

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang senantiasa mendorong peserta didik dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. (Ahmad D. Marimba, 2022:4) pendidikan adalah suatu bimbingan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik yang terdapat pada perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju pada pembentukan kepribadian yang utama. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk saling berkomunikasi mengenai wawasan yang diketahui agar dapat menambah pengetahuan.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, berakhlak mulia, dan menjadi warga yang tanggung jawab serta demokratis (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3). Hukum yuridis tersebut, pendidikan mengemban misi dalam membangun insan yang sempurna (insan kamil). Membangun insan dengan jati diri yang utuh perlu dibutuhkan sistem pendidikan yang mempunyai materi holistik serta didukung oleh pengelolaan dan pelaksanaan yang baik. Tokoh pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan merupakan peletak dasar yang kuat.

Pendidikan dapat dimulai sejak anak usia dini. Usia dini yang dimaksud adalah saat anak baru lahir hingga usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini dapat

diartikan sebagai suatu proses pembinaan dalam tumbuh kembang anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan secara keseluruhan dan mencakup pada semua aspek perkembangan dengan dukungan stimulasi terhadap perkembangan jasmani maupun rohaninya agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik optimal (Sudarna, 2016:1). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dikhususkan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus atau rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak, agar anak mempunyai kesiapan dalam menghadapi pendidikan yang akan datang.

Pemberian stimulus pada anak sangat membutuhkan sosok guru sebagai pendamping orang tua. Guru mempunyai arti yang luas, menurut Helmawati menjelaskan bahwasannya pada saat disekolah guru merupakan orang tua kedua setelah orang tua yang ikut bertanggung jawab terhadap pertumbuhan kemanusiaannya serta perkembangan potensi yang dimilikinya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 menjelaskan tentang guru dan dosen dalam pasal 1, dinyatakan bahwa guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utamanya yaitu mendidik, mengajar, melatih, mengarahkan, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar dan pendidikan menengah. Pendidikan anak tidak mungkin dapat dipikul sendiri oleh orang tua, tentunya orang tua sangat membutuhkan pendamping (guru) dalam memberikan pendidikan.

Generasi anak muda saat ini dituntut untuk cerdas dan berkarakter sehingga mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin berkembang. Salah satu pembelajaran yang harus di stimulasi sejak dini adalah pembelajaran tentang jiwa *entrepreneur* pada anak usia dini. Tujuan memberikan stimulus tentang jiwa *entrepreneur* adalah mempersiapkan anak agar kompetitif serta mampu membuka usaha termasuk menciptakan lapangan kerja untuk orang lain. Pembelajaran tentang *entrepreneur* penting dilakukan sejak anak usia dini. Karena menurut teori psikologi perkembangan, penting menanamkan pembelajaran hidup pada awal usia anak. Menanamkan mental / jiwa bisnis pada anak (*entrepreneur*) juga penting, mengacu pendapat salah satu peneliti anak. Menurut Alison Gopnik sebenarnya anak-anak mempunyai otak yang sama dengan para ilmuwan. Otak anak masih udah untuk dibentuk, keinginan untuk berhasil dan melakukan sesuatu, penuh dengan keingintahuan, dan juga kecurigaan (August, 2017:7-8).

Mencetak *entrepreneur* sejak dini tidaklah mudah, dibutuhkan sebuah sistem yang baik, konsisten dalam menjalankan, dan adanya kontrol pada proses pemberian stimulus tersebut. Pemberian stimulus tentang jiwa *entrepreneur* bisa dilakukan dengan kegiatan belajar melalui bermain sesuai dengan minat, bakat, serta kebutuhan anak. Salah satu jiwa *entrepreneur* pada anak usia dini adalah keluwesan dalam bergaul, kerja keras, keyakinan diri, kreatif dan inovatif, kemandirian. Biasanya jika disekolah pembelajaran *entrepreneur* diselenggarakan oleh guru atau tenaga kependidikan sehingga anak mampu mengekspresikan dirinya secara bebas pada kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru.

Pada kenyataannya pembelajaran tentang *entrepreneur* belum banyak diterapkan pada anak di lembaga formal. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di TKM NU Assa'adah memberikan informasi bahwa TK tersebut masih belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran *entrepreneur* pada anak. TKM NU Assadah terletak di Desa Bungah Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Menurut penelitian yang dilakukan Syuhada' dalam penelitiannya menyatakan bahwasannya di Desa Bungah Gresik Jawa Timur banyak sekali masyarakat yang melakukan usaha kecil menengah seperti songkok/pecih/kopyah, sarung, rebana/bedug, makanan harisah dan lainnya. Produk yang dihasilkan sudah beredar di pelosok negeri bahkan sampai ke luar negeri. Usaha ini merupakan usaha turun temurun dari generasi ke generasi baik dari keluarga maupun masyarakat setempat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syuhada' salah satu masyarakat yang terjun di usaha tersebut menjelaskan bahwasannya beliau meneruskan usaha dari ayahnya, dan sejak kecil beliau sudah di warisi keterampilan tersebut. Pada pernyataan tersebut secara tidak langsung orang tua sangat menginginkan anaknya bisa meneruskan usaha tersebut dan anak di TKM NU Assa'adah sangat membutuhkan stimulus tentang jiwa *entrepreneur* (Syuhada', 2018:22).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ita selaku kepala sekolah di TKM NU Assa'adah menyatakan bahwasannya pembelajaran atau pengenalan tentang *entrepreneur* pada anak usia dini di TK Muslimat NU Assa'adah Bungah masih terbatas. Pembelajaran atau pengenalan tersebut hanya di selipkan setahun sekali pada kegiatan pengenalan profesi atau pekerjaan. Kegiatan ini dikonsepsi dengan melibatkan wali murid sebagai penghasil barang

yang akan dijual oleh anak-anak. Sehingga anak-anak hanya menjualkan barang yang sudah disiapkan. Ibu Ita juga sangat menyadari penting untuk memberikan stimulus tentang *entrepreneur* sejak dini. Apalagi jika melihat lingkungan sekitar, dimana daerah tersebut adalah masyarakat yang berwirausaha.

Saat ini zaman semakin berkembang pesat. Berbeda dengan zaman sebelumnya dimana mungkin orang tua belajar dengan pembelajaran yang sangat sederhana. Oleh karena itu anak membutuhkan inovasi dalam pembelajarannya. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah mengajarkan anak tentang *entrepreneur* sejak dini. *Entrepreneurship* dapat diartikan sebagai kewirausahaan. Sedangkan menurut Bunga Aditi Wirausaha (*entrepreneur*) berasal dari kata Wira yang mempunyai arti Pahlawan (berani) dan usaha mempunyai arti melakukan kegiatan usaha (bisnis). Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa wirausaha merupakan seseorang yang mampu memadukan berbagai faktor produksi guna menciptakan suatu hal yang baru dan mempunyai nilai tambah pada suatu proses. Sedangkan arti kewirausahaan (*entrepreneurship*) adalah perkembangan selama bertahun-tahun yang dilakukan untuk mewujudkan hasil karya tersebut. Seorang wirausaha selalu diharuskan berani menghadapi serta mengambil resiko yang muncul. Seorang wirausaha biasanya dikaitkan dengan tindakan yang inovatif serta kreatif.

Memberikan stimulus jiwa *entrepreneur* pada anak bisa dilakukan secara langsung atau dengan dukungan media pembelajaran yang ada. Jadi langkah baiknya jika menyangkut pautkan pada perkembangan teknologi yang ada. Menurut AECT 1972 mengartikan bahwa teknologi pendidikan merupakan satu

bidang atau disiplin ilmu yang diusahakan dapat memfasilitasi belajar seseorang melalui identifikasi, pengembangan, pengelolaan, serta pemanfaatan secara sistematis seluruh sumber belajar dan pengelolaan semua proses (Haryanto, 2015:11). Oleh karena itu sangat penting bagi semua orang untuk selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Perkembangan teknologi, tentunya terdapat dampak negatif dan juga positifnya. Namun jika teknologi tersebut mampu dimanfaatkan dengan baik maka akan menjadi dampak positif. Menurut Merchant menjelaskan bahwasannya anak usia dini bisa menggunakan media digital sebagai sumber literasi dan pemanfaatannya secara produktif dalam meningkatkan pemahaman anak pada literasi. Dengan ini anak akan memperoleh banyak sumber pemahaman yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital yang dapat digunakan untuk menstimulus jiwa *entrepreneur* pada anak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar anak dapat belajar dan terstimulus tentang *entrepreneur* sejak dini. Apalagi di daerah tersebut banyak anak yang orang tuanya mempunyai usaha turun temurun. Sehingga kemungkinan besar dimasa yang akan datang anak akan siap untuk melanjutkan usaha tersebut. Selain itu anak juga mampu mengasah potensi yang ada pada dirinya serta mampu mengembangkan kreativitas serta inovasi yang ada pada dirinya. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah aplikasi '*Little Entrepreneur*' sebagai media untuk menstimulasi jiwa *entrepreneurship* pada anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran "*Little Entrepreneur*" berbasis aplikasi android guna menstimulasi jiwa *entrepreneur* pada anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimana kelayakan media bermain '*Little Entrepreneur*' berbasis aplikasi android guna menstimulasi jiwa *entrepreneur* pada anak usia 5-6 tahun ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran "*Little Entrepreneur*" berbasis aplikasi android guna menstimulasi jiwa *entrepreneur* pada anak usia 5-6 tahun dengan melibatkan orang tua atau guru.
2. Memvalidasi kelayakan media pembelajaran '*Little Entrepreneur*' berbasis aplikasi android guna menstimulasi jiwa *entrepreneur* pada anak usia 5-6 tahun dengan melibatkan orang tua atau guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media "*Little Entrepreneur*" berbasis aplikasi android guna menstimulasi jiwa *entrepreneur* pada anak usia dini dengan melibatkan orang tua atau guru. Adapun spesifikasi produk media "*Little Entrepreneur*" yakni sebagai berikut :

1. Media *Little Entrepreneur* merupakan inovasi aplikasi edukatif tentang pengenalan *entrepreneur* pada anak usia dini dengan melibatkan orang tua atau guru. Aplikasi ini berbasis android sehingga memudahkan anak dalam mengaksesnya.
2. Unsur yang terkandung pada media ini yaitu unsur audio visual diantaranya suara, gambar dan kata.
3. Materi yang disajikan dalam media ini yaitu mengenalkan *entrepreneur* pada anak usia dini.
4. Tampilan awal aplikasi *Little Entrepreneur* ketika diakses akan muncul 3 menu pilihan yaitu : menu pertama ada nama tokoh *enterprenur* anak, menu kedua ada cerita tentang kisah *enterpreneur* cilik, dan menu yang ketiga ada praktek jual beli.
5. Pada tampilan menu pertama ayo mengenal tokoh *entrepreneur* cilik memuat materi tentang nama nama tokoh *entrepreneur* anak yang dimana terdapat foto beserta namanya serta dilengkapi suara pengisi sehingga memudahkan anak jika belum bisa membaca nama tokoh tersebut.
6. Pada tampilan menu kedua yaitu ayo mendengar kisah *entrepreneur* cilik memuat tentang kisah kisah perjalanan seorang anak yang bisa menjadi *entrepreneur* diusianya yang masih dini. Pada cerita ini dilengkapi dengan suara pengisi sehingga memudahkan anak yang belum bisa membaca untuk memahami kisah tersebut.
7. Pada tampilan menu yang ketiga yaitu ayo menjadi *entrepreneur* cilik memuat tentang praktek menjadi *entrepreneur* cilik. Pada praktek ini anak akan melakukan jual beli dengan di dukung permainan kasir yang terdapat

di menu ketiga ini. di dalam menu ketiga ini juga dilengkapi dengan gambar stock barang yang ada beserta harganya. Jika ada yang beli barang tersebut penjual bisa langsung mengklik barangnya sehingga otomatis muncul harganya. Jika pembeli membeli barang lebih dari satu nanti anak bisa mengklik dua kali dan harganya otomatis bertambah. Menu ini dilengkapi dengan gambar barang yang dijual sehingga dapat memudahkan anak untuk mencari barang. Dalam menu ini ada penambahan tentang kuis jadi anak sebelum main bisa membuka kuis terlebih dahulu. Kuis ini berkaitan langsung dengan barang yang akan dijual sehingga alangkah baiknya anak dapat mengenal apa saja nama barang tersebut.

8. Terdapat tempat uang yang akan di isi dengan uang mainan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pembatasan digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau memperluas permasalahan pada pokok permasalahan. Sehingga tujuan dari penelitian ini akan tercapai. Adapun batasan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Pembelajaran *entrepreneur* dengan mengenalkan nama nama tokoh *enterpreneur* anak, kisah *entrepreneur* anak, dan praktek menjadi *entrepreneur*.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android.
3. Fokus pembelajaran media ini untuk anak usia 4-6 tahun dengan melibatkan guru.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media ‘*Little Entrepreneur*’ sebagai pengenalan enterprenur pada anak dengan melibatkan guru dapat dilihat secara teoritis maupun praktis khususnya pada dunia pendidikan yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bermanfaat untuk memberikan suatu informasi beserta data sebagai rujukan atau acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Selain itu dapat mendukung teori penelitian masih berkaitan dengan mata kuliah media pembelajaran.

2. Manfaat praktis penelitian dan pengembangan

a. Peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar.
- 2) Peserta didik dapat terstimulus dengan baik tentang pembelajaran *entrepreneur*.
- 3) Diharapkan dapat memotivasi anak dalam belajar.

b. Guru

- 1) Guru diharapkan memperoleh pengalaman dalam hal mengajarkan kepada peserta didik.
- 2) Mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada peserta didik.

c. Orang tua

- 1) Orang tua diharapkan mampu memanfaatkan teknologi.

- 2) Orang tua diharapkan mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran pada anak ketika dirumah.
- 3) Orang tua diharapkan memperoleh pengalaman saat mendampingi anak ketika menggunakan teknologi.

d. Peneliti

- 1) Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan acuan bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya.
- 2) Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai kajian serta terobosan dalam pengembangan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi salah dalam penafsiran mengenai istilah yang digunakan, maka diperlukan suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah informasi / pembelajaran.

2. Aplikasi *Little Entrepreneur*

Aplikasi *Little Entrepreneur* merupakan aplikasi yang berbasis android yang dapat menstimulasi jiwa *entrepreneurship* pada anak.

3. Jiwa *Entrepreneurship*

Jiwa *entrepreneurship* dapat diartikan sebagai tabiat, sifat / jiwa, budi pekerti / akhlak seseorang yang dimiliki oleh wirausaha.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)