

PEMBELAJARAN ENTREPRENEURSHIP MELALUI SENTRA BERMAIN PERAN DI TK IT AN-NAJAH

Kia Monika

STAIN Gajah Putih, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Prodi PIAUD,
Takengon, 24519, Indonesia

Email: kiamonika48@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran entrepreneurship penting dilakukan bagi anak usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan sering mengalami entrepreneur/jual beli secara langsung. Melalui sentra bermain peran dalam pembelajaran entrepreneurship bagi anak memungkinkan anak secara langsung memerankan peran sebagai penjual dan pembeli serta mengenal mata uang yang digunakan sebagai alat tukar untuk membeli sesuatu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui manfaat sentra bermain peran bagi anak usia dini dan untuk meningkatkan pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran memiliki banyak manfaat, diantaranya anak dapat berperan sebagai penjual dan pembeli, anak dapat mengenal angka, mengenal mata uang, dan mengenal warna. Anak juga sangat antusias mengikuti pembelajaran ini. antusiasme anak muncul karena dalam sentra bermain peran ini memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih aktif, tertarik, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Entrepreneurship; Sentra Bermain Peran; AUD*

ABSTRACT

Entrepreneurship learning is important for early childhood, because in everyday life children will often experience entrepreneurship / buying and selling directly. Through the center playing a role in entrepreneurship learning for children, it allows children to directly play the roles of sellers and buyers as well as recognizing the currency that is used as a medium of exchange to buy something. The purpose of this study is to determine the benefits of role playing centers for early childhood and to improve entrepreneurship learning through role playing centers. To obtain data in this study using a qualitative research type. The results showed that entrepreneurship learning through role-playing centers has many benefits, including children can act as sellers and buyers, children can recognize numbers, recognize currency, and recognize colors. Children are also very enthusiastic about this learning. Children's enthusiasm arises because in this role-playing center it provides opportunities for children to be more active, interested, and enthusiastic in participating in the learning process.

Keywords: *Entrepreneurship; Role Playing Center; AUD*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut,

yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹ Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Sasaran pendidikan taman kanak-kanak adalah anak usia 4 - 6 tahun, yang dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk anak usia 4 - 5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5 - 6 tahun.² Usia dini merupakan masa awal kehidupan anak dan merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang individu. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangannya meliputi: motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan bimbingan agar seluruh potensinya berkembang secara optimal.³

Salah satu potensi yang harus dikembangkan di diri anak adalah pembelajaran entrepreneur dimana entrepreneur atau kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang memiliki objek tersendiri, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.⁴ Pembelajaran entrepreneur ini penting dilakukan dan dipelajari oleh anak, karena dalam kehidupan sehari-hari pun mereka melakukan proses kegiatan jual beli dan ini akan terus dilakukan tanpa henti. Pembelajaran ini juga bisa membuat mereka mempunyai jiwa enterpreneur/kewirausahaan sejak dini, selain dengan mengenalkan mata uang kepada anak, mereka juga bisa berhitung dengan adanya pembelajaran ini. tidak hanya menciptakan sesuatu namun ide mereka juga bisa dikembangkan dengan pembelajaran ini, mereka bisa membuat sesuatu yang mempunyai nilai dan harga jual. Memanfaatkan barang yang ada disekitar untuk dijadikan sesuatu dan diperjual belikan juga bisa menumbuhkan jiwa entrepreneur mereka. Hal ini yang menyebabkan bahwa pembelajaran entrepreneur memang penting diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

¹ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini, Cet-1*, (Jogjakarta:DIVA Press,2009), hal.15

²Windisyah Putra, *Mencerdaskan Intrapersonal dan Interpersonal, Cet-2*, (Yogyakarta:Media Utama,2014), hal.25-26

³Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Cet-1*, (Bandung:PT Refika Aditama,2016), hal.2

⁴Rusdiana, *Kewirausahaan Teori dan Praktik, Cet-1*, (Bandung:CV Pustaka Setia,2014),hal.51

Berdasarkan hasil observasi di TK IT An-Najah, pembelajaran entrepreneur atau jual beli ini sudah diterapkan, namun terkadang anak masih belum memahami dan masih kebingungan dalam melakukan proses pembelajaran ini. Mereka kurang antusias dalam pembelajaran ini, selain merasa bosan, mereka juga belum terlalu memahami bagaimana caranya bertindak sebagai penjual dan pembeli. Sehingga peran guru untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan sentra bermain peran. Dengan adanya sentra bermain peran ini guru lebih mudah mengatur anak, anak dibagi menjadi dua kelompok, ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli. Hal ini dilakukan secara bergantian, sehingga anak tidak merasa bosan, dan barang yang di perjual belikan juga diganti setiap harinya, sehingga mereka menjadi antusias dan juga tidak lagi merasa kebingungan, serta pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul "Pembelajaran Entrepreneurship Melalui Sentra Bermain Peran di TK IT An-Najah".

B. TINJAUAN TEORITIS

1. Entrepreneurship

Entrepreneur atau wirausaha bagi anak merupakan suatu pembelajaran yang dapat diterapkan sejak dini dengan tahapan pengenalan. Pembelajaran kewirausahaan bagi anak adalah pembentukan mental wirausaha. Karena dalam pendidikan wirausaha tidak sekedar mengajarkan anak tentang cara berbisnis, lebih dari itu anak dilatih untuk memiliki mental dan karakter diri yang kokoh. Anak diajari untuk mengenali diri sendiri, mengendalikan emosi dan stres, mengelola waktu, komunikatif dan luwes dengan berbagai situasi, serta mampu memilih dan membuat keputusan. Membangun jiwa kewirausahaan pada anak usia dini lebih kepada bagaimana membangun sifat dan karakter yang mandiri, bertanggung jawab melalui pendidikan wirausaha secara teoritis maupun praktis, serta contoh konkrit, karena pembentukan mental memerlukan waktu dan proses yang panjang.⁵

Pembelajaran entrepreneurship memiliki manfaat untuk membuat anak lebih mengenal diri sendiri, kreatif, mampu berfikir kritis, mampu memecahkan masalah,

⁵ Serian Wijatno, *Entrepreneurship Untuk TK*, (Jakarta: Salemba Empat, 2012), hal.23

dapat berkomunikasi dengan orang lain, mampu membawa diri dalam berbagai lingkungan, belajar menghargai waktu, mampu berbagi dengan orang lain, bisa mengendalikan emosi dan mampu membuat anak mengambil keputusan. Adapun tujuan dari pembelajaran entrepreneurship ini yaitu untuk membuat anak menjadi mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, berjiwa kepemimpinan, kerja keras, jujur, disiplin, inovatif, tanggung jawab, dapat bekerjasama, pantang menyerah, komitmen, realistis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, komunikatif, dan memotivasi kuat untuk sukses.

2. Sentra Bermain Peran

Sentra berasal dari kata "centre" yang artinya pusat. Seluruh materi yang akan dialirkan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan dan perlu diorganisasikan secara teratur, sistematis, dan terarah, sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan.⁶ Kegiatan dalam sentra ini menjadikan anak berpusat pada satu rangkaian kegiatan yang dirancang secara utuh, menjadikan suatu pembelajaran lebih terfokus dan dilakukan dengan tuntas sehingga memudahkan anak beserta guru dalam melakukan atau menjalankan tema pembelajaran.

Sentra bermain peran merupakan sudut yang digunakan anak untuk bermain sembari memerankan berbagai macam kegiatan yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, anak juga bebas memilih peran apa yang ingin mereka perankan yang kesemuanya itu tidak terlepas dari pengawasan dan pendampingan dari guru tersebut. Sentra bermain peran juga merupakan kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya. Adapun kegiatan yang dilakukan di sentra bermain peran yaitu :

1. Bermain sambil memerankan pekerjaan/kegiatan di dalam rumah tangga (keluarga)

⁶Zukhairina, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet-1, (Jakarta:Kencana,2013),hal.121

2. Bermain dramatisasi dengan alat-alat yang disediakan.
3. Bermain fantasi dengan menggunakan telepon umum.
4. Bermain sambil memerankan pekerjaan sebagai kasir atau pegawai/pelayan.
5. Bermain sambil memerankan sebagai penerima telepon.⁷

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif dilapangan tanpa adanya manipulasi. Serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Untuk itu peneliti harus terjun langsung ke lapangan dengan waktu yang cukup lama. Metode kualitatif menggunakan beberapa bentuk pengumpulan data seperti transkrip wawancara terbuka, observasi, dan analisis dokumen lainnya. Data tersebut di analisis dengan tetap mempertahankan keaslian teks yang memaknainya. Hal ini dilakukan karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena dari sudut pandang partisipan, konteks, dan insiusional.

D. HASIL PENELITIAN

Peneliti melakukan observasi dengan Ibu Anna selaku Kepala Sekolah TK IT An-Najah mengenai kapan di mulainya sentra bermain peran serta mengenai pembelajaran entrepreneurship melalui semntra bermain peran yang diperoleh jawaban bahwa:

Sentra bermain peran sudah diadakan sejak mulai berdirinya TK IT An-Najah yaitu pada tahun 2016. Dari pertama kali menerima pendaftaran TK kami sudah menyiapkan beberapa sentra, yang salah satunya yaitu sentra bermain peran, kami mengadakan sentra ini dengan inisiatif sendiri mengingat banyak manfaat yang bisa diambil dan diterima oleh anak itu sendiri, anak-anak juga senang dan antusias untuk belajar dan bermain di sentra ini. Mereka bebas melakukan peran apa saja sesuai dengan apa yang mereka suka, dan menikmati setiap peran yang mereka lakukan. Pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran memungkinkan anak untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan secara langsung, hal ini dikarenakan anak bisa secara langsung memerankan peran sebagai

⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif*,(Jakarta:PT Indeks,2010),hal.81

penjual dan pembeli, sehingga ia dapat merasakan sendiri bagaimana rasanya menjadi penjual dan pembeli. Sentra bermain peran sangat berpengaruh untuk pembelajaran entrepreneurship bagi anak. Mereka secara mudah bisa memahami materi yang di gambarkan dan disampaikan oleh guru.⁸

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Ibu Fatmawati selaku guru sentra bermain peran di TK IT An-Najah mengenai antusiasme anak serta perkembangan anak dalam mengikuti pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran, yang hasilnya diperoleh jawaban sebagai berikut:

Anak sangat antusias mengikuti pembelajaran entrepreneurship dalam sentra bermain peran. Antusiasme anak muncul karena dengan kegiatan pembelajaran entrepreneurship (jual beli) dalam sentra bermain peran ini memungkinkan anak untuk lebih aktif, tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Melalui sentra bermain peran terdapat peningkatan antusias dan aktivitas anak ke taraf keberhasilan yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak menjadi lebih aktif, antusias, meningkat aktivitasnya dalam pembelajaran entrepreneurship dalam sentra bermain peran. Anak yang belajar mengenai entrepreneurship (jual beli) dalam sentra bermain peran mengalami perkembangan yang baik. Hal ini dibuktikan dengan karakteristik anak yang memiliki kemampuan dalam menganalisa secara logis, bisa memainkan peran secara objektif dan rasional. Dengan karakteristik ini, anak menjadi cenderung memiliki wawasan dan pengalaman mengenai pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran.⁹

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Ibu Erika Dewi dan Ibu Fatmawati mengenai hal apa saja yang harus dilakukan oleh guru agar pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran dapat berjalan dan berkembang dengan baik, diperoleh hasil bahwa:

⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Anna, Kepala Sekolah, Kamis, 6 September 2018, Waktu 09.00-10.00 WIB

⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Fatmawati, Guru Sentra, Kamis, 6 september 2018, waktu 11.00-11.50 WIB

Langkah-langkah yang harus dilakukan anak agar pembelajaran entrepreneurship menjadi lebih baik melalui sentra bermain peran adalah anak harus mengikuti arahan guru, anak harus mencoba mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru, anak harus berlatih mengenai materi pembelajaran yang sudah diberikan guru. Anak yang relative aktif dan kreatif dalam belajar pada akhirnya memiliki hasil dan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan anak yang pasif. Kemudian hal yang harus dilakukan anak agar pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran berkembang dengan baik adalah dengan mencoba memainkan peran sebaik mungkin. Anak yang mau mencoba memainkan peran sebagai penjual dan pembeli dalam beberapa kali percobaan menunjukkan tingkat imajinasi yang relative meningkat. Selain itu guru sengaja memilih tema yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak sesuai dengan kurikulum dan dipilih yang konkrit dan bisa menimbulkan pembelajaran langsung bagi anak.¹⁰

E. PEMBAHASAN

1. Manfaat Sentra Bermain Peran Untuk Pembelajaran Entrepreneurship Bagi Anak Usia Dini

Sentra bermain peran memiliki banyak manfaat yang bisa dijadikan sebagai pusat pembelajaran untuk mengembangkan banyak aspek perkembangan pembelajaran, sehingga sangat menarik untuk diadakannya atau diterapkan sentra bermain peran untuk pembelajaran anak. Selain memiliki banyak manfaat, bahan atau materi yang diperlukan dalam mempersiapkan pembelajaran dalam sentra bermain peran juga tidak terlalu rumit, hanya perlu disesuaikan dengan tema yang ada kemudian di cocokkan dengan peran yang akan dilakukan atau diperankan oleh anak.

Bedasarkan wawancara dengan Ibu Elika Dewi Selaku Guru Kelas TK B IT An-Najah, mengenai bahan atau materi yang diperlukan dan digunakan dalam sentra bermain peran, diperoleh jawaban bahwa:

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Fatmawati dan Ibu Elika Dewi, Guru, Kamis, 6 September 2018, Waktu 10.50-11.50 WIB

Bahan atau materi yang digunakan untuk sentra bermain peran disesuaikan dengan tema, kemudian dipilih untuk yang sekiranya cocok diterapkan untuk anak usia dini. Pada awal berjalannya sentra bermain peran, untuk yang menggunakan benda atau alat peraga, kami menggunakan benda atau alat tiruan/palsu, misalnya dalam tema buah-buahan maka kami menggunakan buah yang palsu atau tiruan, namun alat yang digunakan sudah dipastikan terlebih dahulu aman dan tidak berbahaya bagi anak. Namun setelah beberapa semester berjalan, maka pada tahun ajaran 2018 ini kami merubahnya menjadi benda nyata. Jadi, jika misalnya ada tema mengenai buah-buahan maka anak akan kami beritahukan untuk membawa buah-buahan sungguhan dan mengkonfirmasi dengan orang tua anak melalui telfon atau via sms.¹¹

Mengingat banyaknya manfaat yang didapat dari sentra bermain peran, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Anna dan Ibu Elika mengenai manfaat sentra bermain peran bagi anak, diperoleh jawaban sebagai berikut:

Manfaat sentra bermain peran sangatlah banyak, ada beberapa aspek yang bisa dikembangkan dalam sentra bermain peran, diantaranya yaitu sosialisasi, dimana anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan teman sebayanya, yang biasanya pemalu, lama kelamaan akan terbiasa berhubungan dengan orang lain dan mulai membuka diri untuk bergaul dengan teman sebayanya. Kemudian juga meningkatkan bahasa anak, anak yang memiliki keterbatasan kosa kata akan menerima kata atau kalimat baru, ia terstimulasi untuk menangkap atau merekam ucapan dari temannya sehingga kemudian mampu untuk mengucapkannya dan menambah wawasan baru baginya. Selain itu motorik halus dan kasar anak juga dapat berkembang dengan adanya sentra bermain peran ini, karena anak dapat bergerak dengan luwes, baik teratur maupun tidak, mereka dapat menggerakkan bagian tubuh mereka secara bebas sehingga dapat menstimulasi motorik halus dan kasar anak. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan matematisnya melalui sentra bermain peran dalam sentra bermain peran melalui pembelajaran

¹¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Elika Dewi, Guru, Kamis, 6 September 2018, Waktu 10.00-10.50 WIB

entrepreneurship. Dari kegiatan jual beli ini anak belajar untuk mengenal mata uang, angka, warna, jumlah uang, dan belajar berhitung dari mata uang yang digunakan.¹²

2. Sentra Bermain Peran dapat Meningkatkan Pembelajaran Entrepreneurship di TK IT An-Najah

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di TK IT An-Najah, diperoleh hasil bahwa: Anak sangat antusias mengikuti pembelajaran entrepreneurship dalam sentra bermain peran. Antusiasme anak muncul karena dengan kegiatan pembelajaran entrepreneurship (jual beli) dalam sentra bermain peran ini memungkinkan anak untuk lebih aktif, tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Melalui sentra bermain peran terdapat peningkatan antusias dan aktivitas anak ke taraf keberhasilan yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak menjadi lebih aktif, antusias, meningkat aktivitasnya dalam pembelajaran entrepreneurship dalam sentra bermain peran. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran dapat meningkatkan pembelajaran entrepreneurship di TK IT An-Najah.

F. SIMPULAN

Pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran memiliki banyak manfaat, diantaranya melalui kegiatan memainkan peran sebagai penjual dan pembeli, anak bisa mengenal angka, mengenal mata uang, mengenal warna serta rasa dari benda yang diperjual belikan. Anak sangat antusias mengikuti pembelajaran entrepreneurship dalam sentra bermain peran. Antusiasme anak muncul karena dengan kegiatan pembelajaran entrepreneurship (jual beli) dalam sentra bermain peran ini memungkinkan anak untuk lebih aktif, tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Jumlah anak yang antusias dan berkonsentrasi untuk mengikuti pelajaran sudah cukup baik yaitu semula sebesar 75% cukup menjadi sekitar 88% baik.

¹² Hasil Wawancara dengan Ibu Anna dan Ibu Elika Dewi, Guru, Kamis, 6 September 2018, waktu 09.00-10.50 WIB

Anak memiliki ketertarikan pada pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran, karena anak diarahkan untuk dapat melakukan peran sebagai penjual dan pembeli, anak bebas berekspresi, berkreasi dan berinovasi dengan peran yang dimainkannya. Anak menjadi lebih memiliki keterampilan, pengetahuan, wawasan kreativitas, dan ide anak. Pembelajaran entrepreneurship melalui sentra bermain peran memungkinkan anak bisa mengembangkan pengetahuan, wawasan, sosial, bahasa, serta motorik anak bisa menjadi lebih baik.

REFERENSI

- Halimah, Leli. (2016). *Pengembangan Kurikulum Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Putra, Windisyah. (2014). *Mencerdaskan Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Media Utama.
- Rusdiana. (2014). *Kewirausahaan Teori Dan Praktik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Suherman, Eman. (2010). *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujiono, Y. Nuraini. (2010). *Bermain Kreatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2011) . *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Wijatno, Serian. (2012). *Entrepreneurship Untuk TK*. Jakarta: Salemba Empat.
- Zukhairina. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.