran melalui bermain, karena pada dasarnya masa usia dini adalah masa bermain bagi anak. Guru harus bisa mendesain atau menciptakan permainan yang efektif dan kreatif yang bisa menarik minat anak.

Berangkat dari karakter anak usia dini yang perlu ditumbuhkannya jiwa kewirausahaan, guru harus mampu mengembangkan suatu model pembelajaran, sehingga anak usia dini tertarik untuk belajar memahami kewirausahaan.

Berdasarkan pemaparan masalah kondisi di lapangan maka akan dilakukan penelitian untuk mencari cara bagaimana menanamkan jiwa

kewirausahaan pada anak usia dini, yaitu dengan cara mengembangkan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran. Model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran mampu menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini, karena hal itu menjadi sesuatu yang baru bagi anak.

Berdasarkan pemaparan masalah dan referensi diatas, perlu dikembangkan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. Model pembelajaran ini tentunya telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang mudah bosan sehingga model pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk belajar karena disajikan dalam bentuk bermain sambil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Model pembelajaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan belum didukung dengan penerapan model yang sesuai yang menarik bagi anak, sehingga anak-anak kurang dapat memahami materi tentang kewirausahaan;
2. Proses pembelajaran kurang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan yang dapat menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak, guru lebih berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual anak;
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih disajikan dalam bentuk konvensional;
4. Pengembangan pembelajarannya belum menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan;
5. Jiwa kewirausahaan anak belum berkembang, dalam hal ini karena dalam kurikulum jiwa kewirausahaan merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki oleh seorang anak;

6. Keterbatasan wawasan dan keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran agar tercipta suasana yang menyenangkan;
7. Belum ada pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini yang digunakan oleh lembaga TK di sekitar daerah peserta didik;

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kebutuhan pra penelitian dengan observasi/wawancara model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang;
2. Desain pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang;
3. Kelayakan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang;
4. Efektivitas model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang?
2. Bagaimana desain pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada

anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang?

3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis kebutuhan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.
2. Merumuskan desain pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.
3. Menganalisis kelayakan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.
4. Menganalisis efektivitas model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di gugus PAUD Raden Dewi Sartika Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1.6.2.1 Peserta didik

Penelitian ini dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik terhadap model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

1.6.2.2 Guru

Menjadi bahan informasi bagi guru taman kanak-kanak tentang salah satu pilihan model dalam pembelajaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. yang disajikan dalam bentuk buku panduan atau modul dalam mengaplikasikan pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. Berikut ini terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan produk antara lain:

1. Desain buku panduan pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

2. Model pembelajaran ini terdiri dari 4 bagian:
 - a. Pendahuluan
 - b. Pembahasan Materi
 - c. Kegiatan pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran yang akan dikerjakan anak didik
 - d. Penutup
3. Model pembelajaran ini memuat beberapa komponen, yaitu:
 - a. Petunjuk belajar
 - b. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan yang akan dicapai
 - c. Informasi pendukung
 - d. Latihan – latihan
 - e. Evaluasi
4. Model pembelajaran yang di dalamnya memuat:
 - a. Pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran dengan memperhatikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
 - b. Pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran dengan menggunakan berbagai barang produk lokal dan barang yang aman yang digunakan oleh anak sesuai strandart SNI
 - c. Pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran ini telah memenuhi syarat pembuatan model, yaitu:
 1. Syarat Didaktik
 2. Syarat Konstruksi
 3. Syarat Teknis
 - d. Hasil akhir dari pengembangan model pembelajaran *edupreneurship* berbasis permainan pasaran ini diharapkan memiliki kualitas:
 1. Dinilai baik atau sangat baik oleh para ahli yang berkompeten dalam bidang pembelajaran anak usia dini.
 2. Mampu menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

3. Mendapat respon yang baik dari anak sehingga jiwa kewirausahaan pada anak tertanam, dengan begitu mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

