

ISBN: 978.979.495.901.5

PROSIDING

**SEMINAR NASIONAL
“ENTREPRENUERSHIP DALAM PERSPEKTIF PAUD”**

**Malang, 29 Oktober 2016
di Balava Hotel**

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL “ENTREPRENUERSHIP DALAM PERSPEKTIF PAUD”

**Malang, 29 Oktober 2016
di Balava Hotel**

**Pemateri
Prof. Dr. Ir. Netti Herawati , M.Si
Dr. Sofia Hartati, M.Si
Saptuari Sugiarto
Drs. I Wayan Utama, M. Pd**



Penerbit & Percetakan

Universitas Negeri Malang

Anggota IKAPI No. 059 / JTI / 89

Jl. Semarang 5 (Jl. Gombong 1) Malang, Kode Pos 65145

Kotak Pos 13, MLG /IKIP Telp. (0341) 562391, 551312 psw 453

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
Entrepreneurship Dalam Perspektif PAUD**

x, 356 hlm; 21 x 29,7 cm

ISBN: 978.979.495.901.5

Ketua Penyunting : Tumardi (Universitas Negeri Malang)
Anggota : Retno Tri Wulandari (Universitas Negeri Malang)
Wuri Astuti (Universitas Negeri Malang)
Sandy Tegariyani Putri S. (Universitas Negeri Malang)
Leni Gonadi (Universitas Negeri Malang)
Reviewer : Sa'dun Akbar (Universitas Negeri Malang)
Rachma Hasibuan (Universitas Negeri Surabaya)
Sofia Hartati (Universitas Negeri Jakarta)
Pupung Puspa Ardini (Universitas Negeri Gorontalo)
Rakimahwati (Universitas Negeri Padang)

Layout : Nia Windyaningrum
Desain Cover : Doni Pamungkas Yekti

• Hak cipta yang dilindungi:

Undang-undang pada : Pengarang
Hak Penerbitan pada : Jurusan KSDP Program Studi S1 PGPAUD
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
Dicetak oleh : Universitas Negeri Malang

Dilarang mengutip atau memperbanyak dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari Penerbit.

-
- Universitas Negeri Malang (UM PRESS)
d/a Penerbit IKIP Malang, Anggota IKAPI No. 059/JTI/89
Jl. Semarang 5 (Jl. Gombong 1) Malang, Kode Pos 65145
Kotak Pos 13, MLG/IKIP Telp. (0341) 553959, 562391, 551312
(4 saluran) psw. 453; Fax.(0341) 566025
-

KATA PENGANTAR

Pada tahun 2015 Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) telah mulai berlaku di seluruh kawasan Asia Tenggara. Pemberlakuan MEA tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tetapi juga pada sektor pendidikan. Sektor pendidikan merupakan pondasi untuk membangun sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi tantangan MEA. Lembaga PAUD merupakan lembaga pendidikan yang memberikan sumbangsih terhadap pengembangan awal SDM sebagai peletak dasar kemampuan anak setelah pendidikan di dalam keluarga. Oleh karena itu perlu disiapkannya SDM yang ahli dan kompetitif dalam bidang PAUD, yang mencakup pendidik, pengelola ataupun calon lulusan PGPAUD. Hal ini sekaligus untuk mengantisipasi terbuka lebarnya peluang tenaga pendidik asing yang masuk ke Indonesia.

Pengelolaan PAUD berbasis *entrepreneur* merupakan salah satu terobosan untuk meningkatkan profesionalisme SDM dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma berpikir dikalangan mahasiswa PAUD, pendidik, pengelola dan *stakeholder* lembaga PAUD untuk mengembangkan lembaga PAUD yang mempertimbangkan segi *entrepreneur* peningkatan tenaga profesional dan memiliki daya saing. Kajian *entrepreneurship* sangat diperlukan dalam konteks pengelolaan lembaga PAUD, sebagai upaya untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan wirausaha dalam perspektif PAUD.

Berdasarkan pemikiran tersebut, Panitia menyelenggarakan Seminar Nasional dengan tema *Entrepreneurship dalam Perspektif PAUD*, seminar ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2016 bertempat di Balava Hotel Malang. Pada seminar ini diterbitkan kumpulan makalah dalam bentuk prosiding. Seminar ini diikuti oleh 700 peserta yang terdiri dari unsur akademis, praktisi dan mahasiswa dari berbagai kota di Indonesia. Kami berharap semoga prosiding ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Terima kasih kepada seluruh penulis yang sudah berpartisipasi dalam penulisan makalah untuk prosiding ini, Semoga bermanfaat, menjadi titik awal kesuksesan kita semua.

Malang, Oktober 2016

Panitia

DAFTAR ISI

Pelaksanaan Disiplin Positif Oleh Pendidik Di Tempat Penitipan Anak Amanah Bunda Kota Malang Chanifah Malik.....	1-10
Edupreneurship Pendidikan Anak Usia Dini Dedi Kuswandi	11-18
Prespektif Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Busa Hati Dalam Kajian Social Entrepreneurship di TK Muslimat 01 Sukolilo Jabung Dewi Izzatu Afifah	19-24
Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dwi Imam Efendi.....	25-30
Strategi Mengembangkan Entrepreneurship Bagi Anak Usia Dini Eny Nur Aisyah	31-36
Strategi Mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Yang Unggul dan Berdaya Saing Evania Yafie	37-48
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermin Sains Anak Kelompok A di TK Plus At Taqwa Brondong Lamongan Himmatul Fariyah	49-60
Urgensi Entrepreneurship Dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini I Wayan Utama	61-68
Hubungan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik dan Kemampuan Menulis Anak Usia Dini Ifa Aristia Sandra Ekayati	69-74
Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Entrepreneurship Ika Al Mumtahanah	75-82
Manajemen Pendidikan Entrepreneurship pada PAUD Terpadu Anak Saleh Malang Imron Arifin	83-90
Strategi Menciptakan Lagu Komersil untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Itot Bian Raharjo, Veny Iswantinegtyas	91-96
Penerapan Strategi Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Izzati	97-102

STRATEGI MENGEMBANGKAN ENTERPRENEURSHIP BAGI ANAK USIA DINI

Eny Nur Aisyah, S.Pd.I., M.Pd
PG PAUD Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No.5 Malang Jawa Timur Indonesia
eny_aisyah@yahoo.com

Abstrak : Kado untuk Indonesia Emas 2040 memiliki target utama pembetulan generasi emas yang komprehensif kompetitif. Hal ini dicanangkan dalam pendidikan anak usia dini. Kemampuan mengelola kalbu, raga, sosial dan pengetahuannya tidak cukup hanya dilengkapi kebutuhan akademis namun juga bidang lain agar lebih mumpuni dalam mengembangkan kemadiriannya kelak. Khususnya di sektor penyeimbang ekonomi dan pemersatu masyarakat secara global. Penting kiranya strategi mengembangkan kemampuan enterpreneurship sejak usia dini melalui strategi yang tepat, tanpa mengesampingkan tugas dan hak anak dalam belajar melalui kegiatan bermain yang dikemas dengan berbagai pengembangan keterampilan positif selayaknya enterpreneurship sejati bagi masa depan bangsa yang lebih baik untuk menyiapkan generasi yang dapat menyeimbangkan ekonomi masyarakat Indonesia khususnya dan dunia pada umumnya.

Kata kunci: *enterpreneurship, anak usia dini*

Enterpreneur merupakan istilah yang tergolong baru namun perkembangannya begitu cepat karena semangat enterpreneurship dianggap mampu menjadi solusi keterpurukan ekonomi bangsa dan penyangga kemandirian masyarakat. Sejak tahun 1852 Enterpreneur menjadi kosa kata yang populer dalam kamus Meriam Webster Perancis. Kata tersebut muncul saat para pemilik modal dan pelaku ekonomi Eropa berjuang keras menemukan berbagai usaha baru untuk mengatasi kejenuhan usaha-usaha yang telah ada.

Penemuan usaha baru memerlukan kreativitas dan ketepatan dalam mencermati target pasar dan kehati-hatian dalam menghadapi ancaman pesaing yang memerlukan keterampilan berkomunikasi untuk bernegosiasi dengan para pemilik modal, pengusaha, pekerja dan semua pihak yang terlibat.

Enterpreneur adalah sebutan bagi seseorang yang mahir dalam menemukan usaha baru tersebut. Kemahiran yang dimiliki seorang enterpreneur disebut enterpreneurship. Gigih, bertanggung jawab, sadar resiko, kreatif, tulus, dan mampu mengendalikan diri menjadi sifat utama yang harus dimiliki oleh seorang enterpreneur, melalui tiga wujud perilaku yang berhubungan erat dengan enterpreneurship yakni; pengambilan inisiatif, mengorganisasi mekanisme sosial dan ekonomi untuk mengubah sumberdaya manusia dan situasi perhitungan praktis serta penerimaan terhadap resiko kegagalan (Alvin dan Rista dalam Tan Hendrawan, 2010). Jadi, seorang enterpreneur haruslah orang yang cerdas, berani, dan pantang menyerah.

Ciputra, Tum Desem Waringin, Sudono salim, Nirman D. Bakrie, Robert T. Kiyosaki, dan Bob Sadino adalah sederet enterpreneur sukses yang mendapatkan kemampuan wirausahanya bukan melalui jalan yang mudah namun sejak dini dalam tempaan masa lalu yang menyedihkan dan penuh perjuangan. Pengalaman, pendidikan dan motivasi menjadi unsur utama kepribadian enterpreneur tersebut dibentuk sejak usia dini.

Anak usia dini (0-8 tahun) berada pada masa *golden age*, memiliki rasa ingintahu yang tinggi dengan berbagai keunikan yang dimiliki serta berada di tahap pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dari semua aspek yang dimiliki, menjadi harga mati untuk

dapat dikembangkan dengan maksimal pada berbagai kemampuan dan kepribadiannya. Khususnya entrepreneurship mereka, yang di masa mendatang menjadi solusi untuk dapat mempertahankan hidup dan membangun kemandirian seorang anak dalam membentuk pribadi sukses bermasyarakat dan berbangsa.

Entrepreneurship Pada Anak Usia Dini

Entrepreneurship erat kaitannya dengan *leadership* atau kepemimpinan. Mengajarkan kepada anak seperangkat sikap kreatif dan mandiri selayaknya entrepreneur bukan berarti membawa mereka kepada jiwa yang haus akan uang dan kekayaan. Entrepreneur berbicara tentang kepercayaan, pemberdayaan kemampuan diri dan orang lain, serta mengabdikan diri demi kepentingan umum. Entrepreneur mengajarkan manusia menjadi sosok yang efektif, tangguh dan mampu menjawab tantangan dalam berbagai bidang. Diperlukan lah proses kerja otak bisnis untuk membentuk pribadi entrepreneur tersebut melalui perlu adanya kreativitas, berpikir praktis, merasakan, dan keinginan (Suyono Ekotama: 2008).

Kreativitas adalah kemampuan menyikapi keterbatasan dengan mamaksimalkan potensi yang ada dalam diri dan sekitarnya yang dapat diperoleh melalui berlatih menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. 90% kreativitas mengisi muatan entrepreneur. Tanpa kreativitas yang tinggi, tidak mungkin akan terahir entrepreneur yang handal.

Kreativitas seorang anak dapat dilatih melalui hobi yang berbasis pada keinginan dan pengalaman yang tanpa batas. Keinginan ini lah yang harus timbul dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Ia melihat seekor burung dan mendengar kiacaunya, kemudian mulai menghayalkan indahnya ia menjadi seekor burung sehingga bisa terbang. Ia kemudian menciptakan kreativitas karena tidak memiliki sayap untuk terbang maka akan diwujudkan dalam kegiatan sederhana dengan membuat sayap dari kain ibunya yang ditali ditangan kanan kirinya melintas di leher lalu berlarian sambil mengepak-gepak seolah bisa terbang. Dari sinilah proses belajar telah dimulai, khususnya belajar memecahkan masalah dan mentaati aturan. Pendampingan yang inten dan arahan yang baik akan menjadi modal utama seorang anak berkembang dengan baik mentalnya. Berani bangkit dari kegagalan, tidak mudah menyerah, dan terus berinovasi terpujuk dari aktivitas mengembangkan hobi yang digemari.

Kunci utama kreativitas akan terbentuk dengan baik apabila: 1) anak selalu diajari dengan berbagai solusi jawaban bukan hanya satu jawaban yang paling benar (berpikir divergen), 2) tidak menutup jalan pikiran anak agar lebih dapa berkembang maksimal dengan lahirnya inovasi-inovasi baru, 3) mengajak anak sekali waktu keluar dari aturan yang berlaku sehingga muncul ide-ide baru, 4) membebaskan anak dari kritikan, karena kritikan dapat mematikan gagasan, 5)memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan idenya, 6)menghilangkan aradima pada anak bahwa: melakukan kesalahan adalah menghilangkan kesempatan, 7) memberi waktu untuk anak bermain dengan gagasannya sebagai indikasi awal munculnya kreativitas, 8) meminimkan larangan dalam aktivitas bermain anak, 9) memberi kesempatan pada anak untuk berani memainkan logika dan mengambil keputusan sendiri, 10) senantiasa memepuk rasa ingintahu anak agar terus bisa maju.

Bermain dan permainan adalah salah satu cara belajar anak paling efektif selain aktivitas tersebut juga dimainkan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ini merupakan gerbang paling efektif untuk dilewati guna menumbuhkan pribadi entrepreneur pada anak usia dini. Dengan bermain anak dimungkinkan dapat mengeksplorasi dirinya dengan lingkungan, demikian pula mentalnya pun akan berkembang dengan sempurna. Melalui bermain anak akan: a) menemui berbagai pemahaman yang melibatkan otak dan kelima inderanya, b) ia akan bereksperimen banyak hal dalam bermain sehingga akan muncul banyak ide baru, c)

menciptakan hal baru dari sesuai yang ada pun bisa jadi muncul saat bermain, e) ekspresi ide-ide baru, f) memunculkan keterampilan-untuk imitasi dan improvisasi, g) mengembangkan otot-otot tertentu, h) mempelajari keterampilan baru, i) mengembangkan imajinasi mereka, j) mempelajari cara berbagi dan sosialisasi, k) mencari cara agar diperhatikan oleh orang lain, l) membela atau melindungi teman bermainnya.

Dampak yang timbul dari bermain tersebut di atas tidak menafikan banyaknya aktivitas yang mewakili terbentuknya pribadi entrepreneurship pada diri anak sejak dini. Dalam menanamkan kemandirian pada anak sebaiknya kita menghindari perintah dan ultimatum. Kata-kata yang bernada mengancam akan membuat anak tidak memiliki otoritas pribadi. Mengarahkan, mengajar, dan berdiskusi dengan anak lebih efektif daripada memerintah selain juga harus tetap bersikap positif pada anak melalui: memuji, memberi semangat, maupun memberi pelukan hangat sebagai bentuk dukungan sehingga anak merasa dihargai dan memiliki kepercayaan diri yang sangat diperlukan bagi proses tumbuh kembang selanjutnya.

Kemandirian anak juga akan terbentuk melalui kesempatan berlatih yang konsisten, pemberian kebebasan dan kepercayaan pada anak untuk melakukan tugas-tugas perkembangannya, mengajarkan materi-materi keterampilan hidup sederhana serta menunjukkan sikap tegas bahwa tidak semua yang diinginkan dapat terpenuhi. Sehingga proses membentuk kemandirian akan terbentuk dengan penanaman nilai untuk menghargai jerih payah orang disekitarnya.

Esensi Bermain sebagai Cara Mengembangkan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini

Bermain merupakan salah satu cara berbagai cara anak dibelajarkan. Melalui bermain yang dilakukan akan dapat memuat banyak pelajaran guna mencapai suatu tujuan dalam proses kegiatan belajar. Mengemas aktivitas bermain melalui kegiatan yang menyenangkan dan nyaman menjadikan seorang anak terhindar dari rasa bosan dan jenuh ketika dewasa nanti.

Hati yang senang dan riang akan menimbulkan dampak mental yang positif bagi seorang anak dan melahirkan kreativitas yang optimal. Mengasah kreativitas seorang anak bisa dilakukan dengan berbagai hal, mulai dari permainan yang merangsang sensor motorik anak, hingga bereksperimen melalui media khusus yang mendukungnya.

Memupuk kreativitas anak saat bermain tidak harus melalui media-media yang biasa. Justru dengan media-media yang tidak biasa anak akan lebih bereksperimen secara kreatif, sambil memainkan teknik *Brain storming* disela-sela aktivitas mereka belajar melalui bermain. Karena teknik ini mendorong timbulnya banyak ide melalui suasana rileks dan menyenangkan.

Melalui bermain yang menghasilkan kreativitas tinggi, seorang anak akan dapat memperoleh kecerdasannya, tidak hanya pintar. Orang cerdas memiliki nilai bagi sekitarnya dan mampu berasimilasi terhadap kondisi dan lingkungan. Hal ini lah yang juga menjadi satu bagian entrepreneurship bagi seseorang.

Selain kreativitas di dalam bermain juga diharapkan tertanam kepercayaan diri. Jika kreativitas menempati 90% seorang enterprneur, maka 60%nya adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri inilah yang membuat otak berani memerintah kepada tubuh untuk melakukan atau berbuat sesuatu yang telah disimpulkan oleh otak pada tahap sebelumnya.

Salah satu cara untuk mengembangkan kepercayaan diri seorang anak adalah mendorong mereka fokus kepada yang mampu dilakukan, bukan pada apa yang tidak mampu dilakukan dengan diimbangi kalimat pujian yang positif bukan yang negatif maupun pelabelan khusus bagi anak. hal ini tidak dibenarkan dalam pembelajaran pada anak usia dini khususnya, maupun manusia dewasa pada umumnya.

Kemampuan entrepreneurship adalah buah dari kecerdasan seseorang untuk berinisiatif dan mengorganisasikan sumberdaya. Untuk mampu memiliki kedua hal tersebut, seseorang

harus memiliki otak yang cerdas. Otak yang cerdas adalah otak yang sehat. Kesehatan otak dipengaruhi oleh makanan otak. Informasi negatif, merendahkan, berisi kerusakan, yang tidak sesuai dengan norma dan peraturan berarti itu makanan yang buruk bagi otak. Namun sebaliknya apabila hal-hal yang positif disampaikan pada anak, maka akan terbangun makanan yang sehat bagi otak untuk menimbulkan semangat dan kreativitas yang maksimal.

Selain otak yang harus diberi asupan yang sehat, aspek fisik, visual, audio juga memainkan peran yang besar dalam mengembangkan kemampuan entrepreneur seorang anak. Untuk tetap berfungsi dan memiliki refleksi yang baik sel-sel syaraf otak harus tetap dijaga melalui aktivitas fisik seperti senam otak.

Aspek visual juga harus diberi banyak pengalaman pada perkembangan anak usia dini sebagai salah satu penunjang keberhasilan mengembangkan entrepreneurship pada anak. Semakin banyak pengalaman visual positif anak, maka akan semakin tinggi pula potensi kecerdasan wirausahanya.

Kecerdasan wirausaha juga akan semakin berkembang baik apabila selama pengalaman belajar anak saat bermain kaya dengan pengalaman mendengarkan hal-hal yang positif: musik, lagu, murotal maupun yang lainnya. Selain juga harus tetap membiasakan anak-anak untuk merasakan dan mendiskusikan segala rangsangan yang timbul melalui panca inderanya (mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit). Memaksimalkan pengalaman panca indera dapat meningkatkan wawasan dan ketajaman berfikir yang berujung pada kemampuan menemukan dan mengembangkan usaha.

Bermain yang mengembangkan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini

Membangun keceriaan dan keriangian yang meriah saat bermain supaya dapat merangsang otak visual, audio maupun panca indera perlu memanfaatkan permainan yang memuat unsur-unsur pengayaan pengalaman.

Mengembangkan entrepreneurship melalui aktivitas bermain setidaknya memuat kegiatan yang dapat memaksimalkan hobi anak, mengajarkan anak disiplin, rasa tanggung jawab dan kreativitas, memunculkan imajinasi dan juga mengenalkan nilai uang pada anak yang tidak mengesampingkan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak dengan optimal. (Tan Hendrawan, 2010)

Beberapa permainan dapat dilakukan sebagai media pembelajaran dan melatih panca indera anak usia dini. Diantaranya; 1) Permainan Tebak Wajah Ibu yang mengajarkan anak mengenali wajah ibunya dengan berbagai model pakaian maupun usia, permainan ini memanfaatkan memori otak sehingga sangat berguna bagi anak, 2) Membuat Batik Alami, yang mengajarkan pada anak cara-cara baru dalam menggambar dengan bahan yang berbeda dari biasanya, 3) Tebak Suara, yang dapat melatih kepekaan pendengaran sekaligus melatih kontrol dan deteksi otak anak terhadap unsur suara dan berbagai permainan lainnya yang menarik sesuai perkembangan anak.

Aktivitas bermain yang memuat pembiasaan pada anak untuk mengembangkan sifat yang harus dimiliki seorang pengusaha atau pemimpin perusahaan juga harus selalu dilakukan bersama anak selain juga mengasah kemampuan lainnya. Sikap disiplin dan tanggung jawab adalah bagian dari sifat yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha. Dua sikap ini dapat dikembangkan dalam aktivitas bermain melalui metode *reward* dan *punishment*.

Sikap tanggung jawab dan disiplin tidak hanya dalam menyelesaikan tugas dengan waktu yang tepat dan baik, namun juga dapat memberikan pemahaman kepada anak untuk tetap didorong menilai diri dan orang lain secara positif, sehingga rasa tanggung jawab terpujuk dengan kemampuan mengelola sosial emosi dengan lebih baik lagi (Barbara A. Lewis:2004).

Kedisiplinan dan kuliatas kerja yang baik perlu diberi hadiah. Hadiah tdk harus berupa kebendaan namun bisa diberikan hal yang lain, seperti mengajak nonton film kesukaan, memberi waktu tambahan untuk bisamenikmati tidul lebih akhir muapun yang lainnya. Karena hadiah yang berorientasi materi yang senantiasa diberikan kepada anak akan menumbuhkan karakter materiil, yang mengukur segala sesuatu dengan uang.

Uang bukanlah segalanya, tetapi dalam proses kehidupan uang adalah sebuah media pertukran untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Uang telah menjadi bagian hidup manusia, dan konteks dalam wirausaha bisnis maupun usaha tidak lepas dari bagaimana mengolah uang. Anak usia dini hanya mengenal uang sebagai alat tukar pembelian tetapi kemampuan matematisnya sangat lemah sehingga ia tidak mampu membedakan nilai nominal uang. Kemampuan mengenali fungsi dan nilai nominal uang perlu dikenalkan sejak dini berbagai kegiatan yang dapat mengedukasi anak dengan menyenangkan.

Permainan yang menyenangkan untuk mengenalkan mata uang bisa dilakukan melalui aktivitas bermain peran, baik secara makro maupun mikro. Muatan yang ada di dalam bermain peran tersebut setidaknya memuat pengembangan pengalaman dan pengetahuan bahwa; 1) menanamkan pemahama bahwa uang saku adalah sebagai cadangan, 2) cara-cara membelanjakan uang, 3) membudayakan menabung, 4) mengajarkan sedekah, 5) mengajarkan mencari uang, 6) menangkap dan menciptakan peluang, dan 7) merintis pemahaman pasar.

Pemahaman pasar ialah pemahaman seputar bagaimana menjual suatu barang maupun jasa. Dalam pemasaran kita mengenal istilah yaitu: *branding*, *positioning*, dan *segmentation*. Ketiganya ini merupakan kunci sukses kegiatan pemasaran bisnis. Pengenalan dalam istilah ini bagi anak cukup untuk menjadi pengetahuan dasar mereka supaya tidak awam mengali istilah tersebut sehingga dapat menangkap dan memiliki memori masa kecil yang mendukung (Toni setiawan: 2012).

Branding berasal dari kata “*brand*” yang artinya merek. Mengenalkan *brand* ipada anak cukup dengan penjelasan bagaimana supaya produk atau barang yang akan dijual itu terkenal. Usaha untuk membuat terkenal itu lah yang disebut kegiatan promosi atau *branding*.

Positioning menurut Suyanto Ekotama adala menentukan kedudukan atau posisi produk atau jasa atau merek tersebut di pasar berdasarkan penilaian tertentu (manfaat, nilai, atribut, dll). Mengenalkan *positioning* pada anak cukup melalui logika sederhana mengajak mereka bercakap dan diskusikan tentang warung ataupun tolo-toko disekitar yang ada. Mengapa toko A lebih laris dari yang B? Apa sebabnya dan bagaimana?

Segmentation adalah penentuan segmen pasar atau calon konsumen. Anak –anak kita ajak melakukan permainan peran makro dengan menjadi penjual yang menyiapkan barang-barang dagangannya. Pertama kita ajak merekan menentukan dan membuat produk, kemudian menentukan segmennya, lalu kita ajak secara sederhana memahami bagaimana segmentasi yang menjadi dasar menentukan nama produk, bentuk bahkan selera keseluruhan.

Anak-anak memang tidak akan sekaligus memahami *marketing* sebagaimana orang dewasa. Tetapi hal ini akan mempengaruhi pemahaman dasar yang tersimpan, sehingga ia dapat menemukan dan mengaplikasikan kelak saat dewasa ketika mereka harus segera dapat menangkap serta menciptakan peluang usaha.

Menangkap dan menciptakan peluang usaha, bukanlah hal yang mudah apabila tidak dibekali pengetahuan dan mengembangkan ketrampilan ini sejak dini. Peluang tidak selalu datang dengan sendirinya, namun juga dapat diciptakan. Melatih kepekaan anak untuk membaca kondisi dan menerima informasi dari lingkungan terdekatnya lalu berupaya menyediakan barang atau jasa bagi mereka itu adalah prinsip utama anak-anak dilatih untuk mampu membaca kondisi dan menerima informasi setelah ia mampu mencipta ataupun menyiapkan barang yang diperlukan konsumen. Selanjutnya anak-anak diberi tantantang untuk menjual sendiri barang-barang tersebut kepada teman-temannya di sekolah maupun lingkungan sekitar rumah.

KESIMPULAN

Pribadi enterpreneur dapat dikembangkan sejak anak usia dini melalui rangsangan indera dengan aktivitas bermain, latihan-latihan dan diskusi yang menyenangkan dengan mengasah kemampuan otak untuk bekerja maksimal secara audio, visual maupun kelima panca inderanya

Memaksimalkan pengalaman panca indera melalui aktivitas bermain yang menyenangkan disertai diskusi kecil yang nyaman akan dapat meningkatkan wawasan dan ketajaman berpikir bagi seorang anak yang akan berujung kepada kemampuan menemukan dan mengembangkan usaha.

Melatih mereka untuk menjadi anak yang penuh ide, kreasi, peka membaca peluang, tidak mudah menyerah, penuh percaya diri, memiliki banyak imajinasi, bertanggung jawab, disiplin, mau berbagi dan memiliki kemampuan mengenali serta mengelola uang dengan baik, merupakan langkah awal yang baik untuk diajarkan sejak usia dini guna mengembangkan kemampuan interpreneur anak-anak di periode *golden ageny*.

Menguasai keterampilan mengembangkan kemampuan enterpreneurship yang baik akan mampu melahirkan pribadi yang memiliki kemandirian dan sikap sosial yang positif pada kehidupan mereka kelak sebagai generasi yang cerdas komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekotama, Suyono. 2008. *Berbsnis dengan Otak Kanan*, Yogyakarta: Media Pressindo
- Hendrawan, Tan. 2010, *Spirit Bisnis for Kids*, Yogyakarta: Pustaka Grahatama.
- Lewis, Barbara. 2004, *Character Building untuk Anak-anak: Membangun Karakter untuk Anak-anak Usia Dini*,
- Setiawan, Toni. 2012, *Panduan Sikap dan Perilaku Enterpreneurship*, Jakarta: ORYZA