

MODEL *EDUPRENEURSHIP* DOLANAN PASARAN UNTUK MENSTIMULASI LITERASI FINANSIAL, KEAKSARAAN, DAN NUMERASI ANAK PAUD

Eti Rohayati¹, Yuliaty², Luluk Elyana³, Dyah Kusbiantari⁴

Prodi Magister Pendidikan, Universitas Ivet, Semarang^{1,2}

Prodi PJJ PVTM, Universitas Ivet, Semarang^{3,4}

e-mail: rohayati26eti@gmail.com

Diterima: 29/07/2026; Direvisi: 05/08/2026; Diterbitkan: 28/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya tekanan akademis dini melalui pengajaran calistung mekanis yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta kegiatan edupreneurship PAUD yang cenderung seremonial dan mahal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas model pembelajaran edupreneurship berbasis permainan tradisional Dolanan Pasaran untuk menstimulasi literasi finansial awal, keaksaraan fungsional, dan numerasi kontekstual anak usia 5–6 tahun. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model Borg dan Gall, penelitian ini melibatkan 45 siswa Kelompok B di TK IT Darut Tauhid, Kabupaten Grobogan. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan media, serta sangat praktis menurut pendidik. Uji efektivitas membuktikan adanya peningkatan signifikan pada seluruh capaian perkembangan anak, meliputi literasi finansial, keaksaraan kontekstual, numerasi kontekstual, dan mental edupreneurship dengan kategori N-gain tinggi. Disimpulkan bahwa rekonstruksi Dolanan Pasaran berbasis media *loose parts* lingkungan sekitar merupakan model pembelajaran edupreneurship yang efektif, ekonomis, menyenangkan, dan ramah tumbuh kembang anak.

Kata Kunci: *Edupreneurship, Dolanan Pasaran, Literasi Finansial, Keaksaraan, Numerasi Kontekstual.*

ABSTRACT

This study is motivated by early academic pressure through mechanical literacy instruction and the ceremonial, costly nature of early childhood edupreneurship programs. This study aims to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of a Javanese traditional game-based edupreneurship learning model, Dolanan Pasaran, in enhancing early financial literacy, functional literacy, and contextual numeracy in children aged 5–6 years. Utilizing a Research and Development (R&D) design adapted from Borg and Gall, this study involved 45 Group B students at TK IT Darut Tauhid, Grobogan Regency. Data were gathered through structured observation, interviews, and documentation. Results revealed that the developed model was declared highly feasible by material and media experts, as well as highly practical by teachers. Effectiveness testing demonstrated significant improvements across all developmental domains financial literacy, contextual literacy, contextual numeracy, and entrepreneurial mindset achieving high N-gain categories. In conclusion, reconstructing traditional Dolanan Pasaran using local loose parts provides an effective, economical, joyful, and developmentally appropriate edupreneurship learning model for early childhood education.

Keywords: *Edupreneurship, Dolanan Pasaran, Financial Literacy, Early Literacy, Contextual Numeracy.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pilar utama dalam mempersiapkan kesiapan belajar, karakter, dan otonomi belajar anak ke jenjang sekolah dasar (Lestari et al., 2025; Elyana et al., 2023). Pada era Kurikulum Merdeka, arah stimulasi perkembangan difokuskan pada penguatan literasi fungsional dan numerasi bermakna sejak dini (Salisiya et al., 2025; Syarifatunnida et al., 2024). Pendidik berkewajiban merancang iklim belajar yang kaya akan kesadaran keaksaraan (*emergent literacy*) dan kemampuan nalar matematika awal (*emergent numeracy*) melalui aktivitas kontekstual yang akrab dengan keseharian anak. Integrasi *edupreneurship* menjadi sangat relevan dalam mendukung hal ini, sebab kegiatan kewirausahaan menyediakan wadah nyata bagi anak untuk mempraktikkan kemampuan berbahasa serta berhitung secara alami melalui interaksi sosial. Sejalan dengan hal itu, pengenalan konsep kewirausahaan (*edupreneurship*) di tingkat PAUD juga diintegrasikan guna mematangkan jiwa mandiri, keberanian mengambil risiko, kemampuan bernegosiasi, dan kreativitas memecahkan masalah (Ismayiah et al., 2022). Pendidik berkewajiban merancang iklim belajar yang kaya akan kesadaran keaksaraan (*emergent literacy*) dan kemampuan nalar matematika awal (*emergent numeracy*) melalui aktivitas kontekstual yang akrab dengan keseharian anak. Sejalan dengan hal itu, pengenalan konsep kewirausahaan (*edupreneurship*) di tingkat PAUD juga diintegrasikan guna mematangkan jiwa mandiri, keberanian mengambil risiko, kemampuan bernegosiasi, dan kreativitas memecahkan masalah (Ismayiah et al., 2022).

Kendati demikian, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara regulasi kurikulum dengan implementasi pengajaran harian. Sebagian besar satuan PAUD masih terjebak dalam model pembelajaran yang memaksakan penguasaan *calistung* lewat pengerjaan Lembar Kerja Anak (LKA) cetak yang monoton dan abstrak, sehingga memicu kecemasan matematis (*math anxiety*) dan hilangnya kegembiraan bermain anak (Wibowo et al., 2026; Solichah et al., 2022). Di sisi lain, implementasi *edupreneurship* kerap disederhanakan dalam bentuk seremonial tahunan seperti bazar atau *Market Day* (Khairunnisa et al., 2025). Berdasarkan observasi awal di TK IT Darut Tauhid, Kecamatan Gabus, Kabupaten Grobogan, kegiatan *Market Day* konvensional menimbulkan beban pembiayaan baru bagi orang tua dan didominasi oleh keterlibatan keluarga (Azizah et al., 2026). Orang tua menyiapkan barang konsumsi komersial dari toko ritel modern, sedangkan anak-anak hanya berdiri pasif tanpa memahami rantai ekonomi sederhana (Lembayun et al., 2025; Hanik et al., 2023). Praktik ini menjauhkan anak dari potensi sosiokultural lingkungan sekitarnya.

Minimnya variasi media kontekstual ramah lingkungan yang mampu memancing minat eksplorasi mandiri anak memerlukan terobosan kreatif guru dalam mengelola pembelajaran (Shalichah & Widjanarko, 2022; Elyana et al., 2025). Salah satu solusi yang ditawarkan adalah merevitalisasi kearifan lokal Jawa melalui permainan tradisional Dolanan Pasaran (Hanik et al., 2023). Dolanan Pasaran adalah bentuk permainan sosio-dramatis di mana anak menyimulasikan dinamika jual beli pasar tradisional menggunakan bahan alam di sekitar (*loose parts*) seperti pelepah pisang, potongan kertas bekas (*reuse*), tanah liat, kerikil, plastisin, serta dedaunan sebagai representasi mata uang maupun barang dagangan (Arifianti et al., 2025; Windarsih, 2023). Aktivitas ini sarat akan stimulasi kognitif dan komunikasi fungsional anak (Aliyah & Rohmah, 2023).

Namun, praktik pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa guru di pedesaan agraris umumnya masih memposisikan Dolanan Pasaran sekadar sebagai permainan bebas (*free play*) tanpa menyadari potensi integrasi kurikulum terstruktur di dalamnya (Nursarofah, 2022). Studi-studi terdahulu mengenai Dolanan Pasaran atau *edupreneurship* PAUD sebagian besar hanya

berfokus pada pengembangan kreativitas anak secara umum atau sekadar dokumentasi permainan tradisional tanpa menyediakan kerangka kerja (*framework*) sintaks pembelajaran yang terukur (Marini et al., 2023). Akibatnya, integrasi stimulasi kompetensi fondasional seperti literasi finansial awal, keaksaraan, dan numerasi kontekstual secara holistik dalam lingkungan PAUD berbasis Islam Terpadu belum dapat dilaksanakan secara sistematis.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menutup kesenjangan tersebut melalui pengembangan model *edupreneurship* terstruktur berbasis *Research and Development* (R&D). Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada formulasi sintaks model pembelajaran *edupreneurship* tradisional yang secara spesifik mengintegrasikan nilai-nilai muamalah Islam (kejujuran, kepedulian, dan keramahan) dengan optimalisasi pemanfaatan media *loose parts* alam lokal Grobogan untuk menstimulasi literasi dan numerasi anak usia dini secara terpadu (Aliyah & Lestari, 2023; Su & Yang, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model prosedural Borg dan Gall (Borg & Gall, 1989). Guna menyesuaikan dengan ruang lingkup dan sistematika penulisan artikel jurnal ilmiah, prosedur pengembangan disederhanakan menjadi empat tahapan utama. Pertama, Analisis Kebutuhan dan Studi Pendahuluan: Melakukan telaah pustaka sistematis mengenai tren pembelajaran *edupreneurship*, literasi, numerasi (2022–2026), serta observasi kebutuhan riil di TK IT Darut Tauhid. Kedua, tahap Perancangan Produk Awal (Draft Model) mencakup penyusunan pedoman guru, sintaks model *edupreneurship*, instrumen manipulatif, dan instrumen penilaian perkembangan anak (Lestari et al., 2025). Ketiga, validasi ahli dan revisi dilaksanakan melalui uji validitas logis isi, kelayakan media, dan kepraktisan pembelajaran kepada validator ahli materi PAUD, ahli etnopedagogi, dan ahli muamalah syariah (Hanik et al., 2023). Keempat, uji coba lapangan utama dan evaluasi diterapkan langsung di kelas guna menakar signifikansi peningkatan indikator tumbuh kembang anak (Sahrul et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah 45 siswa Kelompok B (usia 5–6 tahun) yang terbagi ke dalam empat kelompok belajar, yaitu Cerdas 1, Cerdas 2, Cerdas 3, dan Cerdas 4, serta melibatkan 4 orang guru kelas di TK IT Darut Tauhid dan kepala sekolah Kecamatan Gabus, Kabupaten Grobogan. Pengumpulan data ditempuh melalui observasi terstruktur dengan rubrik unjuk kerja, wawancara semi-terstruktur kepada pendidik, serta dokumentasi visual. Instrumen rubrik asesmen observasi perkembangan anak dirancang untuk merekam empat dimensi utama yang diukur sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi model. Struktur kisi-kisi instrumen observasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Asesmen Observasi Perkembangan Anak

No.	Dimensi Perkembangan	Indikator Kinerja Anak yang Diamati
1.	Literasi Finansial Awal	• Membedakan kebutuhan vs keinginan saat belanja. • Memahami fungsi "uang belanja" yaitu berupa uang koin dari potongan kertas yang tidak terpakai, terdapat tulisan angkanya sebagai alat tukar sah, dan juga uang koin dari daun pisang. • Mengalokasikan sisa modal belanja ke kotak sedekah.
2.	Keaksaraan Kontekstual	• Menuliskan coretan huruf/nama barang dagangan.

	• Membaca simbol label nama lapak dan label harga. • Berkomunikasi menawarkan barang dagangan secara lisan.
3. Numerasi Kontekstual	• Membilang jumlah benda dagangan ataupun <i>lose part</i> secara presisi. • Menggunakan timbangan dengan menggunakan gantungan baju secara tradisional (berat-lingan). • Menghitung uang kembalian dalam transaksi jual beli.
4. Mental Edupreneurship	• Percaya diri dalam memilih dan memainkan peran. • Jujur dan adil dalam menimbang dan menjual barang. • Bekerja sama mengatasi masalah antrean pembeli

Data hasil validasi ahli di analisis dalam bentuk persentase kelayakan. Sementara data efektivitas peningkatan kemampuan anak dianalisis secara kuantitatif melalui statistik uji beda *Paired Sample t-test* serta perhitungan *Normalized Gain* (N-gain). Seluruh data efektivitas perbaikan perkembangan anak hasil pengujian *t-test* dan perhitungan N-gain ini disajikan dalam bentuk tabel pada bagian hasil penelitian untuk memberikan gambaran kuantitatif yang komprehensif. Perhitungan N-Gain untuk mengukur capaian hasil literasi dan numerasi secara bertahap, dengan rumus sebagai berikut (Kurniasih, 2022; Izzatin et al., 2022):

$$\text{N-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Model Pembelajaran Edupreneurship Berbasis *Dolanan Pasaran* yang dilengkapi dengan Buku Pedoman Guru serta Rubrik Penilaian Capaian Perkembangan Anak. Hasil penilaian kelayakan konseptual, kebahasaan, dan kepraktisan dari para validator ahli disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan dan Validasi Ahli

No	Validator Ahli / Penilai	Persentase Skor Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Ahli Materi Kurikulum PAUD	89,5	Sangat Layak
2	Ahli Media dan Etnopedagogi	91,2	Sangat Layak
3	Ahli Praktisi Pendidik (Kepraktisan)	93,4	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, model pembelajaran *edupreneurship* berbasis *Dolanan Pasaran* memperoleh kategori sangat layak dan sangat praktis. Temuan utama ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan telah memenuhi kriteria untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil tersebut selanjutnya menjadi dasar untuk menguji efektivitas model dalam

menstimulasi perkembangan literasi finansial, keaksaraan, numerasi, dan mental *edupreneurship* anak.

Model *edupreneurship* yang telah dinyatakan valid tersebut dijalankan melalui empat sintaks pembelajaran terstruktur. Tahap pertama, *Orientasi & Storytelling Muamalah*, dilakukan dengan membacakan cerita mengenai keteladanan sifat jujur Rasulullah SAW dalam berdagang sekaligus mengenalkan konsep kebutuhan dan keinginan kepada anak. Tahap kedua, *Penyiapan Lapak & Labeling Loose Parts*, mengarahkan anak untuk mengelompokkan bahan-bahan yang akan dijual serta menuliskan atau menempelkan label nama lapak dan kartu harga barang.

Tahap ketiga, *Socio-Dramatic Market Play*, dilaksanakan melalui simulasi transaksi jual beli pasar tradisional dengan memanfaatkan media timbangan sederhana dari gantungan baju serta daun pisang atau potongan kertas *reuse* yang diberi angka 1–10 sebagai representasi uang. Tahap keempat, *Refleksi Finansial & Infak*, dilakukan dengan mengajak anak bersama guru menghitung total modal dan keuntungan, mencatat sisa barang dagangan, serta menyisihkan sebagian uang ke dalam kotak sedekah. Melalui rangkaian empat sintaks tersebut, kegiatan bermain pasar tidak hanya menjadi aktivitas sosio-dramatis, tetapi juga menjadi sarana untuk mengintegrasikan pengalaman literasi finansial, keaksaraan, numerasi, dan pembentukan karakter *edupreneurship* secara kontekstual.

Uji coba model melibatkan 45 siswa Kelompok B yang terbagi menjadi empat kelompok belajar, yaitu Cerdas 1, Cerdas 2, Cerdas 3, dan Cerdas 4, serta didampingi oleh 4 orang guru kelas selama 8 kali pertemuan secara berkala. Dokumentasi pelaksanaan uji coba lapangan disajikan beberapa gambar 1 hingga 3 yang memperlihatkan lapak dagangan berbahan *loose parts* bahan lingkungan sekitar sekaligus interaksi jual beli antara anak.



Gambar 1. Aktivitas anak dalam menyiapkan lapak dagangan berbasis *loose parts* pada pembelajaran *edupreneurship* Dolanan Pasaran

Berdasarkan Gambar 1, suasana penataan lapak dagangan *edupreneurship* yang didesain secara kreatif dan mandiri oleh anak-anak menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar (*loose parts*). Salah satu lapak yang dibuat murid yaitu "Bakso Jooss Cerdas 2" dan "Jajanan Cerdas". Mereka terlibat aktif mulai dari membuat papan nama lapak, seperti menempelkan label harga, hingga menyusun replika barang dagangan dari kertas daur ulang, *loose parts* dan kardus bekas. Proses perancangan lapak ini menjadi sarana alami dalam menstimulasi keaksaraan kontekstual, kepekaan numerasi dasar, keaksaraan kontekstual (emergent literacy) serta memupuk jiwa kewirausahaan dan kerja sama kelompok sejak dini.



Gambar 2. Aktivitas interaksi jual beli anak dalam simulasi pasar tradisional pada pembelajaran *edupreneurship* berbasis *Dolanan Pasaran*

Berdasarkan Gambar 2, terjadi aktifitas jual beli anak memerankan tugas masing-masing (tugas yang telah di sepakati bersama sebelum bermain). Di sini memperlihatkan suasana interaksi jual-beli yang aktif pada lapak bahan kebutuhan harian (bahan sembako), di mana anak-anak secara langsung melatih kemampuan komunikasi dan keaksaraan kontekstual saat menawarkan serta menyerahkan barang dagangan. Tampak anak-anak berperan aktif sebagai penjual dan pembeli yang saling bertukar barang, sementara guru mendampingi dari dekat guna memberikan arahan serta dorongan semangat tanpa mendikte alur permainan. Melalui simulasi pasar tradisional yang tertata ini, murid belajar menyusun kalimat lisan, memahami fungsi barang, serta mengasah keterampilan sosial serta kepercayaan diri secara menyenangkan di lingkungan sekolah.



Gambar 3. Interaksi sosial-kognitif antar siswa dalam simulasi pasar tradisional menggunakan media *loose parts* berbasis bahan daur ulang.

Berdasarkan Gambar 3, tampak anak-anak mengenakan label peran (seperti "Pembeli" dan "Satpam") sambil berdiskusi dan menghitung pecahan uang koin kertas untuk membayar barang dagangan. Proses simulasi yang melibatkan pencocokan simbol angka 1–10 ini secara efektif menstimulasi logika numerasi awal, melatih kontrol diri (*self-regulation*) saat berbelanja, serta memperkuat keterampilan komunikasi interaktif antar-teman sebaya.

Pengujian kuantitatif terhadap peningkatan efektivitas perkembangan anak dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test* dan N-gain. Rincian hasil perhitungan statistik uji beda serta capaian efektivitas N-gain disajikan secara berurutan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Beda (*Paired Sample t-test*) Perkembangan Anak Usia Dini

No	Dimensi Perkembangan Anak	Rerata Pretest	Rerata Posttest	t-hitung	t-tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Literasi Finansial Awal	1,82	3,46	13,85	2,145	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
2	Keaksaraan Kontekstual	2,06	3,53	12,94	2,145	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
3	Numerasi Kontekstual	1,93	3,60	14,10	2,145	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
4	Mental Edupreneurship	2,13	3,66	14,56	2,145	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)

Berdasarkan Tabel 3, terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian perkembangan anak sebelum dan setelah penerapan Model Pembelajaran *Edupreneurship* Berbasis *Dolanan Pasaran*. Seluruh dimensi perkembangan menunjukkan nilai *t-hitung* yang lebih besar daripada *t-tabel* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model memberikan perubahan positif terhadap literasi finansial awal, keaksaraan kontekstual, numerasi kontekstual, dan mental *edupreneurship* anak.

Tabel 4. Hasil Analisis Efektivitas Peningkatan Perkembangan Anak (N-Gain)

No.	Dimensi Perkembangan Anak	Rerata Pretest	Rerata Posttest	Skor N-Gain (%)	Kategori Efektivitas
1.	Literasi Finansial Awal	1,82 (MB)	3,46 (BSB)	75,2%	Tinggi (Efektif)
2.	Keaksaraan Kontekstual	2,06 (MB)	3,53 (BSB)	75,7%	Tinggi (Efektif)
3.	Numerasi Kontekstual	1,93 (MB)	3,60 (BSB)	80,6%	Tinggi (Efektif)
4.	Mental Edupreneurship	2,13 (MB)	3,66 (BSB)	81,8%	Tinggi (Efektif)
	Rata-Rata Keseluruhan	1,98 (MB)	3,56 (BSB)	78,3%	Tinggi (Efektif)

Keterangan Capaian PAUD: Belum Berkembang (BB = 1), Mulai Berkembang (MB = 2), Berkembang Sesuai Harapan (BSH = 3), dan Berkembang Sangat Baik (BSB = 4)

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh dimensi perkembangan mengalami peningkatan dengan kategori N-gain tinggi. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi mental *edupreneurship*, sedangkan peningkatan pada dimensi lainnya juga menunjukkan kategori efektivitas yang tinggi. Secara keseluruhan, temuan tersebut menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Edupreneurship* Berbasis *Dolanan Pasaran* efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

Pembahasan

Tingginya lonjakan capaian perkembangan anak pada penelitian ini bersumber dari efektivitas rekonstruksi model etnopedagogi *Dolanan Pasaran* yang menyatukan simulasi sosial dengan eksplorasi media alam di lingkungan sekitar. Analisis mendalam mengenai alasan keberhasilan peningkatan pada masing-masing indikator dijelaskan melalui interpretasi fakta dinamika belajar anak di lapangan, yang diperkuat secara proporsional oleh landasan teoritis dan studi relevan.

Transformasi Perilaku Literasi Finansial Awal (N – Gain 75,2%)

Peningkatan capaian literasi keuangan anak dari angka awal 1,82 (*Mulai Berkembang*) hingga mencapai 3,46 (*Berkembang Sangat Baik*) dipacu oleh keterlibatan aktif mereka dalam memperagakan transaksi ekonomi secara konkret. Di lapangan, para peserta didik tidak hanya sekadar bertukar koin dari pelepah pisang atau kertas bekas, melainkan secara cermat memperhitungkan alokasi "uang" untuk memperoleh barang yang benar-benar dibutuhkan. Pembubuhan nominal angka 1–10 pada media koin buatan ini terbukti ampuh menjadi petunjuk visual yang menekan dorongan konsumtif anak saat memilih barang. Realita ini menguatkan gagasan kognitif Piaget mengenai fase pra-operasional, yakni perlunya stimulasi benda konkret agar anak dapat mencerna ide abstrak seperti nilai tukar mata uang. Di samping itu, kesadaran para siswa di kelompok Cerdas 3 dan 4 untuk menyisihkan sebagian keuntungan ke dalam kotak infak menandakan bahwa habituasi moral muamalah Islam berhasil terinternalisasi melalui alur permainan. Temuan ini sejalan dengan pandangan belajar sosial-kognitif yang menekankan pentingnya pembiasaan sikap dalam interaksi sosial guna membentuk perilaku finansial yang bijak sejak dini.

Kematangan Keaksaraan Kontekstual Tanpa Tekanan (N-Gain 75,7%)

Perkembangan keaksaraan fungsional anak yang melonjak dari nilai *pre-test* 2,06 menuju 3,53 pada *post-test* terjadi lantaran aktivitas pengenalan simbol bahasa dikemas menyatu dengan kebutuhan bermain. Tanpa instruksi menyalin tulisan (*drilling*) yang kaku, siswa di kelompok Cerdas 2 secara intuitif berupaya merangkai huruf (seperti *S-U-S-U*, *B-E-R-A-S*, atau *R-O-T-I*) pada media label harga demi mempermudah calon pembeli mengenali barang dagangannya. Kebutuhan interaksi dalam setting pasar inilah yang merangsang kepekaan fonemik sekaligus mengasah motorik halus anak tanpa memicu kejenuhan. Fenomena ini selaras dengan teori sosio-kultural Vygotsky yang menegaskan bahwa penguasaan bahasa lisan maupun tulis akan berkembang pesat bila diletakkan dalam konteks sosial yang kaya makna. Selain itu, dialog jual-beli yang terbangun secara alami turut memperkaya kosakata baru serta memupuk keberanian anak dalam berkomunikasi di depan umum.

Logika Numerasi Kontekstual Berbasis Eksplorasi Benda Nyata (N-Gain 80,6%)

Pencapaian signifikan pada domain numerasi kontekstual (dari skor rerata 1,93 naik menjadi 3,60) didorong oleh penggunaan media *loose parts* alam yang menstimulasi logika matematika lewat aktivitas fisik (*embodied cognition*). Praktik menimbang menggunakan gantungan baju kayu oleh kelompok Cerdas 3, misalnya memberikan pemahaman empiris yang jelas mengenai konsep kontras berat-ringan serta keseimbangan massa. Di kelompok lain, kegiatan memilah dan menghitung biji-bijian serta kerikil oleh kelompok Cerdas 4 melatih ketepatan membilang dengan prinsip korespondensi satu-satu (rentang 1–20). Manipulasi langsung terhadap benda-benda konkret di sekitar sekolah ini berhasil menjembatani pemahaman intuitif anak menuju penalaran angka operasional. Yang tidak kalah penting, simulasi pasar tradisional yang menyenangkan ini terbukti efektif mengeliminasi kecemasan matematis (*math anxiety*) yang kerap membayangi anak saat mengerjakan lembar tugas formal.

Penumbuhan Mental Kewirausahaan Sosial Melalui Scaffolding Guru (N-Gain 81,8%)

Peningkatan tertinggi yang tercatat pada dimensi mental *edupreneurship* (dari 2,13 menjadi 3,66) dipengaruhi oleh kuatnya dinamika interaksi sosial antar-siswa selama permainan sosio-dramatis berlangsung. Pembagian peran yang tertata antara 45 siswa



kelompok Cerdas 1 hingga 4 sebagai penjual, pembeli, maupun kasir menguji kecerdasan sosial anak dalam mengelola emosi, bersabar menanti giliran antrean, serta menjunjung kejujuran saat menakar barang. Keberhasilan ini tidak lepas dari pemberian dukungan instruksional terukur (*scaffolding*) oleh guru kelas yang memosisikan diri sebagai fasilitator (*guided play*). Pendidik tidak mendikte alur transaksi, melainkan melempar pertanyaan pemantik (*open-ended questions*) ketika anak menemui hambatan di lapangan. Pendekatan berbasis otonomi ini terbukti ampuh membakar semangat kemandirian, daya adaptasi, serta keterampilan memecahkan masalah secara praktis pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Pengembangan Model Pembelajaran *Edupreneurship* Berbasis *Dolanan Pasaran* membuktikan bahwa kearifan lokal yang direkonstruksi secara terstruktur mampu menjadi sarana efektif dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis bahwa stimulasi literasi finansial awal, keaksaraan fungsional, serta numerasi kontekstual tidak harus dicapai melalui metode instruksional formal yang kaku, melainkan dapat diwujudkan secara alami melalui permainan sosio-dramatis berbasis bahan lingkungan (*loose parts*).

Model ini menawarkan terobosan pedagogis yang memecahkan dua masalah mendasar sekaligus: mengeliminasi kecemasan akademis (*calistung*) pada anak usia dini dan menghapus ketergantungan pembiayaan tinggi pada program kewirausahaan konvensional. Implikasi praktis dari penelitian ini menegaskan pentingnya pergeseran peran guru dari pengajar langsung menjadi fasilitator (*scaffolding*), serta integrasi nilai-nilai etika muamalah dalam membentuk mentalitas berkarakter sejak dini.

Rekomendasi bagi praktisi PAUD adalah mengadaptasi sintaks pembelajaran ini secara konsisten ke dalam kegiatan harian. Bagi pembuat kebijakan dan pengelola satuan pendidikan, model berbasis etnopedagogi ini sangat prospektif untuk diintegrasikan ke dalam Kurikulum Merdeka guna memperkuat Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual, inklusif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S., & Lestari, D. (2023). Penggunaan pojok baca sebagai media untuk meningkatkan literasi prabaca anak usia dini di Kelompok Bermain Miftahul Huda As-Shidiqiyah tingkat usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 97–103. <https://doi.org/10.37968/anaking.v2i1.490>
- Aliyah, S., & Rohmah, S. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir logis melalui e-book di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kecamatan Cikajang tingkat usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 176–184. <https://doi.org/10.37968/anaking.v2i1.513>
- Arifianti, D., Windarsih, C. A., & Lestari, R. H. (2025). Pemanfaatan Media Permainan Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(3), 338–347. <https://doi.org/10.22460/ceria.v8i3.27222>
- Elyana, L., Agustiningrum, M. D. B., & Das, R. K. (2023). Management of initial assessment implementation in independent early childhood education curriculum. *Journal of Curriculum Indonesia*, 6(1), 90–98. <https://doi.org/10.46680/jci.v6i1.80>



- Elyana, L., Samta, S. R., Fauziddin, M., & Ulfah, M. (2025). Digital application-based parenting management to optimize parents' educational interaction with early childhood in the context of sustainable education. *LITERACY: International Scientific Journals of Social, Education, Humanities*, 4(3), 382–389. <https://doi.org/10.56910/literacy.v4i3.3317>
- Hanik, S. U., Utaminingsih, S., & Widjanarko, M. (2023). The effectiveness of the Market Day learning model to foster entrepreneur character in early childhood education. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 116–121. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52450>
- Salisiya, I. S., Puspita, T. N. D., Rahmawati, A. A., & Museyibzada, R. (2025). Strengthening Early Childhood Literacy and Numeracy Through the GeLiNuBiLing Program (Environment-Based Numeracy Literacy Movement) at TK Garuda Surabaya. *Sustainable Human Capital Development Journal*, 1(2), 93-103. <https://doi.org/10.26740/schade.v1i2.48547>
- Ismaiyah, N., Suyadi, Nadlifah, Putro, K. Z., & Astuti, R. (2022). Edupreneurship in stimulating the independence of early childhood. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(3), 143–150. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.73-04>
- Khairunnisa, K., Bismillah, A., Miyani, R., Mupadiah, A., Aghnaita, A., & Muzakki, M. (2025). Pengenalan Edupreneur melalui Kegiatan Bazar bagi Anak Usia Dini di TK Aqidah Palangka Raya. *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 167-172. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i2.604>
- Kurniasih, & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 157-167. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>
- Azizah, A. N., Monika, R., Nikmah, S., Rahayu, K., & Kusbiantari, D. (2026). Kualitas Keterlibatan Orang Tua di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Sintesis Empiris dan Implikasi Terhadap Perkembangan Holistik Anak. *Teaching and Learning Research Journal*, 2(1), 137-142. <https://doi.org/10.66770/tlrj.v2i1.88>
- Lembayun, M., Sianturi, R., & Faujiyah, S. (2025). Manfaat Metode Pembelajaran Kewirausahaan dalam kegiatan Market days dapat Membangun Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di PAUD: Benefits of Entrepreneurship Learning Methods in Market Days Activities Can Build Early Childhood Social Skills in PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(1), 113-117. <https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.3533>
- Lestari, B. D., Sahrul, S., Harini, H., Wirahno, D. N., Pramita, D., & Muryani, A. (2025). Manajemen pembelajaran PAUD berbasis kompetensi. *YPAD Penerbit*.
- Izzatin, M., Kartono, K., Zaenuri, Z., & Dewi, N. R. (2022, September). Pengembangan literasi numerasi siswa melalui soal HOTS. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 630-634). <https://proceedings.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1541>
- Marini, M., Murnaka, N. P., & Kusbiantari, D. (2023). Analisis permainan petak umpet dalam

- meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1245–1255. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3478>
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran kontekstual dengan pendekatan merdeka belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38-51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2492>
- Sahrul, Kusbiantari, D., Marfu'ah, S., Naimah, J., Fitriyah, I., Latifah, N., Azizah, L., & Winarsih, E. (2024). Pengaruh Kegiatan Belajar Menyaring Air Kotor Menjadi Air Jernih terhadap Kognitif Anak pada TK Karya Bahari Pasar Banggi Kabupaten Rembang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 279-286. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3227>
- Shalichah, S., & Widjanarko, M. (2022). Loose-part media and pictures on environmental themes increase interest in early childhood learning. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 111-115. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52448>
- Solichah, N., Solehah, H. Y., & Hikam, R. (2022). Persepsi serta peran orang tua dan guru terhadap pentingnya stimulasi literasi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3931–3943. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2453>
- Su, J., & Yang, W. (2023). A systematic review of integrating computational thinking in early childhood education. *Computers and Education Open*, 4, 100122. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100122>
- Syarifatunnida, R., Sahrul, S., Kusbiantari, D., Maghfiroh, H. R., Aini, N., Mustafida, S. F., ... & Yunus, M. (2024). Numeracy Introduction Strategies For Children Aged 3-4 Years. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 144-155. <https://www.journal.uaindonesia.ac.id/ijecie/article/view/812>
- Wibowo, F. P., Nafisa, E. M., Fajriani, F., Ramadhani, Z. Z., & Kusbiantari, D. (2026). Analisis Perilaku Ketergantungan Anak Usia Dini dalam Perspektif Kemandirian Belajar di Lingkungan Keluarga. *Teaching and Learning Research Journal*, 2(1), 143-148. <https://doi.org/10.66770/tlrj.v2i1.90>
- Windarsih, C. A. (2023). Menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui bermain pasar-pasaran pada anak usia dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(2), 49–54. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1203>