

Efektivitas APE : Antara Kepentingan Bisnis dan Tujuan Pendidikan Nasional

Oleh : Nur Lailatul Fitri

Abstrak

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan bagian dari media pembelajaran khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Guru dituntut untuk memilih dan memilah media yang tepat bagi anak usia dini. Selain itu guru juga harus mampu mengembangkan atau bahkan berinovasi dengan membuat APE secara mandiri. Selain bisa digunakan sebagai media pembelajaran, Alat permainan edukatif ini juga bisa dijadikan sebagai lading bisnis. Minimnya tingkat kesejahteraan pendidik pada jenjang PAUD terutama di wilayah pedesaan, serta ketidakmampuan lembaga untuk membeli APE, tidak lantas menghalangi guru untuk berfikir secara kreatif dan inovatif. Mereka bisa berinovasi dengan membuat APE yang mempunyai nilai jual. Jadi, selain menjadi pendidik, guru juga mampu menjadi eduprenneurship. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional, yakni menjadikan manusia yang kreatif dan mandiri. Artinya mereka mampu berwirausaha serta menciptakan lapangan pekerjaan bagi orang lain dengan inovasi yang dimiliki.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif (APE), Edupreneurship, pendidikan nasional

Pendahuluan

Dewasa ini lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mulai tersebar hampir di seluruh wilayah propinsi. Hal ini seiring dengan minat masyarakat terhadap pendidikan sejak usia dini. PAUD merupakan pondasi dasar bagi perkembangan anak. Anak yang mendapatkan bimbingan, arahan, dan stimulasi sejak dini diyakini akan mampu meningkatkan perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis yang nantinya mereka diharapkan mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki.

Anak usia dini memiliki karakter yang khas dan unik. Dalam proses pembelajarannya, anak usia dini tidak bisa disamakan dengan anak usia dasar.

Anak usia dini belajar melalui pengalamannya, yaitu dari segala apa yang dilihat, dirasakan, dan didengar. Oleh karenanya prinsip utama dalam belajar anak usia dini adalah bermain sambil belajar/ belajar sambil bermain.

Dalam hal ini Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peranan penting, yakni sebagai alat bantu dalam memperjelas materi yang disampaikan. APE tidak harus dibeli, para pendidik bisa mengembangkan APE dengan kreatifitas yang dimiliki. Selain itu dengan pengembangan APE, para pendidik bisa mempelajari nilai-nilai kewirausahaan.

Era globalisasi membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan kompetitif. Namun hal ini menjadi tantangan besar manakala posisi SDM Indonesia yang masih belum kompetitif dibandingkan dengan Negara-negara lain. Human Development Index (HDI) menunjukkan bahwa Indonesia masih berada dibawah posisi Negara-negara berkembang lain, seperti Malaysia dan Singapura (Hartati, 2014:1). Padahal sejatinya mengembangkan potensi diri sebagai SDM dapat menciptakan kemandirian. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

A. Hakikat APE

APE (Alat Permainan Edukatif) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana/ peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Depdiknas, 2003). Sedangkan menurut Shofiatun A. Rahman (2006) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak. Dari kedua pengertian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan

pendidikan dengan tujuan mengoptimalkan perkembangan anak dalam semua aspek.

Pertanyaannya sekarang, apakah semua mainan termasuk alat permainan edukatif ? Tidak semua alat permainan yang digunakan di lembaga PAUD itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Misalnya, bola sepak yang dibuat dari plastic yang dibeli secara langsung dari toko mainan. Dalam hal ukuran, seringkali susah dipegang anak dengan nyaman, serta terasa sakit saat ditangkap dengan telapak tangan.

Hal yang perlu digarisbawahi, perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif (APE) terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa lebih pada kepentingan bisnis semata, tanpa ada kajian mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut (Muttaqin, 2010:22)

Lebih lanjut, ia menjelaskan ciri-ciri alat permainan yang dapat dikategorikan sebagai APE atau tidak adalah sebagai berikut:

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak usia dini
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak
3. Multiguna
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas anak
6. Bersifat konstruktif/ ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan.

B. APE sebagai Media Pembelajaran

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup beberapa hal, antara lain: 1) tujuan pembelajaran, 2) bahan pembelajaran, 3) metodologi pembelajaran, 4) penilaian pembelajaran. Dalam metodologi pembelajaran terikat dengan dua hal yang saling berkaitan, yaitu metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Secara harfiah, media berarti perantara. Menurut Sadiman dalam Badru Zaman (2010:2) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif. Oleh karenanya para ahli mengklasifikasikan media-media tersebut berdasarkan kesamaan ciri atau karakteristiknya. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual (Badru Zaman, 2010:5)

Konsep utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Dalam hal ini media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, kuat, tahan lama, sederhana, atraktif, berwarna terkait dengan aktivitas bermain anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran PAUD. Ketersediaan alat tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak usia dini secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal.

Ada beberapa manfaat penggunaan APE dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Memperjelas materi yang diberikan. Sebagai contoh, guru ingin menjelaskan konsep warna, anak hanya akan mampu menirukan ucapan guru tanpa tahu secara nyata bagaimana warna merah, hijau, kuning dll tanpa ada alat/media apapun. Dalam hal ini guru bisa menggunakan APE berupa Lotto warna.
2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Misalnya, menggunakan APE berupa balok bangunan. Dengan bermain balok, anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai imajinasinya, selain itu anak juga akan mampu menemukan konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan runtuh.
3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan

rasa senang pada anak. Jika anak merasa senang, maka proses belajar tidak akan membosankan bagi anak.

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Mampu berinovasi dengan membuat alat permainan edukatif. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan APE, diantaranya:

1. APE yang dibuat hendaknya multiguna. Artinya dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar atau bisa dibuat dari bahan bekas/ sisa.
3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
4. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Contoh balok-balok kayu
5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda satu sama lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan
6. Dapat digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal
7. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

C. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 12 Tahun 2003 Bab I Pasal I Butir 14). Sementara menurut Suyadi (2013:17) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak.

Secara institusional, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric kasar dan motoric halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) dan sosioemosional (sikap, perilaku dan agama) yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Maemunah, 2009:16)

Sesuai dengan pasal 28 UU Sisdiknas, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Lebih lanjut, dalam pasal ini dijelaskan bahwa “(1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum pendidikan jenjang dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan nonformal: KB, TPA atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.”

D. Konsep dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Mereka seolah-olah tak pernah berhenti untuk mencari tahu dan mengeksplor diri mereka. Oleh karenanya diperlukan stimulasi, bimbingan, pengasuhan, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang mampu mengasah ketrampilan anak.

Setiap anak memiliki hak untuk belajar dan mendapatkan pengajaran, maka bagi anak, belajar harus dalam suasana yang menyenangkan, kondusif, serta membuat anak-anak menjadi termotivasi dan antusias. Menurut Hamruni dalam Ratna (2014:25) ada tiga alasan mengapa kegiatan belajar mengajar harus dalam keadaan kondusif dan menyenangkan. Pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Sebaliknya perasaan negative (sedih, takut, terancam) akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Kedua, seseorang yang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan penggunaan metode , baik dari segi pengajarannya maupun

dalam system belajar. Ketiga, siswa yang dimotivasi dan diajar dengan cara yang tepat akan mencapai hasil belajar yang optimal. Adapun pendekatan yang digunakan adalah membantu peserta didik untuk bisa memahami kekuatan dan kelebihan mereka, sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Prinsip utama dari pembelajaran anak usia dini adalah *learning by doing*, melalui bermain anak dapat mengenal dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Lebih jauh, bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Menurut Maria Montessori (2008:246), aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia dini dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu: permainan gerak (*motor play*), permainan intelektual (*intellectual play*), permainan sensori atau tanggapan panca indera (*sensory play*), permainan sosial (*social play*), dan permainan emosional (*emotional play*). Lebih jauh, permainan akan terasa menyenangkan bagi anak jika diimbangi dengan strategi, metode, materi/bahan, dan tentunya media yang menarik.

Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh kembangnya sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga mereka nantinya memiliki kesiapan yang optimal saat memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan saat mereka dewasa.
2. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
3. Mengembangkan, sosioemosional anak pada masa *golden age* dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
4. Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni anak usia dini.

E. Berwirausaha dalam Bidang Produksi APE

Setiap pendidik wajib memiliki sejumlah kompetensi sebagai modal utama dalam mengajar. Begitu juga dengan pendidik pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Mereka dituntut untuk memiliki kompetensi sesuai

dengan keahlian yang digelutinya. Dalam Permendikbud tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dijelaskan setidaknya ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru PAUD, yaitu:

1. Kompetensi Pedagogik. Kompetensi ini meliputi kemampuan mengorganisasikan perkembangan sesuai dengan karakteristiknya. Menganalisis teori bermain sesuai dengan aspek perkembangan, kebutuhan, minat dan bakat anak usia dini. Merancang kegiatan pengembangan sesuai dengan kurikulum. Memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Mengembangkan potensi anak dalam mengaktualisasi diri. Berkomunikasi secara efektif sebagai bentuk dari kecerdasan berbahasa, empatik dan santun. Menyelenggarakan dan membuat penilaian secara obyektif, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini. Menentukan lingkup sasaran assesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini. Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini. Melakukan tindakan reflektif, korektif, dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini.
2. Kompetensi kepribadian. Kompetensi ini meliputi kemampuan guru untuk bertindak sesuai dengan norma, agama, hukum, social yang berlaku di masyarakat. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, menjadi teladan, stabil, dewasa, arif, bijaksana dan berwibawa. Menunjukkan etos kerja tinggi, memiliki rasa tanggungjawab, rasa percaya diri, dan bangga menjadi guru. Serta menjunjung tinggi kode etik guru.
3. Kompetensi profesional. Kompetensi ini meliputi kemampuan mengembangkan materi, struktur, dan konsep bidang keilmuan yang mendukung serta sejalan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak usia dini. Merancang berbagai kegiatan pengembangan secara kreatif sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
4. Kompetensi sosial. Kompetensi ini meliputi kemampuan untuk bersikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan

jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan kondisi social ekonomi anak. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat. Beradaptasi dalam keanekaragaman social budaya bangsa Indonesia. Membangun komunikasi profesi yang baik.

Dalam kompetensi profesioanl dijelaskan bahwa guru harus dapat merancang berbagai kegiatan pengembangan secara kreatif. Ini menunjukkan bahwa guru harus memiliki jiwa *entrepreneur* atau berwirausaha untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan wirausaha sebagai seseorang yang berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkan serta mengatur permodalan operasi. Menurut Zimmerer dalam Muttaqin (2010:4) kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan/ usaha. Dalam hal ini berarti bahwa untuk menciptakan sesuatu diperlukan kreativitas dan jiwa innovator yang tinggi.

Istilah kewirausahaan atau yang lebih dikenal dengan *entrepreneurship* dapat dimaknai sebagai pengembangan sikap untuk selalu dalam keadaan siap dan cepat untuk melawan/mengatasi persoalan/tantangan dengan keberanian melakukan aksi atau inisiatif dari suatu pekerjaan yang sulit, kompleks dan mengandung resiko (Muttaqin, 2010:4)

Namun dalam perkembangannya, sebutan *entrepreneur* tidak hanya ditujukan untuk kalangan pengusaha kelas menengah keatas saja. Hal ini dikarenakan mulai maraknya beragam jenis usaha yang dilakukan dari semua kalangan, yang kemudian sebutan *entrepreneur* tersebut bisa melekat pada siapa saja, mulai dari kalangan pelajar, mahasiswa, sampai ibu rumah tangga (Sumiyati, 2017:170). Perkembangan teknologi informasi juga semakin memudahkan masyarakat untuk melakukan transaksi jual beli. Jual beli secara online dinilai lebih efektif dan murah untuk memasarkan sebuah produk. Para pebisnis pemula juga tidak perlu menyediakan tempat khusus atau menyewa toko untuk memajang barang-barang dagangannya.

Hal menarik lain dari kegiatan kewirausahaan ini adalah tidak menghalangi seseorang untuk terjun ke dunia bisnis. Termasuk salah satunya adalah pendidik. Melalui kompetensi profesionalnya, pendidik dapat mengembangkan ide-idenya melalui pembuatan media, atau bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan mental kewirausahaan, yang harus jeli dalam menangkap peluang. Adapun kaitannya dengan pendidik di PAUD adalah seorang pendidik PAUD dapat menciptakan pangsa pasarnya sendiri dengan mengetahui kebutuhan akan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) bagi keberlangsungan belajar melalui kegiatan bermain yang dibutuhkan oleh setiap lembaga PAUD. Mereka dapat mengembangkan inovasi pembuatan APE melalui cara-cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga mental kewirausahaan guru dapat berkembang dan berbasis pada *edupreneur* (Sumiyati, 2017:171)

Untuk memulai sebuah bisnis tidaklah mudah, apalagi bagi pemula. Biasanya mereka memiliki ketakutan akan rugi/bangkrut, rasa minder, dan tidak percaya diri. Modal terpenting dari berwirausaha adalah adanya motivasi dan niat. Menurut Muttaqin (2010:5) prinsip yang sering dilakukan oleh pelaku bisnis antara lain: 1) memahami dari setiap tindakan yang akan dilakukan. Dilaksanakan dengan ikhlas, terencana, terkonsep dengan langkah dan strategi jitu, tidak sekedar iseng atau coba-coba. 2) peluang sukses selalu ada, kerja keras, lurus dan benar, cermat, serta hemat. 3) menyakini bahwa bisnis adalah perintah Tuhan dalam mencari nafkah sehingga dekatkanlah sikap dan tata cara bisnis dengan niat spiritual.

Akhir-akhir ini bisnis Alat Permainan Edukatif (APE) mulai dilirik khususnya oleh pemerhati pendidikan. Prospek industry mainan edukatif mulai banyak dicari baik dari kalangan pribadi maupun instansi pendidikan, khususnya pada jenjang PAUD. Salah satu penyebabnya adalah adanya kesadaran masyarakat untuk memberikan mainan edukatif bagi anak-anaknya sejak usia dini, daripada kecanduan *gadget*. Dari tahun ke tahun permintaan APE semakin tinggi. Produk-produk mainan edukatif seperti *puzzle* atau pun alat peraga kelas saat ini sudah mampu memikat hati masyarakat dengan motif yang beraneka ragam.

Bisnis mainan edukatif dapat dibilang merupakan salah satu bisnis yang sangat menggiurkan untuk dijalani. Dan sangat berpeluang untuk dijalankan baik di daerah maupun perkotaan. Hal ini disebabkan segmen pasar mainan edukatif cukup luas. Siti adalah salah satu contoh pelaku bisnis bidang APE, ia rela melepas statusnya sebagai dosen ekonomi di UT. Siti sukses memproduksi mainan edukatif dengan omzet pertahunnya mencapai 900 juta. Pendidikan tidak akan pernah terhenti, termasuk pendidikan anak usia dini, jadi pangsa pasar APE masih akan tetap terbuka lebar karena mainan edukatif akan tetap dibutuhkan (Bisnisukm.com)

Salah satu cara agar produk APE tetap menjadi bisnis yang bisa diandalkan ialah pelaku usaha harus terus berinovasi dalam menciptakan produk baru dan tetap harus mempunyai tujuan agar dapat diapresiasi oleh pembeli. Selain itu ada beberapa langkah agar bisnis APE menjadi bisnis yang menggiurkan seperti yang dikutip dari (infoloka.com), diantaranya:

1. Mempunyai niche market dengan cara mempelajari strata ekonomi dan strata usia. Hal ini sangat diutamakan karena mainan edukatif bukan sekedar mainan saja, namun juga berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas anak-anak.
2. Produk yang kreatif adalah produk yang mempunyai tingkat spesifikasi yang khas yang berbeda dari yang lain. Hal ini bisa dilakukan dengan melakukan research terlebih dahulu dan membuat produk yang belum ada di pasaran. Meskipun kebanyakan mainan edukatif secara fungsional sama, namun perlu ada sentuhan kreatifitas didalamnya, misalnya perpaduan warna, gambar dan karakter yang menarik.
3. Strategi pemasaran. Penjualan APE ini bisa dilakukan secara online maupun offline. Secara online bisa dijalankan dengan memanfaatkan jalur networking dunia maya seperti jejaring social media (Facebook, Instagram, Twitter), website usaha, hingga toko online. Sementara pemasaran secara offline bisa menawarkan ke sekolah-sekolah khususnya pada jenjang PAUD. Selain itu, pelaku usaha juga bisa membuka outlet atau toko di pusat keramaian seperti mall atau pasar, serta mengikuti berbagai event pameran atau bazar.

Terkait kendala bisnis dalam bidang APE ini adalah lebih kepada pengenalan produk-produk edukasi tersebut kepada anak-anak. Hal ini disebabkan saat ini banyak anak-anak yang cenderung bermain dengan game-game yang didapatkannya dari gadget. Oleh karena itu pelaku usaha harus mampu memberikan edukasi tentang arti penting mainan edukatif, serta bisa menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah terkait pengadaan produk.

Bisnis APE ini cukup prospektif. Hal ini seiring dengan bertambahnya sekolah-sekolah untuk anak usia dini, yang pastinya membutuhkan produk APE, yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga aman saat dimainkan.

F. Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan merupakan factor penting didalam pendidikan, sebab tujuan pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai. Dalam penyelenggaraannya, rumusan mengenai tujuan pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan pembangunan dan perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia.

Dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 dikatakan “bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa , bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Jiwa *entrepreneur* perlu dikembangkan sebab keberadaannya sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Potensi diri yang terus diasah dan dikembangkan dapat menjadikan seseorang memiliki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki daya saing. SDM yang berkualitas merupakan asset yang mendukung seseorang untuk mengembangkan diri dan hidup bermasyarakat (Sumiyati, 2017:176)

Menurut Ahmad Ruki dalam Sumiyati (2017), SDM merupakan sumber dari kekuatan yang berasal dari manusia yang dapat didayagunakan oleh

organisasi/ lembaga dimana SDM tersebut merupakan sebuah asset (modal) bagi sebuah lembaga dalam merealisasikan visi misinya.

Entrepreneur berlaku bagi siapa saja, termasuk bagi pendidik PAUD. Mereka dapat terus mengajar dengan baik dan profesional dengan berbisnis dalam produksi APE, atau lebih dikenal dengan *edupreneurship*.

Edupreneurship berasal dari 2 kata. *Education* (pendidikan) dan *preneurship* (kewirausahaan). Fokusnya bukan pada pendidikan kewirausahaan, tetapi pada pendidik sebagai *preneurship*.

Pendidik yang memiliki jiwa *edupreneurship* akan mampu menuangkan ide-idenya untuk membuat media pembelajaran sendiri. Pendidik yang kreatif akan dapat menangkap peluang tersebut dan menjadikannya pendidik yang produktif.

Bisnis bisa dimulai dari berbagai latar belakang. Menjadi entrepreneur bisa karena ada kesempatan, sebab pilihan atau tujuan hidupnya, dan bisa juga karena terpaksa. Misalnya ketidakmampuan suatu lembaga untuk membeli APE memaksa pendidik untuk berpikir bagaimana cara mendapatkan alat tersebut, yaitu dengan terpaksa membuatnya. Disinilah ide-ide kreatif dimunculkan. Menjadi orang yang kreatif adalah salah satu bagian dari tujuan pendidikan nasional.

Kaitannya dengan pendidik PAUD adalah kegiatan pembelajaran di PAUD membutuhkan media-media yang menarik berupa Alat Permainan Edukatif (APE), merupakan peluang bagi tumbuhnya jiwa-jiwa entrepreneur dalam diri guru PAUD. Penyiapan manusia sejak dini yang sejalan dengan program prioritas yang diamanatkan Nawa Cita, khususnya Nawa Cita ke-8 yaitu “melakukan revolusi karakter bangsa”, Nawa Cita ke-5 yaitu “meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia”, dan Nawa Cita ke-6 yaitu “meningkatkan produktifitas rakyat dan daya saing di pasar internasional.” (Peraturan Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat No.49 Tahun 2017)

Kesimpulan

Pendidik PAUD bisa mengasah kompetensi profesionalismenya dengan menciptakan media berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik serta memiliki daya jual di pasar. Para pendidik bisa menangkap peluang tersebut untuk memulai bisnis dalam bidang APE. Inovasi diperlukan untuk menciptakan pangsa pasar sendiri yakni dengan mengetahui kebutuhan APE oleh masing-masing lembaga PAUD. Lebih jauh, efektivitas APE tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran saja, melainkan mampu membantu khususnya tenaga pendidik untuk memahami nilai-nilai kewirausahaan, mampu mengembangkan kreatifitas serta menjadi SDM yang unggul dan mandiri.

Referensi

- “Bisnis Mainan Edukatif yang menjanjikan” dalam <http://infoloka.com>, 3 April 2019
- “Sukses Memproduksi Mainan Edukatif” dalam <http://bisnisukm.com>, 3 April 2019
- Hartati, Ratna. 2014. “Analisis Kebijakan Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) DALAM Upaya Pengembangan Nilai-Nilai Kewirausahaan” dalam <http://bdksemarang.kemenag.go.id>. 4 April 2019
- Hasan, Maimunah. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini (Yogyakarta: Diva Press)
- Montessori, Maria. 2008. The Absorbent Mind: Pikiran Yang Mudah Menyerap, Terj. Dariyatno. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Muttaqin. 2010. Peningkatan Spirit Jiwa Entrepreneurship pada Mahasiswa LPTK melalui Pengembangan Kurikulum KWU Berbasis Teknologi. Dipresentasikan pada seminar International sebagai makalah pendamping. (Denpasar : Universitas Pendidikan Ganesha)
- Pangastuti, Ratna. 2014. Edutainment PAUD. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Peraturan Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat No. 49 Tahun 2017 Tentang Juknis Bantuan Sarana Pembelajaran/ Alat Pembelajaran Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahman, A Shofiatun. 2010. Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD. (Palu: Tadulako University Press)
- Sumiyati. 2017. “Membangun Mental Kewirausahaan melalui Edupreneurship bagi Pendidik PAUD” dalam Jurnal Al Hikmah IJECIE Vol. 1 No.2 Desember 2017
- Suyadi, Maulidya Ulfah. 2013. Konsep Dasar Paud. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- UU No. 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Zaman, Badru dan Cucu Eliyawati. 2010. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG). (Bandung: UPI)