

# **Pembelajaran Seni Berbasis *Entrepreneurship* Sebagai Upaya Pengembangan Karakter Anak Usia Dini**

**Retno Tri Wulandari**

**PG PAUD Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No.5 Malang  
[retno\\_um@yahoo.co.id](mailto:retno_um@yahoo.co.id)**

**Abstrak :** Konsep pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan dan ruang belajar bagi siswa untuk kreatif, inovatif dan produktif dalam proses berkarya seni, karena dalam *entrepreneurship* terdapat nilai-nilai kemandirian, kerja keras, percaya diri, yang membentuk karakter siswa menjadi lebih kuat. Jiwa *entrepreneurship* perlu dikembangkan sejak dini, melalui pembelajaran berbasis *entrepreneurship* mengarahkan siswa untuk cepat merespon perubahan. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya pengembangan karakter anak usia dini melalui pembelajaran seni yang berbasis *entrepreneurship*. Pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* dapat diintegrasikan dalam setiap kegiatan indoor ataupun outdoor yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dengan harapan memberikan dasar pondasi yang kuat untuk pendidikan selanjutnya dan membentuk generasi yang unggul dan berkarakter.

**Kata kunci:** *entrepreneurship*, pembelajaran seni, pengembangan karakter anak usia dini

Pada era globalisasi seperti sekarang ini diperlukan pendidikan yang bisa mencetak anak bangsa yang memiliki daya saing tinggi dan berpegang teguh pada karakter dan budaya bangsa, sehingga diharapkan pembelajaran yang diperoleh anak sejak dini tidak hanya membekali aspek intelektual saja, tetapi juga pada aspek penanaman karakter dengan harapan anak siap dan mampu beradaptasi dengan masyarakat dan dunia global. Istilah *entrepreneurship* sering dikaitkan dengan globalisasi. *Entrepreneurship* adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi. Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi risiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru. Menurut Zaharudin (2006: 4) kewirausahaan atau *entrepreneurship* merupakan proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) atau mengadakan suatu perubahan atas yang lama (inovasi) dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Kewirausahaan pada dasarnya dapat dimaknai jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang kreatif dan inovatif untuk melakukan suatu kegiatan.

Pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, dalam kaitannya mengembangkan karakter *entrepreneur*, tidak hanya dimaknai sebagai upaya untuk mendidik siswa untuk menjadi wirausaha saja, tetapi sasarannya lebih pada jiwa kewirausahaan (*entrepreneur*) yang dipandang sebagai satu ciri karakter yang memiliki kekuatan pribadi dalam menghadapi tantangan masa depan. Seseorang dengan karakter *entrepreneur*, diharapkan mampu menjadi penggerak kemajuan bangsa. Karakter yang kuat akan menjadikan seorang pribadi yang memiliki mental tangguh dalam menghadapi tantangan dunia. Seorang *entrepreneur* akan menjaga kualitas diri agar selalu bekerja keras, pantang menyerah, kejujuran, dan kreatif. Dapat digarisbawahi bahwa jiwa *entrepreneurship* dan karakter yang kuat dibutuhkan setiap individu untuk mempertahankan eksistensi dirinya dan mampu berkontribusi serta memberikan pengaruh dalam hal kebaikan kepada masyarakat.

Pentingnya pendidikan *entrepreneurship* yang juga terintegrasi dalam pembelajaran juga didasari oleh kondisi di lapangan bahwa system pendidikan lebih berorientasi pada hasil pendidikan secara akademik dan industry kerja, dalam artian pendidikan hanya terfokus pada mencetak lulusan yang pintar yang pada akhirnya siap untuk bekerja, tidak menciptakan manusia seutuhnya yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan global. Pada akhirnya akan memberikan dampak pada perekonomian bangsa yang akan semakin terpuruk karena bangsanya tidak memiliki semangat berwirausaha.

Barnawi & Mohammad Arifin (2012: 58) menjelaskan, sejak usia dini hendaknya peserta didik mulai diajarkan kreativitas dan kemandirian dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai macam kegiatan dari yang sederhana menuju kompleks, mudah ke sulit, mengelola diri sehingga mampu menghidupi dirinya sendiri. Jika demikian maka anak akan dapat berfikir untuk memberikan manfaat bagi orang lain, merasa dirinya berharga bagi orang lain dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan upaya untuk membentuk generasi yang berkarakter dengan pembelajaran yang berbasis *entrepreneurship*.

*Entrepreneurship* dalam konteks pendidikan anak usia dini bukan berarti mengajarkan anak untuk berwirausaha, berdagang atau mencari uang sejak dini, tetapi lebih pada menumbuhkan dan mengembangkan sifat atau karakter yang telah ada pada diri anak. Jadi *entrepreneurship* tidak dimaknai secara sempit tentang jiwa berbisnis saja. Pendidikan

*entrepreneurship* sendiri dapat dimaknai sebagai pendidikan yang membekali anak agar memiliki keberanian, kemandirian serta keterampilan, sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha. Anak disiapkan untuk tidak bergantung pada orang lain, mampu menciptakan sesuatu, mampu memperjuangkan kebahagiaan dan mampu bersaing secara sehat. Pembentukan karakter *entrepreneur* pada anak usia dini termasuk memupuk rasa ingin tahu yang tinggi, fleksibilitas dalam berfikir yang mendorong kreativitas, mampu berinovasi dan produktif. Oleh karena itu memerlukan proses pembelajaran yang menyenangkan, melalui kegiatan bermain untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.

Bercermin dengan penyelenggaraan PAUD yang ada di lapangan, diharapkan tidak hanya menitik beratkan pada peningkatan kecerdasan intelektual saja, tetapi harusnya pada semua aspek pembentukan karakter. Berkaitan dengan karakter, lembaga pendidikan saat ini telah mengintegrasikan pendidikan karakter di dalam kurikulum. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran tidak akan dapat terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan rencana yang akan digunakan guru dalam melaksanakan serangkaian kegiatan di sekolah. Pendidikan karakter tidak akan dapat terlepas dari peran guru sebagai role model. Seorang pendidik merupakan contoh di mata anak didik sehingga disadari atau tidak, anak akan cenderung meniru pendidik seperti cara berbicara, gerak gerik, dan tingkah lakunya (Mar'atus, 2010: 7). Model guru yang dimaksud adalah yang memiliki kepribadian kejujuran, bertanggung jawab terhadap tugas, dan berperilaku sebagai teladan. Salah satu upaya untuk membangun karakter anak dapat dilakukan melalui pendidikan wirausaha.

Menanamkan konsep *entrepreneurship* kepada anak seharusnya dapat dimulai sejak dini. Proses memberikan pemahaman tersebut tidak bisa dilakukan dalam satu waktu atau dengan penjelasan panjang lebar, karena akan sulit sekali dicerna anak, sehingga cara yang paling mudah adalah melalui aktivitas permainan. Aktivitas yang paling sederhana dan sering dilakukan anak usia dini adalah melalui permainan sosiodrama jual-beli atau kegiatan lelang karya seni diakhir semester.

### **Karakteritik *Entrepreneur***

Ciri orang yang berjiwa *entrepreneurship* (Astamoen, 2005: 53), antara lain: (1) Mempunyai visi; (2) Kreatif dan inovatif; (3) Mampu melihat peluang; (4) Orientasi pada

kepuasan konsumen atau pelanggan; (5) Orientasi pada laba dan pertumbuhan; (6) Berani menanggung risiko; (7) berjiwa kompetisi; (8) Cepat tanggap dan gerak cepat; (9) Berjiwa sosial dengan menjadi dermawan (*phylantrophis*) dan berjiwa *altruis*. Menurut Tasmara seseorang yang memiliki jiwa Entrepreneurship terdapat dalam rumusan 10-C's (Alma, 2009: 18), sebagai berikut: (1) Commitment, (2) Confidence, (3) Cooperative, (4) Care, (5) Creative, (6) Challenge, (7) Calculation, (8) Communications, (9) Competitiveness, (10) Change.

Berdasarkan cirri-ciri tersebut, maka karakteristik seorang entrepreneur ialah kreativitas, jadi cakupan dalam diri seorang entrepreneur adalah (1) pribadi yang mempunyai sikap mental, wawasan, kreativitas, inovasi, ide, motivasi, kerja keras, disiplin dan semua sikap positif yang membentuk manusia berkarakter (2) Selalu berproses untuk mengisi peluang ; (3) berusaha mendapatkan keuntungan dan pertumbuhan usaha; (4) Berhubungan dengan pembeli atau pelanggan yang membutuhkan jasa atau barang yang dijualnya dengan selalu memberikan kepuasan; (5) tanggung jawab dan punya komitmen (6) Berani menghadapi segala resiko, (7) produktif dan selalu berinovasi, (8) memiliki jiwa kepemimpinan dan kemampuan manajerial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa entrepreneurship adalah jiwa-jiwa usaha yang ditanamkan sejak dini agar kelak mampu menjadi seorang pribadi atau pengusaha yang sejati dan tangguh. Jiwa-jiwa *entrepreneur* tersebut antara lain berani, mampu memecahkan masalah, kreatif, empati, mampu berkomunikasi serta mampu membawa diri diberbagai lingkungan.

### **Penanaman konsep *entrepreneurship* pada anak usia dini**

Mengenalkan konsep *entrepreneurship* pada anak usia dini bukan bertujuan untuk mempekerjakan anak, tetapi menanamkan nilai kewirausahaan yang didalamnya juga terkandung nilai-nilai karakter baik untuk kehidupan anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wibowo (2010:22) bahwa pendidikan kewirausahaan seharusnya memang dilakukan sejak dini diajarkan di jenjang awal pendidikan yaitu Taman kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Tentunya materi yang disampaikan disesuaikan dengan jejang pendidikan dan usia siswa.

Anak yang berjiwa *entrepreneur*, akan memiliki kepercayaan diri (*confidence*), rasa menghargai diri sendiri (*self esteem*), dan punya nilai-nilai luhur (*life value*) dalam hidup, antar

lain mandiri, kreatif, hemat, efisien, tepat waktu, dan tak mudah patah semangat, menjaga hubungan dengan orang lain, kooperatif dengan teman, mengekspresikan ide dalam kelompok, dan memahami perasaan orang lain.. Hal inilah mengapa paradigma *entrepreneur* seharusnya dimiliki semua orang.

Faktor lain yang dapat mendukung penanaman konsep *entrepreneur* adalah sekolah dan lingkungan anak. Setiap orang tua akan membutuhkan bertahun-tahun proses membentuk karakter anak, selain andil dari orang tua lingkungan juga membawa pengaruh besar, seorang calon *entrepreneur* tangguh sebaiknya terus dilatih, baik di rumah maupun di sekolah. Sekolah yang mengintegrasikan nilai *entrepreneurship* dalam pembelajaran harusnya memilih kegiatan sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak, dengan pemilihan metode yang lebih banyak praktek daripada teori, dengan didukung oleh pengajar yang juga harus bisa mendorong anak menciptakan kreativitas. Sehingga, kualitas tenaga pengajar juga sangat penting karena harus dapat menyederhanakan konsep-konsep *entrepreneur* yang rumit menjadi sederhana. Membuat business plan dengan sederhana yang dapat dengan mudah dipahami anak, mengajarkan anak untuk dapat menghadapi kegagalan, bahwa tidak semua hal bisa berjalan sesuai dengan rencana, dengan memahami konsekuensi *system reward and punishment*.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan konsep *entrepreneurship* antara lain: (1) anak dibiasakan untuk bersama-sama memecahkan masalah secara efektif. Ketika anak menemukan permasalahan, anak diajak melakukan *brainstorming* bersama, dengan membantu anak mengidentifikasi masalah dan mencari solusi pemecahan masalah dari berbagai segi, (2) Anak dibiasakan untuk belajar menerima kegagalan. Memotivasi anak untuk mau mencoba, gagal, belajar dari kesalahannya, dan berani mencoba lagi. Menyampaikan kritikan sebagai kesempatan belajar bagi anak, mendiskusikan apa yang bisa dilakukan dengan berbeda agar di lain kesempatan ia bisa berhasil. (3) Anak diajak untuk berlatih mengambil keputusan., (4) anak dibiarkan merasakan ketidakpastian. *Entrepreneur* biasa dihadapkan pada risiko besar. Agar anak bisa merasa nyaman dengan ketidakpastian, tentu tak terjadi dalam semalam. Anak-anak harus merasakan kebebasan untuk menerjang batasan dan menguasai rasa takut sejak kecil. Jika anak menghadapi situasi berisiko, bantu mereka di awal, lalu antarkan mereka pada kemandirian.

## **Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.**

Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa dalam proses pembelajaran menggunakan prinsip sebagai berikut, (1) berkelanjutan, (2) melalui semua bidang pengembangan, dalam artian saling menguatkan, muatan lokal, kepribadian, dan budaya, (3) nilai-nilai budaya dan karakter tidak hanya diajarkan tapi dikembangkan, (4) dilaksanakan melalui proses belajar aktif. Pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan dalam berbagai kegiatan belajar di sekolah. Penerapannya dapat dilakukan dengan berbagai strategi pengintegrasian dalam program-program sekolah melalui kegiatan rutin, spontan, keteladanan, dan pengkondisian. Pelaksanaan program pengembangan budaya dan karakter bangsa ini dinilai secara terus menerus dan berkesinambungan. Pengertian pendidikan karakter dalam grand desain pendidikan karakter adalah proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat (Koentjaraningrat: 2002).

Muatan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran anak usia dini terdapat dalam semua aspek pengembangan, baik dalam aspek pembiasaan maupun dalam aspek kemampuan dasar, tetapi secara tekstual nilai-nilai karakter lebih banyak muncul dalam aspek pembiasaan, yaitu bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak didik menjadi terbiasa dalam melakukan tingkah laku yang baik. Aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik.

Aspek perkembangan sosial emosional, dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan sosial emosional bertujuan agar anak didik dapat bergaul dan bekerjasama dengan teman, memiliki sikap toleran, dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan

rasa empati, memiliki sikap gigih; bangga terhadap hasil karya sendiri, menghargai keunggulan orang lain.

Pendidikan karakter dapat berbasis pendidikan yang menonjolkan keunggulan lokal meliputi: 1) lelang hasil karya seni anak di setiap akhir tahun pelajaran; 2) menciptakan karya sederhana dari bahan bekas (misal: membuat bunga dari kertas) yang dapat dijual, dengan tujuan: memupuk dan mengembangkan kreativitas anak di bidang seni, melatih agar anak menjadi pribadi yang ulet dalam mencapai tujuan dengan berbagai alternatif, memberikan dasar agar anak di masa depannya dapat menciptakan lapangan kerja sendiri, memupuk rasa bangga dengan prestasi sendiri, serta menghargai karya orang lain.

Pembelajaran pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah antara lain melalui: (1) Keteladanan dan Pembiasaan, (2) Terintegrasi dengan Pembelajaran, (3) Pendidikan karakter di luar satuan pendidikan, (4) Pengembangan Budaya Satuan Pendidikan, (5) Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Semua Aspek Pengembangan, (6) Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Rutin, (7) Pemberdayaan dan Pembudayaan Pendidikan Karakter, (8) Penguatan Pendidikan Karakter (Darmu'in, 2013).

### **Pembelajaran Seni berbasis *Entrepreneurship* untuk mengembangkan karakter anak usia dini**

Pelaksanaan kegiatan *entrepreneurship* yang dilakukan melalui kegiatan berkelompok dalam berkarya seni dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak, khusus untuk kecerdasan interpersonal dalam hal interaksi sosial, komunikasi dan kerjasama. Kegiatan seni juga dilakukan secara individu melalui kegiatan menceritakan kembali dari hasil karya yang dihasilkan anak. Tema yang digunakan bisa berkaitan dengan perilaku dalam pertemanan, perlu usaha konsisten untuk selalu mengingatkan jika ada yang berbuat salah atau lupa. Guru dan siswa saling bekerjasama dalam melakukan kegiatan dan saling mengingatkan untuk selalu berbuat baik. Pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* sebagai upaya mengembangkan karakter memiliki tujuan agar peserta didik menjadi lulusan yang mau dan mampu mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupannya sehari-hari, termasuk dalam dunia *entrepreneurship*.

Pembelajaran seni untuk anak usia dini dapat berupa kegiatan yang terintegrasi dalam sehari, contoh kegiatannya antara lain gerak dan lagu, tari, menyayikan lagu sederhana, menggambar, melipat, mewarnai, membatik, pantomim, dan lain sebagainya. Pembelajaran seni dapat dilakukan diindoor ataupun outdoor. Pengembangan jiwa entrepreneur dalam konteks pembelajaran seni dapat diambil dalam proses menghasilkan karya seni, dalam hal ini *entrepreneurship* tidak dimaknai sebagai kegiatan yang mendidik anak untuk menjadi pedagang/wirausahawan saja, tetapi nilai-nilai *entrepreneur* yang diambil dan sesuai dengan pendidikan karakter untuk anak usia dini. Nilai-nilai *entrepreneur* yang secara tidak langsung diperoleh anak ketika proses untuk mendapatkan pengalaman berkarya seni. Pada proses berkarya seni anak membutuhkan kreativitas dalam mengungkapkan ide karya, anak berusaha secara mandiri untuk menghasilkan karya, anak mengeluarkan ide-ide unik dalam menciptakan karya seni, dalam hal ini dapat dimaknai anak berusaha melakukan inovasi untuk membuat karya yang berbeda dari temannya. Pada akhirnya terbentuk hasil karya seni hasil buatan anak, dalam hal ini dapat dimaknai anak belajar untuk memproduksi karya, sehingga melatih anak untuk selalu produktif. Anak memamerkan hasil karya, anak memajang karya dan melakukan kegiatan kunjung karya, belajar percaya diri ketika menceritakan hasil karya dan diakhiri dengan kegiatan lelang karya.

Pada kegiatan yang menanamkan jiwa *entrepreneurship* yang dapat terlihat secara langsung pada kegiatan sosiodrama atau bermain peran yang bertema jual beli, anak berusaha menjadi penjual yang meyakinkan pembeli untuk melihat barang dagangannya, anak percaya diri ketika menawarkan barang dagangannya, anak melakukan proses pembayaran, anak mengetahui komponen-komponen apa saja yang harus ada ketika akan melakukan kegiatan jual beli. Pada permainan ini, anak belajar konsep pasar, di mana selalu ada penjual, pembeli, dan sirkulasi uang. Melalui kegiatan tersebut anak juga dapat diperkenalkan kepada konsep ide bisnis, dengan menanyakan kepada anak ide apa yang digunakan ketika berjualan. Kegiatan kedua selain sosiodrama bisa berupa kegiatan *market day*, yaitu diakhir kegiatan setelah menghasilkan karya seni, maka anak lain atau orang tua membeli hasil kreativitas anak yang sudah dipamerkan. Kegiatan diatas adalah salah satu contoh aktivitas *entrepreneur* yang bermacam-macam, ada produksi, distribusi, segmentasi pasar, dan lain-lain. Kegiatan berdagang hanya bagian kecil dari menjadi *entrepreneur*.



Pada kegiatan seni tari contohnya bergerak sederhana dan melakukan gerak lagu anak secara berkelompok anak akan mengumpulkan ide untuk membuat karya, berbagi peran/ karakter dalam pembuatan karya dan saling menghargai pendapat teman, saling bergantian melakukan gerak, berbagi pola lantai, menunjukkan kreativitas dalam menyusun gerakan. Proses berkesenian seperti ini yang memberikan ruang untuk anak belajar mendapat nilai-nilai *entrepreneur* yang secara tidak langsung dapat diperoleh diakhir pembelajaran.

Membuat karya seni rupa dari bahan alam seperti tanah liat, pasir, daun daun, maupun dari barang bekas seperti botol bekas, kertas bekas, kardus, dan lain-lain, sehingga dapat tercipta sesuatu yang bermanfaat dan bermakna bagi anak. Setelah barang yang dibuat anak jadi, guru bisa menyediakan satu area untuk anak memamerkan hasil karyanya. Aktivitas ini untuk menanamkan kreativitas anak. Pada proses akhir berkarya seni rupa atau kerajinan, selain kegiatan pameran anak dapat diajak untuk melakukan kegiatan kunjung karya. Kegiatan kunjung karya adalah salah satu bentuk cara untuk melatih anak untuk berapresiasi menilai dan memberikan pendapat terhadap karya teman. Anak diajak mendisplay karya diatas meja secara berkelompok, kemudian antar kelompok saling mengunjungi untuk melihat karya masing-masing.

Melalui semua bentuk kegiatan berkarya seni akan muncul nilai-nilai karakter meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, komunikatif, motivasi yang kuat untuk sukses, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab. Penerapan *entrepreneurship* yang terintegrasi dalam pembelajaran seni anak usia dini dapat menumbuhkan semangat kemandirian, pantang menyerah, optimis dan jiwa wirausaha sejak dini dengan kreativitas yang dimilikinya, sehingga secara tidak langsung juga membentuk anak yang karakter. Pembentukan karakter *entrepreneurship* merupakan solusi yang tepat untuk memberikan pondasi yang kuat pada pendidikan anak usia dini dijenjang selanjutnya.

## **Penutup**

Pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* pada akhirnya memiliki tujuan untuk menghasilkan pribadi yang mampu meningkatkan daya saing dan menciptakan peluang kerja dan tidak hanya sekedar mencari kerja. Strategi yang dapat dilakukan antara lain guru memilah materi semua cabang seni yang relevan dengan ruh *entrepreneurship*, memilih metode pembelajaran yang tepat, pengajaran yang awalnya monoton dikelas diubah menjadi pembelajaran yang atraktif bisa indoor ataupun outdoor, kegiatan banyak diarahkan pada pengembangan diri. Guru disarankan agar mengembangkan diri dan menciptakan kegiatan-kegiatan yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* dapat dirancang untuk membekali anak usia dini tentang nilai mental kewirausahaan yang arahnya pada pembentukan karakter dengan nilai-nilai kecakapan hidup (*life skill*), kemampuan mengatasi atau memecahkan masalah, kemampuan menggali dan mengembangkan potensi diri, meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian, kreatif, inovatif dan produktif sehingga mendapatkan hasil belajar yang bermakna bagi kehidupannya, yang akan mempengaruhi pada kualitas diri peningkatan daya saing.

## Daftar Pustaka

- Alma, Buchari. 2009. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Andrias, Harefa & Eben Ezer Siadari. 2006. *The Ciputra Way:Praktik Terbaik Menjadi Entrepreneur Sejati*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Astamoen, Moko P. 2005. *Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Darmu'in. 2013. *Kurikulum Pendidikan Karakter di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Semarang*. Jurnal Pendidikan Islam, (online) , Vol 7, No. 1, (<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/nadwa>) diakses 30 Oktober 2016.
- Koentjaraningrat. 2002. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Mar'atus,Shalihah.(2010). *Mengelola PAUD,Mendidik Budi Pekerti Anak Usia Dini bagi program PAUD, TK, Playgroup, dan dirumah*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Wibowo, Budhi dan Adi Kusrianto. 2010. *Menembus Pasar Ekspor, Siapa takut*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Zaharudin, Harmaizar. 2006. *Menggali Potensi Wirausaha*. Bekasi: CV.Dian Anugrah Prakasa.