

MODEL SIMULASI KEWIRAUSAHAAN ANAK USIA DINI (SIKADI)





Disusun oleh:

Himmah Taulany

Pembimbing:

Prof. Dr. Ani Rusilowati, M.Pd

Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Mahaesa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, karena penyusunan panduan model Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan anak usia dini ini dapat diselesaikan.

Buku ini merupakan pendukung model pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini berupa Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI). Model SIKADI ini dikembangkan untuk memudahkan pendidik PAUD dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini. Model ini dapat digunakan oleh semua lembaga PAUD yang menggunakan pembelajaran dengan pendekatan sentra, area maupun kelompok dengan memodifikasi model sesuai kebutuhan lembaga masing-masing.

Buku model SIKADI disusun untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan SIKADI untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan anak usia dini. Buku ini terdiri dari empat bab; bab pertama pendahuluan yang memuat latar belakang, tujuan dan manfaat. Bab dua tentang pengertian,

teori pendukung, bagan, komponen, dan karakteristik model. Bab ketiga meliputi tahapan SIKADI, materi dan penilaian SIKADI dan bab keempat adalah penutup.

Segala kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan buku model SIKADI sehingga menjadi lebih sempurna dan bermanfaat bagi pendidik PAUD dan masyarakat pengguna lainnya. Akhirnya kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu penyusunan buku ini.

Semarang, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	4
1.3. Manfaat	4
BAB II PROTOTIPE MODEL	5
2.1. Pengertian SIKADI	5
2.2. Teori Pendukung SIKADI	5
2.3. Bagan Model SIKADI	12
2.4. Komponen Model SIKADI	13
2.5. Karakteristik Model SIKADI	18
BAB III SIMULASI KEWIRAUSAHAAN ANAK USIA DINI (SIKADI)	21
3.1. Tahapan SIKADI	21
3.2. Materi SIKADI	27
3.3. Penilaian SIKADI	28
BAB IV PENUTUP	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	33

Silabus	33
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	39
Lembar Kerja Anak	45
Lembar Observasi Jiwa Kewirausahaan Anak	46
Rubrik Jiwa Kewirausahaan Anak	50
Contoh Kegiatan SIKADI	57
Penilaian Diri	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tatanan era globalisasi memberikan efek bagi kehidupan di segala bidang. Kemampuan menghadapi persaingan ekonomi dunia dan kemandirian suatu bangsa menjadi elemen yang harus dipunyai oleh semua negara. Saat ini sebuah negara akan mengalami kesulitan bila tidak bisa berkembang dan memperbaiki kualitas sumber daya manusianya. Menghadapi kenyataan kondisi pergaulan dunia yang berubah dan semakin maju, maka pilihan menjadi bangsa yang mandiri dan kuat secara ekonomi adalah satu-satunya pilihan yang logis. Selain mengolah sumber daya alam yang ada, meningkatkan mutu pendidikan secara umum adalah salah satu upaya untuk menjawab tantangan abad 21 ini termasuk pendidikan kewirausahaan.

Pemerintah sudah mencanangkan pendidikan kewirausahaan baik dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai pendidikan tinggi. Hal ini dikuatkan dengan dikeluarkannya Instruksi Presiden Republik Indonesia (INPRES) No. 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional

Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan yang diberikan bertujuan untuk memberikan wawasan tentang kewirausahaan dan pembentukan karakter perilaku wirausaha yang mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun, memiliki sikap dan perilaku wirausaha (Kemdikbud, 2010).

Kewirausahaan untuk kepentingan pendidikan bersifat sosial bukan untuk kepentingan komersial. Kewirausahaan dalam bidang pendidikan yang diambil adalah karakteristiknya (sifatnya) seperti inovatif, bekerja keras, motivasi yang kuat, pantang menyerah dan selalu mencari solusi terbaik, dan memiliki naluri kewirausahaan bukan bermaksud untuk mencari keuntungan. Semua karakteristik tersebut bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan semua potensi yang dimilikinya sehingga dapat menjadi generasi penerus yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Wawasan kewirausahaan beserta karakteristiknya yang berupa nilai-nilai kewirausahaan penting dikenalkan, ditanamkan dan ditumbuhkan pada anak sejak dini karena semua itu merupakan bagian dari ketrampilan sosial yang memang harus dikuasai anak agar dapat beradaptasi saat menjalani kehidupannya di masa depan.

Kewirausahaan dan karakteristiknya merupakan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal ini secara teoretis bertentangan dengan karakteristik kognitif anak usia dini yang menurut Jean Piaget masih dalam tahap berpikir praoperasional dengan ciri-ciri berpikir simbolis dan memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret (Morrison, 2012). Oleh karena itu pembelajaran kewirausahaan bagi anak usia dini harus menggunakan media dan metode yang konkret agar konsep-konsep dan wawasan kewirausahaan beserta karakteristiknya dapat dipahami oleh anak usia dini dan berujung pada tumbuhnya jiwa kewirausahaan.

Karakteristik anak usia dini adalah belajar melalui benda-benda konkret dan melibatkan seluruh panca indra serta penuh gerakan fisik motorik. Didasari oleh karakteristik anak usia dini yang lebih banyak menggunakan panca indera dalam mengamati dunia sekitarnya dan memerlukan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, maka model simulasi kewirausahaan dapat dijadikan model pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini.

1.2. Tujuan

Tujuan model Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) adalah:

- 1) Menjadi model pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini agar dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini
- 2) Meningkatkan kemampuan pendidik PAUD dalam melakukan pendidikan kewirausahaan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

1.3. Manfaat

Manfaat model Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) adalah:

1.3.1. Bagi Guru/ Kepala Sekolah

- 1) Memperoleh pemahaman yang lebih jelas dalam mengadakan pendidikan kewirausahaan yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan pelayanan kepada peserta didik.
- 2) Mendorong kepala sekolah untuk lebih meningkatkan pembinaan kepada guru dalam mengadakan pendidikan kewirausahaan untuk peserta didik.

- 3) Meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran pendidikan kewirausahaan.

1.3.2. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu tenaga pendidik sekolah yang berimbas dalam peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar.
- 2) Mendorong sekolah untuk selalu inovatif dalam memecahkan masalah di sekolah khususnya dalam pengembangan model pendidikan kewirausahaan dalam rangka peningkatan profesionalisme guru dan meningkatkan mutu lulusan.

BAB II

PROTOTIPE MODEL

2.1. Pengertian SIKADI

Model SIKADI (Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini) adalah serangkaian kegiatan simulasi kewirausahaan yang menghadirkan situasi dan kondisi kewirausahaan di dunia nyata ke dalam kelas dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Kegiatan simulasi kewirausahaan ini melalui pendekatan ilmu ekonomi sehingga ada tiga kegiatan utama yaitu produksi, distribusi dan konsumsi. Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa; kegiatan distribusi adalah kegiatan menyampaikan barang dan jasa dari produsen kepada konsumen; kegiatan konsumsi adalah kegiatan mengurangi atau menghabiskan nilai guna barang/jasa.

2.2. Teori Pendukung SIKADI

Model SIKADI didukung oleh beberapa teori pembelajaran dan teori ilmu ekonomi yaitu

1) Teori Pendidikan Progresif John Dewey

John Dewey menyatakan bahwa pendidikan (*progesivisme*) memberikan penekanan pada anak-anak dan minat mereka bukan pada mata pelajaran. Berdasarkan pemikirannya, maka saat ini pengajaran berfokus pada dua topik yaitu kurikulum yang berpusat pada anak dan sekolah yang berpusat pada anak. Sikadi memberikan perhatian penuh pada kebutuhan anak dalam belajar yaitu dengan cara bermain dengan melibatkan seluruh indra dan gerakan fisik motorik baik halus maupun motorik kasar.

2) Teori Konstruktivis Jean Piaget

Dasar teori Piaget adalah keterlibatan aktif, yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan awal/praktik langsung di lingkungan fisik. Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar. Permainan adalah cara utama anak untuk terlibat aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir serta belajar. Dalam SIKADI anak diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan tentang kewirausahaan dan karakter/nilai kewirausahaan dengan melakukan praktek langsung kegiatan kewirausahaan seperti di dunia nyata

namun semua itu dilakukan dengan aman dan nyaman di dalam kelas.

3) Teori Sosiokultural LevVygotsky

Teori sosiokultural Vygotsky memiliki banyak implikasi tentang bagaimana permainan anak mendukung perkembangan bahasa dan sosial. Vygotsky meyakini bahwa perkembangan mental, bahasa dan sosial didukung dan ditingkatkan oleh orang lain dengan interaksi sosial. Permainan dalam SIKADI banyak melibatkan interaksi aktif dari anak, baik antara anak dengan anak maupun anak dengan guru dan orang dewasa lainnya, sehingga selain materi kewirausahaan yang terbentuk dari interaksi anak dan lingkungan juga aspek sosial emosional dan bahasa anak juga terstimulasi.

4) Teori Kecerdasan Jamak Howard Gardner

Gardner telah mengidentifikasikan sembilan kecerdasan yaitu visual/spasial (penglihatan/keruangan), verbal/linguistik, matematika/logika, ketubuhan/kinestetika, musik/irama, interpersonal (antar pribadi), intrapersonal (dalam pribadi), naturalis dan eksistensial. Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) termasuk pembelajaran yang berbasis kecerdasan jamak. Bentuk kegiatan dalam SIKADI dilakukan

oleh hampir seluruh anggota tubuh termasuk pikiran dan perasaan.

Simulasi kewirausahaan memfasilitasi perkembangan kecerdasan jamak. Sebaliknya, simulasi juga didukung oleh teori kecerdasan jamak yang menyebutkan bahwa setiap orang pada dasarnya mempunyai beragam kecerdasan. SIKADI dapat dikatakan sebagai cerminan dari keberagaman kecerdasan yang membentuk seluruh rangkaian kegiatan simulasi kewirausahaan.

5) Teori Model Simulasi Joyce, et al (2011)

Model simulasi menurut Joyce, et. al (2011) melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal permainan menuntun pada hasil-hasil akademik, seperti konsep dan skill; kerjasama dan persaingan; pemikiran kritis dan pembuatan keputusan; pengetahuan sistem politik sosial; dan ekonomi; efektivitas; kesadaran terhadap masing-masing peran; dan menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. SIKADI dengan kerangka dasar pengajaran model simulasi Joyce, et. al (2011) memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal, mengetahui dan memahami tentang kewirausahaan beserta karakter/nilai-nilai kewirausahaan sehingga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan anak sejak dini.

6) Teori Mikroekonomi

Ilmu ekonomi terbagi atas dua kategori yaitu makroekonomi dan mikroekonomi. Makroekonomi dilihat dari keseluruhan aktivitas ekonomi suatu negara dan tercermin pada PDB (*Product Domestic Bruto*), sedangkan mikroekonomi lebih kepada kegiatan ekonomi dalam skala yang lebih kecil seperti perorangan, perusahaan dan lain-lain. Ekonomi makro dibangun dari ekonomi mikro. Oleh karena itu mikroekonomi terlebih lagi kewirausahaan juga memegang peranan penting dalam membangun ekonomi bangsa. Kegiatan pokok ekonomi atau tiga masalah pokok yang menjadi kajian ilmu ekonomi dalam teori mikroekonomi yaitu produksi, distribusi dan konsumsi. Soeharno (2007) menyatakan bahwa:

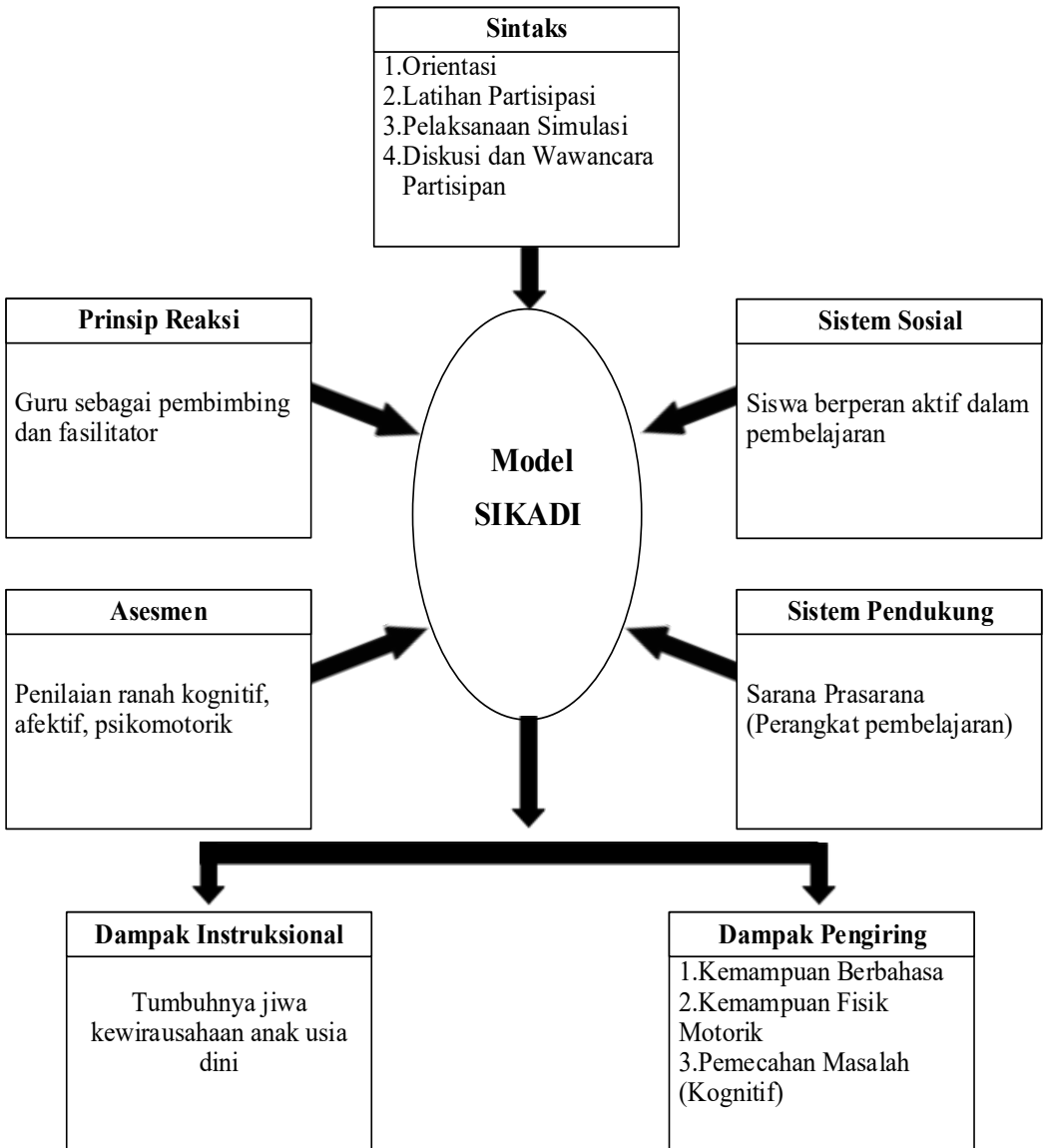
Produksi diartikan sebagai kegiatan untuk meningkatkan manfaat suatu barang. Distribusi berkaitan dengan masalah bagaimana barang-barang atau jasa sampai pada konsumen serta distribusi pendapatan, sehingga diperlukan suatu mekanisme atau tempat berlangsungnya proses distribusi seperti pasar atau tempat jual beli. Konsumsi adalah kegiatan memanfaatkan barang-barang atau jasa dalam memenuhi kebutuhan hidup yang tergantung juga pada pendapatan yang diperoleh (Soeharno, 2007: 4-6).

Simulasi Kewirausahaan Anak usia Dini (SIKADI) menggunakan pendekatan ilmu ekonomi khususnya mikroekonomi dalam kegiatannya yaitu kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi yang dirangkai menjadi satu kesatuan permainan SIKADI.

2.3. Bagan Model SIKADI

Model SIKADI terbentuk oleh beberapa komponen yang saling melengkapi dan mendukung. Komponen pendukung model SIKADI adalah sintaks pembelajaran SIKADI, sistem sosial, sistem pendukung, prinsip reaksi, asesmen. Model SIKADI ini mempunyai dampak instruksional dan dampak pengiring.

Dampak instruksional SIKADI adalah tumbuhnya jiwa kewirausahaan anak usia ini ditandai dengan pengetahuan dan pemahaman tentang kewirausahaan dan mulai terlihatnya nilai-nilai kewirausahaan yang juga merupakan karakter wirausahawan. Dampak pengiring model SIKADI adalah turut terstimulasinya aspek perkembangan yang lain yaitu bahasa, fisik motorik dan kognitif. Lebih lanjut bagan SIKADI tersebut adalah:



Gambar 2.1. Bagan Model SIKADI

2.4. Komponen Model SIKADI

Komponen pendukung model SIKADI adalah:

1) Sintaks

Sintaks merupakan urutan langkah pembelajaran pada suatu model pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran harus dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang telah dipilih. Sintaks model SIKADI disusun berdasarkan langkah yang dikembangkan oleh Joyce (2011) dan Uno (2008) serta telah dimodifikasi. Sintaks model SIKADI ditunjukkan pada Tabel 2.1.

2) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon pada siswa. Model SIKADI mengharuskan guru berperan sebagai pembimbing sekaligus fasilitator. Peran guru sangat penting dalam mengarahkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Guru memberikan dorongan, motivasi, *reward* (penghargaan), serta koreksi terhadap hasil belajar siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat berguna bagi kehidupan siswa di luar sekolah.

Tabel 2.1. Sintaks Model SIKADI

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi 2. Guru menjelaskan simulasi dan permainan 3. Guru menceritakan tokoh panutan kewirausahaan 4. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi anak untuk belajar dengan bermain simulasi kewirausahaan
Fase 2 Tahap Latihan Partisipan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat skenario (aturan peran, prosedur, tujuan permainan) 2. Guru mengatur dan menugaskan anak-anak untuk memegang peran-peran di setiap bagian (produksi, distribusi dan konsumsi) 3. Guru mendemonstrasikan tugas yang harus dilakukan di setiap bagian
Fase 3 Tahap Pelaksanaan Simulasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilakan anak untuk melakukan simulasi kewirausahaan sesuai pembagian peran masing-masing 2. Guru berperan sebagai fasilitator dan mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan) 3. Guru menjelaskan kesalahpahaman konsepsi 4. Guru melanjutkan pelaksanaan simulasi
Fase 4 Tahap Diskusi dan Wawancara Partisipan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang pelaksanaan simulasi kewirausahaan 2. Guru menyimpulkan kejadian dan persepsi 3. Guru menyimpulkan kesulitan dan perbedaan pandangan saat simulasi kewirausahaan 4. Guru menganalisis proses simulasi kewirausahaan 5. Guru membandingkan aktivitas simulasi kewirausahaan dengan dunia nyata 6. Guru menghubungkan aktivitas simulasi kewirausahaan dengan materi pelajaran 7. Guru menilai dan merancang kembali simulasi kewirausahaan

Sumber: Joyce (2011) dan Uno (2008) yang telah dimodifikasi

3) Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan pola hubungan guru dengan siswa saat terjadinya proses pembelajaran. Model SIKADI menempatkan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Guru mengeksplor pengetahuan siswa sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Kegiatan tersebut sangat penting dalam membangun suasana belajar yang efektif. Kegiatan diskusi dan bekerjasama dalam kelompok dapat membangun solidaritas antar teman, berani mengajukan pendapat, melatih tanggungjawab dan kedisiplinan siswa terbangun.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung sebagai segala sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara optimal. Sistem pendukung dalam pelaksanaan model SIKADI ini adalah perangkat pembelajaran berupa:

- (1) silabus;
- (2) RPPH;
- (3) bahan ajar;

materi bahan ajar berguna untuk membantu guru sebagai sumber belajar yang telah dikembangkan

sesuai dengan model pembelajaran SIKADI serta latihan soal bagi anak agar dapat diketahui pengetahuan dan pemahaman anak tentang kewirausahaan dan karakter wirausahawan (nilai-nilai kewirausahaan) yaitu percaya diri, disiplin, tanggung jawab, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan komunikatif;

(4) lembar observasi jiwa kewirausahaan anak.

Selain itu *setting* kelas, fasilitas dan media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran SIKADI juga disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing lembaga PAUD.

5) Asesmen

Model SIKADI tidak berfokus pada segi kognitif siswa saja namun pada segi afektif maupun psikomotor. Penilaian segi kognitif diperoleh melalui penilaian Lembar Kerja Anak (LKA) tentang kewirausahaan dan karakter wirausahawan. Segi afektif dan psikomotorik diperoleh melalui penilaian non tes dimana penilaian ini dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran terutama pada kegiatan di tiap bagian (produksi, distribusi dan konsumsi).

6) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Model SIKADI memiliki dampak instruksional dan dampak pengiring sebagai berikut dampak instruksional dan dampak pengiring.

a. Dampak Instruksional

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai atau yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran. Dampak instruksional yang diharapkan dalam penerapan model pembelajaran SIKADI ini yaitu tumbuhnya jiwa kewirausahaan anak ditandai dengan pengetahuan dan pemahaman anak tentang kewirausahaan dan mulai terlihatnya nilai-nilai kewirausahaan yang juga merupakan karakter wirausahwan yaitu percaya diri, disiplin, tanggung jawab, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan komunikatif.

b. Dampak Pengiring

Dampak pengiring adalah hasil belajar sampingan (iringan) yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu. Dampak pengiring yang diharapkan

dari model pembelajaran SIKADI ini adalah ikut terstimulasinya aspek perkembangan anak lainnya yaitu:

- (1) Kemampuan berbahasa;
- (2) Kemampuan fisik motorik;
- (3) Kemampuan kognitif (pemecahan masalah).

2.5. Karakteristik Model SIKADI

Berbeda dengan model-model pendidikan kewirausahaan yang sudah ada, SIKADI mempunyai karakteristik sendiri. SIKADI mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan metode yang memenuhi kebutuhan bermain sebagai cara anak untuk belajar. Lebih lanjut karakteristik SIKADI menurut kekuatan, kelemahan dan peluang adalah sebagai berikut:

1) Kekuatan

Kekuatan yang dimiliki oleh model SIKADI adalah:

- a. Kesesuaiannya dengan karakteristik anak usia dini dan berpusat pada anak. SIKADI di dukung oleh teori-teori pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan anak dalam belajar yaitu dengan cara bermain.
- b. SIKADI memenuhi tujuan pendidikan kewirausahaan yaitu memberikan wawasan kewirausahaan serta

mengenalkan, menanamkan dan menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini khususnya percaya diri, disiplin, tanggung jawab, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan komunikatif.

- c. Membantu pendidik PAUD dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini.
- d. Memiliki bahan pendukung model yang dapat dijadikan panduan dalam menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan model SIKADI.

2) Kelemahan

Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) ini juga mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Membutuhkan sarana prasarana yang memadai agar pelaksanaan simulasi dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajarannya.
- b. Memerlukan kesiapan dan kreativitas guru dalam menyelenggarakan SIKADI. Namun demikian semua kelemahan itu dapat diatasi dengan adanya kerjasama yang baik antar komponen sekolah, sehingga pendidikan kewirausahaan dengan model SIKADI ini dapat terlaksana dengan baik.

3) Peluang

Peluang yang masih terbuka lebar bagi model SIKADI karena:

- a. Masih banyak pendidik PAUD yang membutuhkan model pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini.
- b. Kebutuhan anak usia dini akan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya, menyenangkan dan memfasilitasi perkembangan seluruh aspek perkembangan.

BAB III

SIMULASI KEWIRAUSAHAAN ANAK USIA DINI (SIKADI)

3.1. Tahapan SIKADI

Penyelenggaraan SIKADI meliputi tahapan-tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi.

3.1.1. Perencanaan

Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) dapat direncanakan sebagai program pembelajaran tematik bulanan. Tema kewirausahaan dapat ditetapkan sebagai tema bulanan secara khusus ataupun bagian dari tema-tema yang lain seperti pekerjaan, kebutuhanku, dan lain sebagainya. Perencanaan dimulai dari program tahunan, program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

3.1.2. Pengorganisasian

Pengorganisasian SIKADI dimulai dari mulai perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi. Penyusunan program pembelajaran, penyiapan media pembelajaran, perangkat pembelajaran, *setting* kelas dan instrumen penilaian dapat disiapkan sebelum waktu pelaksanaan.

Kebutuhan alat dan bahan disesuaikan dengan materi dan jumlah anak yang akan mengikuti SIKADI.

3.1.3. Pelaksanaan

Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) dilaksanakan sesuai sintaks pembelajaran yang telah disusun. Urutan pelaksanaan SIKADI adalah:

- 1) Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyiapkan *setting* kelas sesuai tiga kegiatan utama SIKADI yaitu produksi, distribusi dan konsumsi (pijakan lingkungan).



Gambar 3.1 Penataan Kelas SIKADI

- 2) Kegiatan pembelajaran mengikuti urutan kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.



Gambar 3.2 Kegiatan Awal SIKADI

3) Kegiatan produksi dalam pembelajaran dengan simulasi kewirausahaan ini diwujudkan dengan kegiatan *cooking class* membuat roti isi, agar-agar, burger tahu/tempe, jus buah atau kegiatan memanfaatkan barang bekas menjadi mainan edukatif dan berdaya jual.



Gambar 3.3 Kegiatan Membuat Roti Lapis Coklat Meses, Selai Kacang di Bagian Produksi

- 4) Kegiatan distribusi dilakukan dengan membentuk pelayanan jasa mengantar barang/produk dari tempat produksi ke tempat penjualan (kedai) serta membuka kedai makanan atau membuka toko mainan edukatif.



Gambar 3.4 Kegiatan Menghias Topi di Bagian Distribusi

- 5) Kegiatan konsumsi diperlihatkan dengan kegiatan jual beli oleh anak-anak yang menjadi penjual di kedai/toko dan pembeli/konsumen serta kegiatan anak (pembeli) yang menikmati makanan/minuman atau bermain mainan edukatif.



Gambar 3.5 Kegiatan Menghias Toko Roti



Gambar 3.6 Kegiatan Jual Beli Roti Lapis

- 6) Kegiatan penutup diisi dengan diskusi dan tanya jawab tentang simulasi kewirausahaan yang telah dilakukan.



Gambar 3.7 Kegiatan Penutup SIKADI

3.1.4. Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan SIKADI dapat dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran berakhir. Evaluasi yang dilakukan ada dua macam, yaitu:

- 1) Hasil diskusi anak-anak peserta SIKADI pada fase keempat sintaks SIKADI tahap diskusi dan wawancara partisipan. Pendapat dan ide yang diberikan oleh anak-anak seperti aturan main, jenis komoditas jual beli dan lain sebagainya dapat menjadi masukan yang berharga bagi pelaksanaan SIKADI berikutnya.

- 2) Hasil diskusi dan masukan dari guru-guru pengamat dan kepala sekolah tentang keseluruhan tahapan SIKADI dari perencanaan sampai tahapan evaluasi itu sendiri. Semua itu bermanfaat untuk pelaksanaan SIKADI sebagai program pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini selanjutnya.

3.2. Materi SIKADI

Materi SIKADI merupakan penjabaran dari silabus kewirausahaan anak usia dini yang dibuat dengan dasar Kurikulum PAUD 2013 dan pendekatan ilmu ekonomi serta mengacu pada nilai-nilai kewirausahaan. Pendekatan ilmu ekonomi digunakan karena adanya keterkaitan yang erat antara kewirausahaan dan ilmu ekonomi khususnya mikroekonomi, sehingga tiga kegiatan utama ekonomi yaitu produksi, distribusi dan konsumsi menjadi kegiatan SIKADI yang dirangkaikan menjadi satu kesatuan dengan urutan yang utuh. Nilai-nilai kewirausahaan yang diambil tidak secara keseluruhan tetapi disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan mengacu pada Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 PAUD.

Materi SIKADI adalah:

Tema : Kewirausahaan

Sub tema : Apa itu Kewirausahaan; Produksi, Distribusi,
Konsumsi; Karakter Wirausahawan

Metode : Simulasi

Sumber Belajar : Kegiatan Simulasi Kewirausahaan
anak Usia Dini dan Bahan Ajar
Kewirausahaan Anak Usia Dini

Bagian Produksi : membuat komoditas untuk jual beli
seperti makanan, alat-alat permainan
dari barang bekas, dll

Bagian Distribusi : membuat perlengkapan distributor
seperti atribut (pin, label nama), kartu
pesanan, tas kartu pesanan, baki
pengantar pesanan, dll

Bagian Konsumsi : menghias toko/tempat jual beli/kafe
dan menyiapkan peralatan seperti
daftar pembeli, uang kertas, pensil, dll

3.3. Penilaian SIKADI

Penilaian terhadap anak dalam pelaksanaan SIKADI
dikategorikan menurut ranah kognitif, afektif dan

psikomotorik. Aspek kognitif anak tentang kewirausahaan dan karakter wirausahawan diukur menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) Kewirausahaan Anak Usia Dini, sedangkan aspek afektif dan psikomotorik diukur dengan mengamati perilaku anak selama pembelajaran kewirausahaan dengan Lembar Observasi Jiwa Kewirausahaan Anak yang memuat delapan karakter/nilai kewirausahaan beserta indikatornya.

1) Lembar Kerja Anak Kewirausahaan Anak Usia Dini

Lembar Kerja Anak ini berisi tentang soal-soal tentang tema/sub tema yaitu kewirausahaan/ apa itu kewirausahaan; produksi, distribusi, konsumsi; karakter wirausahawan. Soal yang lebih banyak berupa gambar ini dimaksudkan agar dapat diketahui pengetahuan dan pemahaman anak tentang kewirausahaan dan karakter wirausahawan (nilai-nilai kewirausahaan) yaitu percaya diri, disiplin, tanggung jawab, jujur, rasa ingin tahu, kreatif, mandiri dan komunikatif.

Penilaian yang diberikan dikategorikan menjadi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

2) Lembar Observasi Jiwa Kewirausahaan Anak

Lembar Observasi ini berisi tentang delapan karakter/nilai kewirausahaan yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar yaitu percaya diri, disiplin, tanggung jawab, rasa ingin tahu, jujur, kreatif, mandiri dan komunikatif. Cara menggunakan lembar observasi ini adalah dengan memberi tanda centang (V) pada kolom-kolom yang telah tersedia sesuai dengan pengamatan perilaku anak, kemudian dihitung rata-rata skor dan penilaian dikategorikan menjadi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

3) Lembar Penilaian Diri

Penilaian secara subjektif dari anak dilakukan dengan lembar penilaian diri yang berisi ekspresi anak setelah mengikuti kegiatan SIKADI dengan menggambarkan perasaan mereka. Penilaian diri sendiri ini dapat melengkapi dan menguatkan hasil penilaian secara objektif dari penilaian SIKADI sebelumnya. Lebih lanjut, ketiga penilaian tersebut dapat dilihat pada lampiran buku panduan ini.

BAB III

PENUTUP

Model Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI) adalah serangkaian kegiatan simulasi kewirausahaan yang menghadirkan situasi dan kondisi kewirausahaan di dunia nyata ke dalam kelas dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Kegiatan simulasi kewirausahaan ini melalui pendekatan ilmu ekonomi sehingga ada tiga kegiatan utama yaitu produksi, distribusi dan konsumsi.

Model SIKADI dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan para pendidik PAUD yang akan menyelenggarakan pendidikan kewirausahaan bagi anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini yaitu percaya diri, disiplin, tanggung jawab, rasa ingin tahu, jujur, kreatif, mandiri dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan (GNMMK). Hasil Simposium Nasional Kewirausahaan. Jakarta: Pemerintah RI

Joyce, Bruce., Weil, Marsha., Calhoun, Emily. 2011. *Models of Teaching*. Model-model Pengajaran. Terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kemdikbud. 2010. *Materi Pelatihan Kewirausahaan Direktorat Tenaga Kependidikan*. Jakarta:Kemdikbud

Morrison, George.S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Terjemahan. Jakarta:PT Indeks.

Soeharno, 2007. *Teori Mikroekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Uno, Hamzah.B. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

SILABUS

Nama Sekolah :

Tema/Sub Tema : **Kewirausahaan/Apa itu Kewirausahaan; Produksi, Distribusi, Konsumsi, Karakter Wirausahawan**

Materi : **Kewirausahaan**

Kelas/Semester :

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Spiritual KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1.Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2.Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai	1. Anak berani maju tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan 2.Anak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil	Kewirausahaan adalah contoh teladan dari Rasulullah SAW	Pembukaan: berbaris, berdoa, kegiatan fisik motorik	1.Penilaian afektif dan psikomotorik menggunakan lembar observasi	2 x pertemuan	1.Kegiatan Simulasi Kewirausahaan Anak Usia Dini (SIKADI)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Sosial/Sikap KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati	rasa syukur kepada Tuhan 2.2.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.5.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari	karyanya saat membuat karya dalam pembelajaran kewirausahaan 3. Anak terbiasa tepat waktu mengikuti kegiatan pembelajaran kewirausahaan 4. Anak terbiasa mengikuti aturan permainan dalam pembelajaran kewirausahaan 5. Anak terbiasa melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam	Karakter Percaya Diri Karakter Disiplin	1.Kegiatan Awal a. Anak mengucapkan salam dan berdoa b. Apersepsi dengan guru bercerita tentang tokoh kewirausahaan, dan karakter yang dimilikinya	jiwa kewirausahaan anak 2.Penilaian kognitif menggunakan Lembar Kerja Anak Kewirausahaan Anak dan tanya jawab (tes lisan)		2.Bahan Ajar Kewirausahaan Anak Usia Dini yang berisi tentang: Tema Kewirausahaan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	untuk melatih kedisiplinan 2.8.Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.12.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab 2.13.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	pembelajaran kewirausahaan 6. Anak terbiasa mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan 7. Anak terbiasa bertanya saat mengikuti pembelajaran kewirausahaan 8. Anak terbiasa mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya pada pembelajaran kewirausahaan	Karakter Tanggung Jawab Karakter Rasa Ingin Tahu	2.Kegiatan Inti Bagian Produksi: membuat makanan/ minuman (<i>cooking class</i>) Atau membuat alat permainan edukatif dari barang bekas			Sub tema: a.Apa itu Kewira-sahaan b.Produksi distribusi, dan kon-sumsi c.Karakter Wira-usahawan yaitu:
Pengetahuan KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik,	3.11.Memahami bahasa ekspresif (mengungkap-kan bahasa secara verbal						

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya;	dan non verbal)	9. Anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan 10. Anak mampu mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan 11. Anak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran	Karakter Jujur Karakter Kreatif	Bagian Distribusi: membuat pin, kartu pesanan barang, topi distributor Bagian Konsumsi: menghias toko dan menyiapkan tempat jual beli			1)Percaya Diri 2)Disiplin 3)Tanggung jawab 4)Rasa Ingin Tahu

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain		kewirausahaan 12. Anak terbiasa menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan 13. Anak mampu merespon percakapan/ tanya jawab saat pembelajaran kewirausahaan 14. Anak terbiasa bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan	Karakter Mandiri	3. Kegiatan penutup a. Refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan b. Kesan dan Pesan			5) Jujur 6) Kreatif 7) Mandiri
Ketrampilan KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)						

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi/ Konsep	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia		15. Anak mampu menceritakan pengalamannya setelah pembelajaran kewirausahaan	Karakter Komuni-Katif	c. Berdoa mau pulang dan salam			8) Komunitas

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN (RPPH)
SIMULASI KEWIRAUSAHAAN ANAK USIA DINI
(SIKADI)**

Nama Sekolah :

Hari/Tanggal :

Kelompok :

Semester :

Alokasi Waktu :

Kompetensi Dasar :

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

- 2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

Indikator:

- 1. Anak berani maju tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan
- 2. Anak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil karyanya saat membuat karya dalam pembelajaran kewirausahaan
- 3. Anak terbiasa tepat waktu mengikuti kegiatan pembelajaran kewirausahaan
- 4. Anak terbiasa mengikuti aturan permainan dalam pembelajaran kewirausahaan
- 5. Anak terbiasa melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam pembelajaran kewirausahaan
- 6. Anak terbiasa mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan
- 7. Anak terbiasa bertanya saat mengikuti pembelajaran kewirausahaan
- 8. Anak terbiasa mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya pada pembelajaran kewirausahaan
- 9. Anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan
- 10. Anak mampu mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan

11. Anak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan
12. Anak terbiasa menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan
13. Anak mampu merespon saat pembelajaran kewirausahaan percakapan/tanya jawab
14. Anak terbiasa bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan
15. Anak mampu menceritakan pengalamannya setelah pembelajaran kewirausahaan

Tema : Kewirausahaan

Sub Tema : Apa itu Kewirausahaan

Tujuan Pembelajaran :

1. Mengenalkan tentang kewirausahaan dengan tiga kegiatan utamanya yaitu produksi, distribusi dan konsumsi
2. Menerapkan nilai-nilai kewirausahaan (8 karakter) pada saat pembelajaran simulasi kewirausahaan

Metode Pembelajaran : Simulasi

A. Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Pembukaan: salam, berdoa, presensi kehadiran anak

- b. Kegiatan fisik motorik kasar
- c. Percakapan dan tanya jawab tentang tema kewirausahaan

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi
- b. Guru menjelaskan simulasi dan permainan
- c. Guru menceritakan tokoh panutan kewirausahaan
- d. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi anak untuk belajar dengan bermain simulasi kewirausahaan
- e. Guru membuat skenario (aturan peran, prosedur, tujuan permainan)
- f. Guru mengatur dan menugaskan anak-anak untuk memegang peran-peran di setiap bagian (produksi, distribusi dan konsumsi)
- g. Guru mendemonstrasikan tugas yang harus dilakukan di setiap bagian (produksi, distribusi dan konsumsi)
- h. Guru mempersilakan anak untuk melakukan simulasi kewirausahaan sesuai pembagian peran masing-masing
- i. Guru berperan sebagai fasilitator dan mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan)
- j. Guru menjelaskan kesalahpahaman konsepsi

- k. Guru melanjutkan pelaksanaan simulasi
- l. Guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang pelaksanaan simulasi kewirausahaan
- m. Guru menyimpulkan kejadian dan persepsi
- n. Guru menyimpulkan kesulitan dan perbedaan pandangan saat simulasi kewirausahaan
- o. Guru menganalisis proses simulasi kewirausahaan
- p. Guru membandingkan aktivitas simulasi kewirausahaan dengan dunia nyata
- q. Guru menghubungkan aktivitas simulasi kewirausahaan dengan materi pelajaran
- r. Guru menilai dan merancang kembali simulasi kewirausahaan
- s. **Kegiatan Penutup**
 - a. Diskusi tentang pembelajaran satu hari
 - b. Kesan dan pesan
 - c. Berdoa mau pulang dan salam

B. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran

Bagian Produksi: membuat roti lapis

- a. Bahan: roti tawar, meses, mentega, susu coklat kental manis, selai stroberi
- b. Alat: pisau plastik, alas, piring plastik, kertas pembungkus

Bagian Distribusi: membuat pin, kartu pesanan barang, topi distributor

- a. Bahan: kertas asturo, krayon, spidol, pensil, pensil warna, isolasi bolak-balik
- b. Alat: gunting, lem, pita

Bagian Konsumsi: menghias toko roti dan menyiapkan tempat jual beli

- a. Bahan: kertas gambar, kertas manila, asturo, isolasi, kertas krep, krayon, pensil, spidol, pensil warna
- b. Alat: gunting, lem, pita

2. Sumber Belajar :

- a. Kegiatan simulasi kewirausahaan
- b. Bahan Ajar Kewirausahaan Anak Usia Dini

C. Penilaian

1. Penilaian afektif dan psikomotorik: menggunakan Lembar Observasi Jiwa Kewirausahaan Anak
2. Penilaian kognitif : menggunakan LKA SIKADI dan tanya jawab.

Semarang,

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas,

.....

.....

Lampiran

Lembar Kerja Anak Kewirausahaan Anak Usia Dini

soal pretest/posttest

mengurutkan cerita

Dengan soal ini diharapkan dapat diketahui apakah anak mengetahui secara urut kegiatan kewirausahaan yaitu produksi, distribusi dan konsumsi

urutkan gambar kegiatan kewirausahaan berikut dengan cara menuliskan angka 1,2,3 di dalam lingkaran kemudian ceritakan dengan bahasamu sendiri



Lampiran

LEMBAR OBSERVASI JIWA KEWIRAUSAHAAN ANAK

Nama Anak :

Sekolah :

Hari/Tanggal :

Pertemuan ke :

No	Nilai-nilai Kewira- usahaan	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Percaya Diri	1. Anak berani maju tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan 2. Anak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil karyanya saat membuat karya dalam pembelajaran kewirausahaan				
2	Disiplin	3. Anak terbiasa tepat waktu mengikuti kegiatan pembelajaran kewirausahaan 4. Anak terbiasa mengikuti aturan permainan dalam				

No	Nilai-nilai Kewira-usahaan	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
		pembelajaran kewirausahaan				
3	Tanggung Jawab	5. Anak terbiasa melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam pembelajaran kewirausahaan				
4	Jujur	6. Anak terbiasa mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan				
5	Rasa Ingin Tahu	7. Anak terbiasa bertanya saat mengikuti pembelajaran kewirausahaan 8. Anak terbiasa mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya pada pembelajaran kewirausahaan				
6	Kreatif	9. Anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan				

No	Nilai-nilai Kewira- usahaan	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
7	Mandiri	<p>10. Anak mampu mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>11. Anak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>12. Anak terbiasa menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan</p>				
8	Komunika- tif	<p>13. Anak mampu merespon saat pembelajaran kewirausahaan percakapan/tanya jawab</p> <p>14. Anak terbiasa bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan</p>				

No	Nilai-nilai Kewira-usahaan	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
		15. Anak mampu menceritakan pengalamannya setelah pembelajaran kewirausahaan				
		Jumlah Skor				
		Rata-rata				

Kriteria penilaian:

No	Skor	Kategori	Keterangan
1	1 – 1,75	BB	Jiwa kewirausahaan anak belum berkembang
2	> 1,75 -2,5	MB	Jiwa kewirausahaan anak mulai berkembang
3	> 2,5 – 3,25	BSH	Jiwa kewirausahaan anak berkembang sesuai harapan
4	> 3,25 – 4	BSB	Jiwa kewirausahaan anak berkembang sangat baik

Semarang,.....

Observer,

.....

Lampiran

RUBRIK OBSERVASI JIWA KEWIRAUSAHAAN ANAK

No	Indikator
1.	<p>Anak berani maju tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak berinisiatif tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak berani tampil di depan kelas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak berani tampil di depan kelas ditemani teman/guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak belum berani tampil di depan kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p>
2.	<p>Anak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil karyanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak berinisiatif memamerkan hasil karyanya pada guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil karyanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak menunjukkan ekspresi setelah dipancing pertanyaan oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak menunjukkan ekspresi puas terhadap hasil karyanya saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
3.	<p>Anak terbiasa tepat waktu saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengingatkan teman untuk tepat waktu saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa tepat waktu saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak berusaha tepat waktu setelah diingatkan guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak terbiasa tepat waktu saat pembelajaran kewirausahaan</p>
4.	<p>Anak terbiasa mengikuti aturan permainan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak bisa mengingatkan teman agar mengikuti aturan permainan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa mengikuti aturan permainan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak mengikuti aturan permainan setelah diingatkan oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak mengikuti aturan permainan saat pembelajaran kewirausahaan</p>
5.	<p>Anak terbiasa melaksanakan tugas dan kewajibannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengingatkan teman agar melaksanakan tugas dan kewajibannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa mengikuti tugas dan kewajibannya saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
	<p>Skor 2: anak melaksanakan tugas dan kewajibannya setelah diingatkan oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak melaksanakan tugas dan kewajibannya saat pembelajaran kewirausahaan</p>
6.	<p>Anak terbiasa mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengingatkan temanya untuk mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak mengungkapkan dan berperilaku apa adanya setelah didorong oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak mengungkapkan dan berperilaku apa adanya saat pembelajaran kewirausahaan</p>
7.	<p>Anak terbiasa bertanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengingatkan guru untuk menyediakan waktu bertanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa bertanya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak bertanya setelah dipancing oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak pernah bertanya saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
8.	<p>Anak terbiasa mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengajak temannya untuk mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya setelah didorong oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak pernah mencoba sesuatu yang ada di lingkungannya saat pembelajaran kewirausahaan</p>
9.	<p>Anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas dengan rapi, tuntas dan indah saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas setelah didorong oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak dapat membuat karya dari bahan yang tersedia di kelas saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
10.	<p>Anak mampu mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak membantu teman setelah mengerjakan tugasnya sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak mampu mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak mengerjakan tugas dengan sedikit bantuan guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak mau mengerjakan tugas sendiri saat pembelajaran kewirausahaan</p>
11.	<p>Anak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengajak teman untuk memilih sesuatu sesuai minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak memilih sesuatu sesuai dengan minat dan kesukaan setelah dipancing guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak dapat memilih sesuatu sesuai dengan minat atau kesukaan saat pembelajaran kewirausahaan</p>
12.	<p>Anak terbiasa menaruh benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mengingatkan teman untuk menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
	<p>Skor 3: anak menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak menaruh sendiri benda pada tempatnya setelah diingatkan guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak menaruh sendiri benda pada tempatnya saat pembelajaran kewirausahaan</p>
13.	<p>Anak mampu merespon percakapan/tanya jawab saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak mampu berinisiatif dalam percakapan/tanya jawab saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak mampu merespon percakapan/tanya jawab saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak merespon percakapan/tanya jawab bila didampingi teman dekat/orangtua saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak merespon percakapan/tanya jawab saat pembelajaran kewirausahaan</p>
14.	<p>Anak terbiasa bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak terbiasa mengajak teman-temannya untuk bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak terbiasa bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak bergaul dengan teman sekelas setelah didorong oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak pernah bergaul dengan teman sekelas saat pembelajaran kewirausahaan</p>

No	Indikator
15.	<p>Anak mampu menceritakan pengalamannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 4: anak berinisiatif menceritakan pengalamannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 3: anak mampu menceritrakan pengalamannya saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 2: anak mampu menceritakan pengalamannya setelah didorong oleh guru saat pembelajaran kewirausahaan</p> <p>Skor 1: anak tidak mampu menceritakan pengalamannya saat pembelajaran kewirausahaan</p>

Lampiran Contoh Kegiatan SIKADI



Produksi



Distribusi

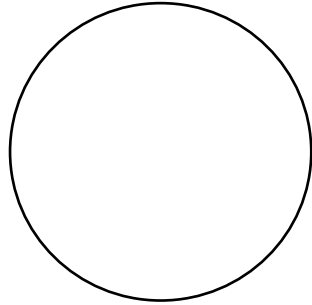


Konsumsi

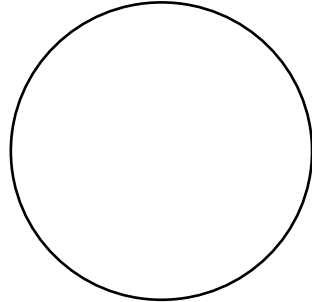
penilaian diri

bagaimana perasaanmu setelah mengikuti SIKADI?
lengkapilah ekspresi wajah di bawah ini sesuai dengan
perasaanmu setelah mengikuti SIKADI:

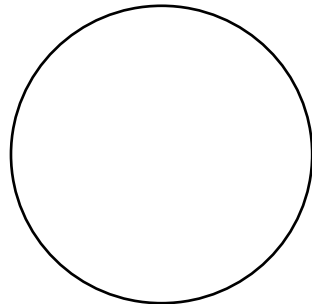
aku merasa senang



aku merasa biasa saja



aku merasa sedih





SALAM KEWIRAUSAHAAN

