

**MENUMBUHKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MELALUI
BERMAIN PASAR-PASARAN PADA ANAK USIA DINI****Chandra Asri Windarsih****PG PAUD IKIP SILIWANGI**

chandraasriwd@yahoo.com

Abstract

The world of entrepreneurship is one of choice among the many options, for the early child who grown is mentally entrepreneurial, so that when the adult child will be ready with various problems that must be faced. One of the learning processes of children both cognitively, affectively and konatif that is widely known is learning through the game. The entrepreneurial spirit in this market-game game will unconsciously be recorded in early childhood memory. Entrepreneurship learning in early childhood does not appear suddenly by itself, but it takes slow and gradual training that needs to be stimulated over and over again. Entrepreneurship is not to mold a child into a businessman but to grow an entrepreneurial spirit in a child. The method used in this research is qualitative method with analytical descriptive approach. Children who play the market-the market more understanding the concept of money, more communicative, knowing the concept of numbers and counting, learning to solve problems, grow respect, tolerance, grow empathy towards others, understand negotiation, also strategi in entrepreneurship.

Keywords: Entrepreneurial spirit, playing, early childhood

Abstrak

Dunia kewirausahaan merupakan pilihan yang ada diantara banyaknya pilihan, untuk anak usia dini, pertama kali yang ditumbuhkan adalah mental kewirausahaannya, agar pada saat dewasa anak akan siap dengan berbagai kendala yang muncul yang harus dihadapinya. Salah satu proses belajar kewirausahaan dapat dilakukan dengan permainan karena secara kognitif, afektif maupun konatif akan lebih mengena. Jiwa entrepreneurship dalam permainan pasar-pasaran/anjang-anjangan ini secara tidak sadar akan meninggalkan jejak pada memori otak anak. Stimulus yang diberikan akan membekas di benak anak, karena jiwa kewirausahaan tidak muncul tiba-tiba dengan sendirinya, tetapi dibutuhkan latihan secara perlahan dan secara bertahap yang perlu distimulus berulang-ulang. Kewirausahaan itu bukan mencetak anak menjadi pengusaha akan tetapi merangsang dan membangkitkan jiwa enterpreneurship seorang anak. Metode penelitiannya yaitu metode proyek dengan pendekatan kuantitatif digunakan karena berdasarkan hal-hal nyata yang dialami anak langsung. Penelitian ini bersifat kekinian dan masih bersifat sementara sehingga masih memungkinkan untuk berkembang lebih positif. Anak yang bermain pasar-pasaran diharapkan lebih memahami konsep uang, lebih komunikatif, mengetahui konsep angka dan berhitung, belajar memecahkan masalah, tumbuh sikap menghargai, adanya toleransi, tumbuh empati terhadap orang lain, memahami negosiasi, juga berstrategi dalam kewirausahaan.

Kata Kunci : Jiwa Kewirausahaan, bermain, anak usia dini

PENDAHULUAN

Salah satu proses belajar anak dengan kognitif, afektif maupun konatif yang dikenal secara luas yaitu dengan permainan. Masa usia dini adalah masa peka dan dapat dijadikan suatu kesempatan berharga untuk anak mengembangkan minat dan ketertarikannya. Begitupun jika menginginkan anak nanti pada saat dewasa mempunyai jiwa kewirausahaan dapat distimulus semenjak anak-anak. Jones dkk 2011 *Entrepreneurial Potential: the Role of Human Capital* yaitu jiwa kewirausahaan anak bukan hasil jangka pendek akan tetapi diperlukan stimulus yang terus menerus untuk mencapai kemampuan kognitif. Sesuai dengan dunia anak yang selalu bergerak dengan semua aktifitas kesehariannya dengan bermain, maka untuk menumbuhkan jiwa entrepreneurshipnya dapat disiasati dengan bermain.

Kewirausahaan itu bukan mencetak anak jadi pengusaha akan tetapi memunculkan makna kewirausahaan seorang anak, agar anak berani mengambil dan mengejar kesempatan berdasarkan kemampuan dirinya. Bentuk permainannya bisa berbentuk pretend play dengan setting „Pasaran”. Dari beberapa seting pretend play tersebut, permainan pasar atau permainan pasaran (Utami, 2013) merupakan salah satu seting pretend play yang terkandung aktifitas berkegiatan adanya interaksi jual beli pengalihan kepemilikan suatu barang, bermain pasar-pasaran memberikan gambaran antara penjual dan pembeli dengan menggunakan bahan, benda atau barang permainan ciri khas lokal yang ada di lingkungannya. Selaras dengan (Antawati, 2012). Bermain anjang-anjangan berperan seolah-olah ada yang menjadi pedagang dan anak lain berperan sebagai pembeli, sebagai suatu proses dinamis dalam melakukan hal baru secara kreatif, inovatif agar bermanfaat untuk dirinya dan orang lain serta memiliki nilai modal finansial, sdm, dan disertai resiko yang harus ditanggung. Menurut (Shodiq Askandar & Susyanti, 2018), “Kewirausahaan adalah orang yang mempunyai kemampuan dan menilai peluang bisnis, mengumpulkan sumber daya, dan berani

bertindak tepat menjalankan usaha untuk tujuan organisasi (keuntungan yang optimal)”. Kewirausahaan adalah implementasi dari kemampuan membuat hal baru dengan kreatif mungkin dan memodifikasi agar mendapat nilai tambah (Overton, 2002). Menurut Astim Riyanto,” mempunyai pandangan kewirausahaan (entrepreneurship), pendidikan berarti berkembang mekar sendiri.

Pendidikan berarti pula merencanakan untuk dapat menghadapi berbagai tantangan dalam menyongsong masa depan. Pendidikan yang utama adalah belajar sendiri. Pendidikan yang paling dalam adalah mencari dan menemukan diri sendiri. Keinginan dapat berguna apabila seseorang mempunyai tujuan. Sasaran terbaik adalah untuk bertindak bijaksana dalam usaha setiap hari. MA. Ningrum 2017, hal 29-32 untuk mendapatkan jiwa wirausaha memerlukan waktu dan fase yang tidak instan. Motivasi, keberanian, suka menghadapi tantangan, ulet dan tekun merupakan modal yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha sehingga mampu memecahkan masalah, tahan ujian, dan pantang menyerah. Hal ini akan dapat diwujudkan pada anak jikalau jiwa kewirausahaannya digali kemudian dipupuk semenjak dini. Mulai usia 3 tahun anak-anak terutama anak perempuan banyak yang melakukan bermain pasar-pasaran atau ada pula yang menyebut anjang-anjangan, yang merupakan adopsi dari berbagai kegiatan menjual dan membeli i yang ada dilingkungan sekitarnya. Permainan ini melibatkan beberapa orang ada yang menjadi pedagang dan adapula yang menjadi pembeli. Bahkan kadang kala bermain pasar-pasaran ini anak-anak akan saling membeli satu sama lainnya. Sehingga terjadi komunikasi yang interaktif bagi anak. Jiwa entrepreneurship dalam permainan pasar-pasaran ini akan secara tidak sadar akan menstimulus otak agar merekam dalam memori anak usia dini dan nanti pada saat anak menjadi dewasa, dengan sendirinya pernah menjadi pelaku dalam berniaga walaupun dalam skala yang kecil.

KAJIAN TEORI

Dunia anak usia dini dipenuhi dengan bermain, mulai terbangun dari tidurnya sampai tertidur kembali dipenuhi dengan bermain. Ternyata dari bermain pasar-pasaran dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan, karena anak menjadi pelaku langsung. Menurut Diah Rahmawati “Bermain memberikan suka duka menggali pengetahuan yang banyak kemanfaatannya untuk tumbuh kembang anak, mulai dari mengasah kemampuan berlogika, atau menyelesaikan masalah berinteraksi sosial, menambah kata, melatih motorik halus maupun kasar, dan lainnya. Menurut Kosn, N. N. A. M., 2016, berwirausaha untuk anak perlu dibimbing dan dukungan dari orang yang sudah dewasa, anak belum mampu menjalankan sendiri bisnisnya. Anak perlu mendapat arahan sehingga ide kreatif bisa berkembang dengan optimal. Sejalan dengan (Nurhafizah N., 2015, kegiatan kewirausahaan, sebagai modal utama produktivitas dan melatih anak untuk mandiri. Bila anak terbiasa mengenal dunia enterpreneurship sejak masih kecil, maka karakter kewirausahaan akan muncul ketika anak beranjak dewasa. Pembelajaran lebih mengarah pada perubahan mental bukan pada perubahan fisiknya. Menurut Iva Rifa “salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah bagaimana sikap untuk memecahkan masalah, semakin sering seorang anak belajar untuk problem solving semakin banyak pula cara untuk keluar dari masalah tersebut. Sehingga muncul kreatifitas anak melalui kegiatan wirausaha untuk menjadi modal mandiri dan produktivitas pada masa dewasa nanti”. Jiwa wirausaha harus dikenalkan, distimulasi, didorong, ditanamkan serta ditumbuhkan oleh orang-orang terdekat anak ketika anak dalam usia dini agar supaya anak terangsang untuk berfikir kritis dan berani untuk mengeluarkan ide. Bentuk motivasi itu antara lain bisa berwujud ucapan selamat ketika anak mencoba berjualan pasar-pasaran dan barang dagangannya laku terjual, anak disupport semangat untuk pantang menyerah ketika berjualan menjadi pelaku dalam permainan pasar-pasaran.

Pembelajaran kewirausahaan untuk anak anak tidak muncul secara tiba-tiba dengan sendirinya, tetapi dibutuhkan latihan secara perlahan dan secara bertahap yang perlu distimulus berulang-

ulang, awalnya dimulai dari hal kecil dalam aktivitas sehari-hari. Tahapan latihan untuk anak ini merupakan latihan untuk dapat bertanggung jawab dan mendisiplinkan anak agar terbiasa hidup rapih dan terkonsep. Menghargai hak orang lain dan kewajiban yang harus dipenuhi serta memahami mana barang miliknya. Selaras dengan pendapat Nurhafizah 2018 hal: 62-66 Inti dari kewirausahaan adalah bagaimana menanamkan cara untuk berusaha, memecahkan permasalahan dan belajar bertanggung jawab penuh. Anak dituntut untuk kreatif karena secara tidak langsung bermain pasar-pasaran anak akan memahami konsep pengelolaan uang, menawar barang, berkomunikasi dengan santun dan setelah terjadi kesepakatan maka akan terjadi proses berpindahnya barang dari tangan penjual kepada pembeli. Latihan lain yang dapat distimulus anak bukan hanya cara belanjanya saja, akan tetapi anak akan belajar pula mana prioritas yang harus dibeli, berapa harus ditabungkan, bagaimana mencari uang dan berapa yang disisihkan untuk bersedekah. Arahan dan dukungan dari guru atau orang tua menjadi komponen penting menumbuhkan ruh enterpreneurship pada anak usia dini. Motivasi yang diberikan akan mengajarkan anak agar dapat menuangkan ide, berfikir kritis, dan memiliki visi kedepan

Pengakuan dan bantuan moril dari orang tua ataupun guru akan menentukan perkembangan bakat, minat dan percaya diri pada seorang anak. Menurut Muhammad Jufri “menginterpretasi merupakan proses kognitif yang telah dikerjakan anak-anak diusia sekolah dasar”. Keuntungan yang didapat saat anak bermain pasar-pasaran dalam hal jual beli bagi anak, yaitu:

1. Mengasah imajinasi dan mengembangkan daya khayal anak. Contohnya anak akan berperan seperti seorang pembeli yang memilih, sedangkan penjual menawarkan barang, merayu pembeli, uang sebagai alat tukar.
2. Melatih berbahasa dan komunikasi yang baik. Saat terjadi penawaran maka terdapat interaksi antara pembeli dan pedagang. Berkomunikasi mengungkapkan keinginan sesuai bahasa verbal dengan peran yang dimainkan.

3. Mengenalkan fungsi uang. Aktivitas jual beli membuat anak memahami fungsi dari uang yaitu alat tukar yang sah. Memahami hak sebagai pembeli harus membayar dan hak pedagang akan menerima sejumlah uang. Walaupun menggunakan uang-uangan dari daun ataupun bungkus permen.
4. Mengetahui nilai benda. Memunculkan jiwa wirausaha Lambat laun seiring peningkatan kognitif anak, maka kemampuan anak untuk berkeaktifitas dan memahami wirausaha akan semakin kuat.

METODE

Metode penelitiannya yaitu metode proyek dengan pendekatan kuantitatif digunakan karena berdasarkan hal-hal nyata yang dialami anak langsung. Penelitian ini bersifat kekinian dan masih bersifat sementara sehingga masih memungkinkan untuk berkembang lebih positif. Desain metode proyek penelitian ini sesuai dengan prinsip dari hasil empiris dari penelitian Axelsson, Hägglund, Sandberg (2015) bahwa terdapat 4 hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran kewirausahaan pada prasekolah yaitu:

- (1) melakukan refleksi pembelajaran dalam setiap pembelajaran
- (2) anak-anak berpartisipasi aktif (student centered)
- (3) situasi belajar yang bermakna, yaitu menggambarkan situasi yang sukses, dipahami sebagai menyenangkan, bermakna dan yang meningkatkan motivasi
- (4) suasana yang toleran, yaitu memberikan waktu dan memiliki kesabaran, membiarkan anak-anak mencoba sendiri dan membuat kesalahan, berani bertanya.

Pendekatan kualitatif hanya digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh bermain anjangan-anjangan dalam menstimulus dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan untuk anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini studi kasus yang bertujuan untuk mengeksplorasi proses, aktivitas dan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan permainan pasar-pasaran dalam menumbuhkan jiwa entrepreneurship pada anak usia dini. Landasan teori dimanfaatkan untuk

pedoman yang dapat dijadikan panduan dalam penelitian, fokus, tidak melebar, sesuai fakta yang ada dilapangan, memberikan gambaran umum dan patokan dalam membahas hasil dari penelitian menumbuhkan jiwa wirausaha pada anak. Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut pertama melakukan perencanaan bagaimana wira usaha dapat menumbuhkan jiwa entrepreneurship yang diikuti oleh pelaksanaan yang harus sesuai konsep berikutnya observasi dan evaluasi. Tahap observasi ini peneliti mengamati anak usia dini secara langsung pada saat anak melakukan permainan pasar-pasaran. Tahapan selanjutnya tahap refleksi, yaitu kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan selama proses bermain pasar-pasaran. Adapun data yang diambil yaitu personil penelitian anak usia dini. Pengumpulan datanya dengan pelaksanaan bermain pasar-pasaran anak yang berperan pembeli akan menawar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak usia dini yang diteliti di PAUD Roemah Pelangi yang berlokasi di Komplek Bumi Pakusarakan Desa Tanimulya Ngamprah Kabupaten Bandung Barat, diambil sample lima orang anak yaitu Firansyah (4 tahun 8 bulan), Ranny (5 tahun 2 bulan), Chintya (5 tahun 6 bulan), Fadil (4 tahun, 11 bulan) dan Rasya (4 tahun 7 bulan). Pada saat pertama datang untuk observasi anak mulai berceletoh seperti layaknya pedagang dan pembeli. Saling tawar menawar, bercanda, berpendapat sampai ada kemufakatan harga. Adapun ciri-ciri mempunyai jiwa wirausaha anak akan mempunyai keberanian dan daya kreasi yang tinggi, mempunyai semangat tinggi dan kemauan keras, memiliki daya analisis, mempunyai naluri bisnis, memiliki talenta yang kuat, mempunyai jiwa pemimpin dan tidak berperilaku konsumtif, membuat keputusan dan melaksanakan keputusan, dapat berkomunikasi, mengambil keputusan dan memiliki pengabdian yang besar terhadap usahanya.

Menurut Mashud, 2016 hal: 501-510 jiwa kewirausahaan itu tidak hanya identik dengan karakter bisnis akan tetapi dapat pula dimiliki oleh orang yang bukan pebisnis pada saat dewasa nanti. Setelah anak sering bermain pasar-pasaran

anak akan belajar cermat dan teliti, pada saat membeli anak akan memeriksa barang dagangan yang akan dibelinya, dilihat apakah ada kerusakan, kurang timbangan, sobek. Berjaga-jaga agar tidak menyesal jika telah dibeli. Setelah bermain pasar-pasaran dampak lainnya anak akan belajar berhitung, berapa harus bayar dan barang yang akan dibeli, berapa harganya jika membeli lebih dari satu, berapa harus bayar jika diberi diskon, makanya dengan bermain pasar-pasaran anak akan terangsang untuk belajar matematika dan berhitung. Di dalam bermain pasar-pasaran anak usia dinipun ternyata belajar untuk saling menghargai dan menghormati dalam menawar, tidak menawar dalam hal yang diluar kewajaran, belajar untuk dapat bernegosiasi, menghargai orang lain tidak mentang-mentang mau membeli atau menjual akan tetapi malah tidak dapat untung dan mengalami kerugian.

Dengan bermain pasar-pasaran ternyata dapat menumbuhkan daya kreatif anak, bagaimana caranya agar dagangan laku, di tata serapih mungkin, dibuat semenarik mungkin agar pembeli dapat terpicat ke dagangannya. Sifat-sifat kewirausahaan ini bisa diajarkan pada anak-anak, agar mereka memiliki jiwa wirausaha sejak kecil. Untuk menanamkan jiwa wirausaha pada anak-anak, ini yang harus dilakukan adalah sebagai berikut: menumbuhkan percaya diri, sediakan ruang yang tenang untuk menuangkan ide dan inisiatif, menanamkan pada anak usia dini bahwa uang bukan segalanya akan tetapi dengan uang dapat membeli berbagai macam barang yang di inginkan, hadapi kegagalan, ada hambatan dan problem solvingnya bagaimana. Dengan bermain pasar-pasaran banyak hal yang dapat diambil oleh anak, karena dengan bermain yang memunculkan jiwa kewirausahaan ini akan mendorong anak untuk mempunyai cita-cita, memberikan pengetahuan yang seluas-luasnya, anak dibiasakan untuk dapat memecahkan masalah, pembiasaan anak harus belajar dari kesalahan, mengendalikan emosi, bertahan dalam tekanan. diberikan pilihan dan harus dapat memilih, diajarkan bagaimana keputusan yang tepat diambil, terapkan aturan secara demokratis, ajarkan anak kebaikan, terutama yang butuh kesabaran, untuk menjadi seorang pemimpin, keberuntungan sejalan dengan kesempatan,

dengan bermain pasar-pasaran yang terlihat hanya seperti main-main saja akan tetapi dampak yang akan terasa untuk anak usia dini pada saat dewasa sangat besar karena bermain pasar-pasaran dapat menstimulus dan menumbuhkan mental kewirausahaan pada anak usia dini. Melalui mekanisme yang bertahap yang berjalan dengan sendirinya untuk dapat mengembangkan mindset pola pikir pada anak yang akhirnya menghantarkan mereka ke pintu keberhasilan, kesuksesan, seperti ke ingin tauhan yang besar, ketekunan. Untuk brainstorming dan mencoba menghidupkan ide-ide mereka agar dapat mengasah mindset entrepreneur mereka dan pada saat anak menjadi dewasa, anak telah mampu menghadapi kerasnya kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Antawati (2012) bahwa nilai kewirausahaan yang dapat di kembangkan untuk anak usia dini melalui permainan tradisional pasar-pasaran yaitu: (1) kreativitas; (2) inovasi; (3) keberanian; (4) kemandirian; (5) tanggung jawab.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang kontribusinya signifikan dalam permainan pasar-pasaran untuk menumbuh kembangkan jiwa entrepreneurship pada anak. Anak usia dini mempunyai rekaman yang sangat baik. Jika pada saat kanak-kanak sudah mendapatkan hal-hal yang positif anak akan mengingat sampai akhir hayatnya. Begitupun ketika proses menumbuhkan jiwa kewirausahaan ingatan anak akan mengingat dengan baik, bagaimana proses belajar, mengenal, mempraktekkan wirausaha melalui bermain pasar-pasaran dengan teman sepermainan dilingkungannya. Melalui penelitian diharapkan memperoleh gambaran beberapa hal yang dapat menstimulus tumbuhnya jiwa entrepreneurship pada anak usia dini. Berdasarkan hasil angket yang disebar pada guru dan orang tua anak di PAUD Roemah Pelangi anak yang bermain pasar-pasaran lebih memahami konsep uang, lebih komunikatif, tumbuh sikap menghargai, adanya toleransi, tumbuh empati terhadap orang lain, memahami adanya negosiasi, juga berstrategi dalam kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antawati, Dewi Ilma. (2012). *Membangun Jiwa Kewirausahaan pada Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional Pasarpasaran*. Journal Majalah Ilmiah Ekonomi dan Bisnis. Fakultas Ekonomi Universitas Dr. Soetomo Surabaya. ISSN: 0854-4883. Volume XVIII No. 1 Desember 2012.
http://fik.umsurabaya.ac.id/sites/default/files/jurnal/jurnal_ilma_unitomo2.pdf
- Axelsson, Karin. Hägglund, Sara. Sandberg, Anette. (2015). *Entrepreneurial Learning in Education Preschool as a Take-Off for the Entrepreneurial Self*. Journal of Education and Training. ISSN 2330-9709. 2015, Vol. 2, No. 2.
<http://www.macrothink.org/journal/index.php/jet/article/view/7350/6065>
- Jones, Ossie & Jayawarna Dilani. (2011). *Entrepreneurial Potential: the Role of Human Capital*. Institute for Small Business and entrepreneurship: United Kingdom.
- Jufri Muhammad dan wirawan Hilman, (2017), *Internalisasi Jiwa Kewirausahaan Pada Anak*, cetakan ke 2, Kencana Jakarta.
- Kosn, N. N. A. M. (2016). *Implementasi Permainan Tradisional Indonesia di Taman Kanak-Kanak Kota Padang*. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(1), 85-93.
- Ningrum, MA, *Peran Keluarga dalam Menumbuhkan Jiwa wirausaha Sejak Usia Dini*, jurnal Pendidikan Teori dan Praktek, 2017 hal:29- 32
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/692>
- N Nurhafizah. (2018). *Bimbingan Awal Kewirausahaan pada Anak Usia Dini*, Jurnal Konseling dan Pendidikan 2018 hal: 62-66
<http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/download/273/195>
- Mashud. (2016). *Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Jual Beli (Analisis Kegiatan Market Day Sekolah Dasar Islam YAKMI Kota Tangerang)* Imam Mashud, 2016, hal 501-510
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8970/6530>
- Rahmawati Diah, Destarisa Rosalia, (2016) *Aku Pintar Dengan Bermain*, Tiga Serangkai, Solo.
- Rifa Ifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, FlashBooks, Yogyakarta.
- Riyanto Astim, Arifah, (2013) *Kapita Selekt Kewirausahaan*, Yapemdo, Bandung.
- Shodiq Askandar, Noor. dan Susyanti, Jeni. (2018) *Wirausaha saja, Menjadi Pribadi Mandiri Dimulai Dari Usaha Sendiri*, Essensi Erlangga Group, Jakarta.
- Satria Puta Winkanda, (2013) *Permainan Edukatif, Untuk Melatih Kecerdasan & Kreatifitas Anak*, Katahati, Jakarta.
- Utami, R. (2013). *Penerapan permainan pasaran dalam pembelajaran matematika materi pokok aritmatika sosial*. Delta, 1 (2), 128-135.
<http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/download/273/195>
-

