



INTERNALISASI NILAI KARAKTER KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING

Hasmawaty

Universitas Negeri Makassar

Email: hasmawaty@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0002-3358-7920>

Syamsuardi

Universitas Negeri Makassar

Email: syamsuardi@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0001-8551-9300>

Nurul Jami'ah Siddiq

Universitas Negeri Makassar

Email: nurul.jamiah.sidiq@unm.ac.id

Delvhina Manga

Universitas Negeri Makassar

Email: delvhina.manga@unm.ac.id

Orcid Id: <https://orcid.org/0009-0006-6240-6788>

Abstract

Entrepreneurship education from an early age plays an important role in shaping the character and basic skills that children need to face the challenges of life in the digital and globalised era. Through entrepreneurship education, children are taught not only to be consumers, but also creators and leaders. One effective approach in teaching entrepreneurship is the role playing technique, which allows children to actively learn in situations that simulate entrepreneurial activities. This technique not only improves social and emotional skills, but also prepares children to adapt to change and create their own opportunities. This research aims to explore how role playing can internalise the value of entrepreneurship in early childhood, as well as its impact on children's character development. Through a group business simulation at PAUD Doa Ibu, children were involved in the roles of managers, waiters, and buyers in a children's cafe business. The results showed that children developed skills in teamwork, creativity, leadership, decision-making, responsibility, and risk-taking. This study concludes that the role playing technique is effective in internalising entrepreneurial values in early childhood, which can be applied in formal and informal education to prepare an independent and future-ready young generation.

Keywords: *Character Value, Entrepreneurial, Role Playing*

Abstrak

Pendidikan kewirausahaan sejak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar yang dibutuhkan anak untuk menghadapi tantangan kehidupan di era digital dan globalisasi. Melalui pendidikan kewirausahaan, anak-anak diajarkan untuk tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga pencipta dan pemimpin. Salah satu pendekatan efektif dalam mengajarkan kewirausahaan adalah teknik role playing, yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif dalam situasi yang mensimulasikan kegiatan kewirausahaan. Teknik ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, tetapi juga mempersiapkan anak untuk beradaptasi dengan perubahan dan menciptakan peluang mereka sendiri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan



guru, serta dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana role playing dapat menginternalisasi nilai kewirausahaan pada anak usia dini, serta dampaknya terhadap perkembangan karakter anak. Melalui simulasi bisnis kelompok di PAUD Doa Ibu, anak-anak terlibat dalam peran sebagai manajer, pelayan, dan pembeli dalam suatu usaha kafe anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak mengembangkan kemampuan dalam kerja sama tim, kreativitas, kepemimpinan, pengambilan keputusan, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik role playing efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini, yang dapat diterapkan dalam pendidikan formal dan informal untuk mempersiapkan generasi muda yang mandiri dan siap menghadapi masa depan.

Kata Kunci: Nilai Karakter, Kewirausahaan, Role Playing

Pendahuluan

Pendidikan kewirausahaan sejak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar yang diperlukan anak untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan kewirausahaan bagi anak-anak menjadi semakin penting seiring dengan perubahan cepat dalam dunia ekonomi global. Di era digital dan globalisasi saat ini, anak-anak tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan akademis yang baik, tetapi juga keterampilan hidup yang dapat membantu mereka beradaptasi dengan berbagai tantangan dan peluang (Septikasari; & Frasandy, 2018; Simanjuntak, 2019). Salah satu keterampilan hidup yang krusial adalah kemampuan kewirausahaan (Mukminin; & Purwanti, 2021; Rahayu et al., 2023). Pendidikan kewirausahaan sejak usia dini dapat menjadi fondasi yang kuat untuk membekali anak-anak dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menghadapi masa depan, baik dalam dunia profesional maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mengenalkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak-anak usia dini bukan hanya untuk menumbuhkan minat mereka terhadap dunia usaha, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti kreativitas (Nasution & Sihombing, 2023), ketekunan, kepemimpinan (Ningsih et al., 2022), dan keberanian mengambil risiko (Saugi; et al., 2020).

Pendidikan kewirausahaan di tingkat anak usia dini bertujuan untuk membentuk sikap mental yang positif terhadap kewirausahaan (Makarau; & Aprida, 2024), di mana anak-anak belajar untuk tidak hanya menjadi konsumen (Kurniawan & Nurachadijat, 2023; Sugianti et al., 2020), tetapi juga menjadi pencipta, inovator, dan pemimpin (Syam, 2019). Meskipun mereka belum cukup umur untuk memulai usaha nyata, pembelajaran kewirausahaan ini dapat membentuk dasar mental dan emosional yang kuat untuk meraih kesuksesan di masa depan (Lismawati et al., 2022). Seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan global yang semakin kompleks, penting bagi generasi muda untuk mengembangkan daya saing yang tinggi, salah satunya melalui pendidikan kewirausahaan sejak dini (Irmadi; & Yetty Isna Wahyuseptiana, 2020).

Di tengah ketidakpastian ekonomi yang sering terjadi, memiliki pola pikir kewirausahaan dapat membantu anak-anak untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi (Wardhani et al., 2023), bukan hanya tergantung pada pekerjaan atau peluang yang ada (Rusli et al., 2024). Dengan mengembangkan sikap proaktif, anak-anak akan lebih siap untuk beradaptasi dengan perubahan dan mampu menciptakan



peluang mereka sendiri (Kurniawan & Nurachadijat, 2023). Kewirausahaan mengajarkan mereka untuk berpikir secara kritis, mengambil inisiatif, dan bekerja keras untuk mencapai tujuan. Selain itu, pendidikan kewirausahaan juga menumbuhkan mentalitas tangguh yang penting dalam menghadapi kegagalan dan tantangan, karena kewirausahaan melibatkan proses percakapan antara kegagalan dan keberhasilan.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Pendidikan kewirausahaan juga dapat memperkenalkan anak-anak pada nilai-nilai penting seperti keberlanjutan, etika bisnis, dan kontribusi sosial. Dengan mengenalkan mereka pada prinsip-prinsip ini sejak usia dini, mereka akan tumbuh menjadi generasi yang tidak hanya berfokus pada keuntungan pribadi, tetapi juga memiliki kesadaran sosial yang tinggi dan semangat untuk memberikan dampak positif bagi Masyarakat (Gani; et al., 2024).

Melihat fenomena tersebut, pendidikan kewirausahaan bisa dimulai sejak usia dini, yaitu dengan mengenalkan konsep kewirausahaan terlebih dahulu, bukan langsung membuat anak menjadi pelaku usaha. Pendidikan kewirausahaan untuk anak bertujuan untuk membentuk mental wirausaha. Tujuan dari pendidikan ini bukan hanya mengajarkan anak cara berbisnis, tetapi juga melatih mereka untuk memiliki mental dan karakter yang kuat.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini adalah melalui teknik *role playing* ((Munastiwi & Suhendro, 2020). Teknik ini memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif dengan memainkan peran tertentu dalam situasi yang mensimulasikan kegiatan kewirausahaan, seperti menjadi penjual, pembeli, atau pemimpin sebuah usaha. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang kewirausahaan secara teoretis, tetapi juga mengalami langsung bagaimana nilai-nilai kewirausahaan diterapkan dalam berbagai situasi. Teknik *role playing* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong anak untuk berkolaborasi, berpikir kreatif, serta memecahkan masalah secara mandiri—keterampilan yang sangat penting dalam dunia kewirausahaan (Joyce. Marsha Weil, 2011).

Selain itu, teknik *role playing* juga memiliki keuntungan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak (Ariska, 2024). Dengan berperan dalam berbagai situasi yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan nyata, anak-anak diajak untuk memahami berbagai peran dalam suatu organisasi atau bisnis (Paggama et al., 2023), dan belajar tentang pentingnya kerjasama, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Mereka juga belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, mengelola konflik, serta membuat keputusan yang tepat dalam situasi yang penuh tantangan .

Melalui pendekatan ini, pendidikan kewirausahaan dapat lebih mudah diterima oleh anak-anak karena teknik *role playing* mengubah proses belajar menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan penuh kreativitas (Hasmawaty et al., 2020). Dengan demikian, teknik ini memungkinkan internalisasi nilai-nilai kewirausahaan seperti kreativitas, keberanian mengambil risiko, tanggung jawab, dan kepemimpinan untuk ditanamkan sejak usia dini, mempersiapkan anak-anak untuk menjadi individu yang mandiri dan siap menghadapi masa depan dengan percaya diri (Hasmawaty et al., 2020).



Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana teknik role playing dapat menjadi sarana yang efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini, serta bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan formal maupun informal. Melalui internalisasi nilai-nilai kewirausahaan, anak-anak dapat memahami dan menerima nilai, pengetahuan dan sikap mendalam yang akan menjadi bagian dari berpikir, bersikap dan perilaku mereka. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang besar dalam mengembangkan metode yang efektif untuk memasukkan nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran PAUD. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi panduan praktis bagi guru dalam menerapkan role playing dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman para pendidik dan orang tua tentang pentingnya mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan sejak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan dampak praktis yang nyata untuk meningkatkan karakter atau nilai kewirausahaan anak di Indonesia sebagai bekal hidup mereka di masa depan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai suatu fenomena, peristiwa, atau kejadian berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan (Sugiyono, 2017). Penelitian bertujuan untuk mengkaji bagaimana Teknik role playing dapat digunakan untuk menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam pengalaman, proses, dan dampak yang ditimbulkan dari penerapan teknik role playing dalam pendidikan kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara detail fenomena yang terjadi terkait penerapan teknik role playing dalam menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi atau pengamatan. Peneliti mengamati secara langsung interaksi social dalam pembelajaran dan bagaimana teknik role playing ini berdampak bagi perkembangan karakter dan sikap kewirausahaan anak. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada TK. PAUD Doa Ibu yang berjumlah 15 orang anak.

Peneliti akan melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran kewirausahaan di kelas yang menggunakan teknik role playing. Dalam hal ini, peneliti terlibat dalam proses observasi tanpa mengganggu jalannya pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana anak-anak berpartisipasi dalam permainan peran, bagaimana mereka mengaplikasikan nilai-nilai kewirausahaan yang telah diajarkan, dan bagaimana interaksi antara anak-anak. Peneliti akan menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan perilaku anak-anak selama kegiatan role playing, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai



kewirausahaan seperti kreativitas, keberanian mengambil risiko, kepemimpinan, dan kerja sama.

Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan Simulasi Bisnis Kelompok sebanyak 15 orang anak yang terlibat dibagi dalam 3 kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Tujuan pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan kepada anak melalui bermain peran, dengan cara berinteraksi dan menjalankan usaha kecil dalam bentuk kafe. Setiap kelompok diberi tugas untuk merancang dan menjalankan sebuah usaha bersama, yaitu kafe anak-anak. Anak-anak akan bermain peran menjalankan sebuah kafe anak-anak bernama "Kafe Ceria". Kafe ini menjual makanan dan minuman ringan seperti es cokelat, roti bakar, dan puding. Anak-anak akan memainkan peran berbeda untuk mengelola dan melayani pelanggan dalam situasi nyata yang disimulasikan. Setiap anak dalam kelompok diberi peran yang berbeda. Peran tersebut yaitu manajer, kasir, koki, pelayan dan pelanggan. Anak yang memegang peran sebagai manajer bertanggung jawab untuk mengatur dan memimpin jalannya kegiatan bisnis kelompok. Manajer harus memastikan semua bagian usaha berjalan dengan baik, mulai dari pengaturan jadwal, pembagian tugas, hingga pengawasan kualitas produk atau layanan yang disediakan. Manajer mengarahkan pelayan dan pembeli untuk memulai kegiatan usaha, memastikan bahwa setiap orang tahu apa yang harus dilakukan. Selama simulasi, manajer terus mengawasi dan memberikan arahan untuk memastikan semuanya berjalan lancar. Manajer juga berperan dalam menjelaskan kepada pembeli mengenai produk yang dijual, memberikan informasi dan menjawab pertanyaan tentang produk yang tersedia.

Anak yang memegang peran sebagai kasir bertugas untuk mencatat pesanan pelanggan, menghitung pembayaran, memberi struk. Kasir akan melayani pelanggan yang memesan dan menerima uang. Anak yang berperan sebagai koki atau juru masak bertugas membuat dan menyiapkan makanan & minuman sesuai pesanan. Juru masak menyusun bahan, membuat pesanan, dan menjaga kebersihan dapur.

Anak yang memegang peran sebagai pelayan toko bertugas untuk melayani pembeli dengan ramah dan membantu mereka memilih produk atau layanan yang diinginkan. Pelayan bertanggung jawab untuk memastikan pembeli merasa puas dengan layanan yang diberikan. Saat pembeli datang, pelayan segera menyambut mereka dan memulai interaksi dengan menawarkan produk atau layanan yang ada. Pelayan bertanya kepada pembeli apa yang mereka inginkan, menjelaskan dengan detail, dan membantu mereka memilih sesuai kebutuhan. Setelah pembeli memutuskan produk yang ingin dibeli, pelayan menerima pembayaran dan memastikan semuanya selesai dengan baik, sambil memberikan ucapan terima kasih.

Anak yang memegang peran sebagai pembeli atau pelanggan berperan untuk membeli produk atau layanan yang ditawarkan oleh bisnis kelompok. Pembeli harus berinteraksi dengan pelayan dan membuat keputusan pembelian. Pembeli akan datang ke toko atau kafe dan berbicara dengan pelayan untuk mengetahui produk yang tersedia. Pembeli kemudian memilih produk yang diinginkan, bisa berdasarkan saran dari pelayan atau karena mereka tertarik pada produk yang dipromosikan. Setelah itu, pembeli melakukan transaksi, memberikan uang, dan



menerima barang yang dibeli. Pembeli diharapkan untuk melakukan interaksi yang sopan dan belajar bagaimana membuat keputusan berdasarkan informasi yang diberikan oleh pelayan. Selama simulasi, ketiga peran (manajer, pelayan, dan pembeli) berinteraksi secara dinamis dan saling mendukung. Setiap anak memiliki kesempatan untuk memainkan peran yang berbeda-beda, yang memungkinkan mereka untuk belajar dan merasakan berbagai aspek dari dunia kewirausahaan. Anak yang berperan sebagai manajer mengkoordinasikan pelayan dan pelanggan, memastikan transaksi berjalan lancar, dan memberikan pengarahan serta keputusan jika ada masalah. Anak yang berperan sebagai pelayan berkomunikasi langsung dengan pelanggan, memberikan layanan dan informasi yang dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang menyenangkan. Anak yang berperan sebagai pelanggan menguji kemampuan pelayan dalam memberikan pelayanan yang baik, serta belajar cara berinteraksi dalam kegiatan transaksi. Dalam kegiatan ini 1 orang anak berperan sebagai manajer, 1 orang anak sebagai pelayan dan 3 orang lainnya sebagai konsumen. Peran ini dilakukan secara bergantian, sehingga setiap anak akan memerankan figure sebagai manajer, pelayan toko dan konsumen.

Melalui simulasi ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenai peran masing-masing, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pengambilan keputusan yang penting dalam kewirausahaan. Semua peran bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman bisnis yang menyenangkan dan mendidik.

Pencapaian Anak Terkait Nilai-Nilai Kewirausahaan

1. Kerja Sama Tim

Dalam dunia kewirausahaan, seorang wirausahawan tidak bisa bekerja sendiri. Kesuksesan usaha sering kali bergantung pada kemampuan bekerja efektif dalam tim, baik dalam membangun tim internal maupun menjalin kerja sama dengan mitra eksternal. Kerja sama tim berarti kemampuan untuk berkolaborasi, berbagi tanggung jawab, menghargai perbedaan pendapat dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota tim biasanya diberi peran sesuai dengan minat atau kemampuannya. Dalam simulasi bisnis kelompok ini, anak yang berperan sebagai manajer mengatur jalannya operasional, memastikan semua berjalan lancar. Anak yang berperan sebagai koki atau bagian dapur bertanggung jawab atas persiapan dan penyajian makanan dan minuman. Anak yang berperan sebagai kasir mengelola pembayaran dan pencatatan transaksi. Anak yang berperan sebagai pelayan bertugas melayani pelanggan, mengantar pesanan dan menjaga kenyamanan. Anak yang berperan sebagai marketing atau promosi bertugas membuat promosi, desain menu atau menarik pelanggan.

Sebelum permainan dimulai, anak-anak yang berjumlah 5 orang akan duduk bersama untuk menentukan konsep kafe (tema, menu dan harga), membuat strategi pemasaran dan merancang pembagian modal dan sumber daya. Disinilah kerjasama anak dibangun melalui diskusi terbuka, kompromi dan pengambilan keputusan Bersama. Dalam pelaksanaan simulasi anggota tim saling memberi informasi dengan cepat (misalnya, jika ada pesanan banyak). Selalu ada komunikasi antara dapur dan pelayan, antara kasir dan manajer dan seterusnya. Komunikasi



yang baik mencegah kesalahan, mengefesienkan waktu dan membuat pelayanan lebih baik. Terlihat pula anak-anak saling mambantu satu sama lainnya. Jika pelayan sedang kewalahan, koki membantu mengantar pesanan. Jika kasir sibuk, anggota lainnya mencatat pesanan sementara. Ini menunjukkan kolaborasi, bukan hanya bekerja sesuai tugas masing-masing tetapi juga peduli terhadap kinerja tim secara keseluruhan. Setelah permainan selesai, kerjasama terlihat dari kegiatan merefleksikan kekuatan tim saat menjalankan kafe, saling memberikan masukan tanpa menyalahkan, dan Menyusun strategi perbaikan jika peermainan dilakukan berulang. Ini bagian dari kerjasama dalam evaluasi kinerja tim dan pembelajaran bersama.

Anak-anak menunjukkan kemampuan yang baik dalam bekerja sama dalam kelompok. Meskipun mereka masih dalam tahap perkembangan sosial, mereka berhasil membagi tugas secara adil dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Dalam setiap kelompok, anak-anak saling berdiskusi, berbagi ide, dan membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas. Nilai ini tercermin pada bagaimana mereka mendengarkan pendapat teman-teman mereka dan bekerja bersama dalam merencanakan dan menjalankan usaha. Anak berperan sebagai juru masak, sementara yang lain bertugas menjadi pelayan, dan mereka bekerja sama untuk memastikan layanan yang lancar dan produk yang tersedia untuk pelanggan. Secara bergantian anak memainkan peran tersebut, sehingga 15 orang anak memiliki kemampuan untuk bekerja sama.

Kerjasama tim dalam kegiatan simulasi bisnis kelompok dengan tema “Kafe Anak” ini bermanfaat untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab, menumbuhkan rasa saling percaya dan kebersamaan, melatih kemampuan komunikasi dan negosiasi dan membiasakan untuk berpikir solutif dan kolaboratif.

2. Kreativitas dan Inovasi

Dalam simulasi bisnis “Kafe Anak”, anak berperan sebagai wirausahawan muda yang menjalankan usaha kafe secara kelompok. Karakter kreativitas dan inovasi sangat penting dalam kegiatan ini, karena membantu tim membedakan diri dari kelompok lain, menciptakan pengalaman unik, dan menarik minat “pelanggan”.

Dalam simulasi terlihat bahwa setiap tim akan merancang tema kafe yang menarik dan berbeda. Contoh kafe yang bertma “Kafe Anak Sehat” atau “Kafe kita Bersama”. Ini melatih daya cipta anak untuk berpikir orisinal dan menciptakan nilai tambah. Anak juga berlatih untuk menciptakan atau memodifikasi menu makanan dan minuman. Contoh inovasinya adalah minuman campuran buah yang belum umum dan makanan ringan yang diberi nama unik agar menarik perhatian, “Nugget Naga” dan “Jus Pelangi”. Kreativitas terlihat dari rasa, bentuk, nama menu hingga cara penyajian. Inovasi juga terlihat dari tampilan desain kemasan atau tempat makan/minum, dekorasi stand kafe yang sesuai tema dan desain menu yang lucu, berwarna warni dan mudah dibaca anak-anak. Ini melatih anak berpikir visual dan menarik pelanggan. Manfaat dari implementasi kreativitas dan inovasi ini akan menumbuhkan keberanian mencoba hal baru, melatih pemecahan masalah secara kreatif, meningkatkan daya saing kelompok dibanding kelompok lain dan membnetuk mentalitas tidak mudah puas dan terus berkembang.



Anak-anak menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam merancang produk dan layanan yang mereka tawarkan. Anak berinovasi dengan menciptakan menu yang ramah anak, seperti makanan dengan bentuk menarik, yang membuat pelanggan merasa senang dan tertarik.

3. Kepemimpinan dan Pengambilan Keputusan.

Selama simulasi, beberapa anak diberikan peran sebagai pemimpin atau manajer, yang bertanggung jawab untuk mengarahkan kegiatan usaha dan membuat keputusan strategis. Meskipun masih muda, anak-anak ini menunjukkan kemampuan kepemimpinan dengan memberi instruksi kepada teman-temannya dan memastikan setiap anggota kelompok menjalankan tugasnya dengan baik. Satu orang anak yang berperan sebagai manajer mengarahkan kelompok dalam pengambilan keputusan, seperti menentukan produk yang akan dijual, menetapkan harga, serta mengatur jadwal kerja tim. Mereka juga belajar untuk menghadapi situasi sulit, seperti saat ada pelanggan yang tidak puas, dan mencari solusi bersama. Peran sebagai manajer ini dilakukan secara bergantian oleh setiap anak, sehingga dari 15 orang anak akan memiliki kesempatan untuk berlatih kepemimpinan dan pengambilan keputusan.

4. Pengelolaan Waktu.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh anak-anak adalah manajemen waktu. Dalam simulasi ini, mereka belajar bagaimana merencanakan waktu yang tepat untuk setiap bagian dari usaha, seperti berapa lama waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan produk atau melayani pelanggan. Anak memerankan menyusun jadwal untuk mempersiapkan makanan dan menyusun antrian pesanan. Beberapa anak menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengelola waktu, meskipun masih ada beberapa kesulitan dalam hal koordinasi dan pengaturan waktu yang lebih efisien.

5. Tanggung Jawab dan Mandiri.

Anak-anak juga menunjukkan kemajuan dalam hal tanggung jawab terhadap peran yang mereka jalani. Setiap anak diberikan tanggung jawab yang jelas, dan mereka menunjukkan komitmen untuk menjalankan tugasnya dengan baik. Anak-anak yang berperan sebagai pelayan bertanggung jawab untuk menjelaskan produk kepada pelanggan, menjawab pertanyaan, dan melakukan transaksi. terlihat antusias dan berusaha memberikan pelayanan terbaik, meskipun masih ada perasaan cemas atau ragu ketika berinteraksi dengan "pelanggan" (teman-temannya). Hal ini menunjukkan bahwa mereka mulai belajar untuk menjadi lebih mandiri dan percaya diri. Setiap anak secara bergantian memainkan peran sebagai pelayan, sehingga 15 orang anak akan memiliki kesempatan yang sama untuk berlatih tanggung jawab dan kemandirian mereka.

6. Keberanian Mengambil Risiko.

Dalam simulasi ini, anak-anak juga diajarkan untuk mengambil risiko dalam situasi bisnis. Meskipun masih pada tahap permainan, mereka mulai mengerti bahwa dalam dunia kewirausahaan, mengambil keputusan yang berisiko, seperti memilih produk yang belum



terbukti keandalannya dapat memengaruhi hasil usaha mereka. Anak terlihat berani memilih untuk menawarkan menu baru yang belum pernah dicoba sebelumnya, meskipun ada sedikit kekhawatiran apakah anak-anak lain akan menyukainya. Keberanian mereka untuk mencoba hal baru menunjukkan perkembangan dalam hal risiko dan inovasi.

Kegiatan simulasi bisnis “Kafe Anak” berhasil menunjukkan bahwa teknik bermain peran role playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan dan menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak-anak usia dini. Dari 15 anak yang terlibat, dapat dijabarkan ketercapaian nilai kewirausahaan sebagai berikut:

1. Kerja Sama Tim

Seluruh anak (100%) mampu menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok. Anak-anak berbagi tugas secara sukarela, saling membantu, dan mampu menyelesaikan peran masing-masing dalam menjalankan simulasi kafe.

2. Kreativitas

Sebanyak 13 dari 15 anak (87%) menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan menu, mendekorasi “kafe”, serta berinteraksi dengan “pelanggan”. Mereka bebas mengekspresikan ide-ide unik dan solusi kreatif dalam menjalankan peran mereka.

3. Kepemimpinan

Sebanyak 9 anak (60%) menunjukkan potensi kepemimpinan. Beberapa anak secara alami mengambil peran sebagai pemimpin kelompok, mengarahkan teman-temannya, dan membuat keputusan penting selama simulasi berlangsung.

4. Pengambilan Keputusan

Mayoritas anak (80%) mampu mengambil keputusan sederhana dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul, seperti membagi peran kerja, memilih bahan makanan, atau menetapkan harga produk.

5. Manajemen Waktu

Sebanyak 10 anak (67%) menunjukkan pemahaman dasar mengenai pentingnya waktu. Mereka mulai memahami alur kegiatan dan menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan, meskipun dengan bimbingan.

6. Tanggung Jawab

7. Sebanyak 14 anak (93%) menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Mereka menyelesaikan perannya dengan serius dan merasa memiliki atas keberhasilan kelompoknya.

8. Keberanian Mengambil Risiko

Sebanyak 11 anak (73%) menunjukkan keberanian mencoba hal baru, seperti menawarkan produk kepada “pelanggan” yang belum dikenal, mempresentasikan ide, atau berinisiatif mencoba peran yang berbeda dari biasanya.

Dari hasil pengamatan terhadap 15 anak, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kewirausahaan dapat dicapai secara signifikan melalui teknik role playing. Meskipun masih dalam tahap pengembangan, anak-anak telah menunjukkan kemajuan positif dalam aspek-aspek fundamental kewirausahaan. Dengan stimulasi yang tepat dan konsisten, nilai-nilai ini



dapat terus dikembangkan dan menjadi pondasi dalam pembentukan karakter dan jiwa wirausaha sejak usia dini.

Simpulan

Pendidikan kewirausahaan sejak usia dini sangat penting untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan hidup yang berguna di masa depan, seperti kreativitas, kepemimpinan, dan keberanian mengambil risiko. Salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kewirausahaan adalah dengan menggunakan teknik role playing, di mana anak-anak bisa berperan dalam situasi yang meniru kegiatan bisnis. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga merasakan langsung bagaimana nilai-nilai kewirausahaan diterapkan.

Kegiatan simulasi bisnis “Kafe Anak” berhasil menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan kepada anak-anak. Melalui peran aktif sebagai manajer, kasir, koki, pelayan, dan pelanggan, anak-anak belajar memahami proses menjalankan usaha secara sederhana namun nyata.

Selama kegiatan, anak-anak menunjukkan kemampuan dalam kerja sama tim, tanggung jawab terhadap tugas, komunikasi yang efektif, serta kemampuan memecahkan masalah saat menghadapi tantangan seperti menerima kritik dari pelanggan. Selain itu, kreativitas dan ketelitian juga muncul dalam proses menyusun menu, membuat makanan, serta melayani dengan sopan dan ramah.

Melalui interaksi antar peran, anak-anak tidak hanya berlatih keterampilan praktis, tetapi juga mengembangkan sikap-sikap kewirausahaan seperti kepemimpinan, ketekunan, pelayanan pelanggan, dan pengambilan keputusan. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa konsep bermain peran dapat menjadi metode edukatif yang efektif untuk membangun jiwa wirausaha sejak dini dalam suasana yang kolaboratif dan menyenangkan.



Daftar Rujukan

- Ariska, K. (2024). Strategi Pengembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Melalui Teknik Role Playing. *Jurnal Panrita*, 05(01), 39–48.
- Gani;, I., Hufad, A., Komar, O., & Ardiwinata, J. S. (2024). Metode Integrasi Nilai-nilai Kewirausahaan Dalam Pembelajaran PAUD untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Irwanto. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(2), 160–169.
- Hasmawaty, Syam, H., & Saman, A. (2020). Validity , Practicality , and Effectiveness : The Last Step in Development of Entrepreneurship Education Based Role-Playing for Kindergarten. 8, 8092–8101. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082611>
- Irmadi;, O., & Yetty Isna Wahyuseptiana. (2020). Penanaman Nilai Kewirausahaan Dalam Pembentukan Kemandirian pada Anak. *Jurnal AUDI*, 5(1), 49–56.
- Joyce. Marsha Weil, and E. Y. C. (2011). *Models of Teaching*. Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, J., & Nurachadijat, K. (2023). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Keterampilan pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 06(01), 406–419.
- Lismawati, Salmiati, Jalil, N., & Nuringsih. (2022). Pengenalan Karakter Kewirausahaan pada Anak Usia dini di TK Melati Karondongan Majene. *Al-Athfal*, 5(1), 54–62. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/athfal/article/view/2203>
- Makarau;, N. I., & Aprida, S. N. (2024). Penanaman Nilai-nilai Kewirausahaan pada Pembelajaran PAUD. *Jurnal Aksiona Al-Asas :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 1–14.
- Mukminin;, A., & Purwanti, E. Y. (2021). Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Di Kalangan Mahasiswa Staimas Wonogiri Dengan Model Pembelajaran Berbasis Produksi. *Paramurobi : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 119–125.
- Munastiwi, E., & Suhendro, E. (2020). Strategi Pengembangan Nilai-Nilai Entrepreneurship. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 2(2), 138–154.
- Nasution, L. E., & Sihombing, I. R. (2023). Pemahaman Kewirausahaan Bagi Guru Dan Siswa Smks Budi Agung Medan. 02(08), 705–709.
- Ningsih, I. F., Munastiwi, E., & Gusti, N. S. (2022). Implementasi Nilai – Nilai Kewirausahaan Melalui Market Day Di TK IT Ar-Rahmah. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i1.12480>
- Paggama, A. A., A. Rezky Nurhidaya, & Sadaruddin. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Rahayu, S., Susilawati, T., Iskandar, D., Nuramat, F., Najib, M., & Fadhilah Majid, A. (2023). Komunikasi Fundamental pada Pendidikan Kewirausahaan Bagi Generasi Digital. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 4(2), 81–87. <https://doi.org/10.34306/abdi.v4i2.997>



- Rusli, T. S., Kemala, R., & Nazmi, R. (2024). *Pendidikan Karakter Gen-Z: Tips dan Trik Mendidik Karakter Gen-Z bagi Pendidik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saugi, W., Sundari, I., & Agustiah. (2020). Penanaman Karakter Kewirausahaan Di TK Alam Al-Azhar Kutai Kertanegara. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 9–19.
- Septikasari, R., & Frandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 758(2), 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Simanjuntak, M. (2019). Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 921–929.
- Sugianti, S., Dewi, R., & Maemunah, S. (2020). Upaya Menumbuhkan Entrepreneurship Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day pada Kelompok B TK Aqila Yasmin Ceper Klaten Info Articles. *Sentra Cendekia*, 1(2), 52–56. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jsc>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syam, H. (2019). *Entrepreneurship. Strategi Menuju Sukses (Edisi Revisi)*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Wardhani, M. F., Puspitasari, D., & Mujib, M. (2023). Peran Menanamkan Nilai Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *BISECER (Business Economic Entrepreneurship)*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.61689/bisecer.v5i2.347>