

PENGEMBANGAN MODEL PANDUAN PERMAINAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA DIGITAL PADA ANAK PAUD

Nasrah Natsir¹, Imran², Nurhijrah³, Irmawati⁴

¹Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar
nasrahn@unm.ac.id

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Teknologi Akba Makassar
imran@akba.ac.id

³Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Makassar
nurhijrah@unm.ac.id

⁴Program Studi Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
irmawatidj@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mengembangkan panduan permainan kewirausahaan berbasis multimedia digital pada anak usia dini, melakukan kajian secara teoritis dan empiris mengenai jiwa kewirausahaan dan budaya lokal serta karakter Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk pengembangan permainan kewirausahaan. Setelah tercipta model permainan kewirausahaan kemudian dirancang dalam bentuk buku panduan untuk kemudian diuji secara empiris melalui penerapan selanjutnya diuji cobakan untuk menghasilkan produk yang efektif. Penelitian ini dilaksanakan di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat pada permainan lokal yang ada di daerah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan pengembangan yang menjadi acuan adalah pendekatan pengembangan *Systematic Design of Instruction*. Langkah utama dibagi menjadi dua, pertama pengujian efektivitas dari hasil pengembangan permainan kewirausahaan berbasis budaya lokal dari penelitian terdahulu, kedua pembuatan perangkat lunak panduan multimedia digital permainan untuk guru/pendidik dan uji coba efektivitas panduan tersebut. Seiring proses pengujian efektivitas, peneliti selalu berupaya untuk memastikan bahwa model permainan yang diterapkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan panduan permainan tradisional untuk internalisasi jiwa kewirausahaan, hasil pengujian oleh ahli mengenai efektivitas menunjukkan kedua kelompok ahli sepakat bahwa panduan layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada anak.

Kata Kunci: Model, Panduan Permainan, Kewirausahaan, Multimedia Digital, Anak Usia Dini, PAUD

ABSTRACT

The research aims to develop digital multimedia-based entrepreneurial game guides for early childhood, conduct theoretical and empirical studies on the entrepreneurial spirit and local culture and the character of Early Childhood Education (PAUD) for the development of entrepreneurial games. After creating an entrepreneurial game model, it is then designed in the form of a guidebook to then be tested empirically through application and then tested to produce an effective product. This research was conducted in South Sulawesi and West Sulawesi on local games in the area. This research uses quantitative and qualitative methods. The development approach that is used as a reference is the systematic design of instruction development approach. The main steps are divided into two, the first is testing the effectiveness of the results of developing local culture-based entrepreneurial games from previous research, the second is making digital multimedia game guide software for teachers/educators and testing the effectiveness of the guide. Along with the effectiveness testing process, researchers always try to ensure that the game model applied has a significant influence on the development of an entrepreneurial spirit in early childhood. This research has succeeded in developing a traditional game guide for internalizing the entrepreneurial spirit, the results of testing by experts regarding the effectiveness show that the two groups of experts agree that the guide is feasible for internalizing the entrepreneurial spirit in children.

Keyword: Models, Game Guides, Entrepreneurship, Digital Multimedia, Early Childhood, PAUD

PENDAHULUAN

Kajian yang dilakukan Jufri dan Pandang berhasil mengembangkan sebuah model pendidikan yang dapat diinternalisasikan dalam proses belajar-mengajar [1]. Model tersebut bertujuan untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan sesuai perkembangan kognitif peserta didik di sekolah. Rumusan atau simpulan dari apa yang telah diteliti dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa internalisasi jiwa kewirausahaan dapat dibentuk seiring proses pendidikan di sekolah. Calman dan Whealan mengungkapkan bahwa kualitas pendidikan usia dini yang baik akan mentransfer manfaat bagi pengembangan kehidupan sosial maupun kehidupan ekonomi suatu negeri [2]. Sebab inilah yang memberikan kekuatan dan kemauan pada peneliti guna memfokuskan tahapan perkembangan usia dini yang ternyata perannya begitu dominan.

Proses internalisasi jiwa kewirausahaan pada anak usia dini sangat memerlukan strategi khusus dan problema-problema yang beragam dengan strategi dan tantangan pendidikan lainnya. Yang perlu menjadi perhatian adalah proses kognitif dan emosional anak dalam setiap fase tumbuh kembang anak itu sendiri. Gnyawali dan Fogel dalam sebuah pernyataannya menegaskan bahwa lingkungan wirausahawan atau "*entrepreneurial environment*" adalah sebuah kombinasi dari beberapa faktor yang ikut serta dalam membentuk pribadi seorang pengusaha [3]. Sebab menurutnya lingkungan seorang pengusaha mencakup dua hal mendasar, yaitu poin pertama ekonomi, sosial budaya, dan faktor-faktor politik yang mempengaruhi pilihan seseorang untuk terlibat dalam aktivitas bisnis atau kewirausahaan. Selanjutnya poin kedua yakni faktor kehadiran bantuan dan dukungan yang memberikan pelayanan terhadap proses-proses awal seseorang memulai usaha.

Hasil penelitian yang yang meyakinkan diperoleh oleh Jufri, dkk. menyimpulkan bahwa permainan berbasis budaya lokal dapat diterapkan untuk dapat mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini [1]. Temuan tersebut berupa panduan yang berisi beragam permainan tradisional daerah Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat. Namun, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk dapat menguji efektivitas dari penerapan permainan tersebut untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini.

Anak-anak berusia 4-8 tahun atau disebut juga anak usia dini adalah masa bermain, seluruh aktivitas anak banyak dihabiskan dalam proses bermain. Anak-anak memahami perannya sebagai

individu melalui proses bermain. Karena itu, proses bermain merupakan langkah yang sesuai atau tepat guna untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan. Untuk mencapai goal yang kita harapkan tersebut diperlukan sebuah penelitian untuk menguji secara empirik model permainan berbasis budaya lokal yang dapat digunakan untuk menstimulasi tumbuhnya jiwa kewirausahaan pada anak melalui penelitian.

Agar dapat meningkatkan efektivitas dan penyebarluasan panduan permainan ini maka peneliti merancang permainan dalam bentuk panduan multimedia digital. Permainan berbasis multimedia digital berarti mengangkat kembali nilai-nilai permainan tradisional yang ada di daerah Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat yang terus tergeser perannya dengan makin banyaknya permainan modern berupa game online. Penelitian ini dinilai sangat strategis sebagai sebuah strategi baru dalam mengintervensi dan mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini dengan lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Penelitian mengenai pengembangan model permainan kewirausahaan telah didukung dengan kajian dan pengalaman penelitian yang telah dikaji dan diamati oleh tim pengusul penelitian di beberapa tahun sebelumnya. Sebagaimana dilakukan rekan pengusul yaitu, Jufri merancang sebuah program yang dapat menginternalisasikan *soft-skill* kewirausahaan pada mahasiswa di Universitas Negeri Makassar [4]. Penelitian tersebut dilaksanakan selama dua tahun dengan merancang pendekatan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif untuk menyerap *soft-skill* kewirausahaan.

Selain itu, [1] telah menyimpulkan dari hasil kajiannya bahwa pengembangan paket pembelajaran pada taman kanak-kanak. Gambaran dari kajian ini membantu peneliti dalam membangun asumsi ilmiah bagi pengembangan model permainan kewirausahaan. Begitu pula hasil simpulan dari penelitian Jufri dan Pandang mengembangkan sebuah model internalisasi jiwa kewirausahaan melalui pengembangan model *Crosssectional Cognitive Programming* (CCP) [1], yang hasil penelitiannya membantu siswa yang menjadi sampel dalam penelitian tersebut berhasil membangun jiwa kewirausahaan dari model yang digunakan. Dengan pengalaman dan semangat penelitian telah mendukung dalam penelitian pengembangan permainan kewirausahaan berbasis multimedia.

Kajian lain oleh Jufri dan Pandang mengenai pengembangan model pendidikan kewirausahaan berbasis budaya lokal telah berhasil merangkum berbagai permainan lokal dari wilayah Provinsi Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat [5]. Namun, hasil tersebut masih terkendala dalam hal pengujian efektivitas permainan yang telah terangkum dalam modul tersebut. Pendalaman lebih lanjut melalui uji secara ilmiah sangat diperlukan oleh peneliti.

Berdasarkan pengalaman ilmiah peneliti dan hasil penelitian yang kurang sempurna yang telah dilakukan oleh berbagai peneliti di atas maka sangat dibutuhkan mengembangkan sebuah inovasi baru dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan. Penelitian pengembangan permainan kewirausahaan direncanakan dalam beberapa tahapan sistematis. Penelitian ini akan melakukan kajian secara teoritis dan empiris mengenai jiwa kewirausahaan dan budaya lokal serta karakter Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk tujuan pengembangan permainan kewirausahaan. Setelah tercipta model permainan kewirausahaan kemudian dirancang dalam bentuk buku panduan untuk kemudian diuji secara empiris melalui penerapan. Pengembangan akan terus dilanjutkan hingga diperoleh kualitas produk yang terbaik untuk kemudian dirancang dalam bentuk media audio-visual. Media audio-visual selanjutnya diuji cobakan untuk menghasilkan produk yang efektif.

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini. Pendekatan pengembangan yang menjadi acuan adalah pendekatan pengembangan Systematic Design of Instruction (SDI) [6]. Pendekatan pengembangan SDI dilihat tepat dalam menghasilkan dan mengukur efektivitas sebuah model permainan kewirausahaan yang sesuai dengan proses perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini.

Peneliti membagi dua langkah utama dalam pelaksanaan penelitian ini, yang pertama yaitu pengujian efektivitas dari hasil pengembangan permainan kewirausahaan berbasis budaya lokal dari penelitian terdahulu, kedua pembuatan perangkat lunak panduan multimedia digital permainan untuk guru/ pendidik dan uji coba efektivitas panduan tersebut. Seiring proses pengujian efektivitas, peneliti selalu berupaya untuk memastikan bahwa model permainan yang diterapkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. Penelitian pengembangan

memerlukan waktu dalam pelaksanaannya untuk menghasilkan produk yang bermanfaat.

Dalam pengambilan data para tim peneliti mengandalkan tiga teknik pengambilan data. Dari kesemua teknik pengambilan data tersebut disesuaikan dengan jenis data penelitian yang dikumpulkan oleh tim peneliti selama proses penelitian.

Terdapat dua kategori analisis data yang secara umum telah diterapkan oleh peneliti hingga pembuatan laporan ini yakni analisis data untuk data-data kualitatif dan analisis data untuk data-data kuantitatif.

Penjelasan mengenai pelaksanaan penelitian sejauh ini berfokus pada pelaksanaan penelitian di tahun pertama penelitian. Di tahun pertama penelitian ini secara umum peneliti telah melakukan begitu beragam aktivitas penelitian, diantaranya; diskusi, kajian teori, administrasi, pengumpulan data, analisis, hingga diskusi hasil penelitian.

Kesimpulan temuan dari [5] berkaitan dengan pengembangan model pendidikan kewirausahaan didasarkan pada budaya daerah setempat telah berhasil merangkum berbagai permainan daerah dari Sul-Sel dan Sul-Bar. Hasil penelitian ini dan berbagai informasi lainnya dari penelitian yang relevan kemudian dipadukan untuk memilih dan memilah permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam rangka menginternalisasikan jiwa kewirausahaan.

Setelah kedua proses pengumpulan informasi tersebut kemudian peneliti melakukan analisis data atau informasi yang telah diperoleh berdasarkan kedua tahapan tersebut kemudian meramu seluruh data tersebut untuk dijadikan sebuah panduan.

Panduan yang disusun oleh peneliti merupakan sebuah panduan permainan yang dilengkapi dengan nilai-nilai budaya yang ada. Hal ini penting untuk menjalankan proses penelitian ketahapan selanjutnya. Seluruh permainan yang telah dipilih oleh peneliti selanjutnya disusun menjadi sebuah panduan yang pada akhirnya terdiri dari delapan jenis permainan dengan berbagai nilai-nilai budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan panduan

Hasil penelitian dengan menerapkan tahapan pengembangan modul dengan memanfaatkan dua sumber yakni masyarakat dan hasil-hasil penelitian akhirnya menyimpulkan delapan permainan yang relevan. Kedelapan permainan tersebut peneliti peroleh dengan mempertimbangkan berbagai aspek

yang menjadi tolak ukur layaknya permainan tersebut untuk dimasukkan kedalam modul yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Terdapat dua kategori penting yang harus dipenuhi oleh setiap permainan tersebut yakni; a) permainan tersebut memenuhi seluruh indikator layaknya aktivitas disebut permainan (tabel 1), dan b) permainan tersebut berasal dari budaya lokal dan memiliki nilai-nilai budaya yang relevan dengan jiwa kewirausahaan.

Terdapat 8 permainan yang berhasil diperoleh peneliti yakni; *Akbombo-bombo*, *Gallak-gallak*, *Ma'gasing*, *Aklobang*, *Ma'benteng*, *Boneka jari*, *Mallogo/ allogo*, dan *Manggalenceng*. Seluruh permainan diatas telah peneliti tulis dengan beberapa komponen yang harus dijelaskan yakni; a) sejarah permainan, b) prosedur permainan, c) usia dan jumlah pemain, d) peralatan dan perlengkapan, dan e) nilai-nilai budaya. Seluruh komponen tersebut peneliti jelaskan untuk setiap permainan sehingga dengan mudah dapat diketahui oleh para pembaca. Namun, meski telah dilengkapi dengan panduan tertulis tetap sulit untuk mengajarkan lebih luas mengenai permainan-permainan ini tanpa instruksi langsung mengenai cara memainkannya. Oleh karena itu, diperlukan tahapan lebih lanjut demi memudahkan para pengajar dan siswa dalam menerapkan permainan di berbagai unit PAUD dan TK.

2. Uji efektivitas panduan (deskriptif dan inferential)

Hal yang paling penting dalam tahapan ini di tahun pertama penelitian yakni menguji efektivitas panduan yang telah disusun oleh tim peneliti. Uji efektivitas yang diterapkan oleh ahli yakni uji ahli (*rater*). Agar dapat memperoleh kesimpulan mengenai efektivitas modul yang disusun dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan anak maka diperlukan pendapat ahli yang cenderung seragam. Artinya, secara umum seluruh ahli baik dari kalangan praktisi dan akademisi sepakat bahwa panduan permainan tersebut mengembangkan jiwa kewirausahaan jika diterapkan di tingkat PAUD dan TK.

Demi melaksanakan tujuan tersebut maka peneliti melatih 40 rater yang berasal dari dua kalangan; praktisi dan akademisi sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil review inilah yang menjadi tolak ukur peneliti dalam menentukan tingkat efektivitas panduan yang digunakan.

a. Hasil review *rater*

1) Deskriptif

Secara deskriptif peneliti telah melakukan pengolahan hasil review dari para rater dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai maksimum, minimum, rata-rata, dan standar deviasi dari rating yang diberikan oleh setiap kelompok rater pada setiap permainan. Berikut hasil analisis deskriptif penelitian:

TABEL 2. HASIL ANALISIS DESKRIPTIF

No.	Permainan	Statistik					
		<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
	Seluruh Permainan	40	19	35	29.00	3.902	15.225
1	<i>Akbombo-bombo</i>	5	26	35	31.40	3.782	14.300
2	<i>Gallak-gallak</i>	5	26	32	30.20	2.387	5.700
3	<i>Ma'gasing</i>	5	24	34	30.80	4.147	17.200
4	<i>Aklobang</i>	5	25	32	28.60	2.702	7.300
5	<i>Ma'benteng</i>	5	19	34	27.00	5.745	33.000
6	<i>Boneka jari</i>	5	20	32	27.40	5.273	27.800
7	<i>Mallogo/ allogo</i>	5	26	35	29.00	3.742	14.000
8	<i>Manggalenceng</i>	5	25	33	29.00	2.828	8.000

Berdasarkan Tabel 2 diatas dapat dilihat sebaran deskripsi statistic dari setiap jenis permainan dan juga keseluruhan permainan. Secara menyeluruh dapat dilihat bahwa nilai rating terendah yakni 19 dan nilai tertinggi yakni 35, sementara rentang skor untuk rating berkisar antara 7 hingga 37. Hal ini menunjukkan bahwa skor rating yang diperoleh

berada pada kategori tinggi. Selain itu, rata-rata nilai rating yakni 29,17 yang juga tergolong tinggi dibandingkan dengan nilai terendah. Standar deviasi untuk seluruh permainan berdasarkan pendapat dari seluruh (40) rater yakni 3,9.

Lebih lanjut, dengan memperhatikan nilai-nilai rating untuk setiap permainan dan membandingkannya dengan nilai rating keseluruhan maka dapat disimpulkan tingkat rating untuk masing-masing permainan. Terdapat tiga permainan yang memiliki nilai rata-rata dibawah nilai rata-rata dari total seluruh skor rating yakni *aklobang* (28,6), *ma'benteng* (27), dan *boneka jari* (27,4). Meskipun demikian nilai rata-rata dari tiga skor tersebut tidak melebihi dari satu standar deviasi (3,9) dari total skor keseluruhan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari permainan tersebut masih berkisar di nilai rata-rata total seluruh permainan sehingga masih dikategorikan memiliki tingkat rating yang serupa dengan permainan lainnya.

Di lain pihak, kelima permainan lainnya memiliki skor rata-rata yang sama dan lebih tinggi (29 hingga 31,4) dari skor rata-rata dari total keseluruhan rating permainan (29). Hal ini menunjukkan bahwa kelima permainan ini mendapatkan rating lebih tinggi. Meskipun

demikian, tingginya tingkat rating permainan tidak melampaui satu kali standar deviasi (3,9) dari nilai rata-rata standar total rating. Sehingga tetap dapat disimpulkan bahwa kelima permainan tersebut memiliki tingkat rating yang serupa dengan ketiga permainan lainnya.

2) Cohen Kappa (*Measure of Agreement*)

Cohen Kappa *measure of agreement* bertujuan untuk dapat mengetahui kesepakatan antara dua kategori rater independen. Penelitian ini juga menggunakan pengukuran kesepakatan antara dua kategori rater yakni praktisi dan akademisi. Terdapat 40 rater yang terlibat yang terdiri dari 20 praktisi dan 20 akademisi dengan dua pilihan opsi rating. Kedua pilihan tersebut yakni; a) panduan layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan dan b) panduan tidak layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan. Berikut disajikan hasil analisis Cohen Kappa:

TABEL 3. HASIL ANALISIS *MEASURE OF AGREEMENT*

Praktisi * Akademisi Crosstabulation

Count		Akademisi		Total
		tidak layak	Layak	
Praktisi	tidak layak	1	3	4
	Layak	3	13	16
Total		4	16	20

Berdasarkan hasil analisis *crosstabulation* pada tabel 3, dengan meninjau dua kategori rater yakni praktisi dan akademisi maka dapat disimpulkan bahwa dari masing-masing 20 rater terdapat masing-masing satu rater dari kedua grup yang menyatakan bahwa panduan permainan tidak layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan. Sebaliknya terdapat masing-masing tiga rater yang berbeda pendapat sedangkan masing-masing 13 rater dari setiap grup menyatakan bahwa permainan tersebut layak untuk diterapkan.

Hasil analisis tersebut diatas menunjukkan bahwa dominan baik rater dari grup praktisi maupun dari grup akademisi masing-masing setuju bahwa permainan dapat diterapkan untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan. Namun, masih tetap terdapat beberapa rater dengan jumlah masing-masing tiga dari setiap grup yang memiliki pandangan yang berlainan. Oleh karena itu, peneliti

dapat menyimpulkan panduan cenderung efektif untuk diterapkan berdasarkan pendapat para rater.

Selain meninjau hasil analisis *crosstabulation*, peneliti juga meninjau tingkat kesepakatan para rater dari dua grup yang berbeda. Berikut disajikan tabel level *agreement* pada Tabel 4, dari rater:

Tingkat kesepakatan rater dapat berkisar antara -1 to +1 berdasarkan pendapat [7] dan juga diadaptasi dari [8]. Hasil analisis dengan menggunakan SPSS menunjukkan Kappa (κ) sebesar 0,780 yang berada pada tingkat kesepakatan yang kuat antar dua kelompok rater. Dengan demikian kedua rater secara bersama-sama sepakat (dengan kuat) bahwa panduan yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini di PAUD dan TK.

TABEL 4. TINGKAT SIGNIFIKANSI KESEPAKATAN (AGREEMENT)

		Symmetric Measures			
		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.062	.237	.280	.780
N of Valid Cases		20			

a. Not assuming the null hypothesis

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis

b. Hasil wawancara dan FGD rater

Selain meninjau hasil analisis kualitatif peneliti juga menghimpun beberapa hasil wawancara dan FGD dari para rater. Berikut disajikan beberapa kesimpulan peneliti yang diperoleh setelah melakukan proses wawancara dan FGD kepada para rater selama proses pengujian efektivitas panduan yang telah dikembangkan:

1) Permainan tradisional menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara dan FGD peneliti menemukan bahwa permainan tradisional termasuk tipe permainan yang disenangi oleh anak-anak sebagaimana yang diungkapkan pada kutipan wawancara berikut:

... awal memulai permainan sangat menarik karena anak-anak belum tahu permainan (Wwcr.JN 060223).

Menarik hati memulai dengan murid-murid baru... (Wwcr.NR 080223).

... anak-anak cenderung sangat senang bermain dengan permainan tersebut (baca: tradisional) (Wwcr.EM 080223).

Cenderung responden mengakui bahwa permainan tradisional memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak sehingga menyenangkan bagi anak-anak untuk diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional cenderung dengan mudah dapat diterima oleh anak-anak di sekolah.

2) Hambatan penerapan

Selain itu, responden juga menyampaikan beberapa hambatan penerapan atau penggunaan permainan tradisional seperti dikuti dalam potongan wawancara dalam format FGD berikut:

ada konflik dengan orangtua karena orangtua kadang kurang mengerti tujuan pembelajaran/ permainan (Wwcr.JN 090223). dan juga ... anak-anak belum tahu social skills (tenggang rasa, kemandirian, komunikasi, kerjasama,

namun secara terorganisir guru-guru perlu berperan dengan baik (Wwcr.NR 090223). ... dan juga ...sangat sulit memandu anak-anak mengikuti aturan utamanya unsur kerjasama dan mengurangi keegoisan (Wwcr.EM 050615)...dan konsentrasi anak menurun karena guru kurang menarik(membawakan permainan)... konsentrasi anak sangat bergantung dengan jenis permainan (Wwcr.EM 100223).

Berdasarkan hasil wawancara dalam format FGD tersebut dapat diketahui beberapa poin hambatan penerapan permainan tradisional yakni; perlu memberikan pemahaman kepada orangtua, anak dalam proses perkembangan social skills, peran guru masih perlu dimaksimalkan, anak-anak perlu dipandu untuk mengikuti aturan main, konsentrasi anak-anak sulit dipertahankan, dan perlu peran guru untuk membuat permainan tetap menarik.

3) Manfaat penerapan

Peneliti juga menelusuri manfaat dari penerapan permainan tradisional sebagai berikut:

Anak-anak terpicu untuk bekerjasama dan disiplin... (Wwcr.NR 060223). Anak-anak terpicu untuk bekerjasama dan disiplin... (Wwcr.EM 050223).

permainan yang disenangi anak-anak yang melibatkan motorik kasar... Energi dilepaskan dan anak-anak lelah dengan rasa puas(Wwcr.EM 050615). Guru harus pandai-pandai memilih permainan tradisional... Lebih menarik dari bermain handphone atau tab (Wwcr.NR 060223).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa manfaat yang terlihat oleh responden berupa; pengembangan kerjasama, disiplin, motorik kasar, pelepasan energi, kepuasan anak, lebih menarik dari sekedar permainan melalui media *smartphone*.

4) Respon terhadap kehadiran panduan berbasis multimedia digital

Berikut kutipan wawancara mengenai pendapat responden jika permainan tradisional dikembangkan dalam bentuk multimedia digital:

sangat menyenangkan, sangat ekonomis dan tepat di daerah, student center(Wwcr.JN 050223)...

...sangat membuat anak-anak aktif, unsur kerjasama tinggi, kesulitannya adalah menerjemahkan bahasa permainan karena kurang tepat diterjemahkan. Namun, mengenalkan berbagai bahasa baik buat anak (Wwcr.EM 050223).

mengenai budaya, kearifan local, ada kesulitan untuk anak-anak yang datang dari berbagai daerah(Wwcr.EM 050223).

Berdasarkan pendapat dari responden dapat diketahui bahwa responden menyambut dengan positif ide penelitian. Terdapat berbagai hal-hal positif dari permainan seperti menyenangkan dimainkan, ekonomis, sesuai untuk budaya lokal, dan mengenalkan berbagai bahasa pengantar permainan dari berbagai daerah.

B. Pembahasan

Pengembangan panduan permainan berbasis multimedia memerlukan berbagai tahapan yang harus dilalui oleh peneliti. Tahapan yang pertama harus dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan berbagai informasi penting dan relevan untuk mengkonstruksi modul pelatihan. Peneliti terjun ke lapangan ke berbagai daerah di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat. Selain itu, informasi tersebut dikombinasikan dengan berbagai literature yang ada dari berbagai sumber. Meskipun demikian, peneliti menemukan kesulitan mengumpulkan berbagai literatur karena keterbatasan sumber tertulis mengenai permainan.

Hasil pengembangan modul akhirnya menghasilkan sebuah panduan permainan kewirausahaan berbasis budaya lokal sejumlah delapan permainan yang telah dipilih oleh peneliti berdasarkan berbagai kategori pemilihan permainan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Panduan tersebut kemudian diteliti lebih lanjut oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah panduan yang efektif, efektif dalam menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada PAUD dan TK sebelum akhirnya dirancang dalam bentuk multimedia digital.

Tujuan penelitian pada tahun pertama penelitian berfokus untuk dapat mengetahui tingkat keefektivan dari panduan sehingga layak untuk

memasuki tahapan berikutnya di tahun kedua penelitian. Proses pengujian efektivitas panduan ditempuh dengan pengujian oleh ahli yang telah terlatih dan berpengalaman. Untuk tujuan itu, peneliti mengumpulkan 40 rater dari kalangan praktisi dan akademisi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa panduan yang telah disusun oleh peneliti terbukti efektif dan layak untuk digunakan dalam rangka menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada anak-anak usia dini baik di PAUD maupun di TK.

Hal ini merupakan sebuah penemuan yang sangat berharga dalam dunia penelitian pendidikan dan kewirausahaan mengingat perlunya pendidikan internalisasi jiwa kewirausahaan pada anak. Selain itu, peneliti juga memperkenalkan teknik pengujian efektivitas sebuah panduan dengan melibatkan begitu banyak ahli yakni hingga 40 orang untuk dapat mengevaluasi kelayakan modul. Ditambah lagi, peneliti melakukan analisis Cohen Kappa untuk menguji level kesepakatan antara kelompok praktisi (20 orang) dan kelompok akademisi (20 orang). Kedua kelompok bersepakat bahwa panduan yang dikembangkan memang layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada PAUD dan TK.

Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini yakni mengembangkan panduan dalam bentuk multimedia digital. Pengembangan panduan dalam bentuk multimedia digital diperlukan upaya lebih dari tim peneliti mengingat diperlukan keterlibatan dari berbagai pihak khususnya ahli teknologi pendidikan untuk membuat panduan dalam bentuk audio visual.

Peneliti berkesimpulan bahwa penelitian di tahun pertama telah berhasil dijalankan dan menghasilkan sebuah panduan yang layak untuk diterapkan. Namun, diperlukan upaya lebih mengembangkan panduan kebentuk multimedia digital demi membantu pengajar dan menarik perhatian anak-anak usia dini dalam menerapkan permainan-permainan. Tahapan di tahun kedua penelitian yakni mengembangkan panduan dalam bentuk multimedia digital dan menguji efektivitas penerapan permainan-permainan tersebut di berbagai unit PAUD dan TK di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti memberikan simpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil mengembangkan panduan permainan tradisional untuk internalisasi jiwa kewirausahaan

2. Peneliti juga telah melakukan pengujian oleh ahli mengenai efektivitas panduan permainan dan hasilnya menunjukkan bahwa kedua kelompok ahli (praktisi dan akademisi) sepakat bahwa panduan layak untuk menginternalisasikan jiwa kewirausahaan pada anak.
3. Peneliti merencanakan penelitian tahun kedua untuk mengembangkan panduan dalam bentuk multimedia digital dan menguji efektivitas penerapan panduan tersebut di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Jufri And A. Pandang, “Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan Dengan Model Crossectional Cognitive Programming (Ccp) Untuk Menciptakan Lulusan Berjiwa Kewirausahaan,” *Paedagogia*, Vol. 14, No. 2, 2011.
- [2] L. Calman And L. Tarr-Whelan, *Early Childhood Education For All: A Wise Investment* (New York: Legal Momentum). 2005.
- [3] D. R. Gnyawali And D. S. Fogel, “Environments For Entrepreneurship Development: Key Dimensions And Research Implications,” *Entrepreneurship Theory And Practice*, Vol. 18, No. 4, Pp. 43–62, 1994.
- [4] M. Jufri And H. Wirawan, “Internalizing The Spirit Of Entrepreneurship In Early Childhood Education Through Traditional Games,” *Education+ Training*, 2018.
- [5] M. Jufri, A. Ahmad, And K. Zainuddin, “Pengembangan Panduan Permainan Kewirausahaan Berbasis Multimedia Digital Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” 2016.
- [6] J. Carifio And R. J. Perla, “Ten Common Misunderstandings, Misconceptions, Persistent Myths And Urban Legends About Likert Scales And Likert Response Formats And Their Antidotes,” *Journal Of Social Sciences*, Vol. 3, No. 3, Pp. 106–116, 2007.
- [7] D. G. Altman, *Practical Statistics For Medical Research*. Crc Press, 1990.
- [8] J. R. Landis And G. G. Koch, “The Measurement Of Observer Agreement For Categorical Data,” *Biometrics*, Pp. 159–174, 1977.