



## Upaya Meningkatkan Karakter Wirausaha Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Peran Jual Beli di TK Al-Ikhlas Tembung

Lidya Sofiana<sup>\*1</sup>, Fauziah Nasution<sup>2</sup>, Ahmad Syukri Sitorus<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: [lidyasofiana6@gmail.com](mailto:lidyasofiana6@gmail.com)\*

**Abstract.** This study aims to determine (1) the entrepreneurial character of children aged 5-6 years before carrying out role-playing activities in the form of buying and selling at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten (2) The process of role-playing activities in improving entrepreneurial character at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten. (3) the entrepreneurial character of children aged 5-6 years after role-playing activities in Al-Ikhlas Tembung Kindergarten. This study was conducted at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Jln. Bandar Khalifah No. 15 Tembung, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency. The research method used Classroom Action Research. While the subjects of this study were 12 children aged 5-6 years. Data collection techniques using observation sheets, interviews and documentation. This study by conducting pre-cycle activities then carried out cycle I and cycle II activities, each cycle was carried out with 2 meetings. Based on the results of the study after being given action I, namely by carrying out role-playing activities in buying and selling, it was obtained from 12 children, there were 7 children in the complete category, and 5 were not complete. So the average value obtained is 18.75%. In cycle II there was a significant increase. Out of 12 children, 10 children were in the completed category and 2 children were in the incomplete category. So the average value obtained was 23.16%.

**Keywords:** Entrepreneurial Character, Role Playing Buying and Selling

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) karakter wirausaha anak usia 5-6 tahun sebelum melakukan kegiatan bermain peran jual beli bentuk di TK Al-Ikhlas Tembung (2) Proses kegiatan bermain peran jual beli dalam meningkatkan karakter wirausaha di TK Al-Ikhlas Tembung.(3) karakter wirausaha anak usia 5-6 tahun setelah kegiatan bermain peran jual beli di TK Al-Ikhlas Tembung.Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Tembung Jln. Bandar Khalifah No.15 Tembung kec.Percut Sei Tuan kab.Deli Serdang.Metode Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Sementara subjek penelitian ini berjumlah 12 anak di usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dengan melakukan kegiatan pra siklus selanjutnya dilakukan kegiatan siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan dengan 2 kali pertemuan.Berdasarkan hasil penelitian setelelah diberikan tindakan I yaitu dengan melakukan kegiatan bermain peran jual beli di peroleh dari 12 anak terdapat 7 anak dalam kategori tuntas, dan 5 tidak tuntas. Maka nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 18,75%. Pada siklus II terjadi peningkatan secara signifikan Dari 12 anak, 10 anak dalam kategori tuntas dan 2 anak dalam kategori tidak tuntas. Maka nilai rata-rata yang di peroleh, yaitu 23,16%.

**Kata kunci:** Karakter Wirausaha, Bermain Peran, Jual Beli

### 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang sensitif bagi banyak bidang perkembangan, seperti tahap awal perkembangan bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan fisik-motorik. Perkembangan kognitif individu terjadi dalam beberapa fase, dan model perkembangan kognitif empat tahap Piaget menganggap tahapan ini.Tahap sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal adalah beberapa dari tahapan tersebut (11-15 tahun). (Safriyanti 2022:1-9)

Kecerdasan anak harus dirangsang dan dilatih, dan rangsangan berasal dari faktor di luar anak.Berbagai bentuk stimulus dapat dilakukan di rumah atau disekolah.Orang tua merangsang anak-anak mereka di rumah dengan melibatkan seluruh keluarga serta lingkungan

sekitar. Sedangkan stimulus yang diberikan kepada anak di sekolah dilakukan di bawah pengawasan guru, salah satunya di lembaga Taman Kanak-Kanak.(Rihlah, J. 2019). Usia TK adalah usia anak yang berbeda pada rentang usia 4-6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun. (Kalsum, U. 2021:1-23).

Usia 5-6 tahun merupakan masa peka perkembangan aspek sosial anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulus lingkungan dan mengasimilasi/ menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal perkembangan kemampuan anak, sehingga sangat diperlukan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Tanda bahwa anak berkembang dengan optimal karena perilaku sehari-hari yang akan menjadi kebiasaan anak. (Fitri Ely, Iin Maulina, Sutrisno. 2021:1)

Pelaksanaan kegiatan bermain peran untuk mengurangi sifat egosentris anak dan secara bertahap anak berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain peran diartikan juga sebagai cara memberikan pengalaman kepada anak melalui kegiatan bermain pura-pura, misalnya anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran, seperti: Menjadi pedagang, dokter, pemadam kebakaran, guru dan lain-lain. (Fitri Ely, Iin Maulina, Sutrisno. 2021:1)

Piaget (dalam Sujiono, 2012:121) menyatakan bahwa bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini yang memasuki fase berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak dan dapat menggunakan kata-kata untuk menandai suatu objek dan membuat substansi dari objek tersebut. Hamzah B.Uno (2014: 28) menyatakan; Melalui bermain peran anak belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda-beda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. (Fitri Ely, Iin Maulina, Sutrisno. 2021:1).

Seorang anak identik dengan karakteristik dalam dirinya yakni sebagai peniru yang terhadap orang dewasa. Oleh karena itu, pendidikan pada anak sejak dini harus tertanam kuat dari berbagai segi dan aspek, tidak hanya pertumbuhan dan perkembangannya saja yang harus diperhatikan, tetapi juga bagaimana anak mampu eksplorasi kemampuan diri, mengekspresikan diri, mengeksplor pada segala hal yang dijumpai dan tentunya dalam hal kebaikan untuk masa depan anak (Saugi et al., 2020).

Bermain peran jual beli merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang di dalamnya terdapat hubungan jual beli barang-barang. Permainan jual beli berasal daerah Jawa yang ada di kabupaten Semarang. Bermain peran jual beli ini dilakukan oleh sekelompok anak sehingga terjadinya hubungan komunikasi antara satu dengan yang

lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh utami (2013:130), bahwa bermain peran jual beli melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli.(Elfiandi, 2016)

Bermain peran jual beli yang dilakan oleh dua orang anak atau lebih melalukan proses jual beli tersebut melakakan dialog yang terdapat di dalam kegiatan tersebut. Hasilnya bagi pelaku tanpa disadarin oleh mereka terjadi komunikasi. Proses

pengkajian kegiatan jual beli tersebut, selain handal dalam berbahasa pelaku juga dapat membentuk sikap dagangatau dengan kata lain dengan karakter wirausaha pada diri mereka. wirausaha membentuk rasa percaya diri yang tinggi, tanggung jawab, disiplin, dan mandiri. Pendapat dari hasil penelitian Murti(2016:99) menunjukan bahwa permainan jual beli dapat mempengaruhi kompetensi interpersonal anak.

Wirausaha dapat diartikan seorang pembisnis, pada hal wirausaha adalah sebuah sikap, karakter, jiwa dan skill (kemampuan) untuk menciptakan sesuatu yang baru, berharga atau pun bernilai dan berguna untuk siapa pun. Sesuai Sabda Rasulullah SAW: Dari Ashim Ibn Ubaidillah dari Salim dari ayahnya. Ia berkata bahwa Rasulullah saw bersabda: Sesungguhnya Allah menyukai orang mukmin yang berkarya (HR. Al-Baihaqi). (Leonita Siwiyanti, 2017:83)

Karakter wirausaha pada anak tentu berbeda dengan orang dewasa, karena tahapan pada anak masih di usia bermain, dan sederhana (Nugrahani et al., 2021b). Maka upaya meningkatkan karakter wirausaha pada anak merujuk tentang kompetensi yang dimiliki, bagaimana anak mampu mengenali dan memahami dirinya akan lingkungan disekitarnya, bisa juga berupa tindakan anak seperti ucapan, tulisan, maupun perbuatan, yang semua hal tersebut tidak lepas dari adanya keterkaitan suatu minat bakat yang ketika anak melakukan hal tersebut, dipenuhi dengan rasa senang dan penuh keaktifan (Susandi dkk., 2021).

Adapula dalam penelitian sebelumnya bahwa tujuan memiliki karakter wirausaha pada anak yakni membentuk insan yang shaleh seperti beriman dan bertaqwa kepada Sang Khaliq, ikhlas, mempunyai akhlak baik dan lain sebagainya sehingga dapat menjadikan masyarakat shaleh yaitu masyarakat yang adil, risalah kebaikan dan kebenaran, serta bijaksana (Aryati, 2019).

Namun pada keadaan dilapangan, tidak semua anak mampu melakukan hal positif seperti disebutkan sebelumnya.Oleh karena itu, seorang anak harus melakukan kerjasama dengan para orang tua dalam rangka supaya anak mampu dan bisa memotivasidirinya untuk mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya sebuah metode atau

strategi yang harus diterapkan oleh lembaga PAUD, yang bisa saja berbentuk media ataupun suatu kegiatan yang

disisipkan dalam rencana program pembelajaran harian maupun mingguan atau program semester (Hasanah, 2021).

Menurut Nadya Salsabila untuk karakter wirausaha yang kuat perlu ditanamkan sejak dini, mengenal karakter wirausaha anak dapat membangun rasa percaya diri dan sikap mandiri, yang bisa dimulai melalui pembiasaan anak dengan ide-ide wirausaha sejak usia dini. Selain itu anak juga akan belajar bagaimana cara mengelola uang dengan baik, hal ini sangat penting diajarkan sejak dini kepada anak agar nanti ketika dewasa bisa menggunakan uang dengan bijak, apalagi jika anak berasal dari keluarga yang berkecukupan, ketika meminta sesuatu langsung terpenuhi. Nadya Salsabila (2023)

Dalam kasus nyata banyak ditemukan anak yang menunjukkan kurangnya percaya diri, mandiri, berintraksi, berhitung, kreatif, berbicara dengan orang lain, dan jujur. Seperti penelitian di TK Al-Ikhlas Tembung tahun ajaran 2023/2024, ditemukan beberapa permasalahan terkait karakter wirausaha anak yang masih rendah dan peningkatan, baik metode pembelajara yang telah dilakukan. Seperti, contohnya: guru di TK Al-Ikhlas Tembung , metode pembelajaran yang dilakukan pada anak yaitu bercerita.

Melalui kegiatan bermain peran jual beli dalam meningkatkan karakter wirausaha pada anak merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan karakter wirausaha keterampilan dan membantu melihat potensi yang dimilikinya. Dari penelitian terdahulu menyatakan “adanya Program bermain peran jual beli sebagai sarana menumbuhkan jiwa entrepreneurship Anak Usia Dini diyakni tanggung jawab, disiplin, mandiri, kejujuran, kerjasama, berani/percaya diri, menghargai prestasi, dan berani mengambil resiko.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Tembung dengan subjek seluruh anak usia 5–6 tahun dalam satu kelas, berjumlah 22 anak (4 perempuan dan 18 laki-laki) pada Tahun Ajaran 2023–2024. Objek penelitian adalah upaya peningkatan karakter wirausaha anak

melalui tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, yakni penyusunan proposal dan pelaksanaan penelitian setelah seminar proposal atau izin kampus diperoleh.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Pra-Tindakan

Observasi awal ini dilakukan untuk melihat bagaimana meningkatkan karakter wirausaha anak di TK Al-Ikhlash, sebagai subjek penelitian yang berjumlah 12 anak. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel berikut ini dalam pra penelitian skor yang di dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

**Tabel 1.** Hasil dari Pra Tindakan

| No | nama | indikator       |    |     |     |                |    |     |     |                  |    |     |     | Keterangan |              |                   |                  |                    |  |              |
|----|------|-----------------|----|-----|-----|----------------|----|-----|-----|------------------|----|-----|-----|------------|--------------|-------------------|------------------|--------------------|--|--------------|
|    |      | Menyusun barang |    |     |     | Menghis barang |    |     |     | Memasukan barang |    |     |     |            | Cara menjual | Menarik perhatian | Merapikan barang | Semangat jual beli |  |              |
|    |      | BB              | MB | BSH | BSB | BB             | MB | BSH | BSB | BB               | MB | BSH | BSB |            |              |                   |                  |                    |  |              |
| 1  | AK   |                 | √  |     |     |                | √  |     |     |                  | √  |     |     |            | √            |                   |                  | √                  |  | Tuntas       |
| 2  | RN   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 3  | OL   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 4  | SA   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 5  | RI   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 6  | HD   |                 | √  |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tuntas       |
| 7  | FL   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 8  | AA   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 9  | TH   |                 | √  |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tuntas       |
| 10 | NI   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 11 | WD   | √               |    |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tidak Tuntas |
| 12 | ZA   |                 | √  |     |     | √              |    |     |     | √                |    |     |     | √          |              | √                 |                  | √                  |  | Tuntas       |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan karakter wirausaha anak usia 5-6 tahun memperoleh 11,6 dari 12 anak. 9 anak dikategorikan belum tuntas, 3 anak yang sudah tuntas yaitu, AK, TH, HD dan ZA. Kondisi ini menunjukkan bahwa karakter wirausaha anak tidak tuntas. Hal ini karena pembelajaran kurang menarik sehingga anak mudah jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran tentang karakter wirausaha, oleh karena itu dalam melakukan metode bermain peran jual beli agar menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran karakter wirausaha anak meningkat.

#### Observasi Siklus I

Pada tahap ini dilakukan oleh peneliti menggunakan instrument checklist untuk mengetahui karakter wirausaha anak melalui kegiatan bermain. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Observasi Siklus 1

|      | Indikator       |    |     |     |                 |    |     |     |                  |    |     |     |              |    |     |     |                   |    |     |     |                  |    |     |     |                    |    |     |     |              |
|------|-----------------|----|-----|-----|-----------------|----|-----|-----|------------------|----|-----|-----|--------------|----|-----|-----|-------------------|----|-----|-----|------------------|----|-----|-----|--------------------|----|-----|-----|--------------|
|      | Menyusun barang |    |     |     | Menghias barang |    |     |     | Memasukan barang |    |     |     | Cara menjual |    |     |     | Menarik perhatian |    |     |     | Merapikan barang |    |     |     | Semangat jual beli |    |     |     | Keterangan   |
| nama | BB              | MB | BSH | BSB | BB              | MB | BSH | BSB | BB               | MB | BSH | BSB | BB           | MB | BSH | BSB | BB                | MB | BSH | BSB | BB               | MB | BSH | BSB | BB                 | MB | BSH | BSB |              |
| AK   |                 |    | √   |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| PN   |                 |    | √   |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| OL   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| SA   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| RI   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tidak Tuntas |
| HD   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| FL   | √               |    |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tidak Tuntas |
| AA   | √               |    |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tidak Tuntas |
| TH   |                 |    | √   |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |
| NI   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tidak Tuntas |
| WD   | √               |    |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tidak Tuntas |
| ZA   |                 | √  |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     | √            |    |     | √   |                   |    | √   |     | √                |    |     | √   |                    |    | √   |     | Tuntas       |

Dari data diatas bahwa karakter wirausaha pada siklus I memperoleh 18,75% dengan jumlah anak yang sudah tuntas 7 anak, 5 anak yang tidak tuntas, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

## Observasi Siklus II

Pada tahap ini dilakukan oleh peneliti menggunakan instrument checklist untuk mengetahui karakter wirausaha anak melalui kegiatan bermain. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini

**Tabel 3.** Hasil dari Siklus II

|      | Indikator       |    |     |     |                 |    |     |     |                  |    |     |     |              |    |                   |     |    |    |                  |     |    |    |                    |     |              |            |
|------|-----------------|----|-----|-----|-----------------|----|-----|-----|------------------|----|-----|-----|--------------|----|-------------------|-----|----|----|------------------|-----|----|----|--------------------|-----|--------------|------------|
|      | Menyusun barang |    |     |     | Menghias barang |    |     |     | Memasukan barang |    |     |     | Cara menjual |    | Menarik perhatian |     |    |    | Merapikan barang |     |    |    | Semangat jual beli |     |              | Keterangan |
| nama | BB              | MB | BSH | BSB | BB              | MB | BSH | BSB | BB               | MB | BSH | BSB | BB           | MB | BSH               | BSB | BB | MB | BSH              | BSB | BB | MB | BSH                | BSB |              |            |
| AK   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| RN   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| OL   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| SA   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| RI   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| HD   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| FL   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| AA   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| TH   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |
| NI   | √               |    |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     |              | √  |                   |     | √  |    |                  | √   |    |    | √                  |     | Tidak Tuntas |            |
| WD   | √               |    |     |     | √               |    |     | √   |                  |    | √   |     |              | √  |                   |     | √  |    |                  | √   |    |    | √                  |     | Tidak Tuntas |            |
| ZA   |                 |    | √   |     |                 | √  |     |     | √                |    |     | √   |              |    | √                 |     |    | √  |                  |     | √  |    |                    | √   | Tuntas       |            |

Dari data diatas bahwa karakter wirausaha pada siklus II memperoleh 23,16% dengan jumlah anak yang sudah tuntas 10 anak, 2 anak yang tidak tuntas.

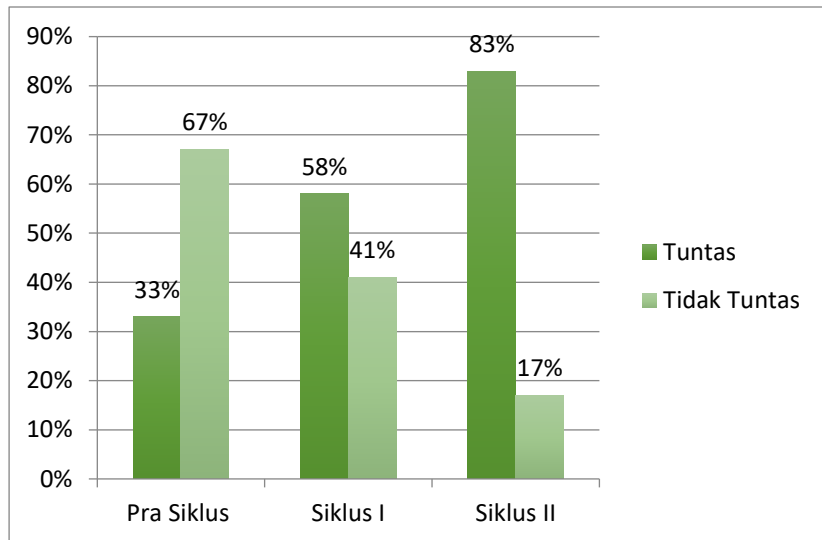
## Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan memenuhi target yang ditentukan. Dari data-data hasil penelitian tentang meningkatkan karakter wirausaha anak peneliti merefleksikan hasil tindakan pada siklus

II. Selama proses pembelajaran pada siklus II dapat direfleksikan sebagai berikut : “Karakter wirausaha anak sudah meningkat dan masuk kriteria tuntas dan tidak tuntas.”

Hasil penelitian pada Pra siklus, Siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan karakter wirausaha anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Tembung yang mengalami peningkatan pada saat pertemuan. Berikut ini tabel dan diagram batang hasil karakter wirausaha anak 5-6 tahun melalui bermain peran jual beli pada Pra Siklus, Siklus I&II.

**Diagram 1.** Batang Pra Siklus, Siklus I&II



Pada hasil tabel dan diagram diatas menunjukkan adanya perubahan dari Pra Siklus, Siklus I dan II, hasil dari PraSiklus di peroleh 12 anak, 3 anak dapat dikatakan tuntas dengan perolehan nilai (25%), 9 anak yang belum tuntas (75%). Jika Karakter Wirausaha dibandingkan dengan sebelum tindakan, maka pada siklus I diketahui ada peningkatan yaitu, 6 anak dapat dikatakan tuntas (50%), sedangkan anak yang belum tuntas ada 6 (50%) anak, selanjutnya pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu 10 (83%) anak tuntas, 2 anak di kata tidak tuntas dengan nilai (17%).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan hingga selesai menunjukkan bahwa adanya peningkatan karakter wirausaha anak. Hal ini membuktikan adanya dampak positif dari kegiatan bermain peran jual beli.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan karakter wirausaha anak 5-6 tahun melalui metode bermain peran jual beli TK Al-Ikhlas Tembung. Metode bermain peran jual beli ini mengarahkan ke karakter wirausaha dapat meningkatkan menjadi lebih baik lagi. Maka dengan Pra Siklus diatas penulis melakukan perbaikan untuk melaksanakan Siklus I &II. Dengan

adanya metode bermain peran jual beli anak akan tau cara berjual, merapikan dagangan dan lain-lain.

Dari penelitian yang dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan pada karakter wirausaha anak memperlihatkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran jual beli anak lebih mengerti dalam wirausaha seperti, menyusun barang dengan rapi, menghias barang dagang, semangat dalam jual beli dalam meningkatkan karakter wirausaha anak.

Temuan ini Lisa Mawarti mengatakan bahwa nilai-nilai kewirausahaan yang ditanamkan yakni nilai tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, kerjasama, berani/percaya diri, dan menghargai prestasi. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kurikuler dan program penunjang kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Rasti Purnamasari mengatakan bahwa Pembangunan karakter sumber daya manusia dalam Negara dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Penanaman nilai karakter yang kuat akan menjadikan seorang memiliki mental yang tangguh dalam menghadapi tantangan dunia. Dalam mengkaji tentang kegiatan entrepreneurship di PAUD.

Selanjutnya, Heru Asri Subekti mengatakan bahwa, bertujuan untuk mengetahui pelaksana penanaman nilai-nilai wirausaha pada anak usia dini melalui pendidikan karakter. Dan menurut Tika Santika mengatakan bahwa, pendidikan karakter merupakan proses pembelajaran yang mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerjasama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam berbagai bidang seperti pengembangan karakter kewirausahaan.

Karakter kewirausahaan perlu diberikan sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga karakter kewirausahaan akan lebih mudah tertanam dan terinternalisasi dalam diri anak. Masa usia dini adalah masa kritis perkembangan manusia dimana semua potensi dapat dikembangkan secara optimal melalui stimulasi dan pendidikan yang tepat, dan hal itu membangun fondasi yang kuat untuk sukses di saat dewasa. Dengan demikian Penanaman karakter kewirausahaan perlu diberikan sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga karakter kewirausahaan akan lebih mudah tertanam dan terinternalisasi dalam diri anak. (Halimah, 2016; UNICEF, 2019).

Penanaman karakter kewirausahaan perlu diberikan sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga karakter kewirausahaan akan lebih mudah tertanam dan terinternalisasi dalam diri anak. Masa usia dini adalah masa kritis perkembangan manusia dimana semua potensi dapat dikembangkan secara optimal melalui stimulasi dan pendidikan yang tepat, dan hal itu membangun fondasi yang kuat untuk sukses di saat dewasa.



Konsep karakter wirausaha pada anak tentu berbeda dengan orang dewasa, karena tahapan pada anak masih di usia bermain, dan sederhana (Nugrahani et al., 2021b). Maka upaya karakter wirausaha pada anak merujuk tentang kompetensi yang dimiliki, bagaimana anak mampu mengenali dan memahami dirinya akan lingkungan disekitarnya, bisa juga berupa tindakan anak seperti ucapan, tulisan, maupun perbuatan, yang semua hal tersebut tidak lepas dari adanya keterkaitan suatu minat bakat yang ketika anak melakukan hal tersebut, dipenuhi dengan rasa senang dan penuh keaktifan (Susandi dkk., 2021).

Indikator jiwa enterepreneur pada anak mencakup sesuatu yang sederhana seperti mampu bergaul dengan dunia atau lingkungan sosialnya, berpikir logis, jujur, berani, bertanggung jawab, interaksi komunikasi, tidak berpura-pura, ekspresif, terbuka, dan lain sebagainya (Anastasia dkk, 2021). Adapula dalam penelitian sebelumnya bahwa tujuan memiliki jiwa wirausaha pada anak yakni membentuk insan yang shaleh seperti beriman dan bertaqwa kepada Sang Khaliq, ikhlas, mempunyai akhlak baik dan lain sebagainya sehingga dapat menjadikan masyarakat shaleh yaitu masyarakat yang adil, risalah kebaikan dan kebenaran, serta bijaksana (Aryati, 2019).

Karakter merupakan titian ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan tanpa landasan kepribadian yang benar akan menyesatkan, dan keterampilan tanpa kesadaran diri akan menghancurkan. Karakter itu akan membentuk motivasi, yang dibentuk dengan metode dan proses yang bermartabat. Karakter bukan sekadar penampilan lahiriah. Hermawan Kertaya mengemukakan bahwa karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespons sesuatu.

Menurut Doni Koesoema A., pendidikan karakter mampu menjadi penggerak sejarah menuju Indonesia emas yang dicita-citakan. Dalam pendidikan karakter, manusia dipandang mampu mengatasi determinasi di luar dirinya sendiri. Dengan adanya nilai yang berharga dan layak diperjuangkan, ia dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki. Sehingga, nilai-nilai yang diyakini oleh individu yang terwujud dalam keputusan dan tindakan menjadi motor penggeraknya.

Menurut D. Yahya Khan, pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsa. Serta membantu orang lain untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain, pendidikan karakter mengajarkan anak didik berpikir cerdas, mengaktifasi otak tengah secara alami. Menurut Suyanto, pendidikan karakter

adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis.

#### **4. KESIMPULAN**

Pada pra tindakan diperoleh data dari 12 anak, di mana 4 anak dikategorikan tuntas (AK, HD, TH, dan ZA), sedangkan 8 anak lainnya dikategorikan tidak tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh pada tahap ini adalah 11,6%. Berdasarkan hasil pra tindakan tersebut, penulis melakukan perbaikan dengan melaksanakan Siklus I menggunakan metode bermain peran jual beli. Proses peningkatan karakter wirausaha melalui bermain peran jual beli pada anak usia 5–6 tahun dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (a) Persiapan, yang meliputi penyiapan lokasi bermain, alat transaksi sebagai mata uang, bahan yang akan dijual, serta penentuan jumlah anak yang akan berperan sebagai pedagang atau pembeli; (b) Aturan bermain, yang tidak menetapkan aturan baku, namun hanya menyepakati siapa yang akan menjadi pedagang dan pembeli, bahan yang akan dijual, dan alat transaksi yang digunakan; (c) Pelaksanaan, yaitu setelah aturan disepakati, pedagang menata barang dagangannya sesuai jenis dan harga yang telah ditentukan.

Dari hasil Siklus I, karakter wirausaha anak masih tergolong rendah, dengan 7 anak dalam kategori tuntas (AK, RN, OL, SA, HD, TH, dan ZA) dan 5 anak belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 18,75%. Pada Siklus II, peneliti memperbaiki kendala yang dihadapi anak dengan memberikan bahan nyata yang akan dijual saat bermain peran. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan, dengan 10 anak masuk kategori tuntas dan 2 anak (NL dan WD) masih belum tuntas. Nilai rata-rata pada Siklus II mencapai 23,16%. Penelitian dari tahap pra tindakan hingga Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata karakter wirausaha anak mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran jual beli efektif dalam meningkatkan karakter wirausaha anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, karakter wirausaha perlu ditanamkan sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan anak agar lebih mudah terinternalisasi dalam diri mereka.

## DAFTAR REFERENSI

- Antawati, I. D. (2014). Membangun sikap kewirausahaan pada anak usia dini dengan permainan tradisional jual beli. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Bisnis*, 17(1), 21–34.
- Diana Mutiah. (2014). Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dr. Hj. Khadijah, M.Ag., & Armanila, S.Pd.I., M.Psi. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Perdana Publishing.
- fiandi. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *Pendidikan Anak*, 11(1), 1–9.
- Imam Machalli. (2014). Pendidikan entrepreneurship: Pengalaman implementasi pendidikan kewirausahaan di sekolah dan universitas. Yogyakarta: Tim Penelitian DPP Bakat Minat dan Keterampilan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Indriyani, O. (2017). Analisis tingkat pemahaman guru terhadap asesmen perkembangan anak usia dini pada taman kanak-kanak di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 6(8), 214961.
- Krisdayanthi, A. (2018). Menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini sebagai bekal kecakapan hidup. *Jurnal Pratama Widya*, 3(2), 20–27.
- Leonita Siwiyanti. (2017). Menanamkan nilai kewirausahaan melalui kegiatan market day. *Golden Age*, 1(1).
- Lismawati. (2022). Pengenalan nilai karakter kewirausahaan pada anak usia dini. *Al-Athfal*, 5(1).
- Muhammad Jufri. (2014). Internalisasi jiwa kewirausahaan pada anak. Jakarta: Kencana.
- Murti, S. A. H. (2016). Permainan jual beli sebagai media untuk mengembangkan kompetensi interpersonal anak. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 3(2), 99–108.
- Rihlah, J. (2019). Makna stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam perspektif fisik dan mental. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 9–20.
- Rukmana, T., Munastiwi, E., Puspitaloka, V. A., Mustika, N., & Khoirunni'mah, K. (2023). Menanamkan nilai-nilai kewirausahaan melalui kegiatan market day. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 416–426.
- Sirod Hantoro. (2014). Kiat sukses berwirausaha. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sitanggang, S. A. (2022). Mengembangkan kemampuan anak melalui permainan jual beli untuk mengembangkan sosial dalam berinteraksi. *Jurnal Talitakum*, 1(1), 36–47.
- Sonny Sumarsono. (2013). Kewirausahaan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujarno, dkk. (2013). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sujiono. (2012). Buku ajar konsep dasar PAUD. Universitas Negeri Jakarta.
- Syifaузakia. (2016). Penanaman nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini melalui metode proyek. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 2(1), 92–113.
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan jual beli dalam pembelajaran matematika materi aritmatika sosial untuk menumbuhkan karakter kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*.
- Wiyani, N.A. (2014). *Bina karakter anak usia dini: Panduan orangtua dan guru dalam membentuk kemandirian dan kedisiplinan anak usia dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Z. Helfin Frinces. (2011). *Be an entrepreneur: Jadilah seorang wirausaha*. Yogyakarta: Graha Ilmu.