



Alat Permainan Edukatif Golf Anak Usia Dini sebagai Program *Edupreneur* Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Leli Fertiliانا Dea^{*✉}, M. Yusuf^{*}, M. Saidun Anwar^{*}, Choirudin^{*}, Dwi Ayu Juniati^{*}

^{*}Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung

Diterima: 09 01 2021 :: Disetujui: 17 03 2021 :: Publikasi online: 31 03 2021

Abstrak Ketidaksesuaian antara kompetensi dan kebutuhan pekerjaan merupakan penyebab pengangguran yang merajalela. Terlebih ketidakseimbangan antara permintaan dan penawaran, serta kualitas sumber daya manusia dihasilkan. Program *edupreneur* pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dapat membekali lulusan agar lebih kompetitif terutama mencari pekerjaan dengan kompetensi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa APE Golf sebagai bentuk program pendidikan kewirausahaan (*edupreneur*) pada prodi PIAUD. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) Borg and Gall. Pengembangan APE Golf dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: tahap desain uji coba awal yang diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media dan tahap uji coba lapangan utama dengan 14 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa APE golf layak untuk dijadikan program *edupreneur* bagi mahasiswa dan calon guru di Prodi PIAUD. Pengujian APE golf dengan responden dapat mendorong keaktifan siswa serta mengembangkan motorik halus dan kasar. APE golf ini juga dapat dijadikan media pembelajaran pada PAUD.

Kata kunci: alat permainan edukatif, golf, pendidikan anak usia dini

Abstract The mismatch between competence and job requirements is a cause of rampant unemployment. Moreover, the imbalance between supply and demand, as well as the quality of human resources are produced. The *edupreneur* program in the Islamic Early Childhood Education (IECE) department can equip graduates to be more competitive, especially looking for competent jobs. This study aims to develop an Educational Game Tool (EGT) in the form of APE Golf as a form of entrepreneurial education program (*edupreneur*) in the IECE study program. The method used is research and development (*research and development*) Borg and Gall. EGT Golf development is carried out in several stages, namely: the initial trial design stage given to material expert validators and media experts and the main field trial stage with 14 children. The results of this study indicate that EGT golf is feasible to be used as an educational program for students and prospective teachers in the IECE department. EGT golf testing with respondents can encourage student activity and develop fine and gross motor skills. EGT golf can also be used as a learning medium in early childhood education.

Keywords: educational game tool, golf, early childhood education

Pendahuluan

Anak usia dini memiliki potensi besar untuk mulai menanamkan nilai-nilai yang terkait dengan pengembangan karakter (Dea et al., 2020; Saugi et al., 2020). Nilai kewirausahaan dikembangkan pada pendidikan karakter dan mulai menarik perhatian proses pembelajaran saat ini. Masa sensitif pada setiap anak adalah berbeda (Crain, 2015; Susanto, 2018). Periode ini ditandai dengan tinggi rasa ingin tahu pada anak-anak. Pada saat periode itu muncul pada anak, pendidik diharapkan

dapat memfasilitasi dengan menyediakan berbagai macam materi dan sumber belajar. Untuk periode tersebut disebut sebagai zaman keemasan (Aljabreen, 2020; Butchon & Liabsuetrakul, 2017).

Penanaman nilai, sikap, dan perilaku serta keterampilan berpengaruh lebih lama jika itu dimulai dari usia dini (Yuliana, 2015). Mulyasa (2014) mengatakan anak-anak harus merasakan nilai-nilai itu tertanam di setiap tingkatan. Metode ini disebut sebagai pendidikan nilai dalam hidup. Mendidik anak-anak untuk memahami nilai, perlu dipahami pula bagaimana anak dalam kehidupan nyata sehari-hari di keluarga dan lingkungan sekolah (Susanto, 2018).

Edupreneur memiliki posisi sentral dalam keseluruhan proses pendidikan yang mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan untuk pencapaian tujuan pendidikan (Saputi, 2018). Pengembangan program *edupreneur* dalam kurikulum sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran di perguruan tinggi dalam rencana pendidikan, memberikan pedoman tentang jenis, ruang lingkup, dan urutan konten serta proses pendidikan (Nurjanah, 2019). Konsep pengembangan program *edupreneur* dalam kurikulum berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan praktik pendidikan bukan hanya kumpulan mata kuliah, tetapi kurikulum lebih menekankan pada pengalaman belajar. Kurikulum program *edupreneur* bagi mahasiswa yang dapat diterima secara umum menjadi daftar mata kuliah yang ditawarkan kepada mahasiswa di bawah naungan program studi dan perguruan tinggi.

Kompetensi capaian mahasiswa harus mampu mengimbangi perkembangan dunia usaha dan industri di bidang pendidikan. Jika tidak maka hanya akan menciptakan pengangguran yang akan meningkat setiap tahunnya. Hal tersebut menunjukkan pentingnya membangun etos kerja yang tinggi dengan menerapkan kewirausahaan agar pengangguran di tingkat lulusan perguruan tinggi dikurangi.

Kuratko (2016) mengatakan bahwa wirausaha adalah keberanian, kebajikan, dan kepercayaan dalam memenuhi kebutuhan dan penyelesaian masalah hidup dengan kekuatan diri. Istilah-istilah ini menunjukkan bahwa kewirausahaan adalah suatu bentuk optimalisasi diri untuk menjadi pribadi seutuhnya yang memiliki kepribadian yang kuat. Peter Drucker (2015) mengatakan bahwa orang yang memiliki kekuatan kepribadian memiliki karakteristik; 1) bermoral tinggi, 2) sikap mental kewirausahaan, 3) kepekaan terhadap merasakan lingkungan, dan, 4) keterampilan kewirausahaan.

Edupreneur diartikan sebagai seorang wirausahawan yang mengelola dan menjalankan suatu bisnis dalam bidang pendidikan dan siap mengambil apa pun resiko dari apa yang dijalankannya (Asriati, 2018; Silangen, 2019; Widayati et al., 2019). Keterbatasan media yang dimiliki oleh beberapa lembaga dikarenakan harga yang tidak terjangkau. Penelitian ini merujuk pada pembuatan APE dari bahan-bahan yang ada sehingga tidak banyak mengeluarkan dana bahkan akan menghasilkan nilai ekonomis seperti bahan dari kardus bekas, paralon bekas sisa pembangunan, botol plastik bekas dan kain flanel.

Indonesia merupakan negara yang memiliki jumlah penduduk yang rendah pengusaha. Hal ini dikarenakan kondisi dari mental lemah. Kelemahan tersebut disebabkan juga oleh dorongan keluarga dan sistem pendidikan (Arwildayanto et al., 2018). Dorongan dari lingkungan keluarga dan pilihan kewirausahaan masih dipandang kurang bergengsi dari pada menjadi karyawan. Faktanya menunjukkan bahwa banyak lulusan yang memilih mendaftar sebagai PNS dari pada ingin menjadi wiraswasta. Jumlah Kuota PNS tidak sebanding dengan jumlah pelamar. Hasilnya, banyak lulusan menjadi pengangguran dan Indonesia memiliki nilai pengangguran yang cukup tinggi (Dongoran et al., 2016).

Salah satu penyebab pengangguran adalah ketidaksesuaian antara kompetensi dan kebutuhan pekerjaan (Widodo, 2016), ketidakseimbangan antara permintaan dan penawaran, serta kualitas sumber daya manusia dihasilkan (Krismiyati, 2017). Dengan demikian, salah satu cara untuk mengurangi pengangguran adalah membekali lulusan agar lebih kompetitif untuk mencari pekerjaan dengan kompetensi seperti kewirausahaan pendidikan (*edupreneur*).

Permainan Golf menjadi bentuk permainan yang mendorong siswa untuk aktif serta dapat mengembangkan motorik halus dan kasar dengan pengalaman yang mereka dapatkan (Hartinah, 2017). Melalui pembelajaran aktif yang dilakukan oleh siswa, akan memberikan pengalaman dan

pengetahuan bagi anak yang melekat dan menetap untuk merangsang pengembangan aspek kognitifnya. Berdasarkan hasil prasurvey di prodi PIAUD IAIMNU Metro Lampung bahwa, media permainan golf belum diterapkan untuk mengenalkan permainan golf yang merupakan permainan modern sebagai bagian dari mata kuliah program *edupreneur*, oleh sebab itu penelitian ini menarik untuk dilakukan dalam rangka mengembangkan media permainan Golf sebagai program *edupreneur* di prodi PIAUD IAIMNU Metro Lampung. Selain hal tersebut dengan pengembangan media permainan Golf dapat berfungsi meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

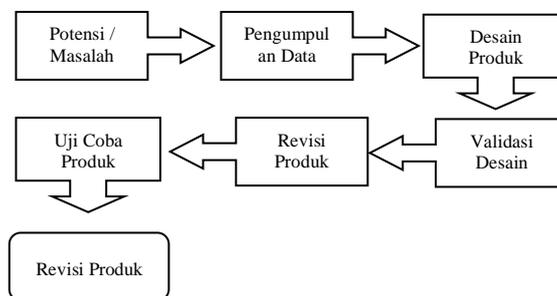
Hal yang menarik dari aktivitas *edupreneur* adalah usaha ini dilakukan berdasarkan profesi sebagai seorang pendidik dalam upaya mengembangkan pembelajaran yang dilakukan sebagai profesi yang ditekuni untuk menciptakan ide-ide kreatif sebagai bekal untuk mengasah kemampuan profesional dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan edukatif. Ketika anak terlibat aktif dalam membuat APE maka kemampuan motoriknya pun akan menjadi terlatih dan berkembang dengan baik. Proses pembelajaran di PAUD akan menjadi lebih memiliki makna dan lebih berkesan bagi anak dalam mengoptimalkan tumbuh kembang mereka (Wigati & Wiyani, 2020).

Upaya untuk mengarahkan mahasiswa calon guru dan para pendidik di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memiliki jiwa *edupreneur* melalui penerapan pendekatan belajar sembari bekerja (*learning-by-doing approach*) (Adbo & Carulla, 2020; Kessel, 2018). Pengembangan media-media APE menjadi salah satu program *edupreneur* yang dapat dilakukan dosen bagi mahasiswa di Prodi PIAUD. Dengan program *edupreneur* ini, bagi mahasiswa menjadi kegiatan berbasis pengalaman belajar yang mengarah pada program *teacherpreneur* yang mendorong minat dan bakat yang kuat bagi mahasiswa sehingga mental (*teacherpreneur*) seorang guru dapat berkembang dan berbasis pada *edupreneur*.

Metode

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) (Creswell & Creswell, 2017) dengan mengacu pengembangan (Gall et al, 2014) yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari tujuh tahap, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, dan 7) Revisi Produk.

Ada pun tujuh tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) menurut Borg dan Gall

Pada penelitian ini bertujuan mengembangkan pembuatan APE berupa permainan Golf sebagai bentuk program *edupreneur* pada prodi PIAUD. Produk media pembelajaran permainan Golf yang akan dikembangkan bertujuan menghasilkan suatu produk media permainan golf yang layak untuk anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

APE permainan Golf yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, motorik halus, dan kreativitas anak. Dalam kegiatan pengembangan program *edupreneur* ini diharapkan anak mampu memaksimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Desain uji coba produk pengembangan permainan Golf melalui uji coba yang diberikan kepada 1 validator ahli materi dan 1 validator ahli media sebagai langkah dalam menentukan media yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran AUD. Uji coba lapangan utama dengan 4 anak yang memiliki kemampuan di bawah sedang, sedang, dan di atas sedang, dan 10 anak untuk uji coba di lapangan.

Hasil Penelitian dan Analisis

Uji kelayakan media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk mendapatkan saran dari para ahli validator sehingga produk permainan Golf yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Tahapan dalam penelitian ini meliputi:

Potensi dan Masalah, berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat mendayagunakannya. Beberapa permasalahan yang muncul adalah kurangnya kreativitas yang dilakukan oleh mahasiswa calon guru dalam penggunaan alat-alat permainan edukatif, kurangnya sarana dan mahalnya daya saing di pasaran selayaknya menuntut mahasiswa calon guru dapat mengembangkan media secara mandiri untuk dapat dipergunakan dalam setiap pembelajaran di kelas anak usia dini.

Pengumpulan Data, setelah potensi dan masalah didapat dari proses analisis di tempat penelitian secara *up to date* dan empiris, maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan dari berbagai informasi yang didapat sebagai materi dalam merencanakan media tertentu yang akan dikembangkan dan diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian terdahulu yang relevan mengenai media permainan Golf dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan kognitif di Pendidikan Anak Usia Dini.

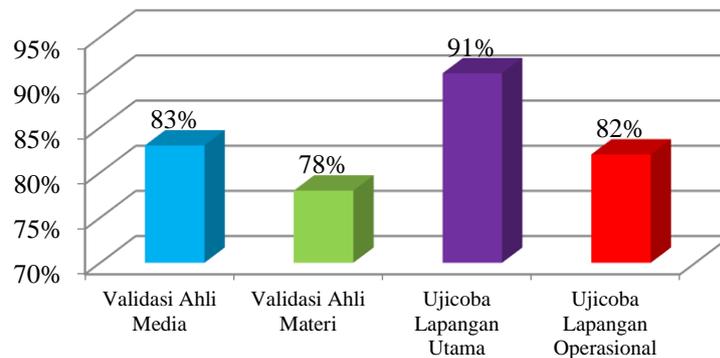
Desain Produk, produk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dihasilkan berupa permainan sederhana bagi anak usia dini yang diarahkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan PAUD, yaitu lulusan yang memiliki kualitas dengan kajian keilmuan anak usia dini dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari beberapa bahan diantaranya, lapangan yang terbuat dari kain flanel, stik terbuat dari paralon, sedangkan bola berbentuk warna-warni dan diberi nomor.

Validasi Desain, setelah desain produk pengembangan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, maka akan dilakukan perbaikan terhadap kelemahan sesuai saran yang diberikan. Perbaikan terhadap kelemahan tersebut diminimalisir dengan cara memperbaiki desain yang akan diuji cobakan.

Validasi, tahap validasi melalui uji coba awal yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 83% dan berkategori "sangat baik"; serta ahli materi dengan jumlah skor 78% dan berkategori "Baik".

Uji coba lapangan utama, uji coba lapangan utama dengan menggunakan 13 indikator penilaian yang mengikut sertakan 4 orang anak dengan kemampuan di bawah sedang, sedang, dan di atas sedang, mendapatkan presentase 91% yang termasuk dalam kategori "Layak" atau "Sangat Baik". Uji coba lapangan operasional, melibatkan satu kelas PAUD yang berjumlah 10 anak dengan presentase 82% yang termasuk dalam kategori "Layak" atau "Sangat Baik".

Revisi Produk, revisi hasil produk yang dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) uji coba masih dilakukan dengan bersifat terbatas, sehingga belum mengindikasikan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kekurangan serta kelemahan dari produk yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Hasil Uji Kelayakan Produk

Golf merupakan cabang olahraga yang dimainkan di luar ruang baik perorangan maupun dimainkan secara kelompok yang berkompetisi memukul dan memasukkan bola ke dalam lubang yang telah disediakan. Permainan golf dimainkan untuk mengarahkan bola masuk menggunakan stik ke lubang. Dalam permainan Golf individu atau kelompok yang memenangkan permainan adalah yang dapat memasukkan bola ke dalam lubang dengan pukulan paling sedikit mungkin.

Selain bertujuan untuk memenangkan permainan, dalam permainan Golf bagi anak usia dini dapat melatih kemampuan motorik halus berupa kemampuan untuk menyusun strategi baik memukul maupun memasukkan bola ke sasaran. Dalam motorik kasar permainan Golf melatih kemampuan keahlian tangan anak untuk aktif dan terampil melakukan sasaran dalam permainan. Dengan belajar melalui permainan Golf, pengetahuan kognitif dan keterampilan anak akan berkembang secara optimal. Berdasarkan keterangan tersebut, permainan Golf dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Ada pun media permainan Golf dalam penelitian ini sesuai dengan gambar berikut ini:



Gambar 3. Alat Permainan Golf

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan golf dalam penelitian ini merupakan langkah-langkah versi peneliti, namun tetap berdasarkan pada jurnal penelitian yang terdahulu, kemudian peneliti kembangkan sebagai berikut: (1) sekelompok anak melakukan adu suit atau *hom pim pah* untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, (2) kemudian anak memperhatikan guru memberi contoh bagaimana cara melakukan permainan golf, (3) guru memanggil anak yang menang dalam adu suit/*hom pim pah* untuk melakukan pukulan pertama, (4) anak memukul bola, sebisa mungkin bola itu harus dimasukkan ke dalam lubang sebagai tujuan bola, (5) anak menyebutkan warna bola apa yang masuk ke dalam lubang tujuan serta angka berapa yang dia dapat, (6) anak diberikan masing-masing tiga kali berturut-turut memasukkan bola dalam lubang, setelah selesai lanjut untuk giliran anak yang lain atau ganti pemain, (7) setelah semua anak melakukan pukulan bola, anak dikumpulkan kemudian anak

disuruh mengingat bola warna apa dan angka berapa yang bisa dia masukkan ke dalam lubang, (8) kesimpulan hasil terakhir guru bertanya kepada anak satu persatu tadi bola warna apa dan angka berapa yang dapat anak masukkan ke dalam lubang.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media permainan Golf tersebut di atas, akan penulis jadikan acuan dalam pengembangan media permainan Golf pada penelitian ini. Ada pun aturan permainan Golf dalam penelitian ini yaitu jika satu anak bisa memasukkan minimal 2 bola, maka sudah dianggap berhasil, namun kalau masih satu bola maka belum berhasil.

Program *edupreneur* melalui pengembangan alat permainan edukatif saat ini mulai dikembangkan di program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Ma'arif NU Metro Lampung dengan *output* menjadikan mahasiswa atau calon guru PAUD memiliki keahlian yang mendukung tersedianya alat-alat permainan di PAUD. Melalui mata kuliah kewirausahaan akan lahir calon-calon *entrepreneur* di kalangan mahasiswa calon guru pendidik PAUD. Dengan program *edupreneur*, mahasiswa calon guru PAUD akan lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di PAUD.

Persiapan awal dalam mengembangkan *edupreneur* yakni mempersiapkan dosen-dosen yang mampu membimbing dan mengarahkan mahasiswa agar memiliki jiwa kewirausahaan. Jika sumber daya dosen sudah tercukupi maka peningkatan kualitas dan penanaman jiwa *edupreneur* akan mudah dilakukan. *Edupreneurship* membutuhkan dukungan dari para dosen yang memiliki sikap edukatif berupa sifat kepemimpinan yang baik, menguasai banyak strategi yang cemerlang, ide dan strategi pengajaran yang inovatif sehingga lembaga dapat memiliki keberhasilan yang tinggi, memiliki keterampilan dan komitmen untuk menyebarkan keahliannya kepada orang lain (Abdillah, 2020; Wahyudi et al., 2021).

Peran guru/dosen yang memiliki jiwa wirausaha (*teacherpreneur*) bergantung pada dukungan institusi pendidikan/ perguruan tinggi. Beberapa institusi pendidikan melakukan pemanfaatan tenaga pendidik yang memiliki potensi menjadi calon guru sebagai penyusun rencana strategis, pengembang kurikulum, pembimbing, menghasilkan bentuk kerja sama dengan institusi lain, dan lain sebagainya (Ibda, 2018). Lembaga pendidikan yang baik perlu melihat potensi pendidiknya. Pendidik yang berpotensi menjadi pengajar membutuhkan dukungan dari institusi. Begitu pula dengan lembaga pendidikan bagi para pendidik bernaung, hendaknya juga memberikan kesempatan kepada para guru untuk menyalurkan potensinya sebagai pengajar untuk mengembangkan dan menyalurkan ide-ide yang bermanfaat bagi kemajuan suatu institusi pendidikan, dan juga sebagai wahana penyaluran potensi wirausaha yang mereka miliki (Ni'mah et al., 2018; Prihadi & Sofyan, 2016).

Pembahasan

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) golf sebagai media pembelajaran menjadi media yang membantu dan dapat dipakai dalam setiap proses pembelajaran, dengan tujuan untuk memberikan informasi pada pembelajaran dari guru sebagai sumber ilmu kepada peserta didik sebagai penerima informasi dan membentuk yang baik selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, untuk merangsang pikiran untuk memahami pelajaran, sekaligus membekali kompetensi siswa. Media sebagai alat bantu dapat juga berfungsi untuk memperlancar proses belajar mengajar, sekaligus untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Daulae, 2019).

Berdasarkan penelitian Hartinah (2017), permainan golf pada anak usia dini memiliki dampak yang positif sebagai berikut: (1) melalui permainan *Golf* ternyata membawa dampak pada meningkatnya kemampuan berhitung pada anak, dan (2) permainan *Golf* dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bentuk angka dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam menumbuhkan sosialisasi sesama siswa, akan tetapi permainan *Golf* juga memiliki dampak negatif dalam pelaksanaannya seperti guru yang kurang mampu menjelaskan alur permainan sehingga permainan kurang bagi anak. Hal ini berdampak pada kegaduhan di kelas (Hartinah, 2017).

Permainan Golf menjadi bentuk permainan yang mendorong siswa untuk aktif dan dapat mengembangkan motorik halus dan kasar dengan pengalaman yang mereka dapatkan (Hartinah, 2017). Melalui pembelajaran aktif tersebut siswa akan menemukan hal baru yang melekat secara permanen dalam diri siswa sehingga berdampak pada berkembangnya kemampuan kognitif siswa. Perkembangan kognitif bagi anak usia dini berada pada tahapan pra operasional, yakni tahapan dimana anak yang belum mampu menguasai operasional secara logis (Arimbi, 2018; Filtri & Sembiring, 2018).

Dengan permainan Golf para pendidik dapat menggunakan pembelajaran dengan pendekatan berbasis permainan “*game based-learning*” untuk melatih perkembangan anak pada usia dini (Hidayat, 2018; Vogt et al., 2018). Melalui permainan Golf yang dirancang, guru dapat mengarahkan siswa untuk memaksimalkan kemampuan dalam mengeksplorasi, berimajinasi dan mengambil keputusan. Melalui permainan yang melatih kognitif dan psikomotorik, belajar menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi anak (Hasanah, 2016).

Dalam proses perkembangan kognitif, diperkirakan bahwa konsep mulai berkembang selama periode awal dan dikatakan bahwa anak-anak bernalar bahkan tentang konsep yang abstrak, tidak jelas atau berbeda, dan yang tidak mudah dikenali sejak usia dini (Astuti & Aziz, 2019). Ketika anak-anak memperoleh keterampilan kognitif dari permainan baru, mereka cenderung mengaktifkan kemampuan belajarnya secara konseptual, peningkatan yang dimulai dari usia empat tahun diamati dalam keterampilan pembentukan konsep. Jika ditinjau berdasarkan tahapan perkembangan, terlihat bahwa pembentukan konsep sangat penting dalam periode pra sekolah dan terus berlanjut sepanjang hidup; akuisisi konsep signifikan dalam mempelajari konsep tingkat yang lebih tinggi selama pendidikan formal di sekolah (Raihana, 2018).

Edupreneurship merupakan bagian dari kewirausahaan yang diimplementasikan dalam bidang pendidikan. Kewirausahaan adalah upaya kreatif atau inovatif dengan melihat atau menciptakan peluang dan mewujudkannya menjadi sesuatu yang memiliki nilai tambah (ekonomi, sosial, dan sebagainya). Kewirausahaan dalam bidang sosial disebut *sociopreneurship*, bidang pendidikan disebut *edupreneurship*, dalam internal perusahaan disebut *interpreneurship*, bidang bisnis teknologi disebut *technopreneurship* (Suyatna & Nurhasanah, 2018).

Program pengembangan APE dan *edupreneur* bagi mahasiswa merupakan suatu proses pemberian fasilitas yang diberikan oleh guru/dosen kepada mahasiswa agar mereka dapat belajar dengan baik dan mampu mengembangkan setiap potensi yang mereka miliki dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, kelas menjadi satu tempat dimana berlangsungnya proses pembelajaran tentunya perlu dikelola dengan baik agar keberadaannya menjadi faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu pencapaian kompetensi dan internalisasi nilai-nilai pada siswa.

Seiring perkembangan zaman, kesan berwirausaha telah berubah menjadi sesuatu yang lebih *stylish* dan *fashionable*. Wirausaha saat ini bukan lagi jas, dasi, dan formal. Tapi, lebih luwes dalam bergaya. Hal ini agar cakupan kewirausahaan menjadi lebih luas dan dapat menjangkau semua kalangan. Sejak 2008, lowongan kerja penuh waktu di kantor menjadi semakin langka dan sedikit. Dengan kemajuan teknologi, *entrepreneurship* menjadi pilihan yang tepat bagi setiap orang dalam menghadapi tantangan pada Revolusi Industri 4.0. Selain itu di masa depan, para wirausahawan di belahan dunia mana pun mungkin tidak perlu lagi dibatasi lagi oleh batas negara dan untuk memfasilitasi bisnis yang mereka dirikan, mereka dapat memanfaatkan para *freelancer* yang tersebar di seluruh dunia. Berwirausaha bukanlah sesuatu yang sekaku beberapa tahun lalu.

Tantangan ke depan ini akan menjadikan mahasiswa memiliki sikap yang berorientasi pada masa depan yang bermakna visioner serta memiliki persepsi dan cara pandang yang lebih cerah untuk masa depan. Pembinaan mental dan jiwa mahasiswa wirausaha untuk meraih sukses di bidang pendidikan. *Edupreneurship* tidak dimaksudkan untuk menjadikan mahasiswa sebagai wirausaha, melainkan pembentukan karakter *edupreneur* dalam bidang pendidikan (Sutrisno & Cokro, 2018). Ada nilai-nilai kewirausahaan yang perlu diketahui dan dipahami agar dapat diinternalisasikan dalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Edupreneurship dapat dilakukan oleh semua pendidik, guru dan dosen di berbagai tingkatan baik pendidikan anak usia dini sampai dosen pada perguruan tinggi. Melalui program *edupreneur* seorang pengajar dapat mengajar dengan profesional dan lebih memaksimalkan

kompetensi individual dalam penggunaan APE yang lebih bervariasi. Seorang pendidik yang mengajar di PAUD pun dalam mengajar dengan baik dan berwirausaha tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

Melalui program *edupreneur* bagi mahasiswa dan calon guru di PAUD mampu menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, inspiratif, pekerja keras, pantang menyerah dengan keadaan dan bermanfaat bagi orang lain (Baumassepe & Nawangpalupi, 2020). Penerapan *edupreneurship* melalui pengembangan APE di IAIMNU Metro Lampung tidak hanya menekankan pada aspek pembelajaran, tetapi juga meliputi berbagai aspek antara lain: (1) proses pembelajaran keterampilan bagi mahasiswa pada salah satu mata kuliah. Program keterampilan *edupreneur* di IAIMNU Metro Lampung termasuk dalam mata kuliah praktik kewirausahaan. Proses pembelajaran dengan *edupreneurship* melalui pengembangan APE merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dan menunjang mahasiswa dalam memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang dimiliki (Yuniendel, 2018). Dengan pembelajaran praktik diharapkan mahasiswa mudah menguasai kompetensi tersebut. Kompetensi yang dicapai merupakan pekerjaan yang berulang-ulang agar mahasiswa dapat memahami dan menjadi karakter pembiasaan, (2) pengembangan *soft skill* mahasiswa yang meliputi kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial. IAIMNU Metro Lampung dalam hal ini telah mendukung segala fasilitas perguruan tinggi bagi prodi PIAUD yang diperlukan dalam menumbuhkan *soft skill* mahasiswanya. Fasilitas yang tersedia antara lain adanya laboratorium komputer, laboratorium bahasa, laboratorium permainan anak, dan lapangan olahraga.

Hal ini menekankan pada *edupreneurship* khususnya proses pembelajaran, tidak memperhatikan dimensi lain. Hasil penelitian di IAIMNU Metro Lampung secara umum dapat dikatakan hasil penelitian terkait penerapan *edupreneurship* melalui program pengembangan APE yang menunjukkan komitmen prodi atau perguruan tinggi dalam mengembangkan pembelajaran kewirausahaan. Hal ini dibuktikan dengan pemberdayaan kewirausahaan yang diperuntukkan bagi semua tingkatan, fakta ini membuktikan mata pelajaran kewirausahaan memiliki arti strategis bagi mahasiswa dan lembaga.

Pengembangan karakter diwujudkan dalam bentuk semangat dan kerja keras, motivasi tinggi, kreativitas, pemecahan masalah. Nilai tersebut menjadi warna dalam pengembangan *soft skill* yang dibutuhkan dalam pengembangan kepribadian bagi mahasiswa. Berdasarkan prosedur pelaksanaannya terdapat hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendidikan. Program *edupreneur* melalui pengembangan APE merupakan langkah positif untuk menumbuhkan jiwa wirausaha, dengan harapan lulusan IAIMNU Metro Lampung dapat menjadi aset daerah dan pemecahan masalah sumber daya manusia. Assingkily & Rohman, (2019) menggambarkan *edupreneur* sebagai upaya di bidang pendidikan yang selalu berinovasi secara sistemik, perubahan transformasional, terlepas dari sumber daya yang ada, kapasitas saat ini atau tekanan nasional guna menciptakan peluang dan keunggulan pendidikan baru.

Simpulan dan Saran

Alat Permainan Edukatif (APE) golf layak untuk dijadikan program *edupreneur* bagi mahasiswa dan calon guru di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Sehingga APE ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Pengujian APE golf dengan responden dapat mendorong keaktifan siswa serta mengembangkan motorik halus dan kasar.

Pengembangan program *edupreneur* pada prodi PAUD ini hanya fokus untuk mengembangkan APE pada permainan Golf. Saran penelitian selanjutnya dapat mengambil peran fokus pada pengembangan permainan lain yang sejenis yang dapat menstimulus motorik halus dan kasar anak. Selain itu, kreativitas dan kecerdasan anak usia dini dapat berkembang lebih maksimal.

Daftar Rujukan

Abdillah, F. (2020). *Rekognisi Pembelajaran Lampung pada Pendidikan Guru Kejuruan*. Kreatif Publisher.

- Adbo, K., & Carulla, C. V. (2020). Learning About Science in Preschool: Play-Based Activities to Support Children's Understanding of Chemistry Concepts. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 17–35. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00259-3>
- Aljabreen, H. (2020). Montessori, Waldorf, and Reggio Emilia: A Comparative Analysis of Alternative Models of Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*. 337–353. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00277-1>
- Arimbi, Y. D. (2018). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping*. 3, 8.
- Arwildayanto, Arifin Sukung, & Warni Tune Sumar. (2018). *Analisis Kebijakan Pendidikan Kajian Teoretis, Eksploratif, dan Aplikatif*. CV Cendekia Press.
- Asriati, N. (2018). Strategi Pengembangan Entrepreneurship di Kabupaten Bengkayang. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, 2, 10.
- Assingkily, M. S., & Rohman, N. (2019). Edupreneurship dalam Pendidikan Dasar Islam. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 5(2), 111-130.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294-302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Baumassepe, A. N., & Nawangpalupi, C. B. (2020). *Menyerah Bukan Pilihan: Untuk Mendukung UMKM Unggul Indonesia Maju*. Unitomo Press.
- Butchon, R., & Liabsuetrakul, T. (2017). The Development and Growth of Children Aged Under 5 Years in Northeastern Thailand: A Cross-Sectional Study. *Journal of Child and Adolescent Behaviour*, 05, 2-6. <https://doi.org/10.4172/2375-4494.1000334>
- Crain, W. (2015). *Theories of Development: Concepts and Applications: Concepts and Applications*. Psychology Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1). 52-63.
- Dea, L. F., Anwar, M. S., Choirudin, Yusuf, M., & Wahyudi, A. (2020). Building Early Childhood Character through KH. Wahid Hasyim Education Model at RA Ma'arif Metro. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2). 109-120. <http://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.62-02>
- Dongoran, F. R., Nisa, K., Sihombing, M., & Purba, L. D. (2016). Analisis Jumlah Pengangguran dan Ketenagakerjaan Terhadap Keberadaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Medan. *Jurnal EduTech*, 2(2), 14. 109-120.
- Engkos Mulyasa. (2014). *Menjadi Kepala Sekolah Profesional dalam Konteks Menyukkseskan MBS dan KBK*. Remaja Rosadakarya.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). 49-57.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2015). *Applying Educational Research: How to Read, Do, and Use Research to Solve Problems of Practice*. Pearson Education.
- Hartinah. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Golf Buah di Pasaman Barat. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1). 1-13.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Ibda, H. (2018). *Teacherpreneurship: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.

- Kessel, J. (2018). Let Our Children Play: The Importance of Play in Early Childhood Education. *University of Montana Journal of Early Childhood Scholarship and Innovative Practice*, 2(1), 1-6.
- Krismiyati, K. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3(1), 43-50. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3459>
- Kuratko, D. F. (2016). *Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice*. Cengage Learning.
- Ni'mah, F. U., Siswandari, S., & Idrawati, D. S. (2018). Pentingnya Karakter Teacherpreneur dalam Memengaruhi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Bagi Guru SMK Bisnis dan Manajemen. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 67-74. <https://doi.org/10.37081/ed.v5i1.405>
- Nurjanah, S. (2019). Kurikulum Berbasis Entrepreneurship Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta (Studi Kasus Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyahdi STIT Makhdom Ibrahim Tuban). *Al Yasini : Jurnal Hasil Kajian Dan Penelitian Bidang Keislaman dan Pendidikan*, 4(1), 16-27. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/3522>
- Peter Drucker. (2015). *Innovation and Entrepreneurship*. Routledge.
- Prihadi, W. R., & Sofyan, H. (2016). Pengembangan Model Teacherpreneur pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 230-240. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.9553>
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah PAUD untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17-28. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Saputi, V. (2018). Urgensi Guru dan Kompetensi Edupreneur dalam Dukungan Pendidikan Vokasional di Sekolah Luar Biasa. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 40-45. <https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2259>
- Saugi, W., Sundari, I., & Agustiah, A. (2020). Penanaman Karakter Kewirausahaan di TK Alam Al-Azhar Kutai Kertanegara. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 9-20. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2379>
- Silangen, P. M. (2019). Program Pengembangan Kewirausahaan di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Manado (UNIMA). *EDUPRENEUR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kewirausahaan*, 2(1), 1-9.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Kencana.
- Sutrisno, W., & Cokro, S. (2018). Analisis Pengaruh Edupreneurship dan Mentoring terhadap Peningkatan Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 114. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3392>
- Suyatna, H., & Nurhasanah, Y. (2017). Sociopreneurship Sebagai Tren Karir Anak Muda. *Jurnal Studi Pemuda*, 6(1), 527–537. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.38011>
- Vogt, F., Hauser, B., Stebler, R., Rechsteiner, K., & Urech, C. (2018). Learning Through Play – Pedagogy and Learning Outcomes in Early Childhood Mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 589–603. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487160>
- Wahyudi, A., Salamun, S., Hamid, A., & Choirudin, C. (2021). Strategi Pengelolaan Vocational Life Skill pada Pendidikan Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 6(1), 39–45.
- Widayati, E., Yunaz, H., Rambe, T., Siregar, B. W., Fauzi, A., & Romli. (2019). Pengembangan Kewirausahaan dengan Menciptakan Wirausaha Baru dan Mandiri. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 6(2), 98-105. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v6i2.26181>
- Widodo, H. (2016). Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). *Cendekia: Journal of Education and Society*, 13(2), 293. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43–56. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>

- Yuliana, L. (2013). Penanaman Nilai-Nilai Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 15(1). 1-10. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v15i1.3527>
- Yuni Endel, R. K. (2018). Kontribusi Soft Skill dan Hard Skill dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah dan Madrasah. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.15548/mrb.v1i1.286>

