

Model *Experiential Learning* untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak

Muhammad Hasan^{1✉}, Nur Arisah¹, Muhammad Dinar¹, Rahmatullah¹, Nurdiana¹

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.3884](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3884)

Abstrak

Experiential learning dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menarik, nyaman, aman, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *experiential learning* pada anak usia dini sebagai upaya untuk mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal. Pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Informan penelitian adalah guru pendidikan anak usia dini yang berjumlah 4 orang dan peserta didik pada jenjang anak usia dini yang berjumlah 43 peserta didik. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data tematik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi *experiential learning* berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional congklak dapat membentuk karakter kewirausahaan. Implikasi penelitian ini adalah karakter kewirausahaan dapat dibangun sejak usia dini melalui pengalaman langsung yang dialami oleh anak.

Kata Kunci: *experiential learning; karakter kewirausahaan; budaya lokal*

Abstract

Experiential learning can be used in early childhood education through interesting, comfortable, safe and fun play activities. This study aims to determine the implementation of the experiential learning model in early childhood as an effort to develop entrepreneurial character based on local culture. This research approach is descriptive qualitative. The research informants were 4 early childhood education teachers and 43 students at the early childhood level. Data was collected through interviews, observation, and documentation. Data analysis in this study used thematic data analysis techniques. The research findings show that the implementation of local culture-based experiential learning through the traditional congklak game can shape entrepreneurial character. The implication of this research is that entrepreneurial character can be built from an early age through direct experiences experienced by children.

Keywords: *experiential learning; entrepreneurial character; local culture*

Copyright (c) 2023 Muhammad Hasan, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : m.hasan@unm.ac.id (Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia)

Received 22 November 2022, Accepted 4 March 2023, Published 4 March 2023

Pendahuluan

Karakter kewirausahaan adalah perilaku, sikap, sifat, atau tindakan seseorang yang membantu mereka mengembangkan dan mewujudkan unit bisnis. Untuk mengembangkan jiwa wirausaha anak sejak dini, karakter wirausaha ini sangat penting. Pittino, Visintin, dan Lauto, (2018) menegaskan bahwa sangat penting untuk menanamkan jiwa kewirausahaan pada anak-anak sejak usia dini. Anak-anak usia dini perlu memiliki akses sumber daya ekonomi (Lindquist, Sol, & Van Praag, 2015; Edelman, Manolova, Shirokova, & Tsukanova, 2016). Selain itu, sangat penting untuk menumbuhkan pola pikir wirausaha pada anak-anak sejak usia dini sesuai dengan tahap perkembangannya untuk memfasilitasi internalisasi sifat tersebut dengan cepat. Anak usia dini adalah tahap yang menentukan perkembangan seseorang karena memungkinkan perkembangan terbaik dari semua potensi melalui stimulus dan instruksi yang tepat, serta menciptakan fondasi yang kuat untuk kesuksesan di masa dewasa nanti.

Menurut Carmon dan Pearson (2013), pentingnya melatih karakter kewirausahaan anak sejak usia dini adalah agar memiliki pengetahuan yang dapat dipercaya tentang kewirausahaan di usia dini dengan menumbuhkan minat berwirausaha dan menanamkan nilai-nilai sosial, kreatifitas, nilai ekonomi, menghargai kerja keras, mengembangkan kepribadian sabar, menghargai hasil karya sendiri, disiplin, bertanggung jawab, mandiri, penting untuk melatih karakter kewirausahaan anak usia dini.

Beberapa riset telah dilakukan untuk mengkaji pengembangan karakter kewirausahaan pada anak usia dini. Temuan Soleimanof, Morris, & Jang, (2021) yang menemukan cara mengembangkan karakter kewirausahaan pada anak usia dini adalah dengan melalui lingkungan keluarga dan pola asuh orang tua. Temuan beberapa penelitian lainnya juga berhasil membuktikan bahwa penjelasan dan keteladanan yang diberikan oleh orang tua tentang kewirausahaan dapat membantu dalam pengembangan awal karakter kewirausahaan pada anak usia dini (Bloemen-Bekx, Voordeckers, Remery, & Schippers, 2019; Hoffmann, Junge, & Malchow-Møller, 2015). Hal tersebut didukung juga oleh temuan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa sikap terhadap kewirausahaan dapat berdampak positif, negatif, campuran, atau netral pada seorang anak ketika mereka dihadapkan pada upaya orang tua mereka untuk memulai dan menjalankan bisnis (Zhang, et al., 2014; Wyrwich et al., 2016; Zapkau et al., 2015). Profesi berwirausaha anak sebagai cita-cita atau pilihan karir kemungkinan akan diperkuat jika mereka memiliki orang tua yang membimbing dengan menghargai keterlibatan anak dalam proses kewirausahaan (Parker, 2018). Karakter kewirausahaan yang kuat sejak dini dapat membantu seseorang untuk sukses pada masa yang akan datang (Davis et al., 2017; Hubner et al., 2019; Murnieks et al., 2016). Oleh karena itu, karakter kewirausahaan dapat memberikan dampak yang baik terhadap kesuksesan anak di masa yang akan datang apabila karakter tersebut dipersiapkan sejak usia dini pada (Moorhouse, 2020).

Kajian penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Young dan Schrodtt (2016), Nowinski dan Haddoud (2019) dan Jaskiewicz et al., (2017), Rauscher et al., (2020) menemukan bahwa mengembangkan karakter kewirausahaan pada anak usia dini adalah dengan adanya pendukung dalam berwirausaha. Lingkungan sosial yang terdiri atas sekolah, keluarga, dan masyarakat merupakan lingkungan yang menjadi tempat bagi anak-anak dapat menerima semua informasi kewirausahaan (Hvide & Oyer, 2018). Temuan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Heckman, Pinto, dan Savelyev (2013) serta Cheng et al., (2021), menemukan cara mengembangkan karakter kewirausahaan pada anak usia dini adalah dengan memiliki keterampilan kognitif yang dapat mempengaruhi kesesuaian seseorang untuk berwirausaha. Kemampuan kognitif adalah jenis perkembangan yang berhubungan dengan kapasitas untuk menyimpulkan pengetahuan dari informasi dan pengalaman. Anak membutuhkan kemampuan kognitif ini untuk mengembangkan karakter kewirausahaan karena mereka dapat mempelajari berbagai topik, termasuk kewirausahaan.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, menerapkan *experiential learning* untuk menumbuhkan pengembangan karakter wirausaha pada anak usia dini berbasis budaya lokal perlu diimplementasikan dan dilakukan sejak dini. Misalnya belajar tarian daerah, bermain permainan tradisional, dan mengenal musik daerah. Paradigma *experiential learning* dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini untuk mendidik anak dengan melakukan kegiatan bermain yang menarik, nyaman, aman, dan menyenangkan sehingga mereka dapat belajar keterampilan dan mencintai budaya masyarakat. Berdasarkan hal tersebut tampak bahwa terdapat kekosongan teoritis dalam pembentukan karakter kewirausahaan pada anak usia dini merupakan aspek kebaruan dalam artikel ini. Kebaruan tersebut dapat dilihat dalam dua perspektif. Perspektif pertama, dalam perspektif lingkungan sosial, pembentukan karakter kewirausahaan tersebut dapat dikembangkan melalui pengalaman yang berlangsung pada jenjang pendidikan formal di sekolah. Perspektif kedua, dalam perspektif nilai-nilai budaya, penanaman atau internalisasi karakter kewirausahaan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan lokal tradisional yang dekat dengan lingkungan sosial anak.

Kesuksesan berwirausaha di masa yang akan datang sangat ditentukan oleh karakter seseorang. Antusiasme peserta didik dalam berwirausaha seharusnya meningkat karena hal tersebut telah diinternalisasikan kepada mereka sejak usia dini. Menciptakan kesempatan pendidikan yang memasukkan unsur budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran akan membantu mempertahankan budaya yang kuat. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Salah satu pendekatan yang dilakukan di sekolah termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini adalah dengan memasukkan nilai-nilai kearifan budaya lokal ke dalam proses belajar mengajar. Keanekaragaman kontekstual dan budaya, serta pengetahuan, berdampak signifikan pada hasil kewirausahaan (Audretsch, et., al., 2019).

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena diharapkan pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan sejak usia dini. Peserta didik harus belajar tentang kewirausahaan untuk menangkap peluang dan menghasilkan lapangan kerja di masa depan. Kewirausahaan berbasis budaya dapat meningkatkan minat berwirausaha peserta didik dan berpengaruh positif terhadap efikasi diri dan fleksibilitas dalam lingkungan baru (Van Auken, 2013). Diharapkan pembelajaran yang bermakna akan dihasilkan melalui pembelajaran kewirausahaan berbasis budaya lokal. Peserta didik dapat bersaing di era globalisasi tanpa melupakan budaya mereka dengan mengembangkan pembelajaran yang dipadukan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Menurut Van Auken (2013), program kewirausahaan yang mengintegrasikan bahasa, budaya, dan kewirausahaan akan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kapasitasnya untuk menekuni profesi wirausaha pada masa yang akan datang. Pendidikan kewirausahaan sejak dini bukan berarti anak hanya diajarkan cara berdagang. Lebih dari itu, cita-cita wirausaha ditanamkan agar anak-anak memiliki jiwa wirausaha. Anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sebagai bagian dari pengalaman belajar untuk membangun keterampilan dan kecintaan terhadap budaya lokal.

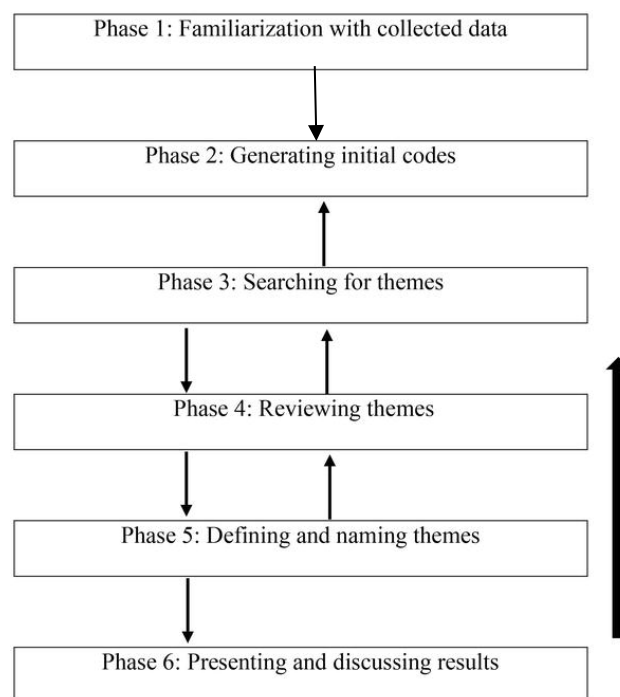
Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan bersifat deskriptif kualitatif yang menjelaskan secara sistematis tentang *experiential learning* pada anak usia dini untuk mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal. Peneliti berfungsi sebagai instrumen atau metode utama untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif. Keterlibatan peneliti dalam penelitian ini sebagai pencari fakta dan pengamat yang berarti bahwa mereka melakukan kegiatan pencarian fakta dan mencatat dengan cermat semua kegiatan yang relevan, hingga detail terkecil, sambil mengumpulkan data.

Penelitian ini menjelaskan tentang *experiential learning* pada anak usia dini untuk mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal. Obyek pada penelitian ini

adalah TK Rahmah yang berada di Makassar, Jl. A. P. Pettarani. Informan penelitian adalah guru yang berjumlah 4 orang. Data juga diperoleh dari peserta didik TK Rahmah yang berjumlah 43 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan metode observasi langsung ke sekolah dengan melakukan wawancara terhadap guru dan juga kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian model *experiential learning* dalam mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal.

Tahap pertama dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu menetapkan fokus dan merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian. Langkah kedua dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi langsung kondisi peserta didik dan informan yang akan menjadi unit analisis. Langkah ketiga adalah melakukan observasi dan dokumentasi pada objek penelitian, selain hal tersebut, wawancara mendalam partisipasi peneliti pada subjek penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis data merupakan langkah kelima yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data tematik dengan tahapan seperti pada gambar berikut (Labra et., al., 2019).



Gambar 1. Tahapan-tahapan analisis data tematik

Analisis tematik yang diadopsi memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengatur tema dan subtema yang relevan, yang kemudian dapat digunakan sebagai unit analisis dalam pembacaan ulang data selanjutnya secara mendetail. Peneliti mengeksplorasi makna yang terkait dengan konsep yang muncul dari kesaksian peserta. Kumpulan data mengacu pada semua materi yang disusun dalam ruang lingkup studi: transkrip wawancara yang dilakukan dengan peserta, kesaksian tertulis, komunikasi verbal, tujuan studi, dan pertanyaan penelitian, serta semua materi relevan lainnya. Pembacaan berulang dari kumpulan data diperlukan untuk mengidentifikasi makna yang paling menonjol dalam bahan yang dikumpulkan. Melalui proses inilah peneliti dapat mengungkapkan dimensi afektif, kognitif, dan simbolik dari data yang terkumpul.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada penerapan model *experiential learning* pada anak usia dini untuk mengembangkan karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal. Dengan mengacu pada titik fokus penelitian instrumen dalam penelitian ini disusun untuk berusaha

mengetahui dan mengumpulkan jawaban dari informan. Data yang diperoleh dari hasil jawaban informan guru dan peserta didik pada TK Rahmah. Jawaban informan terkait fokus penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

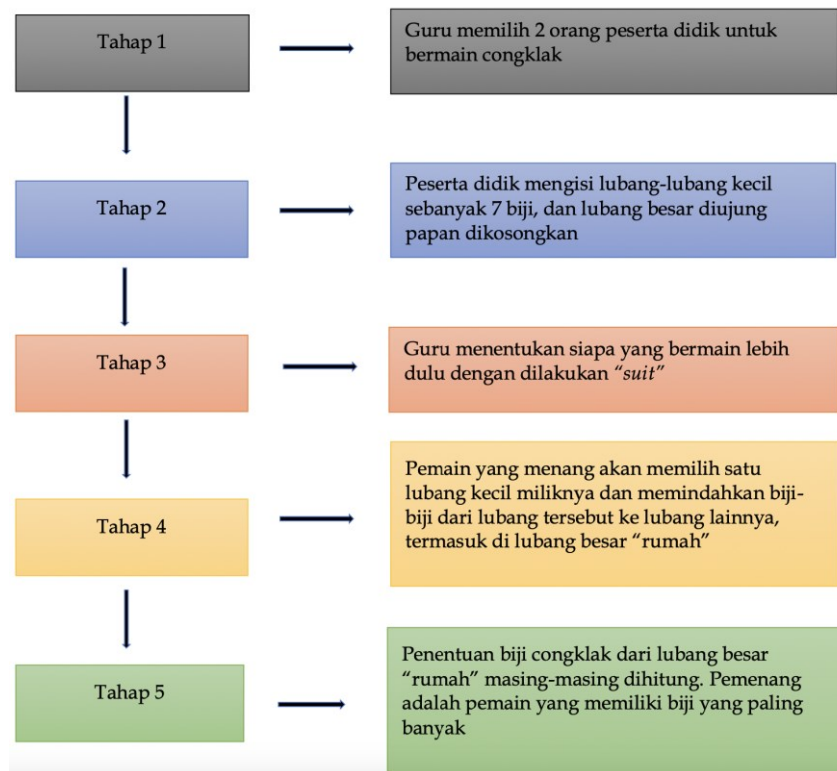
Tabel 1. Hasil Wawancara terhadap Guru Pada TK Rahmah

No	Pertanyaan	Responden
1.	Apakah pada sekolah ini telah menerapkan model <i>experiential learning</i> ?	Ya, anak-anak disekolah ini telah menerapkan model <i>experiential learning</i> , misalnya melakukan kunjungan ke perpustakaan ibu dan anak. (Informan "SW", hasil wawancara tanggal 28 Oktober 2022)
2	Apakah anak-anak di sekolah ini telah dilatih karakter wirausahaannya?	Anak-anak pada TK Rahmah telah dilatih karakter kewirausahaannya, misalnya dilatih untuk mandiri. (Informan "RS", hasil wawancara tanggal 28 Oktober 2022)
3.	Apakah melatih karakter kewirausahaan anak sejak usia dini itu penting?	Ya penting, karena itu akan terbawa sampai dia tumbuh dewasa, dan akan susah jika kemandirian sejak awal tidak diajarkan. (Informan "KF", hasil wawancara tanggal 29 Oktober 2022)
4.	Bagaimana cara mengembangkan karakter kewirausahaan pada anak usia dini?	Dengan cara melatih karakter wirausahaannya setiap hari, harus ada pembiasaan jika ingin mengembangkan karakter wirausahaannya. (Informan "DG", hasil wawancara tanggal 11 November 2022)
5.	Apakah di sekolah ini telah dilaksanakan model <i>experiential learning</i> berbasis budaya lokal?	Ya, contohnya yaitu dilakukan permainan congklak terhadap anak. (Informan "RS", hasil wawancara tanggal 11 November 2022)
6.	Bagaimana selama ini diimplementasikan kepada anak-anak? Apakah terasa nyaman dan menyenangkan bagi anak?	Tentunya menyenangkan, tetapi jika dilakukan berulang-ulang, maka anak akan mudah bosan. (Informan "KF", hasil wawancara tanggal 11 November 2022)

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa secara tematik, karakter-karakter general pada anak usia dini pada TK Rahmah telah ditanamkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran telah mengimplementasikan model *experiential learning* dengan menggunakan permainan congklak sebagai permainan tradisional yang berbasis budaya lokal. Pada TK Rahmah terdapat 49 peserta didik yang terdiri dari 4 kelas, yaitu kelas Arafah yang terdiri dari 15 peserta didik, kelas Madinah terdiri dari 16 peserta didik, kelas Mekkah terdiri dari 15 peserta didik, dan kelas Ma'ruf terdiri dari 3 peserta didik. Dari 49 peserta didik yang ada pada TK Rahmah, hanya terdapat 43 peserta didik yang hadir pada saat dilakukan pengumpulan data penelitian.

Pembelajaran pada TK Rahmah telah mengimplementasikan model *experiential learning* berbasis budaya lokal, yang terdiri dari permainan tradisional yang disebut dengan permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang populer di tanah air. Congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan sebuah papan yang biasanya terbuat dari kayu atau plastik. Pada papan congklak, terdapat 14 lubang yang terdiri dari 7 lubang dihadapan peserta didik A dan 7

lubang dihadapan peserta didik B. jika menggunakan 7 lubang pasang, maka tiap lubang di isi dengan 7 biji congklak. Jadi, jumlah biji congklak yang digunakan adalah 98 biji. Dengan adanya permainan congklak, anak-anak akan mendapatkan manfaatnya. Selain sebagai alat permainan tradisional, permainan congklak secara tidak langsung menyumbang kegiatan jasmani adaptif anak, yaitu melatih motorik halus. Tahapan internalisasi permainan congklak dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan-tahapan Bermain Permainan Tradisional Congklak

Disaat pemindahan biji congklak dari lubang-ke lubang yang lain yang dilakukan oleh anak, maka dari itu anak telah melatih motorik dirinya. Pada saat dilakukan permainan tradisional congklak di TK Rahmah, tahap pertama yang dilakukan adalah memilih 2 orang peserta didik untuk bermain congklak. Tahap kedua yaitu mengisi lubang-lubang kecil yang diisi sebanyak 7 biji, sedangkan di ujung papan termasuk lubang paling besar diantara lubang lainnya dibiarkan kosong. Tahap ketiga yaitu melakukan "suit" antar pemain untuk menentukan siapa yang akan bermain sebagai pemain pertama kemudian di susul oleh pemain ke dua. Tahap keempat yaitu pemain pertama akan memulai memainkan permainan dengan cara mengambil biji-biji dari lubang yang dia miliki kemudian dengan mengikuti arah jarum jam dia akan memindahkan satu persatu biji yang ada di tangannya dari lubang ke lubang termasuk lubang paling besar yang ada diujung papan. Selanjutnya jika biji terakhir yang ada di tangannya bertepatan dengan lubang kecil yang ia tuju untuk menyimpan biji terakhir memiliki sekumpulan biji maka ia masih berkemampuan untuk memainkan permainan dengan cara mengambil sekumpulan biji tersebut kemudian diedarkan ke lubang-lubang lainnya mengikuti arah jarum jam sampai biji tersebut habis. Namun jika biji terakhir yang ada di tangannya bertepatan dengan lubang kecil yang ia tuju untuk menyimpan biji terakhir tidak memiliki sekumpulan biji maka permainan berhenti kemudian dilanjut oleh pemain yang kedua atau pemain lawan. Permainan akan dilakukan sampai semua biji ada di lubang besar yang terdapat diujung papan atau biasa disebut sebagai rumah pemain, sehingga lubang-lubang kecil yang dimiliki oleh pemain pertama maupun pemain kedua tersebut kosong. Tahap terakhir yaitu menentukan siapa pemenang

dari permainan congklak tersebut dengan cara menghitung biji-biji yang ada di lubang besar masing-masing pemain, dan yang mendapatkan biji terbanyak maka dinobatkan sebagai pemenang dari permainan tersebut.

Setelah melakukan wawancara dengan informan guru di TK Rahmah, diketahui bahwa implementasi model *experiential learning* berbasis budaya lokal di TK Rahmah dilakukan melalui permainan tradisional congklak. Selanjutnya dilakukan wawancara dan observasi terkait pengalaman belajar dan minat peserta didik pada setiap kelas yang ada di TK Rahmah. Dari hasil observasi tersebut diperoleh data pada tabel 2.

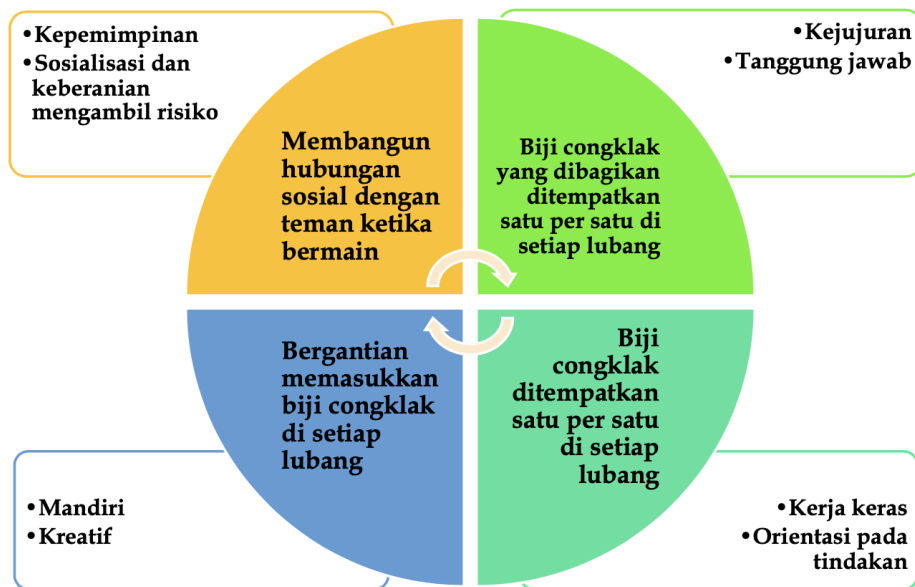
Tabel 2. Observasi Permainan Tradisional Congklak Pada TK Rahmah

Nama Kelas	Permainan Tradisional yang Diterapkan	Jumlah Peserta Didik	Usia	Senang dengan Permainan Tradisional Congklak	
				Ya	Tidak
Arafah	Congklak	13	5-6	9 (69,2%)	4 (30,8%)
Madinah	Congklak	14	5-6	12 (85,7%)	2 (14,3%)
Mekkah	Congklak	13	4-5	10 (76,9%)	3 (23,1%)
Ma'ruf	Congklak	3	4	3 (100%)	-

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pada TK Rahmah terdapat 4 kelas yang telah menerapkan permainan tradisional congklak dalam proses pembelajarannya. Keempat kelas tersebut terdiri dari kelas Arafah dengan jumlah peserta didik 13 orang yang berusia 5-6 tahun, kelas Madinah dengan jumlah peserta didik 14 yang berusia 5-6 tahun, kelas Mekkah dengan jumlah peserta didik 4-5 tahun, dan kelas Ma'ruf dengan jumlah peserta didik 3 yang berusia 4 tahun. Pada saat diterapkan permainan tradisional congklak pada setiap kelas, terdapat peserta didik yang senang dengan permainan tradisional congklak dan juga terdapat peserta didik yang tidak senang dengan permainan tradisional congklak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik di TK Rahmah, pada kelas Arafah sendiri terdapat 9 (69,2%) peserta didik yang senang dengan permainan tradisional congklak dan terdapat 4 (30,8%) peserta didik yang tidak senang dengan permainan tradisional congklak. Pada kelas Madinah terdapat 12 (85,7%) peserta didik yang senang dengan permainan tradisional congklak dan terdapat 2 (14,3%) peserta didik yang tidak senang dengan permainan tradisional congklak. Selanjutnya, di kelas Mekkah terdapat 10 (76,9%) peserta didik yang senang dengan permainan tradisional congklak dan 3 (23,1%) peserta didik yang tidak senang dengan permainan tradisional congklak. Pada kelas Ma'ruf tidak mempunyai peserta didik yang tidak senang dengan permainan tradisional congklak, semua peserta didik pada kelas Ma'ruf senang dengan permainan tradisional congklak.

Vygotsky melihat masa kanak-kanak awal adalah periode di mana restrukturisasi fungsi mental yang lebih rendah melewati tahap awalnya ketika anak-anak untuk pertama kalinya dalam hidup mereka menggunakan alat budaya untuk mengubah proses kognitif mereka seperti persepsi, perhatian, ingatan, dan pemikiran. Hal tersebut akan mengarah pada transformasi sosial-emosional anak usia dini (Fleck, E., Asmuth, 2021). Dalam pandangan Vygotsky, salah satu pencapaian pada masa anak usia dini adalah mengatasi impulsif dan reaktif mereka sehingga mampu melakukan perilaku yang disengaja. Pencapaian lain di masa usia dini awal adalah melibatkan pertumbuhan kemampuan anak-anak untuk menggunakan berbagai sistem tanda dan simbol, mulai dari gerak tubuh dan kata-kata hingga gambar dan tanda tertulis yang mempersiapkan mereka untuk sistem simbol yang semakin kompleks yang akan mereka pelajari di sekolah (Fleck, E., Asmuth, 2021). Oleh karena itu, teori Vygotsky tentang fungsi mental yang lebih tinggi dan perkembangannya memberikan konteks untuk pandangannya tentang permainan. Bermain sebagai proses pembelajaran bagi anak usia dini seperti bermain congklak, memainkan fungsi penting dalam pengembangan fungsi mental yang lebih tinggi termasuk bagi pembentuk karakter kewirausahaan bagi anak. Berdasarkan hasil identifikasi dari proses

pengumpulan data, nilai-nilai karakter kewirausahaan yang terdapat pada permainan congklak disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Nilai-Nilai Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal Pada Permainan Tradisional Congklak

Anak-anak akan membangun hubungan sosial melalui permainan tradisional congklak. Dengan berbagi pengalaman dengan teman bermainnya, anak akan belajar berbagai hal. Selain itu, ketidaksepakatan dapat muncul saat anak bermain, maka dari itu anak-anak perlu diajari dari sekarang cara memecahkan masalah sendiri. Hal tersebut akan membiasakan anak untuk memiliki karakter kepemimpinan dan keberanian mengambil risiko. Saat memainkan permainan congklak tradisional, biji congklak yang dibagikan harus ditempatkan satu per satu di setiap lubang. Hal ini mengajarkan anak untuk jujur dan bertanggung jawab dalam menempatkan biji congklak pada tempat yang semestinya. Ketika anak kehabisan biji congklak, dia harus mengakui bahwa biji congklaknya habis dan memberi kesempatan lawannya untuk bermain. Pembiasaan ini juga akan membangun karakter kerja keras dan berorientasi pada tindakan bagi anak usia dini. Dalam permainan congklak ini, pemain secara bergantian memasukkan biji congklak ke dalam lubang yang ada di papan congklak, maka hal tersebut mengajarkan anak-anak untuk mandiri dan kreatif.

Kejujuran anak dapat dikembangkan melalui permainan congklak pada anak usia dini. Saat memainkan permainan congklak tradisional, biji congklak yang dibagikan harus ditempatkan satu per satu di setiap lubang. Hal ini mengajarkan anak untuk jujur dalam menempatkan biji congklak pada tempat yang semestinya. Ketika anak kehabisan biji congklak, dia harus mengakui bahwa biji congklaknya habis dan memberi kesempatan lawannya untuk bermain. Dengan mengajarkan anak untuk jujur, ini merupakan salah satu metode untuk menumbuhkan jiwa wirausaha pada anak-anak. Penelitian ini dapat membantu menjelaskan bagaimana permainan tradisional congklak dapat meningkatkan karakter kewirausahaan. Melalui pengalaman permainan tradisional ini dapat membantu anak-anak mengembangkan jiwa kewirausahaan (Lohmander & Samuelsson, 2015).

Karakter kewirausahaan anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional congklak dengan mengembangkan dan melatih kesabaran serta ketelitian yang berimplikasi pada kerja keras dan orientasi pada tindakan. Setiap individu perlu memiliki kerja keras dan orientasi pada tindakan. Oleh karena itu, penting untuk mulai mengajarkan kerja keras dan orientasi pada tindakan anak sejak dini. Karena pemain dalam permainan congklak ini

secara bergantian memasukkan biji congklak ke dalam lubang yang ada di papan congklak, maka hal tersebut mengajarkan anak-anak untuk kerja keras dan orientasi pada tindakan. Mengajari anak-anak untuk kerja keras dan orientasi pada tindakan adalah salah satu komponen untuk mengembangkan sikap kewirausahaan mereka sejak dini.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa congklak merupakan permainan tradisional yang dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan sosial. Anak-anak yang berhasil bersosialisasi dengan teman-temannya lebih siap untuk mengembangkan empati dan simpati (Ahn, 2015). Anak-anak akan membangun hubungan sosial melalui permainan tradisional congklak. Dengan berbagi pengalaman dengan teman bermainnya, anak akan belajar berbagai hal. Selain itu, ketidaksepakatan dapat muncul saat anak bermain, maka dari itu anak-anak perlu diajari dari sekarang cara memecahkan masalah sendiri. Hal tersebut akan membiasakan anak untuk memiliki karakter kepemimpinan dan keberanian mengambil risiko.

Dalam permainan tradisional congklak, tampaknya cukup sederhana. Namun dibalik kesederhanaannya, permainan tradisional congklak memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi karena selalu dimainkan secara berkelompok, melatih kesabaran dan ketelitian, serta melatih kemampuan motorik halus. Hal ini tentunya dapat melatih karakter kewirausahaan anak sejak usia dini. Menurut Carmon dan Pearson, (2013), pentingnya melatih karakter kewirausahaan anak sejak usia dini adalah agar memiliki pengetahuan sejak dini yang dapat diandalkan tentang kewirausahaan. Pentingnya melatih karakter kewirausahaan anak usia dini yaitu dengan dengan cara menumbuhkan minat berwirausaha dan menanamkan nilai-nilai sosial, mampu bersikap jujur, mampu bersosialisasi, dan membentuk pribadi yang sabar. Karakter kewirausahaan yang ada pada setiap permainan tradisional itu berbeda-beda (Fortunato, 2014). Permainan tradisional congklak sendiri menghasilkan karakter kewirausahaan jujur, dapat mengembangkan dan melatih kemandirian, kreatifitas, ketelitian, serta mampu meningkatkan kemampuan sosial.

Hubungan interaksi sosial adalah proses timbal balik yang saling mempengaruhi, dan itu terjadi selama permainan tradisional congklak dimainkan. Budaya dibentuk melalui interaksi sosial, maka dari itu aktivitas kewirausahaan harus dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka (Fritsch & Wyrwich, 2014). Congklak adalah permainan yang mendorong kontak sosial dan mengajari anak-anak tentang cara bergaul di lingkungan sekolah. Setiap pendidik menghadapi peserta didik yang kurang mampu berinteraksi dengan peserta didik lain dengan cara yang unik tergantung pada tahap perkembangannya.

Permainan tradisional congklak memberikan manfaat bagi anak-anak, seperti membuat mereka banyak bergerak secara motorik. Ini menunjukkan bagaimana permainan tradisional congklak dapat mendorong anak-anak untuk bekerja sama dan membantu mereka dalam beradaptasi, berinteraksi dengan baik, mengkondisikan mereka untuk mengontrol diri, menumbuhkan empati kepada temannya, mematuhi aturan, menghormati orang lain, dan bertindak jujur. Dengan demikian, jelas bahwa memainkan permainan tradisional congklak dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan emosional dan sosial serta rasa kemandirian mereka. Mempelajari budaya lokal bisa sangat bermanfaat karena berbagai alasan (Stephan & Pathak, 2016). Sebagian besar interaksi sosial yang dianggap perlu untuk mengembangkan karakter wirausaha berbasis budaya lokal biasanya terjadi di sekolah atau di rumah. Manfaat lain dalam memainkan permainan tradisional congklak adalah membantu melestarikan budaya lokal (Wennberg, et., al., 2013).

Mayoritas anak-anak di TK Rahmah mengikuti permainan tradisional congklak sesuai usia. Permainan ini memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter dan memenuhi semua kriteria kemampuan anak pada umumnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bermain permainan ini membantu anak-anak mengembangkan karakteristik pribadi yang relevan dan penting untuk menumbuhkan sifat kewirausahaan. Menurut Oosterbeek et al., (2013), selama proses pendidikan anak usia dini yang dilandasi

dengan pembelajaran berbasis pengalaman akan berpotensi menghasilkan kemampuan yang melibatkan inisiatif untuk menumbuhkan sifat kewirausahaan (Hytti & Gorman, 2014).

Berdasarkan temuan penelitian ini, ditemukan bahwa *experiential learning* melihat anak usia dini belajar dari pengalaman atau belajar dengan pengalaman, termasuk merencanakan dan menciptakan tujuan untuk belajar mandiri serta berlatih belajar mandiri dan pengembangan diri berdasarkan pengalaman belajar yang berlangsung melalui permainan tradisional. Dengan bermain congklak, *experiential learning* mampu membentuk pembelajaran otonom yang terhubung dengan fleksibilitas untuk berlatih dan belajar sendiri (Sokel, 2019; Wang et al., 2020). *Experiential learning* sebagai pembelajaran dimana peserta didik berinteraksi langsung dengan realitas yang sedang dipelajari. *Experiential learning* berfokus pada kelompok yang berpotensi bisa mengatasi tuntutan belajar peserta didik melalui cara yang menarik serta menginspirasi (Almarghani & Mijatovic, 2017; Groccia, 2018; Redmond et al., 2018). Peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan praktis dan pemahaman yang lebih dalam tentang pembelajaran yang dilakukannya (Alsina Naudi, 2020; Biss Keller, 2019; George-Paschal, 2019).

Temuan penelitian ini juga mendukung bahwa budaya memainkan peran penting bagi kewirausahaan. Dalam hal ini, kewirausahaan sering digambarkan sebagai fenomena sosial yang sebagian besar dipengaruhi oleh kebiasaan dan tradisi kehidupan sehari-hari di lokasi tertentu. Pembahasan tentang budaya sebagai salah satu pendorong utama kewirausahaan sudah biasa dibahas dalam debat akademik. Menurut Fritsch dan Wyrwich, (2014) menunjukkan bahwa tingkat pembentukan usaha baru yang terus-menerus meningkat disebabkan karena adanya efek dari karakter kewirausahaan berbasis budaya lokal. Ini menunjukkan bahwa budaya diakui secara luas sebagai pendorong kewirausahaan (Andersson & Larsson, 2016).

Beberapa temuan penelitian sebelumnya juga berhasil melibatkan budaya tradisional dalam mengembangkan inisiatif kewirausahaan anak usia dini. Kemampuan anak untuk mengembangkan jiwa wirausaha sangat dipengaruhi oleh budaya, termasuk nilai dan pelajarannya (Kreiser et al., 2013). Hal tersebut menjadi alasan utama dilibatkannya nilai-nilai budaya lokal, serta nilai-nilai regional dan tradisional dalam pendidikan dan pelatihan kewirausahaan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa mendorong anak agar lebih berwirausaha dapat dilakukan melalui penggunaan permainan tradisional. Temuan penelitian ini berimplikasi pada karakter kewirausahaan dapat dibangun sejak usia dini melalui pengalaman langsung yang dialami oleh anak melalui permainan tradisional. Namun temuan penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan pertama, uji coba implementasinya masih terbatas pada satu lokus penelitian, sehingga untuk melakukan generalisasi yang lebih luas, peneliti masih memiliki kendala. Keterbatasan kedua, permainan tradisional yang diimplementasikan masih terbatas pada satu permainan saja, yang ke depannya dapat diujicobakan pada beberapa jenis permainan tradisional.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa TK Rahmah telah mengimplementasikan *experiential learning* dalam membentuk karakter kewirausahaan anak usia dini melalui budaya lokal. Cara mengembangkan karakter kewirausahaan pada TK Rahmah adalah dengan cara melatih karakter kewirausahaannya setiap hari atau melakukan pembiasaan dengan menerapkan model *experiential learning* berbasis budaya lokal melalui permainan congklak. Cara melatih karakter kewirausahaan anak melalui permainan tradisional congklak adalah ketika anak bermain congklak, biji congklak yang dibagikan harus satu persatu dimasukkan kedalam setiap lubang, dengan begitu anak dapat belajar jujur untuk meletakkan biji congklak sesuai tempatnya, dan ketika anak tersebut kehabisan biji congklak, maka mereka harus mengakui bahwa biji congklaknya habis dan memberi kesempatan lawannya untuk bermain. Hal ini merupakan salah satu cara melatih karakter kewirausahaan pada anak. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan

tradisional congklak dapat melatih pembentukan karakter kepemimpinan, keberanian mengambil risiko, kejujuran, bertanggung jawab, kerja keras, berorientasi pada tindakan, mandiri dan kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merupakan luaran dari pembelajaran partisipatif dan kolaboratif yang dilaksanakan dengan berbasis riset. Oleh karena itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan riset ini. Terima kasih juga disampaikan kepada reviewer anonim yang telah memberikan saran dan masukan konstruktif untuk penyempurnaan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Ahn, J. (2015). "I'm Not Scared of Anything.": Emotion as Social Power in Children's Worlds. *Childhood*, 17(1), 94-112. <https://doi.org/10.1177/0907568209351553>
- Almarghani, E.M., & Mijatovic, I. (2017). Factors Affecting Student Engagement in HEIs - It is All About Good Teaching. *Teaching in Higher Education*, 22(8), 940-956. <https://doi.org/10.1080/13562517.2017.1319808>
- Alsina Naudi, A. (2020). Community Service-learning Translations in a Legal Spanish Course. *L2 Journal*, 16(1), 39-66. <https://doi.org/10.5070/L20041947>
- Andersson, M., & Larsson, J.P. (2016). Local Entrepreneurship Clusters in Cities. *Journal of Economic Geography*, 16(1), 39-66. <https://www.jstor.org/stable/26159632>
- Audretsch, D.B., Belitski, M., & Korosteleva, J. (2019). Cultural Diversity and Knowledge in Explaining Entrepreneurship in European Cities. *Small Business Economics*, 56(2), 593-611. <https://doi.org/10.1007/s11187-019-00191-4>
- Van Auken, H. (2013). Influence of a Culture-based Entrepreneurship Program on Student Interest in Business Ownership. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 9(2), 261-272. <https://doi.org/10.1007/s11365-013-0254-7>
- Biss Keller, D. (2019). Requisite community Engagement for Teacher Education: a Different Take on Service Learning. *Athens Journal of Education*, 6(2), 93-110. <https://doi.org/10.30958/aje.6-2-1>
- Bloemen-Bekx, M., Voordeckers, W., Remery, C., & Schippers, J. (2019). Following in Parental Footsteps? The Influence of Gender and Learning Experiences on Entrepreneurial Intentions. *International Small Business Journal*, 37(6), 642-663. <https://doi.org/10.1177/0266242619838936>
- Carmon, F.A., & Pearson, J.C. (2013). Family Business Employees' Family Communication and Workplace Experiences. *Journal of Family Business Management*, 3(1), 88-107. <https://doi.org/10.1108/JFBM-05-2012-0009>
- Cheng, Z., Guo, W., Hayward, M., Smyth, R., & Wang, H. (2021). Childhood Adversity and the Propensity for Entrepreneurship: A Quasi-experimental Study of the Great Chinese Famine. *Journal of Business Venturing*, 36(1), 106063, 2-3. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2020.106063>
- Davis, B.C., Hmieleski, K.M., Webb, J.W., & Coombs, J. (2017). Funders' Positive Affective Reactions to Entrepreneurs' Crowdfunding Pitches: The Influence of Perceived Product Creativity and Entrepreneurial Passion. *Journal of Business Venturing*, 32(1), 90-106. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2016.10.006>
- Edelman, L., Manolova, T., Shirokova, G., & Tsukanova, T. (2016). Impact of family Support on Young Entrepreneurs' Startup Activities. *Journal of Business Venturing*, 31(4), 428-448. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2016.04.003>
- Fleck, E., & Asmuth, J. (2021). Building Capacity for Creativity: Rediscovering the Inner "Superhero" as a Mechanism for Developing a Creative Mindset for Entrepreneurial Problem-solving. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 4(1), 82-95.

<https://doi.org/10.1177/2515127420912503>

- Fortunato, M.W.P. (2014). Supporting Rural Entrepreneurship: A Review of Conceptual Developments from Research to Practice. *Community Development*, 45(1), 387-408. <https://doi.org/10.1080/15575330.2014.935795>
- Fritsch, M., & Wyrwich, M. (2014). The Long Persistence of Regional Levels of Entrepreneurship: Germany, 1925-2005. *Regional Studies*, 48(1), 955-973. <https://doi.org/10.1080/00343404.2013.816414>
- George-Paschal, L. (2019). Investigating the Overlapping Experiences and Impacts of Service-learning: Juxtaposing Perspectives of Students, Faculty, and Community Partners. *Michigan Journal Community Service Learning*, 25(2), 43-61. <https://doi.org/10.3998/mjcsloa.3239521.0025.203>
- Groccia, J. (2018). What is Student Engagement? *New Directions for Teaching and Learning*, 154(1), 11-20. <https://doi.org/10.1002/tl.20287>
- Heckman, J., Pinto, R., & Savelyev, P. (2013). Understanding the Mechanisms Through Which an Influential Early Childhood Program Boosted Adult Outcomes. *The American Economic Review*, 103(6), 2052-2086. <https://doi.org/10.1257/aer.103.6.2052>
- Hoffmann, A., Junge, M., & Malchow-Møller, N. (2015). Running in the Family: Parental Role Models in Entrepreneurship. *Small Business Economics*, 44(1), 79-104. <https://doi.org/10.1007/s11187-014-9586-0>
- Hubner, S., Baum, M., & Frese, M. (2020). Contagion of Entrepreneurial Passion: Effects on Employee Outcomes. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 44(6), 1112-1140. <https://doi.org/10.1177/1042258719883995>
- Hvide, H. K., & Oyer, P. (2018). *Dinner Table Human Capital and Entrepreneurship*. Washington, D.C: National Bureau of Economic Research. <http://www.nber.org/papers/w24198>
- Hytti, U., & Gorman, C. (2014). What is Enterprise Education? An Analysis of the Objectives and Methods of Enterprise Education Programmes in Four European Countries, 46(1), 11-23. <http://dx.doi.org/10.1108/00400910410518188>
- Jaskiewicz, P., Combs, J. G., Shanine, K. K., & Kacmar, K.M. (2017). Introducing the Family: A Review of Family Science with Implications for Management Research. *Academy of Management Annals*, 11(1), 309-341. <https://doi.org/10.5465/annals.2014.0053>
- Kreiser, P.M., Marino, L.D., Dickson, P., & Weaver, K. (2013). Cultural Influences on Entrepreneurial Orientation: The Impact of National Culture on Risk Taking and Proactiveness in SMEs. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 34(5), 959-983. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6520.2010.00396.x>
- Labra, O., Castro, C., Wright, R., & Chamblas, I. (2019). Thematic Analysis in Social Work: A Case Study. In (Ed.), *Global Social Work - Cutting Edge Issues and Critical Reflections*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.89464>
- Lindquist, M.J., Sol, J., & Van Praag, M. (2015). Why do Entrepreneurial Parents Have Entrepreneurial Children? *Journal of Labor Economics*, 33(2), 269-296. <http://dx.doi.org/10.1086/678493>
- Lohmander, M.K., & Samuelsson, I.P. (2015). Play and Learning in Early Childhood Education in Sweden. *Psychology in Russia: State of the Art*, 8(2), 18-24. <https://doi.org/10.18510/hssr.2021.927>
- Moorhouse, B. (2020). Adaptations to a Face-to-face Initial Teacher Education Course "Forced" Online Due to the COVID-19 Pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 609-611. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>
- Murnieks, C. Y., Cardon, M. S., Sudek, R., White, T. D., & Brooks, W.T. (2016). Drawn to the Fire: The Role of Passion, Tenacity and Inspirational Leadership in Angel Investing. *Journal of Business Venturing*, 31(4), 468-484. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2016.05.002>
- Nowinski, W., & Haddoud, M.Y. (2019). The Role of Inspiring Role Models in Enhancing

- Entrepreneurial Intention. *Journal of Business Research*, 96(1), 183-193. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.11.005>
- Oosterbeek, H., Praag, M.V., & Ijsselstein, A. (2013). The Impact of Entrepreneurship Education on Entrepreneurship Skills. *European Economic Review*, 54(3), 442-454. <https://doi.org/10.1016/j.euroecorev.2009.08.002>
- Parker, S. (2018). *The Economics of Entrepreneurship*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316756706>
- Pittino, D., Visintin, F., & Lauto, G. (2018). Fly Away from the Nest? A Configurational Analysis of Family Embeddedness and Individual Attributes in the Entrepreneurial Entry Decision by Next-generation Members. *Family Business Review*, 31(3), 271-294. <https://doi.org/10.1177/0894486518773867>
- Rauscher, E., Schrod, P., Campbell-Salome, G., & Freytag, J. (2020). The Intergenerational Transmission of Family Communication Patterns. *Journal of Family Communication*, 20(2), 97-113. <https://doi.org/10.1080/15267431.2019.1683563>
- Redmond, P., Heffernan, A., Abawi, L., Brown, A., & Henderson, R. (2018). An Online Engagement Framework for Higher Education. *Online Learning*, 22(1), 183-204. <http://dx.doi.org/10.24059/olj.v22i1.1175>
- Sokel, F. (2019). The Effectiveness of a Professional Development Course: Teachers Perceptions. *ELT Journal*, 73(4), 409-418. <https://doi.org/10.1093/elt/ccz022>
- Soleimanof, S., Morris, M. H., & Jang, Y. (2021). Following the Footsteps that Inspire: Parental Passion, Family Communication, and Children's Entrepreneurial Attitudes. *Journal of Business Research*, 128(1), 450-461. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.02.018>
- Stephan, U., & Pathak, S. (2016). Beyond Cultural Values? Cultural Leadership Ideals and Entrepreneurship. *Journal of Business Venturing*, 31(1), 505-523. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2016.07.003>
- Wang, Y., Hong, A., Li, X. & Gao, J. (2020). Marketing Innovations During a Global Crisis: A Study of China Firms' Response to COVID-19. *Journal of Business Research*, 116, 214-220. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.029>
- Wennberg, K., Pathak, S., & Autio, E. (2013). How Culture Moulds the Effects of Self-efficacy and Fear of Failure on Entrepreneurship. *Entrepreneurship & Regional Development*, 25(1), 756-780. <https://doi.org/10.1080/08985626.2013.862975>
- Wyrwich, M., Stuetzer, M., & Sternberg, R. (2016). Entrepreneurial Role Models, Fear of Failure, and Institutional Approval of Entrepreneurship. *Small Business Economics*, 46(3), 467-492. <https://doi.org/10.1007/s11187-015-9695-4>
- Young, J., & Schrod, P. (2016). Family Communication Patterns, Parental Modeling, and Confirmation in Romantic Relationships. *Communication Quarterly*, 64(4), 454-475. <https://doi.org/10.1080/01463373.2015.1103297>
- Zapkau, F. B., Schwens, C., Steinmetz, H., & Kabst, R. (2015). Disentangling the Effect of Prior Exposure on Entrepreneurial Intention. *Journal of Business Research*, 68(3), 639-653. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2014.08.007>
- Zhang, Y., Duysters, G., & Cloudt, M. (2014). The Role of Entrepreneurship Education as a Predictor of University Students' Entrepreneurial Intention. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 10(3), 623-641. <https://doi.org/10.1007/s11365-012-0246-z>