

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN ANAK USIA 5-6
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL BAKTI 100 CERIA
KOTA PADANG**

Adri Yanti¹, Farida Mayar²

^{1,2} Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Email: adriyanti@gmail.com
Email: faridamayar.unp@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menggambarkan pembelajaran kewirausahaan bagi anak usia dini. Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan model *Research and Development*. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Teknik pengumpulan data lembar angket validasi, instrument kepraktisan dan instrument keefektifan. Teknik analisis data terdiri dari analisis data validasi pembelajaran, analisis praktikalitas pembelajaran kewirausahaan dan analisis efektifitas pembelajaran. Hasil penelitian menggambarkan bahwa hasil pengamatan keterlaksanaan RPPH dengan persentase 94,25% berada pada kategori valid, Respon siswa terhadap praktikalitaspembelajaran kewirausahaandengan persentase dengan 90,25% berada pada kategori sangat sesuai, Respon guru terhadap Pratikalitas Modul Pembelajaran Kewirausahaan dengan persentase 90,25%, Uji efektifitas, aktifitas siswa dengan rata-rata 76,38 berada pada kategori tinggi dan hasil belajar siswa berkembang sangat baik.

Kata Kunci: Pembelajaran, Kewirausahaan, Anak Usia 5-6 Tahun



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

ABSTRACT

This study aims to describe entrepreneurship learning for early childhood. This type of research is quantitative using the Research and Development model. The development model used is the 4-D model. Data collection techniques validation questionnaires, practicality instruments and effectiveness instruments. Data analysis techniques consist of learning validation data analysis, practical analysis of entrepreneurship learning and analysis of learning effectiveness. The results of the study illustrate that the results of observing the implementation of RPPH with a percentage of 94.25% are in the valid category, student responses to the practicality of entrepreneurship learning with a percentage of 90.25% are in the very appropriate category, teacher responses to the practicality of the Entrepreneurship Learning Module with a percentage of 90.25%, Effectiveness test, student activity with an average of 76.38 is in the high category and student learning outcomes are developing very well.

Keyword: Learning, Entrepreneurship, Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian hidup, selama hidup orang akan terus belajar, program kegiatan belajar merupakan sarana pengembangan keterampilan hidup bagi anak-anak diluar situasi yang dihadapinya dirumah. Dengan melihat beragam perilaku dalam konteks yang lebih luas, anak-anak diharapkan mempunyai cara pandang yang luwes dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan diluar rumah. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menjadi satu satu hal yang penting untuk diperhatikan. Perkembangan pada masa usia

dini ini akan menjadi dasar dan penentu bagi perkembangan anak selanjutnya(Suryana, 2013).

Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Pendidikan anak usia dini sepatutnya juga mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan. Artinya, pendidikan usia dini dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja seperti halnya interaksi manusia yang terjadi dalam keluarga, teman sebaya dan dari hubungan kemasyarakatan yang sesuai dengan perkembangannya.

Kewirausahaan bagi pembelajaran anak usia dini (Arifin,2012) menjelaskan, sejak usia dini hendaknya peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. 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. (3) menyebutkan salah satu pelayanan pendidikan untuk membangun karakter yakni melalui pendidikan wiraswasta (wirausaha).

Karakter yang kuat akan menjadikan seseorang memiliki mental yang tangguh dalam menghadapi tantangan dunia. Berwirausaha bukan hanya dunianya orang dewasa, tetapi juga bisa menjadi bagian dari dunianya anak-anak (Kosn, N. N. A. M., 2016 dalam (4). Bedanya, berwirausaha pada anak-anak tidak bisa dijalankan sendirian, namun membutuhkan bimbingan dan dukungan dari orang dewasa, orangtua maupun guru. Anak-anak yang mengenal dunia wirausaha sejak dini, akan mendapati manfaat untuk bekal masa depan kelak. Pada tahapan usia dini, anak-anak yang belajar menumbuhkan pembelajaran wirausaha akan tumbuh menjadi pribadi yang kreatif. Kreativitas yang terlatih sejak dini (4), termasuk melalui berbagai kegiatan kewirausahaan, menjadi modal utama produktivitas dan kemandirian anak ketika dewasa.

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. Sekolah merupakan salah satu agen sosialisasi yang berperan untuk membentuk pengetahuan, sikap, nilai, norma, perilaku esensial, dan harapan agar mampu berpartisipasi efektif dalam masyarakat. Sekolah perlahan menjadi agen pengganti terhadap apa yang dilakukan oleh keluarga

seiring dengan intensifnya anak memasuki ruang sosial dari ruang sekolah. Melalui pendidikan yang berlangsung di sekolah maka diharapkan akan terlahir generasi-generasi yang memiliki karakter kuat untuk mampu bersaing di era globalisasi(5)

Dewasa ini masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan sejak usia dini. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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. Pendidikan pada usia dini atau dikenal dengan masa *golden age* menjadi begitu penting karena pada usia ini anak akan sangat mudah menyerap berbagai informasi dan stimulus yang diberikan.

Jumlah wirausaha di Indonesia pada 2007 baru mencapai 0,18%, sedangkan idealnya Indonesia memiliki 2% wirausaha dari total jumlah penduduk untuk menuju ke posisi negara yang dikatakan negara maju (Jamal Ma'mur, 2011: 10-11). Mengembangkan karakter *entrepreneur*, bukan berarti menciptakan pedagang atau wirausaha saja. Lebih dari itu, jiwa kewirausahaan (*entrepreneur*) ini dipandang sebagai satu ciri karakter yang memiliki kekuatan pribadi dalam menghadapi tantangan dunia. Seorang dengan karakter *entrepreneur* ini, diharapkan mampu menjadi penggerak kemajuan bangsa. Sejalan dengan misi Universitas Negeri Padang yang memiliki program kewirausahaan seperti menyelenggarakan kerjasama yang produktif dan tujuan Universitas Negeri Padang seperti menghasilkan lulusan yang unggul dan berkarakter, mewujudkan universitas yang mandiri dan meningkatkan kuantitas dan kualitas kerjasama yang produktif.

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, kejujuran, 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 dan mampu memberikan pengaruh dalam hal kebaikan kepada masyarakat.

Observasi awal yang diamati di Raudhatul Athfal (RA) Bakti 100 Ceria. yang memiliki *grand design* khusus untuk mengembangkan karakter anak. Sebuah TK yang digunakan peneliti dalam Praktek Pengalaman Lapangan, dijumpai proses pembelajaran di kelas belum optimal dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dalam pembelajaran

kewirausahaan anak usia dini 5-6 tahun. Meskipun guru melakukan proses penanaman nilai karakter namun belum terinternalisasi dengan baik pada kewirausahaan anak usia 5-6. Sebagian anak menunjukkan sikap-sikap seperti kurang bertanggung jawab, mudah putus asa, dan mudah menyalahkan orang lain. Sebagai contoh, apabila guru memberikan sebuah tugas baru kepada anak-anak, maka sebagian anak akan mengatakan ketidakmampuan untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut tanpa berusaha terlebih dahulu. Fenomena ini menunjukkan kurangnya penempatan soft skill anak agar memiliki karakter positif.

Pada dasarnya anak usia TK adalah individu yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gigih dan memiliki karakteristik yang unik pada masing-masing individu. Berdasarkan hasil observasi peneliti, RA Bakti 100 Ceria telah melaksanakan kegiatan-kegiatan kewirausahaan pada anak didik seperti adanya *market day*, *cooking day* namun belum memiliki perencanaan dengan baik tentang kewirausahaan pada anak didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sofino (2020) pembelajaran kewirausahaan pada anak PAUD hasil penanaman nilai karakter kewirausahaan dalam pembelajaran dapat dimulai dari sejak usia dini. Karakter yang kuat akan menjadikan seseorang memiliki mental yang tangguh dalam menghadapi tantangan dunia, pembelajaran kewirausahaan melalui kegiatan *market day*, kelas memasak, *outing class*.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development*. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D terdiri atas empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan). Instrumen yang di gunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah lembar angket validasi, instrument kepraktisan, instrument keefektifan. Teknik analisis data terdiri dari analisis data validitas pembelajaran kewirausahaan, analisis praktikalitas pembelajaran kewirausahaan, analisis efektivitas pembelajaran kewirausahaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kewirausahaan bagi anak usia dini dapat digunakan oleh guru Raudhatul Athfal Bakti 100 Ceria dan siswa Raudhatul Athfal Bakti 100. Perangkat pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dijadikan pedoman diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan menanamkan nilai-nilai kewirausahaan sejak usia dini pada diri siswa

pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistem kinerja, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, pelaksanaan pendidikan secara berulang-ulang (Suryana, 2013). Menjabarkan pendapat dari Masitoh (2005: 141), pada pembelajaran anak usia dini, penetapan materi atau bahan yang akan diajarkan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Materi pelajaran biasanya berkaitan dengan pengertian atau konsep, prinsip, fakta atau pemecahan masalah. Materi atau bahan pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan pengalaman atau hal-hal yang sudah diketahui anak, berharga, dan menyenangkan untuk dipelajari anak.

Perangkat pembelajaran pendidikan kewirausahaan dapat digunakan oleh guru dan siswa Raudatul Athfal dan menjadi contoh bagi guru dan calon guru dalam membuat perangkat pembelajaran. Selain itu guru dan calon guru diharapkan memahami cara membuat perangkat pembelajaran yang baik dan benar agar siswa aktif dalam belajar, karena perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru sangat menentukan keberhasilan siswa. Hal ini sangat sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 bahwa “iklim pembelajaran yang kondusif akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna” (Mulyasa, 2006:33). Bila hal ini dapat diwujudkan oleh guru sudah tentu hasil pembelajaran yang baik akan sangat mudah dicapai.

Pada dasarnya, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas, pratikalitas dan efektifitas dari perangkat pembelajaran berorientasi Pendidikan Karakter yang dikembangkan.

1. Validitas Perangkat Pembelajaran

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas internal (rasional) dengan menggunakan kriteria yang ada di dalam produk pengembangan. Validitas internal yang digunakan meliputi validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruksi (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli. Ahli yang menilai validitas perangkat pembelajaran kewirausahaan ini adalah orang-orang yang berpengalaman dalam bidangnya. Hal ini sesuai dengan Riduwan (2007:97), untuk menguji validitas konstruksi (*construct validity*), dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment validity*)”.

Berdasarkan hasil validasi dari validator, RPPH berorientasi pembelajaran kewirausahaan yang telah dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini diperoleh dari hasil analisis data nilai validitas yang diberikan oleh validator yaitu 3,77 berada pada kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa RPPH yang dikembangkan telah dapat dijadikan sebagai panduan dalam proses pembelajaran untuk tema kebutuhanku.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, Dokumen KTSP terdiri dari : Dokumen 2 berisi perencanaan program semester (Prosem), rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak.

Dari hasil validasi RPPH berorientasi Pendidikan Karakter yang dinilai oleh validator berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 3,77 telah sesuai dengan format dan komponen-komponen RPP. Kegiatan pembelajaran meliputi tahap eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi yang terintegrasi nilai-nilai karakter secara eksplisit. Menurut Patimah (2011), RPP yang berwawasan nilai-nilai karakter dapat dilakukan penambahan atau modifikasi dari kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai karakter.

Skenario pembelajaran yang disusun dapat mengarahkan siswa untuk memiliki pengetahuan sesuai dengan perkembangannya dimulai dari belum berkembang, mulai berkembang, berkembang dengan baik dan berkembang sangat baik. Modul pembelajaran kewirausahaan yang telah dikembangkan dinilai oleh validator berada pada kategori sangat valid. Hal ini diperoleh dari hasil analisis data nilai validitas yang diberikan oleh validator yaitu 3,78. Menurut kategori hasil penilaian validator yang diperoleh bahwa modul pembelajaran kewirausahaan berada pada kategori sangat valid.

Kegiatan dalam modul dapat membangkitkan aktivitas, keterampilan dan pemahaman konsep peserta didik. Sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif, inovatif, tertantang dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan Suyitno (1997:40) bahwa, "Manfaat yang diperoleh dengan penggunaan modul ini dalam proses pembelajaran adalah mengaktifkan peserta didik, membantu peserta didik dalam pemahaman konsep dan melatih keterampilan, serta menambah informasi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator pada perangkat pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan berupa RPPH, dan Modul berada dalam kategori sangat valid. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas isi dan validitas konstruksi. Validitas isi dinyatakan valid oleh validator karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan, dapat dikatakan bahwa keabsahan isi perangkat pembelajaran ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar.

Validitas konstruk juga dinyatakan valid oleh validator karena konstruk perangkat pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat

penyusunan perangkat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2008:173) bahwa “Suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan valid oleh validator. Tahap selanjutnya dalam penelitian ini dapat dilanjutkan yaitu pada tahap ujicoba.

2. Praktikalitas Perangkat

Praktikalitas perangkat yang dikembangkan dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba. Data praktikalitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan RPP, respon guru dan respon siswa.

a. Keterlaksanaan RPPH

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan RPPH di Raudathul Athfal Ceria 100 yang digunakan dalam uji coba berada dalam kriteria baik dengan nilai rata-rata 3,7. Keterlaksanaan ini didukung oleh ketersediaan perangkat pembelajaran lainnya yang dikembangkan oleh peneliti, seperti modul. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dengan mudah dilaksanakan oleh guru, artinya perangkat yang dikembangkan praktis. Menurut Akker dan Plomp (Vila, 2009:87) bahwa perangkat dapat dikatakan praktis, jika guru dapat menggunakan perangkat tersebut untuk melaksanakan pembelajaran secara logis dan berkesinambungan, tanpa banyak masalah. Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai contoh pada sekolah lain yang memerlukannya.

b. Respon Siswa terhadap Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran kewirausahaan, anak usia dini di Raudhatul Athfal Ceria 100 memberikan respon secara umum sangat sesuai. Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik mempelajari modul karena memiliki tampilan yang menarik. Warna-warna yang dipilih untuk teks, gambar dan latar belakang buku siswa dan modul merupakan warna-warna kontras yang mendukung pembelajaran. Menurut Walker (Rahmat, 2010:277), warna memiliki efek fisiologis terhadap kecemasan, denyut jantung, dan aliran darah. Setiap warna memiliki panjang gelombang, dan setiap panjang gelombang dapat mempengaruhi tubuh dan otak secara berbeda. Warna dominan yang

banyak digunakan adalah ungu, sebagai salah satu warna terbaik untuk merangsang pembelajaran (Rahmat, 2010:277).

Penggunaan modul mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Diskusi kelompok yang dilakukan siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar. Pemahaman siswa dalam belajar dapat meningkatkan prestasi belajar dan mereka termotivasi untuk terus belajar. Hal ini sesuai menurut pendapat Slameto (2003:13) bahwa belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan atau keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Berdasarkan uraian hasil respon siswa di atas, disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan bersifat praktis. Hal ini berarti selain dapat digunakan oleh sekolah uji coba, perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga dapat digunakan oleh siswa pada sekolah lainnya.

c. Respon Guru terhadap Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru memegang peran yang sangat penting. Guru harus terlibat dalam mendiskusikan materi pembelajaran dan mampu membantu mengembangkan emosi dan kepekaan sosial siswa agar siswa menjadi lebih bertakwa, menghargai ciptaan Allah SWT, mengembangkan keindahan dan belajar *soft skill* yang berguna bagi kehidupan siswa selanjutnya. Menurut Sanjaya (2011:160) bahwa pengalaman belajar meliputi sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, baik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Guru mengabdikan diri dan berbakti untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia seutuhnya, yaitu beriman, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Hal ini sangat sesuai dengan peran guru dalam UU Guru dan Dosen no. 14 tahun 2005, dimana guru didefinisikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Zubaedi, 2011:165).

Hasil analisis angket respon guru terhadap perangkat pembelajaran kewirausahaan sangat sesuai dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Ini berarti bahwa perangkat pembelajaran kewirausahaan bagi anak usia dini yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan agar mudah

untuk dipelajari dan anak dapat pengalaman langsung, hingga disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan bersifat praktis.

Dampak penggunaan perangkat pembelajaran kewirausahaan oleh guru adalah memudahkan kerja guru dalam pengelolaan waktu proses pembelajaran. Ini berarti tersedianya perangkat pembelajaran kewirausahaan dapat mengasah kemampuan softskill anak usia dini terutama dalam kewirausahaan sejak usia dini merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011:274) bahwa perangkat pembelajaran memberikan kemudahan dan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

3. Efektivitas Perangkat

Efektivitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa.

a. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu informasi mengenai tanggapan siswa selama penggunaan perangkat pembelajaran kewirausahaan. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Hal ini sesuai menurut Kemp dan Jerrol (1994:144) bahwa, "Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat berdasarkan keikutsertaan dan keterlibatannya dalam memberi respon". Aktivitas diperlukan dalam belajar karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi kegiatan. Montessori (Sardiman, 2011:96) menyatakan bahwa aktivitas dalam pembentukan diri adalah siswa itu sendiri, sedang pendidik hanya memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat selama proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran kewirausahaan anak usia dini antara lain: memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, mempelajari materi ajar, mengajukan pertanyaan pada guru, menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dalam kelompok maupun individu, mempresentasikan hasil kerja kelompok, menanggapi hasil diskusi, menghargai pendapat teman.

Pada aspek memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, mempelajari materi, bekerjasama dalam kelompok maupun individu, menanggapi hasil diskusi, dan menghargai pendapat teman berada pada kategori sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan proses pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berorientasi Pendidikan Karakter berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Menurut Sriyono (Yasa, 2008:1) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

b. Hasil Belajar

Untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat menguasai materi ajar, maka dilakukan tes hasil belajar pada aspek kognitif. Menurut Syamsurizal, (2008), “Ranah kognitif merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur taraf kemampuan dalam penguasaan materi, alat ukurnya biasa disebut tes prestasi belajar”.

Dalam pelaksanaan penggunaan modul pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini pada saat anak melakukan praktek mereka sangat antusias dan bersemangat melakukan setiap kegiatan yang dilakukan sesuai dengan isi modul yang ada. Dari hasil yang diperoleh banyak anak yang telah berkembang dengan baik di dalam pembelajaran terutama dalam praktek dalam melakukan kegiatan *cooking day* yang dilakukan oleh peneliti dan di damping oleh guru di Raudhatul Athfal Ceria 100.

Kegiatan *cooking class* merupakan sebuah laboratorium nyata bagi anak sebagai tempat bereksperimen, mereka dapat mempelajari berbagai pengetahuan dan ketrampilan seperti mengenal nama-nama bahan makanan, hal itu dapat menambah kosakata anak, mengukur bahan-bahan sesuai dengan resep dapat menambah pengetahuan anak tentang volume dan konsep matematik, pada saat pencampuran bahan dan proses pembuatan disana anak belajar dengan pendekatan saintifik, dan ketika membentuk adonan kue yang sudah jadi merupakan latihan keterampilan motorik halus anak.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan uji coba perangkat pembelajaran yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ini. 1) Validitas dihasilkan modul pembelajaran kewirausahaan pada tema kebutuhanku untuk siswa Raudhatul Athfal Ceria 100 atas RPPP, dan Modul, dengan kategori sangat valid. 2) Praktikalitas pembelajaran

kewirausahaan pada tema kebutuhanku untuk anak usia dini yang dilihat dari keterlaksanaan RPPH oleh observer terhadap guru yang mengajar dengan kategori praktis dengan skor (94,25). Praktikalitas modul juga diketahui dari hasil respon siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul memberikan hasil yang sangat sesuai modul pembelajaran kewirausahaan pada kebutuhanku untuk anak usia dini dinyatakan sangat praktis dengan skor (92.5), 3) Efektivitas penggunaan modul pembelajaran kewirausahaan pada materi kebutuhanku diketahui melalui aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas siswa selama pembelajaran sangat tinggi dan hasil belajar menunjukkan hasil yang banyak kemampuan anak yang berkembang dengan baik dengan skor (90.25).

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut ini. 1) Guru Raudhatul Athfal berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektifitas yang telah dilaksanakan, modul pembelajaran kewirausahaan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif perangkat dalam mengajarkan tema kebutuhanku untuk siswa Raudhatul Athfal pada tema yang berbeda, 2) Peneliti lain, dapat mengembangkan modul pembelajaran kewirausahaan pada tema lain sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. 3) Perlu penelitian lanjutan terhadap perubahan sikap siswa yang telah belajar dengan perangkat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin B& M. Etika dan Profesi Kependidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media; 2012.
- Damsar. Pengantar Sosiologi Politik. Jakarta: Kencana; 2011.
- E. Mulyasa. 2006. Kurikulum yang di sempurnakan. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya
- Eripidawati, Rantih Fadhlya Adri. 2017. *Pengaruh Motivasi Kerja dan Insentif Terhadap Kinerja Profesionalisme Guru SD Muhammadiyah Kota Padang*. Jurnal Menara Ilmu Vol XI (1)
- Nurhafizah N. Bimbingan Awal Kewirausahaan pada Anak Usia Dini. J Konseling dan Pendidik. 2018;6(2):205–10.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran dan Proses Pendidikan*. Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemanto, Wasty. 2008, *Pendidikan Wiraswasta*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
-

- Suryana, Dadan. (2013). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. UNP Press.
- Suryana D. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Padang: UNP Press; 2013.
- Suryana D. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. 2013;21–2.
- Soemanto W. *Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta: Bumi Aksara; 2008.