

PITUTUR PESANTENAN

Jurnal Ilmiah Pendidikan

Volume 1, Nomor 1, Oktober 2022

Penerapan Strategi PWIM untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Berbasis Budaya dan Kewargaan

Totok Sam Budiarto

Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pengolahan Asesmen melalui *In House Training* (IHT) di SD Negeri Tlogowungu 02 Kabupaten Pati

Rujiani

Peran Kepala Sekolah dalam Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru SD Negeri Bancak 1 Kabupaten Pati

Wiji

Peningkatan Kemampuan Guru dalam Membuat berbagai Perangkat Pembelajaran melalui Metode Bimbingan Terstruktur di SDN Rejoagung 02 Trangkil Pati

Sri Hartuti

Model *Entrepreneur Education* Berbasis Permainan Pasar Tradisional pada Anak Usia SD di Desa Karangampel Kudus

Mulyo Prayitno

Pengelolaan Pembelajaran CTL Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Sekolah Dasar

Murtono., Naela Khusna Faela Shufa

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Tema Dua Materi Proklamasi Kemerdekaan melalui Metode *Brainstorming* Kelas VI SDN Tegalharjo 02 Trangkil Pati

Ani Rohyati

Pemanfaatan Media *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring Tema Peristiwa dalam Kehidupan Materi Pengaruh Kalor terhadap Perubahan Suhu dan Wujud Benda Siswa Kelas V SDN Gunungwungkal 01 Kabupaten Pati

Kuswati

Peningkatan Kemampuan Membuat Video Pembelajaran Bagi Guru melalui Mini Workshop di SDN Tegalharjo 02 Trangkil Pati

Endang Rusmiati

Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar tentang Pecahan melalui Metode *Realistic Mathematic Education* Siswa Kelas Kecamatan Tayu

Sutini

Penerbit

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Safin Pati

Volume 1

Nomor 1

Oktober 2022

MODEL ENTREPRENEUR EDUCATION BERBASIS PERMAINAN PASAR TRADISIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA KARANGAMPEL KALIWUNGU KABUPATEN KUDUS

Mulyo Prayitno

mulyopravitno@usp.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Safin Pati, Kab. Pati, Prov. Jawa Tengah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi permainan pasar tradisional yang memiliki nilai karakter kewirausahaan di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. (2) mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasar di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. (3) merancang model pendidikan wirausaha berbasis permainan pasar tradisional di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. (4) menguji keefektifan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan pasar tradisional di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. Keefektifan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan pasar tradisional untuk anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa nilai rata-rata di Dusun Blolo adalah 3,48 dengan kriteria sangat baik, di Dusun Nganti adalah 3,44 dengan kriteria sangat baik, dan di Dusun Kiyongan adalah 3,36 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan rata-rata di desa Karangampel adalah 3,43 dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: *entrepreneur education*, permainan pasar tradisional.

Abstract

This study aims to (1) identify traditional market games that have entrepreneurial character values in the Karangampel village of Kaliwungu Kudus. (2) identify the values of entrepreneurship education based on traditional market games in Karangampel village, Kaliwungu Kudus. (3) designing an entrepreneurial education model based on traditional market games in Karangampel village, Kaliwungu Kudus. (4) testing the effectiveness of the traditional market game-based entrepreneurship education model in Karangampel village, Kaliwungu Kudus. The effectiveness of the entrepreneurship education model based on traditional market games for elementary school age children shows that the average score in Blolo Hamlet is 3.48 with very good criteria, in Nganti Hamlet is 3.44 with very good criteria, and in Kiyongan Hamlet it is 3, 36. with very good criteria. While the average in Karangampel village is 3.43 with very good criteria.

Keywords: *entrepreneur education*, traditional market games.

PENDAHULUAN

Dampak globalisasi saat ini telah membuat masyarakat Indonesia melupakan pendidikan karakter bangsa. Padahal, pendidikan karakter merupakan landasan bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan pada anak sejak dini (Muslich, 2011:1). Komputer dan handphone melalui internet mengubah karakter generasi bangsa, karena informasi yang tidak terbatas menyebabkan pendidikan karakter semakin terkikis. Anak-anak akhirnya mendapatkan informasi yang seharusnya belum bisa mereka dapatkan karena faktor usia, tetapi akhirnya didapatkan dengan mudah melalui internet Handphone dan internet memberi sisi negatif dan sisi positif bagi perkembangan karakter anak. Proses pendidikan tidak pernah lepas dari dua hal yaitu belajar dan mengajar.

Kedua hal tersebut merupakan tonggak dalam proses pendidikan yang berkelanjutan. Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar adalah proses bisnis yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang sama sekali baru, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap orang untuk mencapai apa yang diinginkan. Pendidikan dapat membangun karakter suatu bangsa, selain itu secara tidak langsung dapat mencerdaskan kehidupan bangsa agar dapat hidup lebih layak dan dikenal di mata dunia. Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran merupakan hal yang paling berpengaruh dalam perkembangan peserta didik. Negara kita ini juga mengalami dilema dengan jumlah penduduk yang sangat besar, dapat dipastikan pertumbuhan penduduk juga berlangsung sangat cepat. Pemerintah tidak dapat mencegah pertumbuhan penduduk, tetapi pemerintah dapat mengendalikan pertumbuhan penduduk di negara ini. Jumlah penduduk yang semakin meningkat namun tidak disertai dengan sumber daya manusia yang baik juga menjadi masalah besar.

Kejahatan semakin meningkat

karena faktor ekonomi dan tuntutan hidup yang semakin meningkat. Hal ini dikarenakan jumlah lowongan pekerjaan yang disediakan oleh pemerintah tidak berimbang dengan jumlah lulusan yang ada. Beban hidup masyarakat yang semakin tinggi juga didorong oleh sulitnya mencari lowongan pekerjaan, sehingga mengakibatkan ketimpangan kehidupan yang semakin tinggi. Yang kaya akan semakin kaya dan yang miskin semakin sulit mencapai hidup yang lebih baik. Kita harus menyadari bahwa pendidikan di sekolah saat ini tidak mengajarkan kita untuk menjadi seorang wirausaha tetapi untuk menjadi seorang pekerja. Untuk itu, anak usia sekolah dasar harus mendapatkan pendidikan kewirausahaan agar kelak tidak hanya menjadi pekerja tetapi dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru sebagai wirausaha. Wahyu (2008:95) menyatakan bahwa budaya atau culture berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, dan merupakan bentuk jamak dari buddhi (akal atau pikiran), diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal atau akal manusia. Dalam bahasa Inggris, budaya disebut culture, yang berasal dari kata lain colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kebudayaan atau kebudayaan adalah keseluruhan pikiran dan benda yang diciptakan atau diciptakan oleh manusia dalam perkembangan sejarahnya.

Permainan tradisional pasaran mengajarkan nilai-nilai positif kepada anak-anak tentang kewirausahaan. Nilai-nilai positif inilah yang nantinya menjadi bekal bagi anak-anak tersebut di masa depan. Namun yang menjadi permasalahan sekarang adalah permainan tradisional pasaran semakin langka di kalangan anak-anak di era sekarang ini. Padahal permainan tradisional banyak mengajarkan anak tentang nilai-nilai positif, antara lain: kerjasama, kejujuran, strategi, kepemimpinan dan toleransi. Permainan tradisional pasaran yang akan peneliti kembangkan nantinya bukan hanya permainan pasaran anak seperti permainan pasaran pada umumnya (purapura) tetapi permainan yang menerapkan konsep nyata dalam proses

permainan anak. Misalnya anak-anak nanti akan belajar membuat sesuatu, kemudian barang-barang yang sudah dibuat anakanak itu kemudian dijual, selain itu juga akan dikembangkan bank sebagai tempat anak-anak menyimpan keuntungannya.

Dengan konsep seperti ini diharapkan anak-anak mendapatkan nilai-nilai kewirausahaan yang nyata dengan hasil yang nyata, dan diharapkan suatu saat anak-anak ini menjadi wirausahawan yang sukses. Tujuan dari penelitian ini adalah a. Mengidentifikasi permainan tradisional pasaran yang memiliki nilai karakter wirausaha di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. b. Mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. Dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap orang untuk mencapai apa yang diinginkan. Pendidikan dapat membangun karakter suatu bangsa, selain itu secara tidak langsung dapat mencerdaskan kehidupan bangsa agar dapat hidup lebih layak dan dikenal di mata dunia.

Bidang pendidikan, proses pembelajaran merupakan hal yang paling berpengaruh dalam perkembangan peserta didik. Negara kita ini juga mengalami dilema dengan jumlah penduduk yang sangat besar, dapat dipastikan pertumbuhan penduduk juga berlangsung sangat cepat. Pemerintah tidak dapat mencegah pertumbuhan penduduk, tetapi pemerintah dapat mengendalikan pertumbuhan penduduk di negara ini. Jumlah penduduk yang semakin meningkat namun tidak disertai dengan sumber daya manusia yang baik juga menjadi masalah besar. Kejahatan semakin meningkat karena faktor ekonomi dan tuntutan hidup yang semakin meningkat. Hal ini dikarenakan jumlah lowongan pekerjaan yang disediakan oleh pemerintah tidak berimbang dengan jumlah lulusan yang ada. Beban hidup masyarakat yang semakin tinggi juga didorong oleh sulitnya mencari lowongan pekerjaan, sehingga mengakibatkan

ketimpangan kehidupan yang semakin tinggi. Yang kaya akan semakin kaya dan yang miskin semakin sulit mencapai hidup yang lebih baik. Kita harus menyadari bahwa pendidikan di sekolah saat ini tidak mengajarkan kita untuk menjadi seorang wirausaha tetapi untuk menjadi seorang pekerja. Untuk itu, anak usia sekolah dasar harus mendapatkan pendidikan kewirausahaan agar kelak tidak hanya menjadi pekerja tetapi dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru sebagai wirausaha. Wahyu (2008:95) menyatakan bahwa budaya atau culture berasal dari bahasa Sanskerta yaitu Buddha-yah, dan merupakan bentuk jamak dari buddhi (akal atau pikiran), diartikan sebagai halhal yang berkaitan dengan akal atau akal manusia. Dalam bahasa Inggris, budaya disebut culture, yang berasal dari kata lain *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan.

Kebudayaan atau kebudayaan adalah keseluruhan pikiran dan benda yang diciptakan atau diciptakan oleh manusia dalam perkembangan sejarahnya. Permainan tradisional pasaran mengajarkan nilai-nilai positif kepada anak-anak tentang kewirausahaan. Nilai-nilai positif inilah yang nantinya menjadi bekal bagi anak-anak tersebut di masa depan. Namun yang menjadi permasalahan sekarang adalah permainan tradisional pasaran semakin langka di kalangan anak-anak di era sekarang ini. Padahal permainan tradisional banyak mengajarkan anak tentang nilai-nilai positif, antara lain: kerjasama, kejujuran, strategi, kepemimpinan dan toleransi.

Permainan tradisional pasaran yang akan peneliti kembangkan nantinya bukan hanya permainan pasaran anak seperti permainan pasaran pada umumnya (purapura) tetapi permainan yang menerapkan konsep nyata dalam proses permainan anak. Misalnya anak-anak nanti akan belajar membuat sesuatu, kemudian barang-barang yang sudah dibuat anakanak itu kemudian dijual, selain itu juga akan dikembangkan bank sebagai tempat anak-anak menyimpan keuntungannya. Dengan konsep seperti ini diharapkan anak-anak mendapatkan nilai-nilai kewirausahaan yang nyata dengan hasil yang nyata, dan

diharapkan suatu saat anak-anak ini menjadi wirausahawan yang sukses. Tujuan dari penelitian ini adalah: a. Mengidentifikasi permainan tradisional pasaran yang memiliki nilai karakter wirausaha di desa Karangampel Kaliwungu Kudus. b. Mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran di desa Karangampel Kaliwungu Kudus

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabu-paten Kudus. Pemilihan lokasi didasarkan pada survei yang telah dilakukan dengan anak-anak dan orang tua mereka. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar di Desa Karangampel Kaliwungu.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2010:407).

2. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan pasar tradisional untuk anak usia sekolah dasar di desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Prosedur penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D)

Prosedur penelitian *Research and Development* (R&D) dapat dilakukan lebih sederhana dengan melibatkan lima langkah utama menurut Borg & Gall (1983),

- 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
- 2) Kembangkan produk awal
- 3) Validasi dan revisi ahli
- 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk

Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

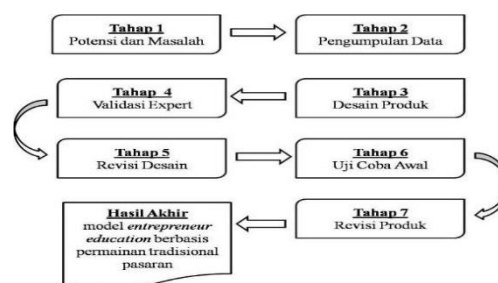
Dalam model pengembangan ini, peneliti memperhatikan 3 hal:

1) Mendeskripsikan secara singkat struktur model yang digunakan sebagai dasar pengembangan produk.

2) Jika model yang digunakan diadaptasi dari model yang sudah ada, perlu dijelaskan alasan pemilihan model, komponen yang disesuaikan, serta kelebihan dan kekurangan model dibandingkan dengan model aslinya.

3) Jika model yang digunakan dikembangkan secara mandiri, maka perlu dijelaskan komponen-komponen dan keterkaitan antar komponen yang terlibat dalam pengembangan tersebut.

Rancangan penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Bagan prosedur penelitian

3. Sumber dan Jenis Data Penelitian

a. Data

Arikunto (2010:118) berpendapat bahwa data adalah hasil catatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka. Data adalah semua fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi. Data adalah suatu fakta atau informasi atau bahan dasar yang digunakan untuk merumuskan hipotesis atau apapun yang akan diteliti (Partanto 1994: 94). Dalam hal ini yang didapat adalah latar belakang permainan tradisional, cara bermain permainan tradisional pasar dan penerapan nilai-nilai kewirausahaan dalam permainan tradisional pasar.

b. Sumber Data

Arikunto (2010: 172) menjelaskan bahwa sumber data adalah subjek yang memperoleh data tersebut. Sementara itu, Bungin (2001:129) menyatakan bahwa sumber data merupakan salah satu hal yang sangat vital dalam penelitian. Ketelitian dalam menggunakan atau memahami sumber data sangat penting, sehingga data yang diperoleh tidak akan kurang dari yang

diharapkan. Data yang akan digunakan untuk melengkapi data tersebut adalah:

- 1) Informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian.
- 2) Dokumentasi, yaitu pengambilan gambar secara langsung pada saat peneliti melakukan penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini, ada berbagai macam teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu berupa observasi dan wawancara. Moloeng (2011) menyatakan bahwa observasi berperan dalam penelitian bercirikan sosial yang memakan waktu lama antara peneliti dan subjek di lingkungan subjek dan selama itu data berupa catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa campur tangan kita. Penilaian melalui daftar periksa kami (rubrik) dapat mengkategorikan dan menyajikan secara sistematis, dari pengumpulan data akan dilakukan analisis kualitatif.

a. Observasi

Nazir (2013:175) menjelaskan pengumpulan data dengan pengamatan langsung atau dengan observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan mata tanpa bantuan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Dalam aktivitas sehari-hari, kita selalu menggunakan mata untuk mengamati sesuatu.

b. Wawancara

Arikunto (2008:30) mengatakan bahwa wawancara atau (*interview*) adalah suatu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden sama sekali tidak diberi kesempatan untuk bertanya. Pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi.

c. Dokumentasi

Sudaryono dkk (2013:41) menyatakan bahwa dokumentasi adalah tujuan memperoleh data secara langsung

dari lokasi penelitian, antara lain buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data-data yang relevan dengan penelitian. Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlaku.

5. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian yaitu pengembangan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan pasar tradisional pada anak usia sekolah dasar maka diperlukan data yaitu: (1) data pendidikan kewirausahaan dan nilai-nilai pendidikan kewirausahaan, (2) data pada permainan dan permainan tradisional pasaran. Permainan tradisional pasaran yang memuat pendidikan wirausaha di dalamnya, (3) data uji coba model pendidikan wirausaha berbasis permainan tradisional pasaran untuk anak usia sekolah dasar di desa Karangampel, kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus.

6. Teknik Analisis Data

Supardi (2011: 86) mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada agar diperoleh suatu bentuk yang nyata dari responden, sehingga lebih mudah bagi peneliti atau orang lain untuk memahami yang berkepentingan dengan hasil penelitian untuk memahaminya. Analisis data yang paling sederhana dan sering digunakan oleh seorang peneliti atau pengembang adalah menganalisis data yang ada dengan menggunakan prinsip deskriptif. Dengan menganalisis ini secara deskriptif mereka dapat menyajikan secara lebih ringkas, sederhana, dan lebih mudah dipahami. Yang termasuk analisis deskriptif umumnya meliputi pengukuran tendensi sentral, pengukuran variabilitas, pengukuran hubungan, pengukuran perbandingan dan pengukuran posisi suatu skor. Data ini dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data observasi dilaksanakan selama satu minggu di desa Karangampel. Observasi dilaksanakan untuk melihat kebutuhan *entrepreneur education* di desa Karangampel dan kebutuhan permainan tradisional pasaran di desa Karangampel.

Aspek yang peneliti observasi

antara lain: sikap antusias anak terhadap permainan tradisional pasaran, rasa ingin tahu anak terhadap konten permainan tradisional pasaran, motivasi untuk bermain permainan tradisional pasaran, minat untuk bermain permainan tradisional pasaran, dan anak-anak mampu bermain permainan tradisional pasaran *entrepreneur education*. Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai anak usia sekolah dasar dan juga orang tua anak-anak di desa Karangampel. Wawancara ini untuk mengukur kebutuhan *entrepreneur education* dan kebutuhan permainan tradisional pasaran di desa Karangampel. dengan aspek yang dinilai melalui ciri-ciri dari Meredith (1996) antara lain: percaya diri, berorientasi pada tugas dan hasil, berani mengambil risiko, berjiwa kepemimpinan, berorientasi ke masa depan, keorisinilan.

Pengumpulan data dengan melalui dokumentasi dilaksanakan dengan mendokumentasi kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan dokumentasi foto dan video di desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus.

Penilaian efektivitas dapat menggunakan indikator dari Suryana (2006:3), ciri-ciri orang yang memiliki jiwa kewirausahaan antara lain:

- 1) Penuh percaya diri, indikatornya penuh percaya diri, optimis, berkomitmen, disiplin, bertanggung jawab.
- 2) Memiliki inisiatif, indikatornya penuh energi, cekatan dalam bertindak, dan aktif.
- 3) Berorientasi tugas dan hasil, indikatornya terdiri dari orientasi hasil dan wawasan ke depan.
- 4) Memiliki jiwa kepemimpinan, indikator berani tampil beda, amanah dan tangguh dalam bertindak.
- 5) Berani mengambil resiko dengan penuh tantangan.

Dari indikator-indikator tersebut akan diamati perilaku anak, dari pengamatan terhadap indikator-indikator sebelumnya menggunakan kategori skala penilaian dengan skala penilaian 1 sampai 4.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian dan pengembangan ini menyangkut empat hal berdasarkan rumusan masalah, yaitu bentuk permainan pasar tradisional, nilai-nilai pendidikan kewirausahaan dalam permainan tradisional pasaran, desain model pendidikan kewirausahaan dalam permainan tradisional pasaran, dan juga efektivitas pendidikan kewirausahaan dalam permainan tradisional pasaran. Untuk menguji perlunya pendidikan kewirausahaan, peneliti melakukan observasi pada anak usia sekolah dasar di desa Karangampel, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Dari desa Karangampel ada tiga dusun yang akan peneliti amati pada anak usia sekolah dasar. Dan nantinya peneliti akan menjadikan objek hasil observasi kebutuhan anak dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Pengamatan Kebutuhan Pendidikan Kewirausahaan.

No	Aspek	Desa Karangampel			Rata-rata
		Bloolo	Kiyongan	Nganti	
1.	sikap antusias anak-anak terhadap permainan pasar tradisional	2,9	2,9	2,8	2,9
2	Rasa ingin tahu anak terhadap konten permainan tradisional yang ada di pasaran	2,5	2,3	2,4	2,4
3.	motivasi bermain permainan tradisional pasar	2,7	2,6	2,7	2,7

4.	minat bermain permainan tradisional dipasar	3,2	3,0	3,0	3,1
5.	anak-anak mampu memainkan permainan tradisional dipasar dengan model pendidikan kewirausahaan	2,5	2,6	2,0	2,4

1. Mengembangkan Nilai Pendidikan Kewirausahaan Dalam Permainan Pasar Tradisional

Pengembangan nilai pendidikan kewirausahaan dalam permainan tradisional pasaran akan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah yang telah peneliti uraikan dalam metode penelitian. Langkah-langkah ini adalah



Gambar 2. Konsep Pengembangan

1) Siapkan alat dan bahan

Sebelum permainan tradisional pasaran dimulai, alat dan bahan yang akan digunakan harus disediakan terlebih dahulu. Hal ini agar permainan berjalan dengan lancar dan anak tidak perlu bingung dalam proses bermainnya. Alat yang digunakan antara lain kompor, wajan, alat penggorengan, lesung, pisau, gunting, dll. Kemudian bahan yang digunakan antara lain sayur, tempe, sosis, buah, minyak goreng, dan lain-lain sesuai dengan apa yang dimasak oleh anak-anak.

2) Pembagian Peran

Peneliti membagi anak-anak sesuai dengan perannya masing-masing, peran

yang akan dimainkan anak-anak antaralain pedagang kelontong, penjual gorengan, penjual jus buah, penjual rujak, penjual sosis telur gulung, penjual jagung bakar dan juga bank. Untuk pembeli, peneliti tidak menyiapkannya karena nanti anak sendiri yang mencari pembeli sendiri.

3) Menghasilkan Sesuatu

Penjual gorengan, penjual jus buah, penjual salad, penjual sosis gulung telur, dan penjual jagung bakar akan memproduksi makanan yang akan dimasak oleh anak-anak, tetapi sebelumnya anak-anak sudah membagi kertas tentang pedoman memasaknya, jadi anak-anak tidak akan bingung tentang apa. dia akan melakukannya

4) Menjual produk

Setelah produk diproduksi, anak-anak akan menjual produk tersebut. Ternyata produk yang dibuat anak-anak laris manis. Hal ini dikarenakan lokasi penelitian yang berada dipinggir jalan membuat orang yang lewat penasaran dan akhirnya membeli produk dari anak-anak tersebut

5) Menabung

Uang hasil penjualan setelah anak-anak berjualan, mereka pasti akan mendapatkan hasil penjualannya. Setelah uang hasil penjualan terkumpul, anak-anak yang menjual akan menyimpan keuntungan yang diperolehnya di bank. Hal inilah yang membuat anak belajar menabung dan mengumpulkan uang dari hasil kerjanya sendiri.

2. Langkah-langkah permainan pasaran

Langkah-langkah permainan tradisional pasaran seperti halnya aktivitas perdagangan, yaitu membeli bahan, mengolah, menjual kembali dan menyetorkan keuntungan ke bank sebagai tabungan. Adapun kegiatan permainan pasar tradisional ini adalah sebagai berikut

- 1) Penjual bahan baku (warung) menyediakan bahan baku untuk produsen makanan (pedagang makanan)
- 2) Produsen makanan berbelanja kebutuhannya untuk kegiatan produksi di warung Kelontong.

- Produsen makanan (pedagang makanan) membuat makanan untuk dijual kembali.
- 3) Pedagang makanan menjual makanannya kepada masyarakat sekitar.
 - 4) Penjual makanan mendapat untung dan menyimpannya di bank.
 - 5) Uang yang terkumpul di bank digunakan oleh bank untuk memberikan pinjaman modal usaha kepada warung kelontong dan produsen makanan yang

1. Efektivitas Model

Keefektifan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran untuk anak usia sekolah dasar dibuktikan dengan nilai rata-rata yang tinggi pada saat bermain permainan tradisional pasaran. Rata-rata skor yang tinggi terjadi di tiga wilayah dusun tempat penelitian dilakukan, dibuktikan dengan hasil sebagai berikut: Berdasarkan hasil skor rata-rata individu pada permainan pasar tradisional yang tinggi, bahwa skor rata-rata di dusun Blolo sebesar 3,48 dengan kriteria sangat baik. , di Dusun Nganti 3,44 dengan kriteria sangat baik, dan di Dusun Kiyongan 3,36 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan rata-rata di desa Karangampel adalah 3,43 dengan kriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Profil model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan pasar tradisional adalah konsep permainan pasar tradisional yang bermain dan belajar dengan benda konkret atau nyata. Anak-anak belajar dari proses belanja, mengolahnya, lalu menjualnya kembali. Kemudian dari hasil penjualan anak-anak belajar menabung di bank. Proses inilah yang membuat anak-anak menanamkan jiwa wirausaha. Anak-anak akan belajar tentang konsep jual beli sehingga sangat berguna bagi mereka di masa depan.

membutuhkan.

Hasil Validasi

Hasil validasi ahli model diperoleh skor total 40 dengan rata-rata persentase 3,33 83,25% dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prototipe model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran ini menjadi model yang dapat diterapkan pada anak usia sekolah dasar di desa Karangampel Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus

2. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan konsep model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran yang lebih modern dan nyata untuk meningkatkan dan menggali nilai-nilai kewirausahaan anak usia sekolah dasar. Perancangan ini terdiri dari penjual bahan baku (toko kelontong), produsen makanan (pedagang makanan), pembeli dan bank sebagai pusatnya. Anak memiliki perannya masing-masing, dan sangat tertarik dan senang memainkan peran yang dimilikinya.

3. Pengembangan model pendidikan kewirausahaan berbasis permainan tradisional pasaran untuk anak usia sekolah dasar dinyatakan efektif untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak usia sekolah dasar, hal ini dibuktikan dengan tingginya minat anak dalam bermain permainan tradisional pasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gall dan Borg. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman. Meredith,
- Geoffrey G. 1996. *Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: Pustaka

- Binaman Pressindo.
- Moleong, LexyJ. 2008. Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2011. Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nazir, Moh. 2013. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia
- Partono, Pius A.. 1994. Kamus Ilmiah Populer. Surabaya: Arkola Ramdani Wahyu (2008:95
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. Pembangunan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2005. Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis. Yogyakarta: UIIPress
- Suryana . 2006. Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses. Jakarta: Salemba Empat.
- Wahyu, Ramdani. 2008. Ilmu Budaya Dasar. Bandung: CV Pustaka Setia