

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Melati dengan mengembangkan pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran kewirausahaan. karena salah satu kemampuan anak yang sangat penting untuk dikembangkan adalah kemandirian, kerjasama, kreatifitas, pantang menyerah dan percaya diri. Pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan dan karakter yang di perlukan untuk menjadi wirausaha sukses dimasa depan. Sehingga penulis mencoba mengembangkan inovasi baru yaitu pembelajaran kewirausahaan anak usia dini melalui kegiatan simulasi mini cafe.

Pembelajaran kewirausahaan melalui simulasi mini cafe perlu dilakukan dan dipelajari oleh anak, karena di kehidupan sehari hari pun anak akan melakukan proses jual beli dan akan berlangsung terus menerus. Pembelajaran kewirausahaan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada anak dan juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berwirausaha sejak dini. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya mengenalkan mata uang pada anak tetapi juga dapat mengenalkan konsep berhitung, cara memproduksi barang dan juga memberikan pemahaman kepada anak bagaimana memberikan pelayanan kepada konsumen.

Dengan adanya pembelajaran kewirausahaan, anak tidak hanya menciptakan sesuatu barang atau benda, namun kreatifitas anak juga bisa dikembangkan. Anak dapat memproduksi barang menggunakan bahan bahan yang ada di sekitar, mengelola keuangan, serta memberikan pelayanan yang baik terhadap konsumen. Dengan memanfaatkan barang atau benda yang ada dilingkungan sekitar untuk dijadikan sesuatu yang berguna dan dapat diperjualbelikan adalah salah satu tujuan pembelajaran kewirausahaan untuk anak usia dini oleh karena itu pembelajaran kewirausahaan sangat penting untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini di taman kanak kanak.

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Penulis mengabdikan diri di TK Melati selama lima tahun, mulai dari tahun 2019 sampai dengan tahun 2025. Penulis juga mengembangkan metode pembelajaran untuk siswa dengan mencoba mengembangkan inovasi baru yaitu simulasi mini cafe sebagai pembelajaran kewirausahaan anak usia dini. Sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan di TK Melati yaitu menggunakan metode PHBK (Pendidikan Holistik Berbasis Karakter) yang bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Model PHBK ini berfokus pada suasana belajar yang efektif dan menyenangkan dengan penerapan sembilan pilar karakter, yaitu: 1. Cinta tuhan dan segenap ciptaannya 2. mandiri disiplin dan tanggung jawab 3. Jujur amanah dan berkata bijak 4. Hormat santun dan pendengar yang baik 5. Dermawan suka menolong dan kerjasama 6. Percaya diri kreatif dan pantang menyerah 7. Pemimpin yang baik dan adil 8. Baik dan rendah hati 9. Toleran cinta damai dan bersatu dan K4 (Kebersihan Kerapian dan kesehatan).

C. Tujuan Tugas Akhir Program RPL

1. Tujuan Umum:
 - a. Meningkatkan kompetensi keilmuan dan keterampilan di dunia kerja secara profesional dan menambah soft skill melalui gagasan inovatif yang ditemukan.
 - b. Menghasilkan manfaat untuk pengembangan teori dan praktik di bidang pendidikan dengan dukungan data atau fakta empirik dari lapangan.
2. Tujuan Khusus:
 - a. Untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan pada anak yaitu: memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan seperti produksi, manajemen, pelayanan dan mengenalkan konsep dasar berhitung.
 - b. Untuk mengembangkan ide dan kreativitas anak dalam mengelola usaha
 - c. Untuk mengembangkan kemampuan sosial anak seperti berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi efektif dan bekerjasama

D. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1. Bagi universitas:
Memberikan kontribusi pemikiran tentang kegiatan pembelajaran kewirausahaan untuk anak usia dini
2. Bagi tempat bekerja:
Diharapkan menjadi masukan untuk kegiatan pembelajaran kewirausahaan anak usia dini
3. Untuk mahasiswa :
Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan juga dapat mengembangkan inovasi -inovasi baru untuk berkontribusi dalam pendidikan anak usia dini.