

Teachers' Roles in Managing Buying–Selling Role Play to Foster Entrepreneurial Attitudes in Early Childhood Education

Zahra Aulia Hidayati¹, Risbon Sianturi², Reva Aidilia Shaqi³, Niken Nuraida⁴

Info Artikel	Abstract
Keywords: Role-Playing; Entrepreneurship; Teacher Roles; Buying and selling;	This study aims to describe the role of teachers in managing buying–selling role-play activities as a medium for developing entrepreneurial attitudes in children aged 4–6 years at Sejahtera 4 Kindergarten. The study focused on teacher planning, management of activity implementation, and the forms of entrepreneurial attitudes that emerged during children's participation in the role play. This research employed a descriptive qualitative approach involving one classroom teacher as the main subject, with data collected through in-depth interviews and light observation of teachers' explanations and activity arrangements. The findings indicate that teachers play a strategic role in designing learning activities by setting objectives, preparing play scenarios, and providing supporting media such as tables, merchandise, and toy money. Through scaffolding and guided assistance, teachers facilitated children's initiative, communication, negotiation, decision-making, and simple problem-solving skills during the buying–selling simulation. Previous studies have largely emphasized the social-emotional benefits of role play, while limited attention has been given to teachers' managerial roles in fostering entrepreneurial attitudes in early childhood. This study contributes theoretically by extending the discussion of entrepreneurship education within a play-based learning framework and practically by offering insights for teachers to design structured role-play activities that more intentionally support entrepreneurial character development in early childhood settings.
Kata Kunci: Bermain Peran; Entrepreneurship; Peran Guru; Jual Beli;	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengelola kegiatan bermain peran bertema jual beli sebagai media untuk mengembangkan sikap entrepreneurship pada anak usia 4–6 tahun di TK Sejahtera 4. Fokus penelitian meliputi perencanaan guru, pengelolaan pelaksanaan kegiatan, serta bentuk sikap kewirausahaan yang muncul selama anak terlibat dalam permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan satu orang guru kelas sebagai subjek utama, serta teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dan observasi ringan terhadap proses penjelasan dan penataan

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: zahraauliahidayati@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: risbonsianturi@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: revaaaidilia@upi.edu

⁴ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: nikennuraida@upi.edu

kegiatan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan strategis dalam merancang pembelajaran melalui penentuan tujuan, penyusunan skenario bermain, serta penyediaan media pendukung seperti meja, barang dagangan, dan uang mainan. Melalui scaffolding dan pendampingan terarah, guru memfasilitasi anak untuk berinisiatif, berkomunikasi, bernegosiasi, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah sederhana selama simulasi jual beli berlangsung. Selama ini, penelitian tentang bermain peran lebih banyak menyoroti perkembangan sosial-emosional anak, sementara kajian yang menekankan peran guru dalam pengelolaan bermain peran untuk pengembangan sikap entrepreneurship masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian pembelajaran kewirausahaan berbasis bermain pada anak usia dini serta kontribusi praktis sebagai acuan bagi guru dalam merancang dan mengelola kegiatan bermain peran yang lebih terarah untuk menumbuhkan karakter wirausaha sejak dini.

Artikel Histori:

Disubmit: 30 November 2025	Direvisi: 24 Desember 2025	Diterima: 25 Desember 2025	Dipublish: 27 Desember 2025
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

Cara Mensitasi Artikel: Hidayati, Z. A., Sianturi, R., Shaqi, R. A., & Nuraida, N. (2025). Teachers' Roles in Managing Buying–Selling Role Play to Foster Entrepreneurial Attitudes in Early Childhood Education. *Jurnal Ar-Raihanah*, 5 (2), 588-597, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.917>

Korespondensi Penulis: Risbon Sianturi, risbonsianturi@upi.edu**DOI** : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.917>

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui aktivitas bermain karena melalui bermain anak belajar memahami lingkungan, mengembangkan simbol, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Holis (2016) menegaskan bahwa bermain memberi kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan dengan dirinya dan dirinya dengan kenyataan. Salah satu bentuk bermain yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain peran, yaitu kegiatan bermain yang memungkinkan anak mengekspresikan diri dengan memerankan berbagai tokoh dalam situasi tertentu (Andini, Undayasari, & Abidin, 2025). Bermain peran juga memfasilitasi perkembangan fungsi eksekutif dan kontrol diri karena anak mengatur perilaku sesuai peran yang dipilih.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain peran, termasuk simulasi jual beli, menjadi medium pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Entrepreneurship pada anak usia dini tidak dimaknai sebagai aktivitas berdagang semata, melainkan sebagai penguatan karakter seperti kreativitas, inisiatif, kemampuan berkomunikasi, serta keberanian mengambil keputusan. Pemahaman ini sejalan dengan prinsip Developmentally Appropriate Practice (NAEYC) dan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan nilai kreatif dan mandiri sebagai fondasi karakter wirausaha. Oleh karena itu, nilai-nilai kewirausahaan sebaiknya dikenalkan melalui pengalaman langsung, bukan melalui pembelajaran verbal atau ceramah.

Urgensi pengembangan nilai entrepreneurship sejak usia dini diperkuat oleh Hasan, Arisah, Dinar, Rahmatullah, dan Nurdiana (2023) yang menekankan pentingnya menumbuhkan pola pikir wirausaha sesuai tahap perkembangan anak. Entrepreneurship dipahami sebagai kebiasaan perilaku (*behavioural habit*) yang tumbuh dari pengalaman konkret, bukan sekadar konsep teoretis. Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, anak belajar secara optimal melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas nyata, sehingga kegiatan bermain jual beli lebih relevan dibandingkan penjelasan abstrak.

Pengalaman langsung tersebut menjadi landasan potensial bagi pembentukan nilai kewirausahaan sejak dini.

Pada kegiatan bermain peran, guru memegang peranan penting dalam memastikan anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Vygotsky (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika guru memberikan dukungan melalui *scaffolding*, yaitu bantuan sementara yang memungkinkan anak melakukan kegiatan secara mandiri. Dalam konteks bermain peran jual beli, guru berperan sebagai fasilitator yang merencanakan kegiatan, menyiapkan lingkungan bermain, menyediakan alat peraga, serta memberi arahan seperlunya. Peran ini membuka ruang bagi anak untuk berinisiatif, menawar, memilih barang, mengambil keputusan, dan menyelesaikan konflik sederhana selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan bermain jual beli relevan sebagai media stimulasi entrepreneurship karena memberikan pengalaman ekonomi sederhana yang dapat dipahami anak (Purnamasari, Simare-Mare & Murni., 2019). Bermain peran memungkinkan anak mengalami situasi nyata secara simbolis sehingga mereka dapat mempraktikkan perilaku sosial dan pengambilan keputusan. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung Wooding (2019). Melalui kegiatan jual beli sederhana, anak berlatih tanggung jawab, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang merupakan indikator awal sikap kewirausahaan.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji kontribusi bermain peran terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, kajian yang secara spesifik mengaitkan kegiatan bermain peran dengan pengembangan sikap entrepreneurship masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang ada umumnya berfokus pada hasil perkembangan anak, sementara peran guru dalam merencanakan dan mengelola kegiatan bermain peran sebagai strategi pembelajaran kewirausahaan belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada penekanan peran guru dalam pengelolaan kegiatan bermain peran jual beli sebagai sarana pembentukan sikap entrepreneurship anak usia dini, khususnya melalui aspek perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan guru dalam kegiatan bermain peran jual beli, menganalisis pengelolaan pelaksanaan kegiatan, mengidentifikasi bentuk-bentuk sikap entrepreneurship yang muncul pada anak, serta mengungkap faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian pembelajaran kewirausahaan berbasis bermain pada anak usia dini, serta kontribusi praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam merancang kegiatan bermain peran yang lebih terarah dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami praktik pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung guru dalam konteks alami (Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di TK Sejahtera 4 dengan subjek utama satu orang guru kelas yang mengelola kegiatan bermain peran bertema jual beli. Pemilihan lokasi dan subjek dilakukan secara purposif karena relevan dengan pengenalan nilai entrepreneurship pada anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan selama dua minggu melalui wawancara mendalam dengan guru dan observasi non-partisipatif terhadap proses penjelasan serta penataan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan tanpa keterlibatan langsung peneliti untuk memperoleh gambaran objektif mengenai alur kegiatan dan strategi guru dalam mengelola bermain peran. Dokumentasi berupa rekaman wawancara dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkesinambungan. Keabsahan data diperkuat

melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta melalui *member checking* dengan mengonfirmasi hasil temuan kepada guru sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu subjek penelitian yang terbatas pada satu orang guru dan durasi penelitian yang relatif singkat, sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas. Selain itu, observasi tidak berfokus langsung pada perilaku anak secara mendalam, melainkan pada pengelolaan kegiatan oleh guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguraikan hasil penelitian dengan menghubungkannya pada teori yang relevan serta kondisi pembelajaran PAUD di lapangan. Analisis difokuskan pada bagaimana guru merencanakan dan mengelola kegiatan bermain peran bertema jual beli, serta sejauh mana aktivitas tersebut menstimulasi sikap Entrepreneurship pada anak usia dini. Selain itu, pembahasan juga meninjau faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, temuan tidak hanya dipaparkan secara deskriptif, tetapi juga dievaluasi untuk melihat kekuatan dan keterbatasannya sebagai berikut:

Perencanaan Kegiatan oleh Guru

a. Temuan Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa kegiatan bermain peran jual beli direncanakan sebagai bagian dari pembelajaran tematik dan dimasukkan ke dalam modul mingguan. Guru menjelaskan bahwa kegiatan ini tidak berdiri sendiri, tetapi disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari anak, seperti makanan atau sayuran. Hal ini disampaikan guru sebagai berikut:

"Kalau bermain peran, seharusnya setiap minggu juga ada. Tapi biasanya disesuaikan sama tema. Kalau lagi tema makanan atau sayuran, bisa dimasukkan ke jual beli."

Dalam perencanaan kegiatan, guru menyiapkan skenario dasar, pembagian peran, serta alat peraga yang digunakan. Guru menegaskan bahwa perannya lebih sebagai fasilitator, sementara anak diberi ruang untuk mengatur barang dan perannya sendiri:

"Guru mah memfasilitasi saja. Anak-anak yang beresin, nyejerin barangnya, milih mau jadi penjual atau pembeli."

Perencanaan juga mencakup pembagian kelompok dan pengaturan giliran agar kegiatan tetap kondusif. Guru menyebutkan bahwa pembagian peran dilakukan secara terarah untuk menghindari konflik dan memastikan semua anak mendapat kesempatan:

"Kalau dibebasin kurang kondusif, jadi biasanya disebutkan. Nanti gantian, sekarang jadi ini, nanti bisa tukar peran."

b. Pembahasan (Interpretasi Teoretis)

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Bredekamp yang menekankan bahwa perencanaan pembelajaran PAUD harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai perkembangan anak. Perencanaan yang dilakukan guru di TK Sejahtera 4 menunjukkan upaya menciptakan *play-based learning* yang terstruktur tetapi fleksibel. Dalam kerangka Vygotsky, perencanaan ini berfungsi sebagai *prepared environment* yang menempatkan anak pada wilayah Zone of Proximal Development (ZPD), di mana anak dapat belajar melalui dukungan minimal dari guru.

Ketersediaan alat peraga seperti uang mainan, barang dagangan, dan pengaturan meja sebagai "toko" juga menguatkan teori Smilansky tentang pentingnya objek konkret dalam *sociodramatic play*. Dengan lingkungan yang disiapkan secara sadar, anak tidak hanya bermain

simbolik, tetapi juga membangun pemahaman sosial dan ekonomi sederhana yang menjadi fondasi awal sikap kewirausahaan.

Menurut Bredekamp, perencanaan pembelajaran PAUD harus memuat pengalaman belajar yang bermakna, terstruktur, dan sesuai perkembangan anak. Prinsip ini menunjukkan bahwa perencanaan guru yang matang meningkatkan kualitas pengalaman bermain anak, khususnya dalam aktivitas *play-based learning* (Niyibizi, dkk., 2024). Suyadi menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran pada usia dini memerlukan integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan sosial melalui kegiatan bermain, dan mendukung bahwa kurikulum yang memadukan ketiga aspek tersebut memperkuat interaksi sosial serta kemampuan pemecahan masalah anak (Mwinsa & Dagada, 2025). Pada konteks bermain peran jual beli, guru harus merancang skenario, aturan main, serta tujuan perkembangan dengan jelas sehingga kegiatan berlangsung sistematis namun tetap fleksibel bagi eksplorasi anak. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa perencanaan bermain peran yang terarah mampu membangun literasi sosial, komunikasi, dan pemahaman anak terhadap konsep ekonomi sederhana (Young, Edwards, & Nuttal, 2024).

Dalam kerangka Vygotsky, perencanaan guru menciptakan *prepared environment* yang menempatkan anak dalam situasi belajar yang berada di wilayah *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Shabani, Khatib & Ebadi., 2010). Penelitian mutakhir menegaskan bahwa lingkungan bermain yang ditata secara sadar oleh guru meningkatkan kemampuan anak untuk mengambil peran sosial dan memahami perspektif orang lain selama bermain dramatis (Rigopouli, Kotsifakos, & Psaromiligkos, 2025). Lingkungan yang disiapkan guru—meja sebagai “toko”, uang mainan, keranjang belanja, dan daftar harga—memberi stimulus sosial-kognitif yang memungkinkan anak melakukan peran sosial yang sebenarnya berada di luar kemampuan mandiri mereka, sebagaimana dikonfirmasi oleh penelitian mengenai *guided play* dan dukungan guru dalam membangun keterampilan simbolik anak (Niyibizi, dkk., 2024). Dengan adanya lingkungan yang kaya konteks, anak dapat meniru, memodifikasi, dan memperluas perilaku yang mereka lihat pada orang dewasa, dan studi terbaru membuktikan bahwa dukungan guru yang minimal namun terarah memungkinkan anak mengembangkan fungsi eksekutif, negosiasi sosial, dan pemahaman konseptual secara lebih dalam (Sanchez, 2025).

Teori Smilansky mengenai *sociodramatic play* memberikan landasan kuat tentang pentingnya kesiapan alat peraga dalam kegiatan *role play* Jaggy, dkk., 2023). . Penelitian terbaru menunjukkan bahwa ketersediaan alat peraga yang relevan dan realistis secara signifikan meningkatkan kualitas permainan dramatis anak, termasuk kemampuan mereka membangun dialog, alur cerita, serta interaksi sosial yang lebih kaya (Suprayogi, 2024). Menurut Smilansky, permainan dramatis hanya akan mencapai tingkat tertinggi apabila anak memiliki akses pada objek yang relevan dan nyata bagi pengalaman mereka, dan hal ini dikonfirmasi oleh studi kontemporer yang menemukan bahwa alat konkret memfasilitasi simbolisasi, ekspresi peran, dan alur dramatik yang lebih kompleks (Jumiatmoko, Rohmah & Nafiah, 2023). Pada kegiatan bermain jual beli, alat peraga seperti uang, barang dagangan, tas belanja, dan timbangan memungkinkan anak mengembangkan alur cerita dan dialog yang lebih mendalam. Ketika alat peraga lengkap, anak tidak sekadar berpura-pura, tetapi mengonstruksi representasi sosial yang lebih konkret, dan penelitian terbaru menunjukkan bahwa kondisi ini mendorong meningkatnya kemampuan negosiasi, inisiatif, dan pemecahan masalah yang merupakan fondasi awal bagi sikap kewirausahaan (Mwinsa & Dagada, 2025).

2. Pengelolaan Pelaksanaan Kegiatan

a. Temuan Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa selama kegiatan bermain peran jual beli, perannya lebih difokuskan pada pemberian arahan awal dan pendampingan seperlunya. Guru tidak menetapkan alur permainan secara kaku, melainkan memberi kebebasan kepada anak untuk mengembangkan peran masing-masing. Guru menyampaikan:

"Biasanya saya jelasin dulu garis besarnya, setelah itu anak-anak yang jalanin sendiri. Saya cuma bantu kalau ada yang bingung atau ribut kecil."

Guru juga menjelaskan bahwa intervensi dilakukan ketika anak mengalami kesulitan dalam menentukan peran, mengatur giliran, atau menyelesaikan konflik sederhana, namun guru menghindari mengatur dialog atau keputusan anak secara langsung.

b. Pembahasan (Interpretasi Teoretis)

Dalam intervensi guru pada bermain peran jual beli, memang ada risiko bahwa guru menjadi terlalu dominan dalam mengarahkan kegiatan misalnya dengan menetapkan skenario, dialog, atau aturan yang sangat kaku. Meskipun intervensi semacam ini bisa menjamin bahwa pembelajaran kewirausahaan yang diinginkan tercapai, terlalu banyak arahan juga dapat membatasi inisiatif dan kreativitas anak. Dari perspektif pendidikan Islam PAUD, praktik keteladanan dan pembiasaan guru sangat penting, tetapi juga harus diseimbangkan agar anak memiliki ruang untuk bereksplorasi (Rohmatin, 2024). Jika guru mengontrol terlalu banyak, hal itu bisa menekan potensi anak untuk menciptakan solusi sendiri atau bernegosiasi dalam peran jual beli.

Di sisi lain, intervensi guru yang dirancang dengan bijaksana dapat memberikan struktur sekaligus ruang kebebasan kreatif. Dalam kerangka guided participation (Rogoff), peran guru adalah sebagai fasilitator bersama anak dalam membangun aktivitas sosial, bukan pengendali mutlak (Pyle, Wickstrom, Gross, & Kraszewski., 2024). Sebagai analogi, di PAUD Islam guru dapat menyusun skenario dasar role play (misalnya "toko sedekah" atau "bazaar zakat") tetapi kemudian membiarkan anak menambahkan elemen cerita, menentukan harga, atau merancang interaksi antar "penjual" dan "pembeli." Model seperti ini konsisten dengan nilai pembiasaan dan keteladanan yang digagas dalam praktik PAUD Islam, dimana guru memberikan contoh sekaligus memberi kesempatan anak untuk berkreasi dan mengambil keputusan (Rahmayanti, Kurnia, & Nurdiansah, 2022).

Intervensi guru melalui scaffolding, prepared environment, dan partisipasi aktif dapat sangat mendukung munculnya perilaku kewirausahaan yang awal di kalangan anak. Dengan menyediakan alat peraga realistis (misalnya uang mainan, barang dagangan, tas belanja) dan mendampingi anak dalam role play, guru menciptakan simulasi situasi pasar yang nyata. Teori sociodramatic play Smilansky menyatakan bahwa akses ke objek konkret memungkinkan anak membangun narasi sosial yang lebih kaya dan melakukan negosiasi peran (Smilansky, 1990). Ketika guru secara responsif mengajukan pertanyaan ("Bagaimana kamu menetapkan harga?", "Bagaimana strategi agar pembeli mau membeli?"), anak berlatih berpikir kreatif, bernegosiasi, dan mengambil tanggung jawab—sikap-sikap dasar entrepreneurship (Rahmayanti, Kurnia, & Nurdiansah, 2022).

Kualitas interaksi antara guru dan anak menjadi kunci agar pembelajaran melalui bermain peran benar-benar bermakna. Konsep involvement dari Laevers menyatakan bahwa keterlibatan guru yang aktif, responsif, tetapi tidak mengendalikan sepenuhnya bisa menumbuhkan rasa kepemilikan dan inisiatif pada anak. Dalam konteks PAUD Islam, guru yang memberikan keteladanan tetapi juga memberi otonomi dapat menciptakan suasana di mana anak merasa dihargai dan termotivasi untuk berinovasi. Intervensi ideal adalah di mana guru memperkenalkan struktur awal, mendampingi proses, lalu perlahan mundur, sehingga anak dapat menginternalisasi

peran dan mulai mengambil inisiatif dalam bermain peran jual beli, sehingga tumbuh karakter wirausaha sejak dini (Rohmatin, 2024).

3. Sikap Entrepreneurship Anak

a. Temuan Lapangan

Berdasarkan hasil observasi non-partisipatif dan wawancara dengan guru, sikap-sikap awal kewirausahaan seperti inisiatif, keberanian mencoba, dan komunikasi mulai tampak selama kegiatan bermain peran jual beli. Guru menjelaskan bahwa beberapa anak secara aktif mengambil peran sebagai penjual, menawarkan barang, serta menentukan harga secara mandiri. Guru menyampaikan:

"Ada anak yang langsung inisiatif nawarin barang, terus bilang harganya sendiri. Ada juga yang masih nunggu temannya dulu."

Namun demikian, guru juga mengungkapkan bahwa tidak semua anak menunjukkan indikator tersebut secara konsisten. Beberapa anak masih pasif atau hanya mengikuti arahan teman, terutama ketika permainan berlangsung singkat atau alat peraga terbatas.

b. Pembahasan (Interpretasi Teoretis)

Sikap entrepreneurship dasar pada anak usia dini dapat diinterpretasikan melalui indikator seperti inisiatif, keberanian mencoba, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah, sebagaimana dirumuskan oleh Katz & Green. Pada anak usia 4–6 tahun, perilaku inisiatif dan keberanian mencoba sering muncul ketika mereka diberi kesempatan bermain peran, misalnya bermain toko atau kios sederhana (Dini, 2022). Hal ini wajar dalam perkembangan sosial emosional dan kognitif anak, karena pada tahap ini mereka belajar secara eksploratif dan simbolik melalui bermain. Namun, konsistensi munculnya indikator tersebut bisa bervariasi tergantung seberapa sering guru memfasilitasi aktivitas bermain peran yang menantang.

Menurut prinsip pendidikan anak usia dini yang ditekankan oleh NAEYC dan nilai-nilai Pancasila (kreativitas dan kemandirian), bermain peran menyediakan ruang ideal bagi anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide-ide unik (Nikkola, Kangas, & Reunamo., 2024). Anak dapat menciptakan skenario, memilih barang dagangan, dan merancang dialog mereka sendiri, menunjukkan kreativitas dan tanggung jawab mandiri atas peran mereka. Aktivitas seperti bermain toko atau bazar tidak hanya melatih kemandirian dalam membuat keputusan, tetapi juga menginternalisasi nilai kolaboratif dan solidaritas, yang menunjukkan bahwa pengalaman bermain peran memfasilitasi anak mengembangkan kreativitas dan inisiatif (Aziz, Astuti, Yuniatari, Muhlis, Munafiah, Nabila, & Shiddiq, 2024).

Teori experiential learning Kolb menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika anak mengalami pengalaman konkret, merefleksikannya, membentuk konsep, lalu menguji kembali dalam situasi nyata. Bermain peran jual beli memberi anak pengalaman langsung: mereka berinteraksi, mengambil keputusan harga, dan menghadapi "pelanggan" nyata (teman atau guru). Refleksi yang difasilitasi guru meningkatkan kemampuan problem solving dan strategi, sehingga anak menginternalisasi keterampilan kewirausahaan secara praktis (Dini, 2022). Aktivitas ini menjadikan bermain peran bukan hanya permainan sosial, tetapi latihan kewirausahaan nyata yang mengasah keberanian, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Meskipun indikator seperti komunikasi, kreativitas, dan inisiatif dapat muncul dalam bermain peran, pertanyaan kritisnya adalah: apakah ini benar-benar entrepreneurship atau sekadar keterampilan sosial? Pada usia 4–6 tahun, banyak aktivitas bermain peran mencerminkan kompetensi sosial dasar (misalnya negosiasi, berbagi peran) tanpa niatan bisnis nyata. Namun, jika guru merancang interaksi dengan komponen nilai ekonomi (misalnya "uang", "harga", "jual beli") dan memberi tantangan reflektif, perilaku ini lebih mendekati kewirausahaan (Aziz, Astuti,

Yuniatari, Muhlis, Munafiah, Nabila, & Shiddiq, 2024). Beberapa indikator, terutama problem solving atau keberanian mengambil risiko, muncul kurang konsisten karena keterbatasan pemahaman anak tentang risiko dan konsekuensi, sehingga sebagian indikator lebih bersifat keterampilan sosial umum daripada kewirausahaan formal.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Temuan Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi non-partisipatif, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran jual beli. Guru menyampaikan bahwa dukungan guru dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman serta ketersediaan alat peraga sangat membantu anak terlibat aktif dalam permainan. Guru menyatakan:

"Kalau alatnya lengkap, anak-anak lebih lama mainnya dan lebih aktif ngomong."

Sebaliknya, guru juga mengungkapkan adanya keterbatasan waktu dan alat peraga yang tidak selalu tersedia, sehingga beberapa anak belum mendapatkan kesempatan optimal untuk berperan secara aktif, terutama anak yang cenderung pemalu.

b. Pembahasan (Interpretasi Teoretis)

Dalam kerangka ekologi perkembangan menurut Bronfenbrenner, lingkungan belajar merupakan salah satu sistem paling fundamental yang memengaruhi perkembangan anak. Faktor pendukung yang dominan dalam konteks pembelajaran PAUD adalah dukungan guru sebagai bagian dari mikrosistem: ketika guru aktif menciptakan suasana kelas yang aman, menyenangkan, dan kaya interaksi, anak-anak cenderung lebih antusias dalam bermain peran. Permainan peran (role play) edukatif berkorelasi dengan stimulasi sosial-emosional anak di mana lingkungan keluarga dan sekolah berperan besar (Salsabila, Sianturi, Ramjani, & Ayulia, 2025).

Kualitas pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan role play dan pengembangan entrepreneurship. Konsep involvement dari Laevers (bagian dari CEQ/Classroom Environment Quality) menyatakan bahwa ketika guru terlibat penuh, memberikan perhatian dan respons terhadap anak, maka keterlibatan anak dalam aktivitas menjadi tinggi. Dalam praktik PAUD, guru yang berkualitas (memiliki karakter pendidik yang peduli dan responsif) dapat menciptakan skenario bermain yang bermakna dan memfasilitasi interaksi sosial yang produktif. Karakter pendidik (guru) yang kuat sangat memengaruhi proses pembelajaran anak usia dini, terutama dalam menciptakan iklim kelas yang positif dan mendukung proses eksplorasi belajar. Sebaliknya, hambatan dapat muncul bila kualitas pembelajaran rendah: misalnya, guru kurang peka terhadap dinamika anak pemalu atau kurang percaya diri, sehingga tidak memberikan cukup dukungan. Dalam lingkungan seperti itu, anak yang pemalu mungkin jarang diberi kesempatan berbicara atau berperan dalam permainan peran, menghambat potensi mereka dalam mengembangkan sifat entrepreneurial seperti inisiatif dan keberanian mencoba (Raihana, Alucyana, Utami, Nisa, & Fitri, 2023).

Ketersediaan alat peraga edukatif (APE) sangat krusial dalam mendukung kegiatan bermain peran kewirausahaan. Ketika resource tersedia secara lengkap misalnya meja "toko", kotak uang, keranjang belanja, barang dagangan kualitas dan keaslian skenario bermain meningkat, memungkinkan anak membangun narasi yang lebih kaya dan interaksi yang lebih realistis. Permainan peran edukatif memberikan stimulasi sosial-emosional yang lebih besar ketika lingkungan peran dikelola dengan baik (Salsabila, Sianturi, Ramjani, & Ayulia, 2025).

Namun, hambatan signifikan muncul apabila APE tidak lengkap atau terbatas. Tanpa alat peraga yang cukup, anak mungkin hanya melakukan permainan imajinatif sederhana tanpa interaksi yang mendalam, yang dapat melemahkan pengalaman bermain peran sebagai sarana

pembelajaran kewirausahaan (Yonzon, Fleeer, Fragkiadaki, & Rai., 2022). Selain itu, keterbatasan waktu (misalnya jam bermain peran sangat singkat) bisa memperparah dampak kurangnya resource, karena anak tidak punya banyak kesempatan untuk bereksperimen dengan peran dan strategi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran bertema jual beli di TK Sejahtera 4 memberikan pengalaman belajar yang mendukung munculnya sikap entrepreneurship pada anak usia dini. Guru telah merencanakan dan mengelola kegiatan secara sistematis melalui penyediaan alat bermain, pemberian arahan, serta penerapan scaffolding yang memungkinkan anak berlatih inisiatif, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Namun, stimulasi karakter wirausaha yang muncul masih terbatas pada aspek transaksi sederhana dan belum secara optimal mencakup dimensi entrepreneurship yang lebih luas, seperti keberanian mengambil risiko dan ketekunan. Pelaksanaan kegiatan dipengaruhi oleh faktor pendukung berupa peran aktif guru dan ketersediaan alat peraga edukatif, serta faktor penghambat seperti keterbatasan waktu, jumlah anak yang relatif banyak, dan perbedaan tingkat kepercayaan diri anak. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas bermain peran sebagai media pengembangan entrepreneurship sangat bergantung pada kualitas pengelolaan guru dan kondisi lingkungan belajar. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada penguatan kajian pembelajaran entrepreneurship anak usia dini dengan menegaskan bahwa bermain peran jual beli tidak hanya berfungsi sebagai stimulasi sosial-emosional, tetapi juga sebagai wahana pembentukan sikap kewirausahaan awal melalui pendekatan play-based learning yang dimediasi guru. Temuan ini memperkaya pemahaman tentang peran guru dalam mengintegrasikan nilai entrepreneurship ke dalam praktik pembelajaran PAUD yang sesuai perkembangan anak. Berdasarkan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek dan konteks sekolah yang beragam, menggunakan durasi pengamatan yang lebih panjang, serta mengkaji strategi bermain peran yang lebih variatif agar dapat menstimulasi dimensi entrepreneurship yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengembangan karakter wirausaha pada anak usia dini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Andini, N., Undayasari, D., & Abidin, Y. (2025). Persepsi Guru Tentang Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.71049/fm4egs45>
- Chishti, K., Marilyn, Y., & Glykeria, F. (2023). The Role of Props in Promoting Imagination during Toddlerhood. *International Journal of Early Childhood*, 55(2), 223–240. <https://doi.org/10.1007/s13158-022-00336-9>
- Glaze, W. (1999). Experiential learning. *ENVIRONMENTAL SCIENCE & TECHNOLOGY*, 11, 1–3. <https://doi.org/10.1021/es9930622>
- Hasan, M., Arisah, N., & Dinar, M. (2023). Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1333–1345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3884>
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Jaggy, A., Kalkusch, I., Burkhardt, C., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). Early Childhood Research Quarterly The impact of social pretend play on preschoolers ' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64(January), 13–25.

- <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- Jumiatmoko, J., Rohmah, F., & Nafiah, S. S. (2023). Pengembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(3), 304–314. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.81534>
- Mapoma, G., & Dagada, M. (2025). Social Sciences & Humanities Open Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *ELSEVIER: Social Sciences & Humanities Open Journal*, 11(April 2024). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396> Received
- Nikkola, T., Kangas, J., & Reunamo, J. (2024). Children ' s creative participation as a precursor of 21st century skills in Finnish early childhood education and care context. *Learning and Individual Differences*, 111, 102437. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>
- Niyibizi, O., Kazinyirako, J. P., Gasigwa, J. B., Mukeshimana, A. M., Singirankabo, J. N., Bintunimana, C., & Mutarutinya, V. (2024). Teachers ' Understanding of Play-Based Learning Implementation on Students ' Achievement. *Universal Journal of Educational Research*, 3(4), 374–385. <https://doi.org/10.17613/08D4M-NE981>
- Purnamasari, R., Simare-mare, A., & Murni, S. M. (2019). Application Analysis of Buying and Selling Game to Grow the Language Development and Attitude of Entrepreneurs on Child Age 5-6 Years in Paud RA Al-Mahir. *BirLe-Journal*, 2(4), 525–532.
- Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, O., & Kraszewski, E. (2024). Supporting literacy development in kindergarten through teacher- facilitated play. *Journal of Early Childhood Research*, 22(3), 428–441. <https://doi.org/10.1177/1476718X231221363>
- Raihana, R., Alucyana, A., Utami, D. T., Nisa, K., & Safa Fitri, A. (2023). Peran Karakter Pendidik PAUD dalam Proses Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7819–7825. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5883>
- Sanchez, A. (2025). Guided Play in the Kindergarten Classroom : One Teacher ' s Inquiry into Scaffolding Play - Based Writing Instruction. *Early Childhood Education Journal*, 53(6), 2089–2098. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01931-w>
- Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2010). Vygotsky ' s Zone of Proximal Development : Instructional Implications and Teachers ' Professional Development. *Canadian Center of Science and Education*, 3(4), 237–248. <https://doi.org/10.5539/elt.v3n4p237>
- Sugiyono, S. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suprayogi, M. N., & Soeriaatmadja, A. F. (2024). Hubungan Bermain Peran Dalam Pembelajaran Daring Dengan Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Becoss*, 6(2), 159–166. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v6i2.11766>
- Viveiros, P., Krakauer, D. C., Isnard, M., & Almeida, R. De. (2017). Teoria da aprendizagem experiencial no ensino de empreendedorismo: um estudo exploratório. *Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas*, 6(1), 101–127. <https://doi.org/10.14211/regepe.v6i1.353>
- Winsler, A. (2014). INTRODUCTION TO SPECIAL ISSUE : Vygotskian Perspectives in Early Childhood Education : Translating Ideas into Classroom Practice Vygotskian Perspectives in Early Childhood Education : *Early Education and Development*, 1(6), 37–41. <https://doi.org/10.1207/s15566935eed1403>
- Young, S., Edwards, S., & Nuttall, J. (2024). Teacher participation in young children ' s dramatic play. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 598 –611. <https://doi.org/10.1177/1476718X241258604>