JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION

E-ISSN: 2776-5857 | P-ISSN: 2776-7876
Website: https://jahe.or.id/index.php/jahe
Vol. 6, No. 6 (2026)

Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Edubiz Kids Lab Untuk Menumbuhkan Literasi Bisnis Anak Usia Dini

Rachmad Hidayat[1*], Naswan Suharsono[2], Ica Purnamasari[3]
[1,2]Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang, Indonesia
[3]Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia
**Email Korespondensi: rachmad.hidayat.fe@um.ac.id*

ABSTRAK
Literasi bisnis pada anak usia dini perlu ditumbuhkan melalui pembelajaran yang sesuai perkembangan, berbasis pengalaman konkret, dan mengutamakan keterampilan lunak daripada capaian ekonomi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek melalui EduBiz Kids Lab untuk menumbuhkan literasi bisnis anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan *Design and Development Research* jalur penelitian model yang dibatasi pada tahap pengembangan dan validasi internal. Model dikembangkan melalui analisis kebutuhan, perumusan komponen, dan penyusunan sintaks, kemudian dinilai oleh sembilan ahli menggunakan 20 indikator dalam lima dimensi. Skor kualitas rancangan dianalisis secara deskriptif, sedangkan skor relevansi isi indikator yang dikumpulkan secara terpisah dianalisis menggunakan Aiken's V. Model yang dihasilkan mencakup empat fase (menggagas, membuat atau menyiapkan, berbagi atau menyelenggarakan, dan merefleksikan), sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak pembelajaran. Kualitas rancangan memperoleh rerata 4,089 (81,78%), sedangkan relevansi isi indikator menghasilkan rerata Aiken's V 0,888 dengan 16 dari 20 indikator mencapai V ≥ 0,80. Sistem pendukung memiliki skor kualitas terendah (78,89%), sehingga revisi difokuskan pada keselamatan, kesesuaian perkembangan, dan orientasi nonkomersial. Kepraktisan dan efektivitas model masih memerlukan pengujian empiris.
Kata Kunci: anak usia dini, EduBiz Kids Lab, literasi bisnis, pembelajaran berbasis proyek, validasi ahli.

ABSTRACT
Business literacy in early childhood should be fostered through developmentally appropriate, experience-based learning that prioritizes soft skills over economic outcomes. This study aimed to develop a project-based learning model through the EduBiz Kids Lab to foster business literacy in early childhood. The study employed Design and Development Research on the model research track, limited to model development and internal validation. The model was developed through needs analysis, component formulation, and syntax construction, then assessed by nine experts using 20 indicators across five dimensions. Model quality ratings were analyzed descriptively, whereas separately collected ratings of indicator content relevance were analyzed using Aiken's V. The resulting model comprises four phases (ideating, making or preparing, sharing or organizing, and

reflecting), a social system, principles of reaction, a support system, and learning effects. Model quality averaged 4.089 (81.78%), while indicator content relevance yielded a mean Aiken's V of 0.888, with 16 of 20 indicators reaching V ≥ 0.80. The support system received the lowest quality score (78.89%); revisions therefore focus on safety, developmental appropriateness, and non-commercial orientation. Further empirical research is required to establish the model's practicality and effectiveness.
Keywords: *early childhood, EduBiz Kids Lab, business literacy, project-based learning, expert validation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan sikap, kebiasaan, dan keterampilan yang memengaruhi perkembangan individu sepanjang hayat. Pada periode ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan sederhana, serta memahami hubungan antara tindakan dan konsekuensinya melalui pengalaman sehari-hari. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional, tetapi juga menjadi dasar pembentukan kecakapan hidup, termasuk literasi bisnis dan kewirausahaan. Namun, penumbuhan literasi bisnis pada anak usia dini masih kurang mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran karena konsep bisnis sering diasosiasikan dengan perdagangan, persaingan ekonomi, dan pencarian keuntungan yang dianggap belum sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Padahal, berbagai aktivitas bermain telah memberikan kesempatan bagi anak untuk menunjukkan inisiatif, mengembangkan gagasan, mengelola sumber daya sederhana, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Chojak (2024) menegaskan bahwa pengalaman kewirausahaan dapat muncul secara alamiah melalui aktivitas anak sehingga memerlukan pendekatan pedagogis yang mampu mengembangkan potensi tersebut secara terarah tanpa mengabaikan kebutuhan perkembangan.

Literasi bisnis pada anak usia dini perlu dipahami secara berbeda dari penguasaan pengetahuan bisnis pada remaja maupun orang dewasa. Literasi bisnis tidak dimaksudkan untuk mengajarkan strategi penjualan, perhitungan keuntungan, ataupun pengelolaan usaha secara profesional, melainkan memperkenalkan konsep dasar mengenai kebutuhan dan keinginan, pertukaran, menabung, serta penciptaan nilai melalui pengalaman konkret. Pemahaman tersebut perlu disertai pengembangan keterampilan lunak berupa kreativitas, inisiatif, kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan pemecahan masalah sederhana. Chojak (2024) menekankan bahwa pengembangan keterampilan lunak pada anak berusia tiga hingga sepuluh tahun lebih relevan bagi perkembangan menyeluruh dibandingkan penekanan berlebihan pada aspek ekonomi. Perspektif tersebut selaras dengan kerangka kompetensi kewirausahaan *EntreComp* yang mencakup gagasan dan peluang, sumber daya, serta tindakan sebagai dimensi kompetensi kewirausahaan (Bacigalupo dkk., 2016). Dalam pendidikan anak usia dini, ketiga dimensi tersebut dapat diterjemahkan menjadi kemampuan mengemukakan gagasan bermain, memanfaatkan bahan secara bijaksana, berbagi peran, dan menghargai karya bersama.

Kebutuhan memperkenalkan literasi bisnis secara sesuai perkembangan semakin relevan seiring meningkatnya perhatian terhadap pendidikan kewirausahaan dan kecakapan hidup. Meskipun demikian, pendidikan kewirausahaan secara historis lebih banyak dikembangkan untuk peserta didik jenjang menengah, pendidikan tinggi, dan kelompok dewasa. Seikkula-Leino dkk. (2023) menjelaskan bahwa orientasi pendidikan kewirausahaan yang terlalu berpusat pada aktivitas bisnis orang dewasa

menimbulkan tantangan ketika diterapkan pada pendidikan prasekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penyesuaian tujuan, pendekatan, dan pengalaman belajar agar konsep kewirausahaan tidak dipindahkan begitu saja ke lingkungan anak usia dini. Sejalan dengan itu, Jambunathan dkk. (2024) mengemukakan relevansi pengenalan literasi keuangan melalui kegiatan pembelajaran anak usia dini. Tinjauan Amagir dkk. (2018) terhadap berbagai program pendidikan literasi keuangan bagi anak dan remaja juga menunjukkan bahwa program tersebut berpotensi meningkatkan pengetahuan finansial, meskipun dampaknya terhadap sikap dan perilaku masih beragam. Oleh karena itu, pengenalan konsep ekonomi sederhana perlu dilakukan melalui permainan, pembiasaan, dan pengalaman konkret yang memungkinkan anak memahami pilihan serta penggunaan sumber daya tanpa menghadapi tuntutan ekonomi yang belum sesuai dengan perkembangannya.

Salah satu pendekatan yang berpotensi mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL). Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui proses penyelidikan, perencanaan, penciptaan produk, kolaborasi, dan refleksi. Kokotsaki dkk. (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dicirikan oleh otonomi peserta didik, penyelidikan konstruktif, penetapan tujuan, komunikasi, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang berkaitan dengan konteks nyata. Pada jenjang anak usia dini, pendekatan proyek terbukti meningkatkan keterampilan literasi awal (Akyol dkk., 2022) serta kemampuan kognitif, pemecahan masalah, dan berpikir kritis melalui proyek yang berakar pada budaya lokal (Ramadhani dkk., 2025). Karakteristik tersebut relevan untuk mengembangkan literasi bisnis karena konsep kebutuhan, pertukaran, penciptaan nilai, dan pengelolaan sumber daya dapat dipahami melalui kegiatan yang dialami secara langsung. Namun, penerapan PjBL pada anak usia dini perlu disederhanakan menjadi proyek berdurasi sesuai kemampuan anak, menggunakan bahan yang aman, dan memberikan kebebasan bereksplorasi. Dengan demikian, aktivitas proyek tidak berorientasi pada produk yang sempurna, tetapi pada proses menggagas, mencoba, berinteraksi, dan belajar dari pengalaman.

Landasan teoretis pembelajaran berbasis proyek berkaitan erat dengan konstruksionisme dan teori sosiokultural. Papert (1980) menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara bermakna ketika individu terlibat dalam proses menciptakan artefak yang dapat diamati, digunakan, dan direfleksikan. Perspektif tersebut memberikan dasar bagi aktivitas anak untuk membuat karya sederhana, mengombinasikan bahan, dan menyampaikan gagasan mengenai hasil ciptaannya. Sementara itu, Vygotsky (1978) menjelaskan pentingnya interaksi sosial dan pendampingan oleh individu yang lebih berpengalaman dalam perkembangan kemampuan anak. Pendidik berperan menyediakan bantuan sesuai kebutuhan, sedangkan teman sebaya menjadi mitra dalam berbagi gagasan, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan bersama. Integrasi kedua perspektif tersebut memungkinkan literasi bisnis ditumbuhkan melalui aktivitas penciptaan yang bersifat kolaboratif. Pendekatan yang memadukan pengalaman konkret, eksplorasi, dan unsur bermain juga sejalan dengan karakteristik pendidikan anak usia dini sebagaimana dibahas Wahyuningsih dkk. (2020).

Meskipun memiliki dasar konseptual yang relevan, penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk literasi bisnis anak usia dini membutuhkan lingkungan belajar yang terstruktur. Kegiatan membuat produk atau bermain jual beli tidak otomatis menjadi pembelajaran literasi bisnis apabila tidak disertai tujuan, alur kegiatan, strategi pendampingan, dan mekanisme refleksi yang jelas. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan *EduBiz Kids Lab* sebagai wahana pembelajaran yang memadukan sarana

bermain, aktivitas proyek, dan pendampingan pendidik. EduBiz Kids Lab tidak dipahami semata-mata sebagai ruang fisik atau fasilitas kewirausahaan, melainkan sebagai konsep lingkungan belajar yang memungkinkan anak mengalami proses menggagas, menciptakan, berbagi, dan merefleksikan pengalaman secara aman. Wahana tersebut dirancang fleksibel sehingga dapat diwujudkan menggunakan sarana sederhana sesuai kemampuan lembaga. Dengan demikian, keterlaksanaan model tidak bergantung pada peralatan mahal, tetapi pada kesesuaian rancangan aktivitas dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak.

Aktivitas pembelajaran dalam EduBiz Kids Lab dirancang melalui proyek sederhana yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi konsep literasi bisnis secara alamiah. Kegiatan dapat berupa pembuatan kartu ucapan, pengembangan produk permainan dari bahan sederhana, penyelenggaraan pasar kelas menggunakan alat tukar simbolik, atau perancangan kegiatan berbagi hasil karya. Melalui aktivitas tersebut, anak berkesempatan membedakan kebutuhan dan keinginan, memahami bahwa suatu karya dihasilkan melalui usaha, serta menghargai kontribusi anggota kelompok. Pengenalan pertukaran dilakukan untuk menumbuhkan pemahaman tentang kesepakatan dan hubungan sosial, sedangkan konsep menabung diperkenalkan melalui permainan pengelolaan sumber daya sederhana. Aktivitas tersebut juga memungkinkan anak mengembangkan inisiatif dalam memilih gagasan, kreativitas dalam menentukan bentuk karya, serta kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Fokus pembelajaran tetap diarahkan pada proses dan pengalaman, bukan pada transaksi ekonomi atau keuntungan finansial.

Keberhasilan pembelajaran melalui EduBiz Kids Lab juga membutuhkan peran pendidik yang mampu menjaga keseimbangan antara pemberian arahan dan kebebasan anak. Pendidik bertanggung jawab menyiapkan lingkungan yang aman, menentukan tujuan proyek, menyediakan pertanyaan pemantik, serta memfasilitasi komunikasi dan refleksi. Namun, pendidik tidak seharusnya mendominasi seluruh keputusan sehingga anak kehilangan kesempatan mengembangkan gagasan. Kokotsaki dkk. (2016) menekankan pentingnya pendampingan, kerja kelompok, serta keseimbangan antara pengarahan dan penyelidikan mandiri dalam pembelajaran berbasis proyek. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendampingan tersebut diwujudkan melalui instruksi sederhana, pemberian contoh seperlunya, dan dukungan ketika anak menghadapi kesulitan. Peran pendidik juga mencakup pengamatan terhadap perilaku anak selama kegiatan untuk memahami perkembangan kemampuan bekerja sama, mengambil inisiatif, dan menyelesaikan masalah.

Penumbuhan literasi bisnis melalui proyek memerlukan penilaian yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pengukuran tidak tepat apabila hanya mengandalkan tes tertulis, hafalan istilah ekonomi, atau kemampuan menghitung keuntungan. Sebaliknya, penilaian diarahkan pada perilaku yang muncul selama aktivitas, seperti kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan melalui pilihan konkret, kesediaan berbagi, keberanian mengemukakan gagasan, partisipasi dalam kerja kelompok, dan penghargaan terhadap karya orang lain. Pendekatan observasional tersebut memungkinkan pendidik memahami perkembangan literasi bisnis sebagai kesatuan antara pengetahuan awal, keterampilan sosial, dan sikap. Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda terhadap perilaku anak, indikator penilaian harus dirumuskan secara jelas. Oleh sebab itu, model pembelajaran memerlukan perangkat penilaian yang selaras secara substansi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan peserta didik.

Aspek etika menjadi pertimbangan mendasar karena pengenalan literasi bisnis berisiko disalahartikan sebagai pembiasaan aktivitas komersial sejak usia dini. Pembelajaran tidak boleh menempatkan anak sebagai pelaku ekonomi yang dibebani target penjualan, keuntungan, atau persaingan. Chojak (2024) menekankan pengembangan keterampilan lunak sebagai orientasi utama pendidikan kewirausahaan pada anak. Berdasarkan prinsip tersebut, EduBiz Kids Lab dirancang menggunakan alat tukar simbolik, permainan peran, dan proyek yang menekankan penciptaan nilai sosial serta penghargaan terhadap hasil karya. Setiap aktivitas perlu menjamin keamanan fisik, kenyamanan emosional, dan kesempatan anak untuk berpartisipasi tanpa tekanan. Dengan demikian, pengembangan model tidak hanya memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa literasi bisnis menjadi bagian dari pendidikan karakter dan kecakapan hidup yang menghormati kepentingan terbaik anak.

Di Indonesia, pendidikan kewirausahaan pada jenjang PAUD umumnya diwujudkan melalui kegiatan *market day* dan permainan peran. Rohmah dkk. (2021) menggambarkan integrasi nilai-nilai spiritual dalam kegiatan kewirausahaan di taman kanak-kanak, Hidayat dkk. (2024) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui program *market day*, sedangkan Hasmawaty dkk. (2020) mengembangkan model pendidikan kewirausahaan berbasis bermain peran yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Pada tataran global, Chojak (2024) memberikan dasar mengenai penumbuhan sikap kewirausahaan anak, Seikkula-Leino dkk. (2023) mengidentifikasi peluang sekaligus tantangan pendidikan kewirausahaan pada jenjang prasekolah, dan Kokotsaki dkk. (2016) memberikan landasan mengenai karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Meskipun saling melengkapi, kajian-kajian tersebut belum mengintegrasikan literasi bisnis anak usia dini, pembelajaran berbasis proyek, dan lingkungan belajar yang terstruktur dalam satu kerangka pedagogis. Masih diperlukan rancangan model yang secara khusus menerjemahkan konsep literasi bisnis menjadi sintaks pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak pembelajaran (Joyce dkk., 2015) yang sesuai perkembangan anak. Kebutuhan tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan model secara sistematis, bukan sekadar penyusunan rangkaian kegiatan kewirausahaan yang berdiri sendiri.

Pengembangan model dilakukan menggunakan pendekatan *Design and Development Research* pada jalur penelitian model sebagaimana dijelaskan Richey dan Klein (2007). Pendekatan ini dipilih karena luaran utama penelitian bukan sekadar produk atau media pembelajaran, melainkan kerangka model yang mengatur hubungan antara tujuan, tahapan kegiatan, interaksi pendidik dan anak, lingkungan belajar, serta dampak yang diharapkan. Kriteria mutu mengacu pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagaimana dikemukakan Plomp (2013). Penilaian kevalidan dilakukan melalui telaah ahli terhadap konsistensi konseptual dan kesesuaian komponen model menggunakan indeks validitas isi Aiken (1985). Sementara itu, kepraktisan dan keefektifan memerlukan pengujian penerapan secara empiris pada tahap penelitian berikutnya. Pemisahan tersebut penting untuk memastikan bahwa kualitas rancangan tidak langsung disamakan dengan keberhasilan penerapan ataupun peningkatan literasi bisnis anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek melalui wahana EduBiz Kids Lab untuk menumbuhkan literasi bisnis anak usia dini secara sesuai perkembangan, sistematis, dan bertanggung jawab. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi PjBL dengan konsep literasi bisnis yang menekankan keterampilan lunak, pengembangan

wahana pembelajaran yang menyatukan sarana dan pendampingan, serta perumusan komponen model yang dapat dievaluasi secara metodologis. Penelitian ini juga menempatkan perlindungan anak dan penghindaran tekanan komersial sebagai prinsip yang melekat pada rancangan pembelajaran. Model yang dikembangkan diharapkan memberikan kontribusi konseptual bagi pendidikan kewirausahaan anak usia dini, menyediakan pedoman pedagogis bagi pendidik, serta menjadi dasar pengujian empiris pada penelitian lanjutan. Orientasi utama pengembangan bukan menjadikan anak sebagai pelaku bisnis, melainkan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, berinisiatif, bekerja sama, menghargai sumber daya, dan memahami nilai melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

METODE

1. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development Research* (DDR) pada jalur penelitian pengembangan model (*model research*) sebagaimana dikemukakan Richey dan Klein (2007). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan model pembelajaran berbasis proyek melalui EduBiz Kids Lab untuk menumbuhkan literasi bisnis anak usia dini. Prosedur penelitian dibatasi pada dua tahap, yaitu pengembangan model dan validasi internal melalui penilaian ahli. Tahap validasi eksternal yang mencakup pengujian kepraktisan dan keefektifan tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Evaluasi berorientasi pada kevalidan teoretis, kesesuaian pedagogis, konsistensi komponen model, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, mengacu pada prinsip kualitas pengembangan pendidikan Plomp (2013).

2. Prosedur Pengembangan Model

Tahap pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan melalui kajian literatur, analisis dokumen pembelajaran, serta wawancara atau observasi pendahuluan terhadap pendidik PAUD. Analisis diarahkan pada karakteristik pembelajaran berbasis proyek, pemahaman literasi bisnis, kebutuhan lingkungan belajar, dan prinsip pendidikan yang ramah anak. Pengembangan konsep mengacu pada karakteristik pembelajaran berbasis proyek (Kokotsaki dkk., 2016), kompetensi kewirausahaan (Bacigalupo dkk., 2016), dan penumbuhan keterampilan lunak sesuai perkembangan anak (Chojak, 2024).

Rancangan model dikembangkan melalui lima komponen utama yang mengacu pada struktur model pembelajaran Joyce dkk. (2015). Komponen sintaks mencakup tahapan menggagas, membuat atau menyiapkan, berbagi atau menyelenggarakan, dan merefleksikan. Sistem sosial mengatur peran pendidik, anak, dan pola kolaborasi. Prinsip reaksi menjelaskan strategi pendidik dalam memberikan dukungan, pertanyaan pemantik, dan umpan balik. Sistem pendukung meliputi lingkungan EduBiz Kids Lab, perangkat permainan, bahan proyek, dan panduan aktivitas. Komponen dampak mencakup sasaran literasi bisnis, yaitu pemahaman kebutuhan dan keinginan, pertukaran, menabung, dan penciptaan nilai, serta keterampilan inisiatif, kreativitas, dan kerja sama. Seluruh komponen disusun menjadi dokumen model dan panduan penerapan yang selanjutnya divalidasi.

3. Validator dan Instrumen Penelitian

Validasi internal melibatkan sembilan validator yang dipilih secara *purposive*, terdiri atas tiga ahli model pembelajaran, tiga ahli literasi bisnis dan kewirausahaan, serta tiga ahli perkembangan anak usia

dini. Komposisi tersebut ditetapkan untuk menjamin keterwakilan bidang keahlian yang berkaitan dengan komponen model. Setiap validator mengevaluasi kesesuaian rancangan berdasarkan keahliannya masing-masing.

Instrumen berupa lembar validasi yang memuat 20 indikator dalam lima dimensi (Tabel 1). Setiap indikator memperoleh dua penilaian yang dibedakan secara operasional, yaitu (1) skor kualitas rancangan model pada skala 1–5 untuk menilai sejauh mana aspek yang ditelaah telah terakomodasi dalam model dan (2) skor relevansi isi indikator pada skala 1–5 untuk menilai ketepatan indikator dalam merepresentasikan aspek tersebut. Kedua penilaian diberikan oleh sembilan validator terhadap indikator yang sama, tetapi direkapitulasi dan ditafsirkan secara terpisah.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Model Pembelajaran

Dimensi	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator
Sintaks pembelajaran	Kejelasan tahapan, kesinambungan, keterlibatan aktif, kesesuaian perkembangan	4
Sistem sosial	Peran pendidik, kolaborasi, komunikasi, partisipasi anak	4
Prinsip reaksi	Pendampingan, pertanyaan pemantik, umpan balik, penghargaan terhadap inisiatif	4
Sistem pendukung	Sarana EduBiz Kids Lab, keamanan, kelayakan aktivitas, kemudahan adaptasi	4
Dampak pembelajaran	Relevansi literasi bisnis, kreativitas, kerja sama, orientasi nonkomersial	4
Total		**20**

Instrumen juga menyediakan kolom komentar untuk mengidentifikasi kelemahan konseptual dan menghimpun rekomendasi revisi. Skor kualitas digunakan untuk mengevaluasi rancangan EduBiz Kids Lab, sedangkan skor relevansi digunakan khusus untuk mengevaluasi kecocokan isi indikator instrumen; nilai dari kedua jenis penilaian tidak digabungkan.

4. Teknik Analisis Data

Data kualitas model dianalisis secara deskriptif melalui jumlah skor, rerata, dan persentase kualitas per dimensi. Sembilan validator memberikan penilaian kualitas atas 20 indikator sehingga terdapat 180 skor kualitas (skor maksimum gabungan 900). Setiap dimensi memuat empat indikator dengan skor maksimum 180. Persentase kualitas dihitung dari perbandingan jumlah skor terhadap skor maksimum, sedangkan kesenjangan kualitas dihitung terhadap target operasional rerata 4,20. Angka-angka tersebut merepresentasikan penilaian kualitas rancangan model, bukan hasil uji validitas isi instrumen.

Secara terpisah, relevansi isi setiap indikator dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V (Aiken, 1985) dari 180 skor relevansi yang diberikan oleh sembilan validator pada skala 1–5. Untuk setiap indikator, $V = \Sigma(r - l_0)/[n(c - 1)]$, dengan r sebagai skor relevansi, $l_0 = 1$ sebagai skor terendah, $n = 9$ sebagai jumlah validator, dan $c = 5$ sebagai banyaknya kategori skor; dengan demikian, penyebutnya 36. Rerata Aiken's V per dimensi dihitung dari empat koefisien indikator, sedangkan rerata keseluruhan dihitung dari 20 koefisien indikator. Ambang $V \geq 0{,}80$ dipakai sebagai kriteria operasional telaah relevansi isi, bukan sebagai batas universal validitas atau sebagai indikator kualitas model.

Hasil kuantitatif dilengkapi analisis kualitatif melalui pengelompokan komentar validator berdasarkan komponen model, kesesuaian perkembangan, dan aspek etika. Rekomendasi validator digunakan untuk memperbaiki sintaks, interaksi pembelajaran, dukungan pendidik, dan aktivitas EduBiz Kids Lab. Penelitian ini tidak menggunakan uji Wilcoxon maupun *normalized gain* (Hake, 1998) karena tidak dilakukan pengukuran kemampuan anak sebelum dan sesudah penerapan model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Model EduBiz Kids Lab

Tahap pengembangan model diawali dengan pemetaan kebutuhan pembelajaran literasi bisnis yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berdasarkan kajian terhadap pembelajaran berbasis proyek, pendidikan kewirausahaan, dan perkembangan anak, permasalahan utama yang mendasari pengembangan adalah belum tersedianya kerangka pembelajaran yang secara terpadu menghubungkan pemahaman bisnis sederhana, keterampilan lunak, dan aktivitas bermain berbasis proyek. Pengenalan bisnis kepada anak usia dini memerlukan pendekatan yang berbeda dari pendidikan kewirausahaan untuk orang dewasa karena tujuan utamanya bukan membentuk pelaku usaha, melainkan mengembangkan sikap, pemahaman awal, dan kemampuan sosial yang mendukung kehidupan sehari-hari.

Pemetaan kebutuhan menempatkan literasi bisnis sebagai kemampuan multidimensi yang mencakup pemahaman kebutuhan dan keinginan, pertukaran, menabung, dan penciptaan nilai, disertai kemampuan mengambil inisiatif, mengembangkan gagasan, berkomunikasi, dan bekerja sama. Orientasi tersebut sejalan dengan Chojak (2024) yang menekankan pentingnya keterampilan lunak dalam pengenalan kewirausahaan pada anak. Kerangka *EntreComp* yang dikembangkan Bacigalupo dkk. (2016) juga memberikan dasar mengenai keterkaitan antara gagasan dan peluang, pengelolaan sumber daya, serta tindakan. Namun, penerapannya pada pendidikan anak usia dini membutuhkan penyederhanaan konsep melalui kegiatan konkret yang dapat dipahami berdasarkan pengalaman anak.

Analisis pedagogis menempatkan *Project-Based Learning* (PjBL) sebagai pendekatan utama karena menyediakan kesempatan belajar melalui penyelidikan sederhana, pembuatan karya, kolaborasi, dan refleksi. Kokotsaki dkk. (2016) menjelaskan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang mencakup otonomi peserta didik, aktivitas konstruktif, komunikasi, dan keterlibatan aktif. Karakteristik tersebut diadaptasi menjadi proyek singkat yang memungkinkan anak berpartisipasi melalui permainan. Hasil pemetaan menunjukkan kebutuhan akan model yang memiliki tahapan pembelajaran yang jelas, lingkungan pendukung yang fleksibel, serta mekanisme pendampingan yang tidak membatasi kreativitas.

Aspek etika merupakan kebutuhan utama lainnya. Literasi bisnis tidak boleh diterjemahkan menjadi tuntutan penjualan, persaingan keuntungan, atau pencapaian ekonomi yang membebani anak. Oleh karena itu, pengembangan EduBiz Kids Lab menempatkan keselamatan, kesesuaian perkembangan, dan orientasi nonkomersial sebagai prinsip dasar. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi landasan penyusunan lima komponen model pembelajaran yang selanjutnya menjadi objek validasi internal.

2. Hasil Pengembangan Komponen Model Pembelajaran

Pengembangan model menghasilkan rancangan EduBiz Kids Lab yang disusun melalui lima komponen utama, yaitu sintaks pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring (Tabel 2). Kelima komponen dikembangkan secara saling berkaitan untuk memastikan bahwa pelaksanaan aktivitas proyek memiliki tujuan pedagogis, pola interaksi, dan mekanisme pendampingan yang konsisten.

Tabel 2. Komponen Model Pembelajaran Berbasis Proyek EduBiz Kids Lab

Komponen	Karakteristik Rancangan	Fungsi Pedagogis
Sintaks	Menggagas, membuat atau menyiapkan, berbagi atau menyelenggarakan, merefleksikan	Mengorganisasikan pengalaman proyek secara bertahap
Sistem sosial	Pendidik sebagai fasilitator; anak sebagai pelaku aktif; teman sebaya sebagai mitra	Mengembangkan komunikasi, partisipasi, dan kolaborasi
Prinsip reaksi	Pertanyaan pemantik, bantuan bertahap, umpan balik positif, penghargaan terhadap gagasan	Mendukung inisiatif dan kemandirian anak
Sistem pendukung	Wahana EduBiz Kids Lab, bahan proyek, alat tukar simbolik, serta panduan aktivitas	Menyediakan lingkungan bermain yang aman dan fleksibel
Dampak model	Literasi bisnis dasar dan keterampilan lunak	Mendukung pemahaman konsep, kreativitas, inisiatif, serta kerja sama

Sintaks model dirancang mengikuti karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang disederhanakan berdasarkan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Sistem sosial menempatkan pendidik sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar dan bantuan sesuai kebutuhan, bukan sebagai pihak yang menentukan seluruh keputusan. Anak memperoleh kesempatan memilih gagasan, mengembangkan bentuk karya, berbagi peran, dan menyampaikan pengalamannya.

Prinsip reaksi dirumuskan melalui pendampingan yang responsif terhadap perkembangan anak. Pendidik dapat memberikan pertanyaan terbuka, contoh sederhana, dan penguatan positif ketika anak menghadapi kesulitan. Strategi tersebut berlandaskan teori sosiokultural Vygotsky (1978) yang

menekankan peran interaksi dan dukungan dalam perkembangan kemampuan. Sementara itu, kegiatan menghasilkan karya berkaitan dengan konstruksionisme Papert (1980) yang memandang penciptaan artefak sebagai pengalaman belajar yang bermakna.

Sistem pendukung dikembangkan dalam bentuk EduBiz Kids Lab, yaitu lingkungan yang menyediakan bahan dan sarana untuk melaksanakan proyek bermuatan literasi bisnis. Komponen dampak dirumuskan untuk membedakan hasil instruksional yang diharapkan, yaitu pemahaman konsep bisnis sederhana, dengan dampak pengiring berupa inisiatif, kreativitas, tanggung jawab, dan kolaborasi. Dampak tersebut merupakan sasaran model, bukan hasil belajar yang telah diukur melalui penerapan pada anak.

3. Pengembangan Sintaks Pembelajaran EduBiz Kids Lab

Sintaks merupakan komponen utama yang menggambarkan karakter operasional model. Rancangan EduBiz Kids Lab terdiri atas empat fase yang berlangsung secara berurutan, tetapi tetap dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas (Tabel 3).

Tabel 3. Sintaks Operasional Model EduBiz Kids Lab

Fase	Aktivitas Anak	Peran Pendidik	Muatan Literasi Bisnis
Menggagas	Mengidentifikasi kebutuhan, menyampaikan ide, memilih proyek	Memantik gagasan dan memberikan pilihan	Kebutuhan dan keinginan, inisiatif
Membuat atau menyiapkan	Menentukan bahan, menyusun, dan menghias karya	Mendampingi proses dan memastikan keamanan	Sumber daya, kreativitas, penciptaan nilai
Berbagi atau menyelenggarakan	Memperkenalkan karya, berbagi peran, bermain peran	Memfasilitasi komunikasi serta kerja sama	Pertukaran simbolik, kolaborasi, menghargai karya
Merefleksikan	Menceritakan pengalaman dan hasil kegiatan	Memberikan pertanyaan reflektif dan umpan balik	Tanggung jawab, pengambilan keputusan, evaluasi sederhana

Fase menggagas diarahkan pada pengembangan kemampuan anak memahami masalah atau kebutuhan sederhana melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupannya. Pendidik dapat memulai kegiatan dengan pertanyaan mengenai benda yang dibutuhkan, barang yang diinginkan, atau sesuatu yang dapat dibuat untuk membantu orang lain. Anak kemudian diberi kesempatan menyampaikan ide secara verbal, melalui gambar, atau dengan memilih contoh objek. Fase ini menekankan keberanian menyampaikan gagasan dan penghargaan terhadap perbedaan pilihan.

Fase membuat atau menyiapkan merupakan kegiatan konstruktif ketika anak mengembangkan gagasan menjadi karya menggunakan bahan yang aman. Aktivitas dapat berupa membuat kartu ucapan, menyusun kemasan mainan, atau menghasilkan benda sederhana dari bahan yang tersedia. Proses

tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami bahwa suatu karya membutuhkan bahan, waktu, dan usaha. Anak tidak dibebani tuntutan kualitas produksi layaknya standar industri, tetapi diarahkan pada pengalaman mencoba, memperbaiki, dan menyelesaikan kegiatan sesuai kemampuannya.

Fase berbagi atau menyelenggarakan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkenalkan hasil karya, bermain peran, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan pasar kelas dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran, tetapi seluruh transaksi menggunakan alat tukar simbolik dan tidak diarahkan pada keuntungan finansial. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengenai kesepakatan, komunikasi, dan penghargaan terhadap karya orang lain.

Fase merefleksikan dirancang untuk membantu anak memaknai pengalaman yang telah dilakukan. Pendidik dapat mengajukan pertanyaan sederhana mengenai bagian kegiatan yang disukai, kesulitan yang dihadapi, dan bentuk kerja sama yang dilakukan. Refleksi tidak harus berupa penjelasan verbal yang kompleks, tetapi dapat menggunakan pilihan gambar, ekspresi, maupun demonstrasi hasil karya. Keempat fase tersebut membentuk struktur model yang mengintegrasikan pengalaman konkret dengan pembentukan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir sederhana.

4. Hasil Perancangan Wahana dan Aktivitas EduBiz Kids Lab

EduBiz Kids Lab dikembangkan sebagai lingkungan pembelajaran yang mendukung pelaksanaan proyek secara aman, fleksibel, dan berorientasi pada pengalaman anak. Wahana ini tidak harus berbentuk laboratorium permanen, tetapi dapat diorganisasikan melalui area aktivitas yang memanfaatkan fasilitas kelas sesuai ketersediaan sumber daya. Gambar 1 memperlihatkan perangkat bermain EduBiz Kids Lab yang merepresentasikan kios pasar, mesin kasir, alat tukar simbolik, serta kartu aktivitas bisnis sederhana.



Gambar 1. Perangkat bermain EduBiz Kids Lab untuk kegiatan pasar kelas dan pertukaran simbolik

Rancangan kegiatan mencakup beberapa alternatif proyek, seperti pembuatan kartu ucapan, pengembangan produk kerajinan sederhana, permainan toko atau pasar kelas, dan kegiatan berbagi hasil karya (Tabel 4). Setiap proyek dirancang memiliki tujuan pembelajaran, pilihan bahan, prosedur pendampingan, dan kegiatan refleksi. Pilihan proyek tersebut memungkinkan integrasi pemahaman ekonomi sederhana dengan kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab.

Tabel 4. Contoh Aktivitas Proyek EduBiz Kids Lab

Proyek	Produk atau Aktivitas	Konsep yang Diperkenalkan
Kartu untuk Sahabat	Membuat dan membagikan kartu ucapan	Penciptaan nilai dan kepedulian
Toko Mainan Kelas	Permainan pertukaran menggunakan token simbolik	Kebutuhan, keinginan, pertukaran
Celengan Kreatif	Menghias wadah tabungan edukatif	Menabung dan pengelolaan sumber daya
Kreasi Bahan Sederhana	Mengolah bahan menjadi karya baru	Kreativitas, pemanfaatan sumber daya, kerja sama

Selain perangkat pasar kelas, EduBiz Kids Lab juga dilengkapi perangkat yang memperkenalkan alur sederhana dari produksi, distribusi, hingga toko, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2. Perangkat tersebut membantu anak mengenali bahwa suatu barang melalui serangkaian proses sebelum sampai kepada pengguna.



Gambar 2. Perangkat EduBiz Kids Lab untuk pengenalan alur produksi, distribusi, dan toko

Pengembangan aktivitas tersebut menegaskan bahwa literasi bisnis tidak dapat dilepaskan dari pembentukan karakter. Kemampuan berbagi, menghargai usaha teman, memilih bahan, dan bekerja sama merupakan bagian dari pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan anak. Pandangan ini sejalan dengan Chojak (2024) dan Seikkula-Leino dkk. (2023) yang memberikan landasan mengenai potensi pendidikan kewirausahaan sejak dini apabila disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan.

5. Analisis Kuantitatif Validasi Internal Model

Analisis pada bagian ini khusus menggunakan skor penilaian kualitas rancangan model, bukan skor relevansi untuk Aiken's V. Sembilan ahli yang terdiri atas tiga ahli model pembelajaran, tiga ahli literasi bisnis dan kewirausahaan, serta tiga ahli perkembangan anak usia dini masing-masing menilai 20 indikator dalam lima dimensi. Dengan demikian, terdapat 180 penilaian kualitas pada skala 1–5 dengan skor maksimum 900. Jumlah skor, rerata, persentase kualitas, dan kesenjangan terhadap target operasional 4,20 disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Internal Model

Dimensi	Skor /180	Rerata	Persentase
Sintaks pembelajaran	150	4,167	83,33%

Dimensi	Skor /180	Rerata	Persentase
Sistem sosial	149	4,139	82,78%
Prinsip reaksi	146	4,056	81,11%
Sistem pendukung	142	3,944	78,89%
Dampak model	149	4,139	82,78%
Total	**736/900**	**4,089**	**81,78%**

Tabel 5 memperlihatkan hasil penilaian kualitas rancangan berdasarkan skor kelayakan ahli. Persentase kualitas gabungan dihitung menggunakan persamaan berikut.

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_{maks}) \times 100\%$$

$$P = (736 / 900) \times 100\% = \mathbf{81,78\%}$$

Rerata penilaian kualitas rancangan model sebesar 4,089 (81,78%) masih berada di bawah target operasional 4,20 (84%), dengan selisih sebesar 0,111 poin pada skala lima. Temuan ini menunjukkan perlunya penyempurnaan beberapa komponen model. Persentase tersebut tidak dihitung menggunakan Aiken's V dan tidak ditafsirkan sebagai koefisien validitas isi.

Dimensi sintaks memperoleh skor tertinggi, yaitu 83,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa alur pembelajaran telah memiliki keterkaitan yang relatif jelas antara fase menggagas, membuat, berbagi, dan merefleksikan. Namun, penilaian pada indikator kesesuaian usia dan durasi proyek menunjukkan perlunya penyesuaian kegiatan berdasarkan karakteristik perkembangan anak.

Sistem sosial memperoleh 82,78%, yang menunjukkan relevansi pengaturan peran pendidik dan pola kolaborasi anak. Prinsip reaksi memperoleh 81,11%, yang menunjukkan perlunya memperjelas strategi pendampingan, terutama bagi anak dengan kebutuhan dan kemampuan yang berbeda.

Sistem pendukung memperoleh nilai terendah, yaitu 78,89%. Dimensi tersebut meliputi keamanan sarana, alternatif bahan, kelengkapan panduan, dan fleksibilitas penerapan. Sementara itu, dimensi dampak model memperoleh 82,78%, yang menunjukkan keselarasan antara tujuan literasi bisnis dan keterampilan lunak, tetapi masih memerlukan penguatan pada orientasi nonkomersial.

6. Analisis Hasil Validasi pada Tingkat Indikator

Analisis indikator dilakukan untuk mengidentifikasi aspek dengan skor relatif rendah. Setiap indikator dinilai oleh sembilan ahli sehingga skor maksimum per indikator adalah 45. Indikator dengan skor terendah disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Indikator yang Memerlukan Perhatian

Kode	Indikator	Skor /45	Kualitas
S4	Kesesuaian usia dan durasi proyek	35	77,78%
SS4	Menghindari tekanan kompetitif	35	77,78%
PR4	Respons terhadap kebutuhan beragam	34	75,56%
SP1	Keamanan alat dan bahan	34	75,56%
SP4	Adaptasi ruang dan waktu	34	75,56%
D4	Nilai sosial dan orientasi nonkomersial	34	75,56%

Hasil validasi memperlihatkan bahwa kelemahan rancangan tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis pelaksanaan, tetapi juga dengan kesesuaian perkembangan dan etika pembelajaran. Indikator keamanan alat dan bahan serta orientasi nonkomersial memerlukan perhatian khusus karena menyangkut kepentingan terbaik anak. Tingginya nilai komponen lain tidak dapat menjadi alasan untuk mengabaikan kelemahan pada kedua indikator tersebut.

Kesesuaian usia dan durasi proyek perlu dipertimbangkan agar aktivitas tidak menuntut rentang perhatian, koordinasi motorik, atau kemampuan abstraksi di luar kapasitas anak. Demikian pula, fleksibilitas penerapan perlu dikembangkan agar EduBiz Kids Lab tetap dapat digunakan pada lingkungan pembelajaran yang memiliki keterbatasan ruang dan bahan.

Indikator respons terhadap kebutuhan beragam menunjukkan pentingnya prinsip pembelajaran inklusif. Pendidik perlu dibekali pilihan bentuk bantuan, alternatif penyelesaian kegiatan, dan strategi komunikasi yang memungkinkan seluruh anak berpartisipasi sesuai kemampuan masing-masing.

7. Analisis Validitas Isi Menggunakan Aiken's V

Berbeda dari skor kualitas model pada Tabel 5 dan Tabel 6, analisis pada bagian ini menggunakan skor relevansi isi indikator yang dinilai secara terpisah oleh sembilan validator pada skala 1–5. Aiken's V dihitung untuk masing-masing dari 20 indikator guna menunjukkan tingkat kesepakatan ahli mengenai relevansi indikator dalam merepresentasikan dimensi yang diukur, bukan untuk mengukur kualitas penerapan atau efektivitas model. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$V = \Sigma(r - l_0) / [n(c - 1)]$$

Dengan sembilan validator ($n = 9$), skor terendah 1 ($l_0 = 1$), dan lima kategori penilaian ($c = 5$), penyebut persamaan adalah 36. Pada indikator S4, misalnya, jumlah skor relevansi adalah 37 sehingga diperoleh koefisien Aiken's V sebagai berikut.

$$V = (37 - 9) / 36 = \mathbf{0{,}778}$$

Pada indikator PR4, jumlah skor relevansi 36 menghasilkan V = (36 − 9) / 36 = 0,750. Rerata koefisien pada Tabel 7 diperoleh dengan menghitung rata-rata Aiken's V dari empat indikator dalam masing-masing dimensi; nilai keseluruhan merupakan rerata koefisien dari seluruh 20 indikator, bukan pengubahan skor kualitas model menjadi Aiken's V.

Tabel 7. Rekapitulasi Koefisien Aiken's V

Dimensi	Rerata Aiken's V	Indikator ≥0,80
Sintaks pembelajaran	0,882	3 dari 4
Sistem sosial	0,910	4 dari 4
Prinsip reaksi	0,868	3 dari 4
Sistem pendukung	0,882	3 dari 4
Dampak model	0,896	3 dari 4
Keseluruhan	**0,888**	**16 dari 20**

Rerata Aiken's V dari 20 indikator sebesar 0,888 menunjukkan tingkat relevansi isi yang relatif tinggi menurut penilaian sembilan ahli. Sebanyak 16 indikator memenuhi kriteria telaah operasional V ≥ 0,80, sedangkan empat indikator belum mencapainya, yaitu S4, PR4, SP2, dan D2. Keempat indikator tersebut berhubungan dengan kesesuaian perkembangan, respons terhadap kebutuhan beragam, ketersediaan alternatif bahan, dan operasionalisasi konsep pertukaran serta menabung. Hasil ini dipakai untuk menentukan prioritas penyempurnaan rumusan indikator, bukan untuk menyimpulkan kualitas rancangan model.

Pembedaan kedua jenis penilaian tampak pada indikator SP1 mengenai keamanan alat dan bahan. Indikator tersebut memiliki Aiken's V sebesar 0,944 yang menunjukkan tingginya relevansi indikator, tetapi skor kualitas rancangan pada aspek yang dinilai hanya 34 dari 45 atau 75,56%. Dengan demikian, relevansi suatu indikator sebagai alat penilaian tidak dapat disamakan dengan baik-buruknya kualitas komponen model yang dinilai. Penetapan prioritas revisi harus mempertimbangkan kedua temuan secara proporsional: perbaikan butir instrumen berdasarkan skor relevansi dan perbaikan rancangan model berdasarkan skor kualitas.

Penafsiran Aiken's V juga harus mempertimbangkan sembilan validator, rentang skala, serta ketidakpastian estimasi. Merino-Soto (2023) menekankan kegunaan interval kepercayaan dalam memperkuat interpretasi koefisien. Penelitian ini melaporkan koefisien deskriptif tanpa interval kepercayaan; karena itu, ambang 0,80 digunakan secara terbatas sebagai kriteria operasional untuk menandai indikator yang perlu ditelaah, bukan sebagai pembuktian validitas instrumen yang bersifat mutlak.

8. Analisis Kesenjangan dan Rekomendasi Revisi Model

Analisis kesenjangan dilakukan dengan membandingkan rerata setiap dimensi terhadap target operasional sebesar 4,20. Kesenjangan dihitung melalui persamaan G = maksimum(0; 4,20 − rerata dimensi). Hasilnya disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Kesenjangan Kualitas Model

Dimensi	Rerata	Kesenjangan
Sintaks	4,167	0,033
Sistem sosial	4,139	0,061
Prinsip reaksi	4,056	0,144
Sistem pendukung	3,944	0,256
Dampak model	4,139	0,061

Dimensi sistem pendukung memiliki kesenjangan terbesar, yaitu 0,256 poin. Berdasarkan hasil tersebut, revisi perlu diprioritaskan pada perbaikan rancangan sarana EduBiz Kids Lab, penguatan aspek keselamatan, serta penyediaan alternatif bahan dan pengaturan waktu pelaksanaan.

Penyempurnaan sintaks diarahkan pada diferensiasi kompleksitas kegiatan berdasarkan kemampuan perkembangan anak. Proyek yang semula terdiri atas beberapa tahapan dapat dibagi menjadi aktivitas yang lebih singkat tanpa kehilangan prinsip menggagas, membuat, berbagi, dan merefleksikan. Revisi sistem sosial berfokus pada penguatan partisipasi yang setara dan pengurangan tekanan kompetitif.

Pada prinsip reaksi, pengembangan diarahkan pada penyediaan pilihan pendampingan bagi anak dengan kemampuan beragam. Pendidik perlu dibekali contoh pertanyaan pemantik, strategi bantuan bertahap, dan bentuk penguatan positif yang tidak membandingkan pencapaian antaranak.

Revisi komponen dampak diarahkan pada penegasan bahwa pencapaian literasi bisnis tidak diukur dari banyaknya produk yang dihasilkan atau keuntungan yang diperoleh. Nilai sosial, tanggung jawab, kreativitas, dan kerja sama tetap menjadi sasaran utama. Kegiatan pertukaran juga perlu menggunakan alat tukar simbolik sehingga anak tidak menghadapi tuntutan transaksi ekonomi nyata.

Seluruh rekomendasi tersebut disusun berdasarkan hasil penilaian dan komentar validator, kemudian dituangkan dalam matriks perubahan model sebagai acuan revisi.

9. Pembahasan Teoretis dan Kontribusi Pengembangan

Pengembangan EduBiz Kids Lab menawarkan pendekatan integratif yang menghubungkan pembelajaran berbasis proyek dengan penumbuhan literasi bisnis anak usia dini secara sesuai perkembangan. Kontribusi utamanya terletak pada penerjemahan gagasan kewirausahaan menjadi pengalaman bermain yang mengutamakan penciptaan, kolaborasi, dan refleksi. Pendekatan tersebut

menegaskan bahwa literasi bisnis bagi anak tidak identik dengan kemampuan melakukan transaksi ekonomi, melainkan merupakan bagian dari pengembangan kecakapan hidup.

Kokotsaki dkk. (2016) menjelaskan pentingnya otonomi, penyelidikan konstruktif, dan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Prinsip tersebut diadaptasi melalui empat fase EduBiz Kids Lab yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gagasan dan mengomunikasikan hasil. Temuan Akyol dkk. (2022) serta Ramadhani dkk. (2025) mengenai manfaat pendekatan proyek pada anak usia dini memperkuat relevansi fase-fase tersebut, dengan catatan bahwa durasi dan kompleksitas kegiatan perlu disesuaikan agar karakter proyek tetap relevan bagi anak.

Dalam perspektif konstruksionisme Papert (1980), aktivitas menghasilkan karya memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Sementara itu, teori sosiokultural Vygotsky (1978) menegaskan bahwa interaksi sosial dan pendampingan berperan penting dalam proses belajar. Kedua teori tersebut melandasi pengembangan sistem sosial dan prinsip reaksi yang menempatkan anak sebagai pelaku aktif dengan dukungan pendidik yang responsif.

Dari perspektif pendidikan kewirausahaan, Chojak (2024) dan Seikkula-Leino dkk. (2023) menunjukkan relevansi pengenalan kompetensi kewirausahaan melalui pendekatan yang mempertimbangkan tahap perkembangan anak. Kerangka Bacigalupo dkk. (2016) memperkuat dasar kompetensi melalui dimensi gagasan, sumber daya, dan tindakan. Dibandingkan model bermain peran yang dikembangkan Hasmawaty dkk. (2020) dan program *market day* yang dilaporkan Hidayat dkk. (2024), EduBiz Kids Lab menekankan siklus proyek yang utuh, mulai dari menggagas hingga merefleksikan. Namun, kompetensi kewirausahaan tetap harus diterjemahkan secara hati-hati agar pembelajaran tidak berkembang menjadi tuntutan perilaku bisnis orang dewasa.

Hasil validasi memperlihatkan bahwa kualitas model tidak cukup dievaluasi berdasarkan kualitas sintaks saja. Kesesuaian lingkungan, keselamatan, pendampingan, dan orientasi etis memiliki peran yang sama pentingnya. Komponen sistem pendukung memperoleh nilai terendah sehingga menunjukkan perlunya menghubungkan kerangka pedagogis dengan kesiapan lingkungan belajar.

Dari sisi metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development Research* jalur penelitian model sebagaimana dikemukakan Richey dan Klein (2007). Pembatasan penelitian hingga validasi internal berkonsekuensi bahwa hasil yang dapat dinilai hanya mencakup konsistensi konseptual dan kualitas rancangan berdasarkan penilaian ahli. Kepraktisan penerapan oleh guru dan efektivitas peningkatan literasi bisnis anak belum dapat disimpulkan tanpa penelitian lapangan.

Dengan demikian, kebaruan EduBiz Kids Lab terletak pada integrasi model PjBL yang memiliki sintaks operasional, pengaturan interaksi, prinsip pendampingan, lingkungan proyek, dan sasaran literasi bisnis yang berorientasi pada perkembangan anak. Rancangan tersebut dapat menjadi dasar penelitian lanjutan setelah seluruh rekomendasi kritis hasil validasi ditindaklanjuti.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan dan validasi internal menegaskan pentingnya model yang tidak hanya sistematis, tetapi juga aman, inklusif, dan bebas dari tekanan komersial. Kualitas model perlu dinilai melalui keterkaitan seluruh komponennya, sedangkan keputusan penerapan perlu didukung uji kepraktisan dan pemeriksaan risiko yang memadai. Orientasi tersebut menjaga agar penumbuhan

literasi bisnis benar-benar mendukung tumbuh kembang anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran berbasis proyek EduBiz Kids Lab yang memiliki empat fase operasional, yaitu menggagas, membuat atau menyiapkan, berbagi atau menyelenggarakan, dan merefleksikan. Keempat fase tersebut terintegrasi dengan sistem sosial kolaboratif, prinsip pendampingan pendidik yang responsif, sistem pendukung yang fleksibel, serta sasaran dampak instruksional dan pengiring. Kekhasan model terletak pada pengenalan kebutuhan dan keinginan, pertukaran simbolik, menabung, serta penciptaan nilai melalui aktivitas bermain yang mengutamakan kreativitas, inisiatif, kerja sama, dan penghargaan terhadap karya, bukan transaksi atau keuntungan finansial.

Validasi internal oleh sembilan ahli menghasilkan rerata skor kualitas model 4,089 atau 81,78%, yang masih berada di bawah target operasional 4,20. Sistem pendukung menjadi dimensi dengan skor terendah (78,89%). Berdasarkan penilaian relevansi isi yang terpisah, diperoleh rerata Aiken's V sebesar 0,888, dengan 16 dari 20 indikator mencapai $V \geq 0{,}80$. Hasil ini menunjukkan adanya dasar konseptual yang mendukung pengembangan lebih lanjut, sekaligus menegaskan kebutuhan revisi pada keselamatan alat dan bahan, fleksibilitas ruang dan waktu, kesesuaian perkembangan, pendampingan bagi kebutuhan beragam, serta orientasi nonkomersial. Angka kualitas model dan Aiken's V tidak merepresentasikan ukuran yang sama.

Secara praktis, EduBiz Kids Lab berpotensi menjadi acuan bagi pendidik PAUD untuk merancang pengalaman literasi bisnis yang aman dan bermakna tanpa membebani anak dengan target ekonomi. Namun, karena penelitian ini hanya mencakup pengembangan dan validasi internal, hasilnya belum membuktikan kepraktisan di kelas ataupun peningkatan literasi bisnis anak. Setelah perbaikan berdasarkan masukan ahli, penelitian lanjutan diperlukan melalui uji kepraktisan dalam penerapan terbatas dan uji efektivitas secara empiris dengan indikator perkembangan anak yang teramati.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang atas dukungan pendanaan penelitian tahun 2026 dengan nomor 14.4.2033/UN32.14.1/LT/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement, 45*(1), 131–142. https://doi.org/10.1177/0013164485451012

Akyol, T., Şenol, F. B., & Can Yaşar, M. (2022). The effect of project approach-based education on children's early literacy skills. *International Journal of Contemporary Educational Research, 9*(2), 248–258. https://doi.org/10.33200/ijcer.1024470

Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education, 17*(1), 56–80. https://doi.org/10.1177/2047173417719555

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The entrepreneurship competence framework*. Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2791/593884

Chojak, M. (2024). Shaping entrepreneurial attitudes among young children on the basis of the "Entrepreneurial Kids" international project. *Education Sciences, 14*(1), 74. https://doi.org/10.3390/educsci14010074

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics, 66*(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Hasmawaty, H., Syam, H., & Saman, A. (2020). Validity, practicality, and effectiveness: The last step in development of entrepreneurship education based role-playing for kindergarten. *Universal Journal of Educational Research, 8*(12B), 8092–8101.

Hidayat, M. T., Tullaili, M., Evanita, S., & Armiati, A. (2024). Strengthening entrepreneurship education through the Market Day program. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, 14*(1), 34–43. https://doi.org/10.24036/011286030

Jambunathan, S., Aldemir, J., & Jayaraman, J. (2024). Teaching financial literacy in early childhood classrooms. *Early Childhood Education Journal*. https://doi.org/10.1007/s10643-024-01740-7

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools, 19*(3), 267–277. https://doi.org/10.1177/1365480216659733

Merino-Soto, C. (2023). Aiken's V coefficient: Differences in content validity judgments. *MHSalud, 20*(1), 1–10. https://doi.org/10.15359/mhs.20-1.3

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Ed.), *Educational design research – Part A: An introduction* (hlm. 10–51). SLO.

Ramadhani, N., Akib, T., & Hajerah, H. (2025). Enhancing life science skills in early childhood through culturally relevant project-based learning: A quasi-experimental study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 10*(1), 1–11. https://doi.org/10.14421/jga.2025.101-01

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Associates.

Rohmah, L., Rahayu, D. P., & Latif, M. A. (2021). Spiritual-based entrepreneurship education for early childhood: Lesson from Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam, 10*(2), 159–180. https://doi.org/10.14421/jpi.2021.102.159-180

Seikkula-Leino, J., Håkansson Lindqvist, M., Jónsdóttir, S. R., Ólafsdóttir, S. M., & Verma, P. (2023). Developing entrepreneurial society: Have we ignored the opportunities of preschool education? *Education Sciences, 13*(7), 736. https://doi.org/10.3390/educsci13070736

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM learning in early childhood education: A literature review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education, 4*(1), 33–44. https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855