

Stimulasi Minat Berwirausaha Sejak Dini Dengan Bermain Peran Simulasi Bisnis Kelompok

Hasmawaty^{1*}, Delvhina Manga², Nurul Jamiah Sidiq³, Faradilah Rusliana⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email Corresponden Author: hasmawaty@unm.ac.id

Abstract

Instilling an interest in entrepreneurship from an early age is very important for shaping a strong, innovative, and independent character in children, given that this increasingly competitive era demands the development of soft skills and entrepreneurial character. Until now, entrepreneurial learning practices in early childhood education have tended to focus on basic academic aspects without concrete contextual experiences in optimally fostering an interest in entrepreneurship. This study aims to examine the effect of role-playing on increasing entrepreneurial interest in early childhood through a role-playing approach and group business simulation. The method used was a quasi-experiment with a sample of all 20 students in group B at Al Izhar Kindergarten in Makassar. Data were collected using observation and a Likert scale to measure the variables of entrepreneurial interest, which included confidence, communication, and negotiation. The results showed that the use of role-playing media significantly increased entrepreneurial interest in early childhood by developing children's creativity, confidence, communication, and negotiation skills. These findings confirm that play media, particularly through role-playing and business simulation, is an effective strategy in instilling the basics of entrepreneurship from an early age and supporting the development of children's character and competencies.

Keywords: Educational Play Media; Interest in Entrepreneurship; Role-Playing; Business Simulation

Abstrak

Penanaman minat berwirausaha sejak usia dini sangat penting bagi pembentukan sikap mental yang tangguh, inovatif, dan mandiri pada anak, mengingat era yang semakin kompetitif menuntut pengembangan *soft skills* dan karakter kewirausahaan. Selama ini, praktik pembelajaran kewirausahaan di PAUD masih cenderung berfokus pada aspek akademik dasar tanpa pengalaman kontekstual yang konkret dalam menumbuhkan minat berwirausaha secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh bermain peran terhadap peningkatan minat berwirausaha anak usia dini melalui pendekatan permainan peran dan simulasi bisnis kelompok. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan sampel seluruh siswa kelompok B TK Al Izhar Makassar yang berjumlah 20 orang. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan skala likert untuk mengukur variabel minat berwirausaha yang meliputi percaya diri, komunikasi, dan negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bermain peran secara signifikan mampu meningkatkan minat berwirausaha pada anak usia dini dengan pengembangan kreativitas, percaya diri, komunikasi dan kemampuan negosiasi anak. Temuan ini menegaskan bahwa media bermain, khususnya melalui permainan peran dan simulasi bisnis, merupakan strategi efektif dalam menanamkan dasar-dasar kewirausahaan sejak dini dan mendukung perkembangan karakter dan kompetensi anak.

Kata kunci: Media Bermain Edukatif; Minat Berwirausaha; Permainan Peran; Simulasi Bisnis

History

Received 2025-07-19, Revised 2026-01-06, Accepted 2026-02-04, Online First 2026-02-22

PENDAHULUAN

Kajian tahap awal perkembangan anak saat ini berada di ambang transformasi besar, di mana kurikulum tidak lagi hanya berfokus pada kemampuan literasi dan numerasi dasar, tetapi mulai

menyentuh ranah pengembangan modal psikologis (*psychological capital*). Di tengah dinamika global yang penuh ketidakpastian, menanamkan jiwa kewirausahaan sejak dini menjadi urgensi strategis yang tidak bisa ditunda. Namun, perlu digarisbawahi bahwa kewirausahaan dalam konteks anak usia dini bukan tentang mengajarkan transaksi ekonomi, melainkan tentang pembentukan sikap mental yang tangguh, adaptif, dan solutif.

Kewirausahaan merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skills*) penting yang sebaiknya mulai dikenalkan sejak usia dini. Dalam era yang semakin dinamis dan kompetitif, setiap anak selain diaarahkan untuk cerdas secara akademis, mereka juga perlu dibekali sikap mental seperti kreatif, mandiri, percaya diri, dan mampu berinisiatif, karakteristik yang identik dengan jiwa kewirausahaan (Syam, 2020). Penanaman nilai-nilai kewirausahaan sejak dini bertujuan untuk membentuk pribadi yang tangguh, inovatif, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan di masa depan (Hasmawaty; & Syam, 2021). Beberapa karakter utama seperti percaya diri akan membantu anak untuk berani melangkah dan mencoba hal baru tanpa takut salah, melalui komunikasi anak akan belajar menyampaikan ide dan perasaan dengan baik agar mudah dipahami orang lain; dan melalui negosiasi anak dilatih untuk menyelesaikan masalah secara adil sehingga tercipta kesepakatan yang membuat semua pihak senang. Ketiga sikap ini saling melengkapi untuk membentuk mental "pemilik solusi" yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan penuh keberanian dan kasih sayang.

Masa usia dini adalah 'masa emas' di mana otak anak seperti spons yang sangat kuat menyerap segala hal di sekitarnya. Pada fase ini, setiap pengalaman, pembicaraan, dan contoh perilaku dari lingkungan menjadi kiriman pesan yang sangat cepat memengaruhi cara anak berpikir dan merasa, sehingga stimulasi yang tepat di saat sensitif ini akan menjadi fondasi karakter mereka selamanya (Hurlock, 1978). Pada masa ini, mereka belajar secara alami melalui aktivitas bermain (Maria Montessori, 2008; Siswadi, 2023). Oleh karena itu, media bermain memiliki peran penting sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif (Maria Montessori, 2008). Media bermain edukatif seperti permainan pasar-pasaran, simulasi jual beli, permainan peran sebagai pedagang, dan berbagai alat bermain tematik dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan kepada anak-anak tanpa tekanan.

Minat wirausaha pada anak usia awal masih cenderung rendah dan belum terstimulasi secara optimal dalam praktik pembelajaran di PAUD, yang umumnya masih berfokus pada aktivitas akademik dasar dan kurang memberikan pengalaman kontekstual yang menumbuhkan sikap kreatif, mandiri, dan berinisiatif. Kondisi ini menyebabkan anak belum terbiasa mengenal proses usaha, pengambilan keputusan sederhana, serta peran sosial dalam aktivitas ekonomi sehari-hari. Selain itu, keterbatasan metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung membuat anak kurang mendapatkan stimulasi yang bermakna untuk mengembangkan minat wirausaha sejak dini. Pemanfaatan media bermain edukatif sering kali belum diarahkan secara optimal untuk menumbuhkan minat berwirausaha. Kegiatan bermain masih sering hanya difokuskan pada aspek kognitif atau motorik tanpa

memperhatikan potensi pengembangan karakter kewirausahaan. Dengan menerapkan metode bermain yang terpola dan berorientasi pada tujuan pembelajaran, anak-anak dapat belajar mengambil keputusan, memecahkan masalah, serta memahami konsep jual beli dan nilai uang dalam konteks yang sederhana (Hasmawaty et al., 2020).

Perkembangan kajian pendidikan kewirausahaan pada usia awal perkembangan menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran yang bersifat instruksional menuju pembelajaran yang berpusat pada anak, berbasis pengalaman, dan kontekstual (Hasanah & Hidayat, 2024). Berbagai penelitian terkini menekankan pentingnya pengembangan minat dan sikap kewirausahaan melalui aktivitas yang melibatkan kreativitas, interaksi sosial, dan simulasi kehidupan nyata. Metode bermain peran dipandang sebagai pendekatan paling relevan sebab memungkinkan anak memerankan situasi kewirausahaan secara langsung, seperti aktivitas jual beli, pelayanan, dan pengambilan keputusan sederhana (Hasmawaty et al., 2020). Namun, meskipun metode bermain peran telah banyak digunakan dalam pembelajaran sosial dan bahasa, kajian empiris yang secara spesifik dan terukur menelaah perannya dalam menstimulasi minat wirausaha anak usia dini masih relatif terbatas

Beberapa metode pembelajaran seperti bermain peran dan game edukatif lainnya berfungsi sebagai model pembelajaran yang mendorong pengembangan *soft skills*, seperti kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi, yang esensial dalam dunia wirausaha. Secara signifikan temuan penelitian terkait bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, yang juga berhubungan dengan interaksi sosial dan keterampilan bernegosiasi (Musi & Winata, 2017). Hasil penelitian yang lain mengindikasikan bahwa pengenalan berbagai konsep kewirausahaan melalui permainan dapat memberikan kontribusi pada dinamika pasar dan peluang usaha, memfasilitasi untuk berpikir kompleks dan terarah (Virnayanthi et al., 2024).

Sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan minat wirausaha dan kecerdasan interpersonal, melalui sentra bermain peran, anak dapat memerankan penjual dan pembeli, mengenal mata uang, dan belajar tentang jual beli (Monika, 2021). Kegiatan ini meningkatkan antusiasme anak dalam pembelajaran dan memicu jiwa wirausaha (Tyas et al., 2022). Bermain tidak hanya mengisi waktu, tetapi juga menjadi media belajar yang penting bagi perkembangan kepribadian dan kreativitas anak (Ardiyanto, 2017). Bagi anak-anak, bermain adalah cara mereka belajar. Melalui bermain, mereka tidak hanya mengasah kecerdasan dan kreativitas, tetapi juga belajar cara berteman dan bekerja sama (Putro, 2016). Di sini, peran orang tua dan guru sangatlah penting; bukan untuk mendikte, melainkan untuk menjaga agar suasana bermain terasa aman dan menyenangkan. Lingkungan bermain yang didukung penuh oleh orang dewasa akan menjadi tempat terbaik bagi anak untuk mulai menunjukkan bibit-bibit jiwa wirausaha, seperti keberanian mencoba dan semangat pantang menyerah (Zahra & Khunaifi, 2025).

Lebih lanjut, permainan yang interaktif dan menyenangkan dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak (Sidiq et al., 2025), yang pada gilirannya dapat mengembangkan minat mereka dalam berwirausaha (Rosyida et al., 2024). penggunaan teknologi dalam bentuk game edukasi tidak hanya

mendukung proses belajar, tetapi juga membuat materi lebih menarik dan relevan dengan minat anak-anak masa kini (Afandi, 2022). Secara keseluruhan, penggunaan media bermain edukatif dalam pendidikan anak usia dini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat wirausaha melalui pengembangan kreativitas, keterampilan sosial, dan motivasi belajar. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak tidak hanya akan memiliki pengetahuan dasar tentang berwirausaha tetapi juga sikap positif yang diperlukan bagi kesuksesan di masa depan.

Meskipun berbagai kajian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan pada usia awal perkembangan akan menjadi penting untuk menumbuhkan karakter kreatif, mandiri, dan berinisiatif, masih terdapat kesenjangan antara konsep teoritis dan praktik pembelajaran di PAUD. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengenalan nilai kewirausahaan melalui proyek kreatif atau pembelajaran tematik (Mufidah et al., 2021), sementara kajian empiris yang secara khusus meneliti efektivitas metode bermain peran dalam menstimulasi minat wirausaha anak usia dini masih terbatas. Selain itu, implementasi metode bermain peran dalam konteks kewirausahaan seringkali belum dirancang secara sistematis dan terukur, sehingga dampaknya terhadap minat wirausaha anak belum dapat disimpulkan secara kuat. Kondisi ini menegaskan urgensi penelitian yang berfokus pada efektivitas metode bermain peran dalam menstimulasi intensi kewirausahaan pada fase usia emas. Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Tujuan mendasar dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media bermain edukatif berbasis simulasi bisnis terhadap intensitas minat kewirausahaan pada fase usia emas. Penelitian ini berusaha mengukur efektivitas metode kerja kelompok dalam membentuk kesiapan mental wirausaha anak secara empiris. Selain itu, studi ini bertujuan untuk mengukur secara faktual pengembangan *soft skills* anak seperti percaya diri, komunikasi, dan negosiasi melalui penggunaan media tersebut, serta menilai keefektifan pendekatan ini dalam membangun karakter kewirausahaan sejak dini. Originalitas penelitian ini terletak pada integrasi metode bermain peran dengan simulasi bisnis kolektif sebagai strategi intervensi. Pendekatan inovatif ini melampaui metode pembelajaran konvensional dengan menekankan pada kolaborasi kelompok untuk menstimulasi jiwa kewirausahaan pada fase usia emas secara lebih dinamis. Studi ini memberikan kontribusi empiris yang belum banyak dilakukan sebelumnya dan menawarkan model pembelajaran yang aplikatif dan berbasis pengalaman langsung, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan pendidikan kewirausahaan berbasis media bermain di tingkat PAUD secara lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain ini dipilih karena subjek penelitian berada dalam kelompok yang sudah terbentuk secara alami (kelas), sehingga tidak memungkinkan adanya pengacakan sampel (*random assignment*) secara murni (Sugiyono, 2017). "Penelitian ini melibatkan dua variabel utama yaitu bermain peran

Berdasarkan tabel di atas pada uji normalitas Shapiro-Wilk pada *pretest* dengan nilai 0,83 dan *posttest* t 0,101, dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai alpha 0,05. Berdasarkan nilai alpha, nilai *pretest*, dan *posttest* lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

Tabel 2

Calculation Results Deskriptif Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	2	6	81	4.05	1.050
Posttest	20	7	11	187	9.35	1.137
Valid N (listwise)	20					

Kelas *pretest*, 20 orang dengan nilai minimum dua, maksimum enam, total skor 81, dan nilai rata-rata 4,05 dengan standar deviasi 1.050. Nilai rata-rata pada kelas postes adalah 9,35, nilai minimum tujuh, maksimum 11, dan total nilai 187 dengan standar deviasi 1,137. Dengan melihat nilai rata-rata postes yang lebih tinggi dari nilai pretes, maka penggunaan media bermain peran simulasi bisnis kelompok meningkatkan minat berwirausaha anak.

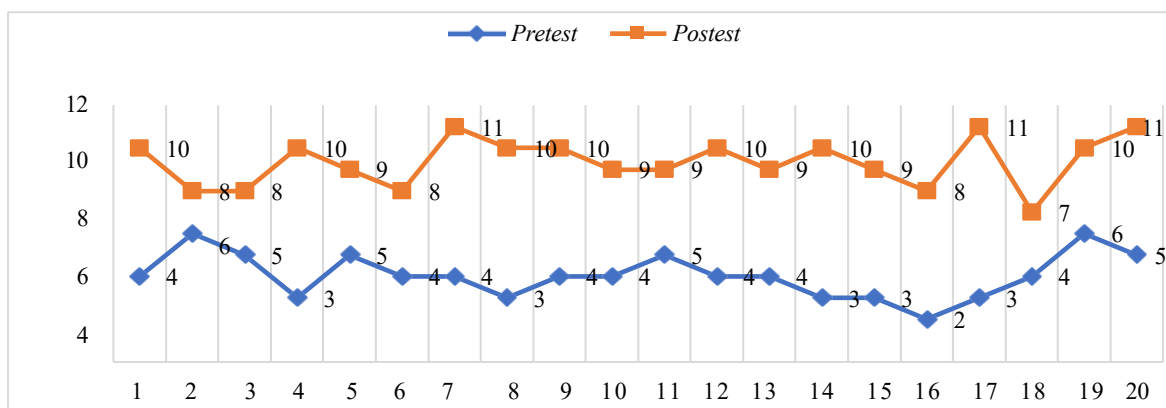
Tabel 3

Uji hipotesis paired sampel t test

Pair 1 Pretest-Postes	Nilai t hitung	Nilai t tabel	df	Sig.
	14.582	1.729	19	0.00

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai t hitung sebesar 14,528 yang lebih besar dari t tabel yaitu 1,729, dengan nilai P sebesar 0,00. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya perbedaan diterima. Artinya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain peran simulasi bisnis efektif dalam meningkatkan minat berwirausaha anak di TK Al Izhar Makassar.

Data dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial parametrik yang mensyaratkan normalitas data untuk menguji hipotesis dengan menggunakan analisis uji-t sampel berpasangan (Rahmani et al., 2025).



Gambar 1. Grafik pretest dan posttest

Temuan Penelitian

Data penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki signifikansi yang kuat dalam mengonstruksi aspek modal psikologis anak, khususnya pada peningkatan efikasi diri, artikulasi sosial, dan kecakapan resolusi konflik melalui negosiasi. Temuan ini memperkuat bahwa bermain peran secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri pada siswa prasekolah dan anak usia dini (Murniyati & Wardhani, 2023; Wahyuni & Salim, 2022; Yunifia & Wardhani, 2023). Metode ini memungkinkan anak-anak memenuhi kemampuan imajinasi mereka, mengekspresikan diri, dan mengembangkan potensi mereka, yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri (Amelya et al., 2024). Selain itu, bermain peran juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun, meningkatkan kemampuan interaksi dan komunikasi mereka (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Pelaksanaan kegiatan bermain peran, jika dilakukan dengan benar, dapat berdampak positif pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan mengambil keputusan dan kepercayaan diri dalam situasi sosial (Amelya et al., 2024; Wahyuni & Salim, 2022).

Kepercayaan diri adalah benih keberanian yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi tanpa rasa takut akan salah. Saat seorang anak merasa yakin bahwa dia mampu melakukan tugas-tugas kecil, dia sebenarnya sedang belajar bahwa kegagalan hanyalah bagian dari permainan. Inilah bentuk nyata dari efikasi diri dini. Sebuah keyakinan yang dipercaya anak bahwa dunia adalah tempat yang aman untuk belajar, dan dirinya adalah pribadi yang mampu menaklukkan tantangan tersebut. Merujuk pada pemikiran fundamental (Bandura, 1997) dalam karyanya *Self-Efficacy: The Exercise of Control*, efikasi diri merupakan penentu utama bagaimana seorang anak dapat memotivasi diri sendiri dan bertahan di tengah kegagalan. Kepercayaan diri pada anak usia dini adalah munculnya perasaan bahwa 'Aku Bisa' yang tumbuh di dalam hatinya. Ini bukan tentang anak yang tidak pernah takut, tapi tentang anak yang berani mencoba memakai sepatunya sendiri atau memanjat perosotan meskipun tangannya sedikit gemetar. Ketika kita memberi mereka kesempatan untuk mencoba dan menghargai usahanya (bukan hanya hasilnya), kita sedang membangun fondasi mental agar mereka tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan di masa depan.

Kepercayaan diri sangat penting karena mendukung perkembangan kemandirian, kemampuan belajar, serta hubungan sosial anak. Faktor-faktor yang memengaruhinya antara lain pola asuh, dukungan keluarga, pengalaman positif, dan lingkungan sosial. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri, orang tua dan pendidik dapat memberikan pujian yang spesifik, mendorong anak untuk mencoba sendiri, menghargai usaha anak, menciptakan lingkungan yang aman dan positif, serta menjadi teladan yang baik.

Bermain peran juga secara efektif dapat merangsang kemampuan berkomunikasi serta perkembangan bahasa pada anak. Berbagai penelitian mengindikasikan bahwa aktivitas bermain peran mampu meningkatkan keterampilan komunikasi verbal maupun non-verbal anak (Khairani et al., 2023), serta kemampuan bahasa ekspresif mereka (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Berbagai temuan empiris menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam skenario bermain peran mampu mengoptimalkan aspek psikososial, yang mencakup pengendalian diri dan keterampilan bergaul, yang berkaitan erat dengan kemampuan komunikasi (Harianja et al., 2023). Penelitian-penelitian ini secara konsisten melaporkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa dan komunikasi anak-anak setelah menerapkan kegiatan bermain peran, dengan tingkat keberhasilan berkisar antara 80% hingga 85% (Khairani et al., 2023; Yuniati & Rohmadheny, 2020).

Secara singkat, bermain peran adalah salah satu cara paling ampuh untuk melatih anak bicara dan berkomunikasi. Kegiatan ini, anak tidak hanya belajar lancar berbicara dan berani mengeluarkan pendapat (komunikasi verbal), tetapi juga belajar menggunakan senyuman, tatapan mata, dan gerakan tubuh (komunikasi non-verbal) agar maksud mereka tersampaikan. Anak menjadi lebih hebat dalam mengungkapkan apa yang mereka pikirkan dan rasakan melalui kata-kata. Hal ini tentu membuat anak jadi lebih cerdas secara emosi dan lebih mudah bergaul dengan teman-teman di sekitarnya.

Data yang konsisten dari berbagai penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan tinggi, yaitu antara 80% hingga 85%, dalam peningkatan aspek bahasa dan komunikasi melalui bermain peran. Jika kepercayaan diri adalah bahan bakar yang ada di dalam mesin, maka keterampilan komunikasi adalah sistem transmisi yang menyalurkan energi tersebut menjadi gerakan yang terarah. Komunikasi dalam kewirausahaan melampaui sekadar retorika atau kemampuan berbicara di depan publik. Ini adalah kemampuan untuk mentransfer gagasan, emosi, dan niat secara akurat dari satu pikiran ke pikiran lainnya. Menurut (Robbins & Judge, 2009) dalam *Organizational Behavior*, komunikasi memiliki empat fungsi utama dalam organisasi: pengendalian, motivasi, pengungkapan emosional, dan informasi. Pola komunikasi yang terjalin dalam simulasi bermain peran dapat dilihat dari diberlakukannya aturan yang jelas sebagai sistem pengendalian. Anak yang memainkan peran tertentu akan menyampaikan aturan dengan cara yang menyenangkan, misalnya bagaimana mengantri pada saat memesan makanan maupun menunggu pesanan. Fungsi motivasi dilakukan melalui pujian tulus seperti, "*Wah, hebat sekali kamu sudah berani mencoba!*", kita memberikan energi baru bagi anak untuk terus belajar. Fungsi Emosional dapat dilihat dari Komunikasi digunakan untuk menjalin keakraban secara verbal,

mendengarkan cerita sedih mereka, dan membuat anak merasa aman dan disayangi. Dan fungsi informasi terlihat dari cara anak menyampaikan hal-hal baru dengan bahasa yang mudah dimengerti anak agar mereka paham apa yang sedang terjadi di sekitar mereka.

Penerapan bermain peran ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, berbicara di depan teman sebaya, dan mencoba berbagai peran dengan antusias tanpa takut melakukan kesalahan (Anggraeni et al., 2024; Wahyuni & Salim, 2022). Melalui bermain peran, anak-anak memiliki 'ruang ajaib' di mana mereka bebas berpura-pura menjadi apa saja tanpa takut berbuat salah. Di dunia imajinasi ini, mereka bisa mencoba berbagai cara berbicara dan bertindak; jika gagal atau keliru, mereka bisa langsung mengulanginya lagi dengan tenang. Proses coba-coba yang aman inilah yang secara alami mengajari anak untuk belajar dari kesalahan dan menjadi lebih berani di dunia nyata., menumbuhkan keberanian sosial, dan meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum (Anggraeni et al., 2024). Simulasi bisnis kelompok menuntut anak untuk saling berinteraksi secara aktif. Mereka harus berdiskusi, menyampaikan pendapat, menyusun rencana, dan menyepakati pembagian peran. Proses ini melatih kemampuan komunikasi interpersonal, seperti menyimak dan memahami pendapat teman, menyampaikan ide secara jelas dan sopan, membangun argumentasi yang logis dan memberi dan menerima umpan balik

Anak-anak yang biasanya pasif bisa menjadi lebih vokal ketika diberikan ruang dan tanggung jawab yang menarik, seperti menjadi pemimpin tim atau bagian dari divisi pemasaran. Dalam simulasi bisnis, anak juga belajar cara berkomunikasi secara verbal dan nonverbal saat mempresentasikan produk, menawarkan barang, atau menjelaskan strategi kepada “klien” atau kelompok lain. Mereka harus berbicara dengan percaya diri dan artikulasi yang baik, menggunakan bahasa tubuh yang mendukung (misalnya kontak mata, ekspresi wajah) dan menyesuaikan intonasi suara dengan situasi. Ini sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum sejak dini, sekaligus mengatasi rasa malu atau ragu-ragu.

Salah satu bagian menarik dalam simulasi bisnis adalah saat anak mencoba meyakinkan orang lain untuk membeli produk atau berinvestasi dalam bisnis mereka. Di sini, anak dilatih komunikasi persuasif, seperti memahami kebutuhan atau keinginan “konsumen”, menyusun kata-kata yang menarik dan meyakinkan menjawab pertanyaan atau keberatan dengan logis. Melalui proses ini, anak belajar bahwa komunikasi bukan hanya soal bicara, tetapi juga soal mendengarkan dan bernegosiasi .

Jika komunikasi bertujuan untuk pemahaman, maka negosiasi bertujuan untuk kesepakatan. Pada kegiatan simulasi bisnis kelompok mulai dari mencari pelanggan, menawarkan produk, hingga menjual produk melibatkan aktivitas negosiasi. Di usia ini, negosiasi bukan tentang kontrak bisnis, melainkan tentang belajar berbagi, menyelesaikan konflik, dan mencari jalan tengah saat bermain. Dalam perspektif PAUD, komunikasi adalah cara kita agar anak dapat saling mengerti, maka negosiasi adalah cara mereka untuk saling sepakat. Di sekolah, kita sering melihat anak-anak bernegosiasi tanpa mereka sadari, misalnya saat mereka harus berbagi mainan, menentukan siapa yang menjadi pahlawan dalam permainan peran, atau memutuskan kapan waktu bergantian menggunakan alat main. Negosiasi

yang baik bagi anak-anak adalah mencari solusi "Sama-Sama Menguntungkan" (*win-win solution*). Kita mengajarkan anak bahwa tujuan utama bukan untuk berebut mainan sampai ada yang menangis, tapi bagaimana caranya agar semua anak tetap bisa bermain dengan hati yang gembira. Sesuai dengan konsep dari (Fisher et al., 2011) anak diajari untuk untuk melihat alasan di balik keinginan mereka. Anak-anak tidak lagi berdebat ketika mereka menginginkan alat mainan yang sama, tetapi bagaimana anak kreatif untuk mencari jalan keluar. Guru atau orang dewasa dapat menawarkan Solusi untuk berbagi atau secara bergantian menggunakan alat main daripada saling berebut mainan. Negosiasi yang cerdas membutuhkan kemampuan membaca perasaan. Anak diajak untuk melihat wajah temannya: "*Lihat, temanmu terlihat sedih kalau kamu ambil mainannya. Bagaimana kalau kita tanya dia, kapan kamu boleh meminjamnya?*" Dengan belajar membaca bahasa tubuh dan niat temannya, anak sedang melatih kecerdasan emosional yang sangat penting untuk masa depan mereka. Anak yang pandai mencari jalan tengah akan dikenal sebagai teman yang baik dan bisa dipercaya. Mereka tidak lagi melihat teman sebagai "lawan" berebut mainan, melainkan sebagai "mitra" bermain yang seru. Kemampuan ini akan membentuk reputasi anak sejak dini sebagai pribadi yang adil, jujur, dan disukai banyak orang.

Ketika anak-anak mempraktikkannya melalui simulasi bisnis, mereka belajar sejak dini bagaimana menjadi komunikator yang bijak dan fleksibel. Bagi anak-anak, negosiasi adalah proses menyampaikan keinginan, mendengarkan pihak lain, dan mencari solusi bersama. Dalam konteks simulasi bisnis, negosiasi bisa terjadi Ketika menentukan harga jual produk atau jasa, membagi tugas dan tanggung jawab dalam tim, menyepakati kerja sama antar kelompok dan menangani keberatan dari "konsumen" atau "mitra bisnis". Tahapan kemampuan negosiasi yang dilatih dalam kegiatan ini dilihat dari kemampuan anak belajar untuk merancang alasan mengapa produknya layak dibeli atau kenapa peran tertentu harus diambilnya. Mereka menyusun kata-kata yang tepat untuk meyakinkan. Negosiasi bukan hanya tentang berbicara. Anak diajak untuk memahami sudut pandang pihak lain-mengapa konsumen menolak harga? Apa kendala yang dihadapi kelompok lain? Jika tawaran awal ditolak, anak-anak belajar membuat kompromi. Misalnya, menurunkan harga, menambah bonus, atau mengubah strategi kerja sama. Anak diajak untuk mencari titik temu yang saling menguntungkan. Di sini mereka belajar prinsip *win-win solution*.

Kemampuan negosiasi yang diasah melalui simulasi bisnis akan memberikan manfaat jangka panjang, di antaranya meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian berbicara, melatih berpikir kritis dan fleksibel, meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai, membentuk sikap empatik dan menghargai pendapat orang lain dan membiasakan anak mencari solusi, bukan mendominasi. Kegiatan ini memberi anak pengalaman langsung dalam membangun kesepakatan yang adil dan saling menguntungkan.

Rasa percaya diri, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan bernegosiasi adalah satu kesatuan utuh yang membangun karakter anak. Ketiganya bekerja saling mendukung kepercayaan diri

memberikan anak "kaki" yang kuat untuk berani melangkah, mencoba hal baru, dan berani bersuara di depan teman-temannya. Komunikasi menjadi jembatan yang memastikan ide-ide dan perasaan anak dapat tersampaikan dengan santun sehingga diterima dengan baik oleh lingkungan bermainnya. Sementara negosiasi menjadi jalan yang memastikan interaksi anak dengan temannya membuahkan hasil nyata, seperti kesepakatan untuk berbagi mainan atau bermain bersama dengan rukun tanpa ada yang merasa kalah.

Kita perlu mengasah ketiga hal ini secara seimbang, karena jika ada satu yang hilang, interaksi sosial anak akan menjadi kurang sehat. Dengan memiliki kepercayaan diri yang sehat, cara bicara yang baik, dan kemampuan mencari solusi bersama, kita sedang membekali anak untuk menjadi pribadi yang mandiri, dihargai, dan mampu bekerja sama dengan siapa saja di masa depan.

Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara teoretis, studi ini menunjukkan bahwa bermain peran memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi metode pembelajaran berbasis entrepreneur di tingkat PAUD, selaras dengan fokus kurikulum pada pengembangan kreativitas anak. Dalam tatanan praktis, pendidik dapat mengintegrasikan bermain peran sebagai kegiatan rutin maupun terjadwal yang edukatif untuk mengasah keterampilan wirausaha anak. Namun, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicatat. Penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan keterampilan tidak dapat diklaim sepenuhnya sebagai hasil intervensi tunggal, karena adanya kemungkinan pengaruh variabel luar (aktivitas di rumah atau sekolah). Selain itu, ukuran sampel yang kecil (20 anak) membatasi generalisasi hasil pada skala populasi yang lebih luas. Durasi penelitian yang hanya 6 pekan juga belum mampu memotret perkembangan keterampilan anak secara jangka panjang (*longitudinal*).

Dari sisi metodologi, meski instrumen observasi telah merujuk pada indikator kurikulum dan didukung dokumentasi visual, unsur subjektivitas dalam penilaian (kategori BB, MB, BSH, BSB) tetap sulit dihilangkan sepenuhnya. Fokus penelitian pun masih terbatas pada aspek kreativitas, komunikasi dan kemampuan negosiasi. Oleh karena itu, penelitian mendatang disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, sampel yang lebih besar, serta cakupan aspek keterampilan yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penggunaan media bermain peran simulasi bisnis kelompok secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan keterampilan bernegosiasi anak, yang merupakan indikator utama dalam menumbuhkan minat berwirausaha sejak usia dini. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa alat bermain yang edukatif adalah kunci untuk membentuk jiwa wirausaha dan kemampuan bergaul anak secara lengkap. Temuan ini mengajak para guru dan orang tua untuk mulai memasukkan permainan peran dan simulasi bisnis sederhana ke dalam jadwal harian anak.

Dengan merancang kegiatan yang seru, interaktif, dan terencana, kita sedang membantu anak-anak menanamkan mental tangguh dan mandiri sejak mereka masih kecil. Disarankan agar pengembangan media dan metode pembelajaran terus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar manfaatnya dapat maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk pengambilan data dan guru TK Al Izhar Makassar atas kesediannya untuk diwawancarai serta mengisi angket terkait data penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). Menyongsong Era Digital Kesiapan Guru Dalam Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 140–144. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.68>
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E., & Nurlaila Hardika, I. R. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Tohar Media.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459–470. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardinigrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control (Vol. 11)*.
- Fisher, R., Ury, W. L., & Patton, B. (2011). *Getting to Yes 3rd ed*.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hasanah, A. U., & Hidayat, W. (2024). Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Di SMPN 54 Bandung. *Jurnal Generasi Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 170–181. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i2>
- Hasmawaty, & Syam, H. (2021). *Pembelajaran Kewirausahaan Anak Usia Dini Berbasis Role Playing*. Agma.
- Hasmawaty, Syam, H., & Saman, A. (2020). Validity, Practicality, and Effectiveness: The Last Step in Development of Entrepreneurship Education Based Role-Playing for Kindergarten. *Universal*

- Journal of Educational Research*, 8(12B), 8092 - 8101.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082611>
- Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63. Retrieved from <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1745>
- Hurlock, E. B. (1978). *Child growth and development*. Tata McGraw-Hill Education.
- Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5942–5952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>
- Maria Montessori. (2008). *The Absorbent Mind*. Pustaka Pelajar.
- Monika, K. (2021). Pembelajaran Entrepreneurship Melalui Sentra Bermain Peran di TK IT An-Najah. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 114. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9292>
- Mufidah, Z. R., Iswara, P. D., & Yogie, H. F. (2021). Mengembangkan Ekoliterasi dan Ekopreneurship Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project Based Learning (PjBL). *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 75–88. <https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.509>
- Murniyati, B., & Wardhani, J. D. (2023). Economic Token Techniques as an Effort to Increase the Independence of Children Aged 4-5 Years. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(2), 29–43. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i2.20834>
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *Pembelajar Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan Dan Pembelajaran*, 1(2), 93. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t –Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>
- Robbins, S. P., & Judge, T. (2009). *Organizational behavior*.
- Rosyida, E., Listiyono, H., & Zuliarso, E. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Jtik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(3), 549–555. <https://doi.org/10.35870/jtik.v8i3.2014>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>

- Siswadi, G. A. (2023). Telaah Atas Pemikiran Maria Montessori Tentang Pendidikan Yang Memerdekakan Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Widyacarya Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya*, 7(2), 118. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i2.2731>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syam, H. (2020). *Pengembangan Kewirausahaan*. UNM Pres.
- Tyas, W. M., Kusumaningtyas, N., & Nursyamsiyah, S. (2022). Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>
- Virnayanthi, N. P. E. S., Candiasa, I. M., Ratnaya, I. G., & Widiartini, N. K. (2024). Perspektif Filsafat Pendidikan Terhadap Kreativitas Dan Berpikir Kritis (Profil Pelajar Pancasila) Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Di SMK. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 7(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jfi.v7i2.71269>
- Wahyuni, E., & Salim, A. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 72–77. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2210>
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>
- Zahra, B. A., & Khunaifi, A. (2025). Early Childhood Religious Character Building Through 5S Habituation plus Environmental Care. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 544–556. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1692>