



Penggunaan Komik “Gen Alpha Jago Bisnis” Sebagai Alternatif Pengenalan Nilai-Nilai Kewirausahaan Bagi Anak Usia 5-6 Tahun

Nur Aliza¹, Nenden Sundari², dan Yulianti Fitriani³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Pengetahuan tentang kewirausahaan anak usia dini masih menjadi tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia, mengingat belum adanya pembelajaran mengenai konsep tersebut dalam kurikulum PAUD. Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan komik “Gen Alpha Jago Bisnis” sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Bacaan Manca Ceria. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari enam anak usia 5-6 tahun yang mengikuti empat kegiatan pembelajaran seperti sesi bercerita, simulasi jual beli, pengenalan menabung, dan kunjungan bioskop mini. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan fokus pada lima nilai kewirausahaan: rasa ingin tahu, kreativitas, komunikasi, kejujuran, dan kemandirian. Hasil menunjukkan empat dari enam anak mengalami peningkatan signifikan dalam nilai-nilai kewirausahaan terutama rasa ingin tahu, komunikasi, dan kemandirian. Media komik terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep keuangan dasar melalui pendekatan kontekstual dan partisipatif. Hambatan utama meliputi keterbatasan konsentrasi dan variasi karakter individual. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis media visual yang inovatif untuk pendidikan kewirausahaan dan literasi keuangan anak usia dini.

Kata Kunci : Komik Anak; Kewirausahaan; Literasi Keuangan; Media Visual

ABSTRACT. Knowledge about early childhood entrepreneurship is still a challenge in the Indonesian education system, as there is no learning about this concept in the early childhood education curriculum. This study aims to examine the use of the comic “Gen Alpha Jago Bisnis” as a learning medium to cultivate entrepreneurial values in 5-6 year olds at Taman Bacaan Manca Ceria. The research method uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including participant observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects consisted of six children aged 5-6 years who participated in four learning activities such as storytelling sessions, buying and selling simulations, savings introduction, and mini-cinema visits. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, focusing on five entrepreneurial values: curiosity, creativity, communication, honesty, and independence. The results showed that four out of six children experienced a significant increase in entrepreneurial values, particularly curiosity, communication, and independence. Comic media has proven effective in improving understanding of basic financial concepts thru contextual and participatory approaches. The main obstacles include limitations in concentration and individual character variation. This research contributes to the development of an innovative visual media-based learning model for early childhood entrepreneurship and financial literacy education.

Keyword : Comics; Entrepreneurship; Financial Literacy; Visual Media

Copyright (c) 2025 Nur Aliza dkk.

✉ Corresponding author : Nur Aliza

Email Address : nuraliza66@gmail.com

Received 1 Agustus 2025, Accepted 21 September 2025, Published 21 September 2025

PENDAHULUAN

Generasi Alpha merupakan anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital, dengan karakteristik yang sangat akrab dan bergantung pada perangkat elektronik dalam keseharian mereka. Ketergantungan terhadap teknologi ini, menurut McCrindle dalam Cristina Stebenz, menjadikan mereka generasi paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya karena sejak kecil sudah terbiasa dengan perangkat elektronik [1]. Namun, hal ini juga berdampak pada menurunnya empati, fokus, serta kemampuan interaksi sosial mereka. Maka, keterampilan sosial dan emosional perlu ditanamkan sejak dini, mengingat setiap anak akan berinteraksi dengan orang di sekitar mereka, terutama di sekolah [2].

Kemajuan teknologi membawa tantangan baru dalam aspek keuangan. Anak-anak hidup dalam lingkungan yang dipenuhi transaksi digital dan ekonomi berbasis teknologi. Dalam konteks ini, literasi keuangan menjadi sebuah nilai kewirausahaan yang perlu dikenalkan sejak dini agar anak mampu mengelola uang secara bijak. Namun, kegiatan literasi, terutama literasi keuangan untuk anak usia dini masih sangat terbatas [3]. Dikarenakan hal tersebut, pendidikan kewirausahaan pada anak usia dini bertujuan untuk membentuk pola pikir yang inovatif, mandiri, dan adaptif terhadap perubahan, sebagaimana yang telah ditekankan oleh Maulida [4].

Pendidikan kewirausahaan pada anak usia dini khususnya 5-6 tahun perlu dimulai sejak tahap praoperasional menurut Piaget, yaitu ketika anak belajar melalui pengalaman konkret, simbol, dan cerita [5]. Pada rentang usia ini, anak sudah mampu memahami konsep sederhana seperti membedakan kebutuhan dan keinginan, mengenal bentuk uang, serta membiasakan diri menabung [6]. Pendidikan kewirausahaan sejak usia tersebut bertujuan menumbuhkan pola pikir inovatif, mandiri, dan adaptif terhadap perubahan [7]. Namun, di Indonesia pendidikan keuangan belum menjadi bagian sistematis dari kurikulum PAUD, melainkan masih bergantung pada inisiatif pendidik [8]. Beberapa kalangan juga berpendapat bahwa mengelola uang sebaiknya diajarkan ketika sudah remaja. Pendapat tersebut didasarkan karena anak dianggap terlalu dini atau terlalu kecil untuk memahami tentang keuangan [9]. Aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi melalui literasi keuangan antara lain kognitif (mengetahui angka, membedakan kebutuhan dan keinginan), sosial (berkomunikasi, bekerja sama dalam simulasi jual beli), serta moral (menumbuhkan kejujuran dalam transaksi)..... Dengan demikian, literasi keuangan tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang uang, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter kewirausahaan seperti mandiri, jujur, kreatif, dan komunikatif [4].

Adapun pada Kurikulum Merdeka PAUD dan Profil Pelajar Pancasila menekankan penguatan seperti kemandirian, dan bernalar kritis. Nilai tersebut selaras dengan pendidikan kewirausahaan dan literasi keuangan yang perlu ditekankan sejak dini melalui kegiatan kontekstual. Dalam konteks kurikulum di Indonesia, pendidikan kewirausahaan untuk anak usia dini sebenarnya sudah diakomodasi dalam 17 nilai kewirausahaan yang ditetapkan oleh Kemendiknas [10]. Nilai-nilai tersebut seperti mandiri, kreatif, jujur, dan rasa ingin tahu selaras dengan kerangka Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian, gotong royong, dan

keaktivitas [8]. Namun, belum ada implementasi literasi keuangan secara eksplisit di kurikulum PAUD, sehingga dibutuhkan inovasi melalui media pembelajaran yang menarik seperti komik.

Kewirausahaan melibatkan keterampilan kreatif dan inovatif yang menjadi landasan serta sumber daya untuk mengidentifikasi peluang menuju keberhasilan [11]. Pengembangan pendidikan kewirausahaan, khususnya untuk siswa dan anak usia dini mencakup penanaman nilai-nilai yang bersumber dari karakteristik kewirausahaan. Nilai-nilai ini berfungsi sebagai fondasi dalam membentuk sikap, perilaku, dan pola pikir kewirausahaan sejak usia dini. Kementerian Pendidikan Nasional membuat 17 nilai kewirausahaan yang dianggap mendasar dan dapat diadaptasi sesuai dengan tahap perkembangan siswa, termasuk anak usia dini. Nilai tersebut mencakup: 1) Mandiri, 2) Kreatif, 3) Berani Mengambil Risiko, 4) Berorientasi Pada Tindakan, 5) Kepemimpinan, 6) Kerja Keras, 7) Jujur, 8) Disiplin, 9) Inovatif, 10) Tanggung Jawab, 11) Kerja Sama, 12) Pantang Menyerah (Ulet), 13) Komitmen, 14) Realistis, 15) Rasa Ingin Tahu, 16) Komunikatif, 17) Motivasi Kuat Untuk Sukses.

Kondisi literasi keuangan di Indonesia juga menunjukkan urgensi intervensi sejak dini. Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) OJK tahun 2022 mencatat indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 49,68%, angka ini masih tergolong rendah dibanding negara lain [7]. Penelitian Ariyani menunjukkan bahwa penerapan literasi keuangan di TK masih sangat terbatas, sehingga anak-anak pada usia dini belum memiliki pengalaman sistematis terkait pengelolaan uang [6]. Observasi awal di lokasi penelitian juga memperlihatkan sebagian besar anak belum memahami konsep menabung maupun penggunaan uang sederhana, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai tahap perkembangan mereka.

Menurut World Economic Forum, keterampilan abad ke-21 terdiri dari literasi dasar, kompetensi, dan karakter [8]. Literasi keuangan merupakan bagian dari literasi dasar yang melibatkan kemampuan dalam mengelola uang, kebiasaan menabung, serta membuat keputusan keuangan sederhana secara bijak. Namun, pendidikan keuangan pada anak tidak hanya berkaitan dengan pemahaman tentang uang, tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengelola keuangan secara bijak dan efektif, termasuk keterampilan mengatur pendapatan serta mempertimbangkan tanggung jawab sosial dan pribadi [12]. Dengan demikian pengambilan keputusan yang rasional dan proporsional menjadi keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini, karena dengan kemampuan finansial yang baik, maka seseorang dapat mempersiapkan masa depan yang lebih baik [13]. Pemerintah telah melakukan upaya untuk mendorong literasi keuangan, seperti melalui program “Ayo Menabung” dan “SimPel” dari OJK. Pendidikan anak usia dini, sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003, merupakan tahap penting dalam membentuk karakter dan kompetensi anak. Namun, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga metode pembelajaran yang efektif adalah yang singkat, padat, dan menyenangkan [14].

Terdapat penelitian mencatat bahwa kurangnya media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan bahasa anak [15]. Kurangnya alat peraga bagi guru untuk memperagakan materi pelajaran dan peralatan

praktik bagi siswa untuk mempraktekkan materi yang diberikan sebenarnya dapat diatasi dengan menyediakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung pembelajaran di kelas atau mendampingi siswa dalam pembelajaran di rumah. Pendidikan anak usia dini perlu dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan kreatif agar anak dapat memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dicerna [16]. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menekankan bahwa pendidikan keuangan anak memerlukan dukungan media dan sarana yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka [6].

Salah satu media yang efektif untuk mengenalkan konsep kewirausahaan pada anak usia dini adalah komik. Komik memiliki keunggulan dalam menyederhanakan ide-ide kompleks melalui perpaduan antara narasi dan visual. Menurut McCloud, komik menciptakan pengalaman belajar yang imersif karena mampu menggabungkan elemen visual dan teks secara harmonis [17]. Hal ini menjadikannya sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif praoperasional, sebagaimana dijelaskan oleh teori Piaget [5]. Berdasarkan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai memahami visual tetapi masih membutuhkan bantuan konkret untuk mempelajari konsep baru [5]. Artinya, anak usia 5–6 tahun belum mampu berpikir abstrak, melainkan memahami konsep melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, konsep kewirausahaan harus disampaikan melalui media yang menyenangkan dan visual, misalnya cerita atau komik. Pada tahap ini, pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan moral mereka. Proses pendidikan yang efektif dilakukan melalui bermain dan interaksi dengan media yang menarik secara visual.

Penggunaan komik dalam dunia pendidikan memiliki berbagai keunggulan. Pertama, komik mampu meningkatkan minat belajar anak karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan. Anak-anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui cerita visual dibandingkan dengan teks konvensional. Kedua, narasi dalam komik mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, empati, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak-anak yang menyadari pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari cenderung lebih terlibat dalam proses belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak memahami manfaat dari kegiatan membaca [18]. Maka, anak sebagai pembaca akan memperoleh pengalaman dalam memahami berbagai sikap dan sifat, baik yang positif dan negatif, melalui cerita yang dibacanya [19].

Sebagai media pembelajaran, komik menawarkan alternatif yang efektif dalam mengenalkan konsep nilai-nilai literasi keuangan dan kewirausahaan dalam bentuk cerita yang menarik dengan visualisasi yang kreatif. Komik mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial melalui cerita yang menarik namun edukatif. Oleh karena itu, para pendidik disarankan untuk memperkenalkan literasi keuangan sejak dini menggunakan media yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman finansial [3]. Langkah ini bertujuan agar nilai-nilai tersebut terinternalisasi dan mampu membentuk kebiasaan positif dalam pengelolaan keuangan di masa depan.

Dalam penelitian ini, komik “Gen Alpha Jago Bisnis” dipilih sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan anak usia 5–6 tahun. Komik ini dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia pra-sekolah melalui cerita sederhana dan ilustrasi menarik [20]. Narasi dalam komik ini disusun untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan dunia anak-anak, sementara ilustrasinya dirancang untuk membantu anak mengasosiasikan konsep abstrak dengan situasi konkret. Dengan demikian, komik “Gen Alpha Jago Bisnis” tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang mendukung pembentukan karakter dan keterampilan hidup anak.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Ariyani, yang menunjukkan bahwa kecakapan literasi keuangan pada anak usia dini belum diterapkan secara maksimal di lingkungan sekolah dasar [6]. Sebaliknya, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi rendahnya literasi keuangan, tapi juga menghadirkan solusi konkret melalui pengembangan dan implementasi media komik edukatif, serta mengevaluasi dampaknya secara langsung pada anak usia dini melalui observasi dan wawancara. Selain itu, *setting* penelitian ini dilakukan di lingkungan nonformal (Taman Bacaan Manca Ceria), yang memberikan perspektif baru terhadap pendidikan literasi keuangan di luar institusi PAUD formal. Selain itu, penelitian Selanjutnya menekankan pentingnya literasi keuangan sejak dini melalui media interaktif, seperti cerita bergambar atau komik, untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep keuangan dasar seperti menabung dan memahami nilai uang [21]. Penelitian ini membawa sejumlah kebaruan, di antaranya adalah penggunaan komik “Gen Alpha Jago Bisnis” sebagai media pembelajaran kewirausahaan, perbandingan antara materi literasi keuangan yang diajarkan di PAUD dengan materi yang dianjurkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2020, serta analisis terhadap proses implementasi dan evaluasi pembelajaran literasi keuangan di PAUD. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas literasi keuangan dan kewirausahaan pada anak usia dini.

Penelitian ini membawa sejumlah kebaruan, di antaranya adalah penggunaan komik “Gen Alpha Jago Bisnis” sebagai media pembelajaran kewirausahaan, melakukan observasi langsung pada anak usia 5–6 tahun di luar institusi formal, serta analisis terhadap proses implementasi penggunaan komik dan evaluasi pembelajaran literasi keuangan di PAUD. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan terdahulu tentang pentingnya literasi keuangan anak, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dan aplikatif dengan mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media komik edukatif secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikannya memiliki nilai tambah yang signifikan dalam literatur pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran literasi keuangan berbasis kewirausahaan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan fasilitator di Taman Bacaan Manca Ceria, ditemukan bahwa anak-anak usia 5–6 tahun yang mengikuti kegiatan literasi di lokasi tersebut belum sepenuhnya memahami konsep dasar keuangan seperti menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta nilai uang. Fasilitator menyampaikan bahwa materi terkait keuangan masih disampaikan secara

konvensional dan tidak terstruktur, bahkan belum adanya kegiatan penunjang seperti ini sebelumnya, sehingga belum mampu menumbuhkan ketertarikan maupun pemahaman yang mendalam pada anak. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia dini menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan penggunaan komik “Gen Alpha Jago Bisnis” sebagai alternatif pengenalan literasi keuangan bagi anak usia 5-6 tahun di Taman Bacaan Manca Ceria. Fokus utama penelitian mencakup identifikasi proses dan hasil implementasi, analisis dampak terhadap pengembangan literasi keuangan dan nilai-nilai kewirausahaan anak, serta mengungkap hambatan yang dihadapi selama proses implementasi. Tujuan jangka panjang dari penelitian ini yaitu memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis media visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Pemanfaatan komik dengan gambar yang menarik dan desain yang tepat bertujuan untuk menarik perhatian *visual* serta memudahkan anak dalam memahami alur cerita [20]. Penelitian ini juga menawarkan kontribusi inovatif dengan mengeksplorasi secara mendalam penggunaan media komik dalam penguatan keterampilan kewirausahaan yang masih jarang dikaji dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Kebaruan lainnya terletak pada integrasi media visual dan simulasi praktis, yang mendukung proses belajar aktif sekaligus menanamkan nilai-nilai kewirausahaan seperti kreativitas, keberanian, dan kemampuan mengambil keputusan. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan untuk mendukung penguatan dasar literasi keuangan pada kewirausahaan sejak dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam implementasi penggunaan komik “Gen Alpha Jago Bisnis” sebagai media alternatif dalam mengembangkan nilai-nilai kewirausahaan dan literasi keuangan pada anak usia 5-6 tahun, yang mana rentang usia tersebut sesuai untuk memperoleh stimulasi awal terkait konsep literasi keuangan dan nilai-nilai kewirausahaan. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data deskriptif dari individu dan perilaku yang dapat diamati, seperti yang dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor [22]. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang terjadi di lingkungan pendidikan nonformal, khususnya di Taman Bacaan Manca Ceria yang berlokasi di Jatibening 2, Kota Bekasi. Penelitian dilakukan pada bulan Januari - Februari tahun 2025.

Lokasi penelitian dipilih karena merupakan salah satu komunitas belajar nonformal yang aktif mengembangkan literasi anak usia dini dan secara sengaja (*purposive*) didasarkan pada pertimbangan bahwa Taman Bacaan Manca Ceria tersebut memiliki program edukasi kreatif dan audiens sasaran sesuai dengan fokus penelitian. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu: (1) enam anak usia 5-6 tahun yang

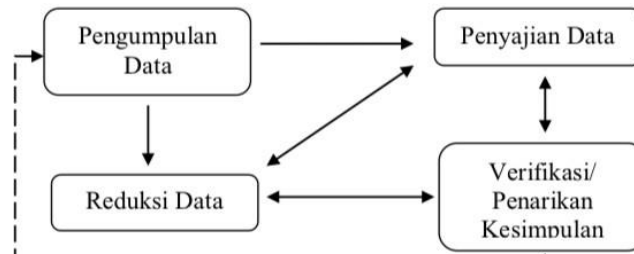
dipilih dengan kriteria rutin mengikuti kegiatan di Taman Bacaan, dan (2) fasilitator yang berperan sebagai pemilik sekaligus pengajar pelaksanaan pembelajaran di Taman Bacaan Manca Ceria. Keenam anak tersebut berjenis kelamin campuran (3 laki-laki, 3 perempuan) dan dipilih dengan kriteria umur 5–6 tahun serta telah memperoleh izin orang tua untuk berpartisipasi. Rata-rata anak berada di jenjang TK B (atau setara), sehingga dianggap telah memiliki kemampuan dasar komunikasi dan sosialisasi yang diperlukan untuk mengikuti alur cerita komik dan kegiatan simulasi. Fasilitator berperan penting dalam merancang dan memandu kegiatan pembelajaran, sehingga pandangannya mengenai efektivitas media komik juga dijadikan sumber data. Sebagai bagian dari proses pengumpulan data, digunakan alat bantu instrumen yang diambil dari panduan Kementerian Pendidikan Nasional mengenai nilai-nilai pokok kewirausahaan, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian penahuluan [10].

Tabel 1. Nilai-Nilai Kewirausahaan pada Komik “Gen Alpha Jago Bisnis”

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
Rasa Ingin Tahu	Minat untuk menggali informasi	- Anak aktif bertanya selama sesi bercerita mengenai tokoh dan alur cerita komik - Anak menunjukkan keinginan untuk memahami cara-cara berwirausaha yang diajarkan dalam komik
Kreativitas	Kemampuan berpikir kreatif	- Anak menciptakan ide-ide alternatif dalam simulasi jual beli (misalnya, strategi penjualan kreatif) - Anak mengusulkan cara baru dalam mengembangkan produk atau bisnis mereka sendiri selama diskusi
Komunikasi	Kemampuan berkomunikasi	- Anak berbicara dengan jelas mengenai cerita dan pendapat mereka saat diskusi kelompok setelah membaca komik - Anak menjelaskan ide produk atau jasa yang mereka jual dalam simulasi jual beli
Kejujuran	Kejujuran dalam transaksi	- Anak memberikan kembalian dengan tepat dalam simulasi transaksi jual beli - Anak mengikuti prinsip kejujuran dalam berinteraksi saat berjualan dan berdiskusi dengan teman
Mandiri	Kemandirian dalam kegiatan	- Anak mengelola uang mainan dan celengan secara mandiri dalam kegiatan menabung - Anak membuat keputusan sendiri dalam kegiatan jual beli tanpa bantuan orang dewasa

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan peneliti mengamati secara langsung aktivitas anak-anak saat menggunakan komik selama proses pembelajaran di Taman Bacaan Manca Ceria, serta mencatat respons, interaksi, serta kemunculan indikator nilai kewirausahaan sesuai Tabel 1 dan mencatat perkembangan keterampilan seperti kreativitas dan kemampuan pengambilan keputusan [23]. Wawancara mendalam dilakukan dengan pengelola untuk menggali pandangan mereka terhadap efektivitas komik sebagai media pembelajaran kewirausahaan. Analisis dokumentasi meliputi penelaahan materi pembelajaran, laporan hasil belajar, dan catatan kegiatan yang digunakan untuk memverifikasi temuan dari observasi dan wawancara.

Penelitian ini juga melibatkan observasi langsung terhadap proses pembelajaran guna mengidentifikasi pola interaksi anak dengan komik sebagai media belajar, dan dampak terhadap pengetahuan anak tentang nilai-nilai kewirausahaan. Secara skematis, proses analisis data menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses implementasi terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan strategi pembelajaran berbasis komik, pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta penyediaan alat bantu seperti buku cerita dan alat peraga interaktif. Langkah ini sejalan dengan penelitian [24] yang menekankan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep yang lebih mendalam dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap pelaksanaan melibatkan kegiatan pembelajaran berbasis cerita yang dikombinasikan dengan simulasi transaksi sederhana, permainan peran, dan diskusi kelompok. Efektivitas metode ini diukur melalui observasi langsung terhadap partisipasi anak-anak, wawancara dengan fasilitator mengenai perubahan perilaku anak dalam memahami konsep kewirausahaan, serta analisis terhadap hasil kegiatan yang mencerminkan nilai kewirausahaan seperti kreativitas, kejujuran, rasa ingin tahu, dan kemandirian, dan komunikasi. Anak-anak diberikan pengalaman belajar aktif melalui skenario jual beli, pengelolaan uang mainan, dan diskusi reflektif. Komik sebagai media visual memiliki potensi dalam menyederhanakan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, penelitian yasinta juga menegaskan bahwa media berbasis visual, seperti komik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep yang lebih mendalam dalam pembelajaran [25].

Tabel 2. Keterkaitan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Komik “Gen Alpha Jago Bisnis” dengan Nilai Kewirausahaan dan Literasi Keuangan Anak Usia Dini

Variabel	Kegiatan	Gambar
Rasa Ingin Tahu	Bercerita, menabung, jual beli, bioskop mini	 - 26 -
Kreativitas	Bercerita, jual beli, bioskop mini	 - 21 -
Komunikasi	Bercerita, jual beli, bioskop mini	 - 11 -
Kejujuran	Jual beli, menabung	 - 3 -

Variabel	Kegiatan	Gambar
Mandiri	Menabung, jual beli, bioskop mini	

Nilai-nilai pokok kewirausahaan yang dikembangkan melalui implementasi komik mencakup 17 nilai dan diterapkan untuk penelitian ini berjumlah 5 poin diantaranya rasa ingin tahu, kretivitas, komunikasi, kejujuran, dan mandiri (Kemdiknas, 2010). Berdasarkan hasil observasi terhadap enam anak yang terlibat dalam penelitian ini, ditemukan bahwa perkembangan setiap nilai berbeda-beda pada masing-masing individu. Meskipun semua anak menunjukkan ketertarikan awal terhadap materi yang disajikan melalui komik, hanya tiga anak yang mengalami peningkatan signifikan dalam mandiri, kreativitas, dan rasa ingin tahu, sementara tiga lainnya masih membutuhkan stimulasi dan bimbingan lebih lanjut. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari enam anak yang diamati, belum semua memenuhi indikator dari keenam nilai pokok ini secara optimal. Meskipun demikian, tiga dari enam anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek kewirausahaan, khususnya dalam mandiri, kreativitas, dan rasa ingin tahu.

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah sesi bercerita dengan media komik. Anak-anak diajak untuk mendengarkan cerita dari komik "Gen Alpha Jago Bisnis", khususnya cerita "Tabungan Kemal" dan "Pancake Buatan Dita". Cerita dibacakan secara ekspresif oleh fasilitator, kemudian dilanjutkan dengan diskusi ringan. Dalam proses ini, muncul nilai rasa ingin tahu dari anak-anak yang aktif bertanya tentang isi cerita dan keputusan tokoh, seperti mengapa Kemal harus menabung atau bagaimana Dita bisa menjual makanannya. Kreativitas juga terlihat ketika anak-anak mencoba mengembangkan alur cerita dengan ide baru. Sebagian anak yang sebelumnya pendiam, mulai berani menyampaikan pendapatnya secara lisan, menandakan munculnya nilai komunikatif. Kegiatan ini berlangsung lancar berkat dukungan visual komik yang menarik dan suasana santai di taman bacaan. Namun, hambatan juga muncul pada anak yang kesulitan fokus dalam waktu lama, sehingga durasi cerita perlu disesuaikan.

Rasa ingin tahu dipupuk melalui sesi diskusi dan refleksi setelah membaca komik, di mana anak-anak diajak untuk mengajukan pertanyaan tentang bagaimana seorang pengusaha sukses menjalankan usahanya. Dari hasil observasi, 4 anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan pertanyaan kritis tentang bagaimana cara mendapatkan keuntungan dan strategi bisnis yang efektif. Dua anak lainnya tampak kurang aktif dalam bertanya dan lebih banyak mendengarkan, sehingga perlu diberikan dorongan tambahan agar lebih terlibat dalam diskusi. Empat anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam bertanya dan mengeksplorasi konsep bisnis, sementara dua lainnya masih membutuhkan dorongan lebih lanjut. Sementara

itu, penghargaan terhadap prestasi diberikan dalam bentuk apresiasi sederhana, seperti penghargaan simbolik bagi anak yang menunjukkan pemahaman terbaik dalam simulasi bisnis atau yang berhasil menjalankan skenario transaksi dengan baik [3].

Dari hasil observasi, terlihat munculnya beberapa nilai kewirausahaan. Anak A1, A2, A3, dan A5 menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana, seperti mengapa harus menabung atau mengapa Dita memilih berjualan pancake. Anak A4 dan A6 mengembangkan alur cerita secara kreatif, menandakan munculnya nilai kreativitas. Nilai komunikatif juga terlihat saat anak mulai terbuka menyampaikan pendapat dan menanggapi satu sama lain dalam forum kecil, terutama pada A5 yang sebelumnya cenderung diam. Komik "Gen Alpha Jago Bisnis" dinilai berhasil menarik minat anak-anak karena menyajikan materi kewirausahaan dan literasi keuangan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh pernyataan fasilitator, *"Komik ini sangat bagus untuk diperkenalkan kepada anak usia dini. Ceritanya sederhana dan mudah dipahami... gambar dan warna yang digunakan juga menarik banget, jadi anak-anak pasti tertarik dan betah bacanya"* hasil Wawancara fasilitator.

Kegiatan kedua adalah pengenalan mata uang dan menabung. Anak-anak diberi uang mainan dan celengan kecil, lalu diminta menyisihkan uang mereka sebagai bentuk simulasi menabung dan dapat dilakukan setiap hari atau seminggu sekali. Dalam kegiatan ini, nilai mandiri terlihat dari anak yang secara inisiatif mencatat dan menghitung sendiri uang yang mereka simpan. Nilai pantang menyerah muncul dari anak yang mengalami kesulitan mengenali angka besar namun terus mencoba. Ada juga anak yang mampu mengambil keputusan untuk menyimpan sebagian besar uangnya meski tergoda membeli hadiah. Hambatan muncul pada anak yang belum mampu membedakan nominal uang dan mudah terdistraksi.

Penggunaan alat bantu visual seperti uang mainan dan celengan terbukti efektif, namun penguatan dari lingkungan rumah tetap dibutuhkan agar kebiasaan menabung tidak hanya bersifat situasional. Kegiatan ini dilakukan untuk memperkenalkan konsep nilai uang dan kebiasaan menabung. Anak diajak membedakan nominal uang menggunakan alat peraga, bermain mencocokkan harga dengan barang, lalu diberi celengan mini untuk menabung secara simbolik. Mereka diminta menyisihkan sebagian uang mainan yang didapat sebelumnya ke dalam celengan tersebut, dengan harapan memunculkan refleksi tentang manfaat menabung. Fasilitator juga memberi pernyataan mengenai hal tersebut: *"Mereka mulai mengerti gimana cara menabung dengan bijak dan mulai nunjukkin keberanian untuk beli sesuatu pakai uang mereka sendiri"* hasil Wawancara fasilitator. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik yang disertai praktik mampu mendorong pembentukan sikap dan perilaku finansial secara nyata.

Selanjutnya kegiatan ketiga, mereka berperan sebagai penjual dan pembeli menggunakan uang mainan dan barang dagangan sederhana. Anak-anak belajar menentukan harga, menentukan apa yang harus mereka beli sesuai catatan, menghitung uang, dan memberikan kembalian. Dari kegiatan ini, nilai kejujuran tampak pada anak yang memberi kembalian sesuai dan tidak menaikkan harga sembarangan. Nilai berani mengambil risiko muncul dari anak yang berinisiatif membantu temannya yang kesulitan pada saat menghitung uang. Komunikatif juga terasah saat anak belajar

memilih barang dan bertanya harga kepada penjual. Selain itu, nilai kerja sama muncul saat beberapa anak saling membantu serta antusiasme anak tinggi karena kegiatan ini menyerupai permainan, namun beberapa anak masih kesulitan memahami konsep kembalian dan ada yang merasa malu ketika tidak mampu menghitung uang dengan benar.

Pada kegiatan ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menjadi penjual dan pembeli secara bergantian. Dengan menggunakan alat peraga seperti uang mainan, mini stand jualan, dan barang dagangan sederhana (susu, biskuit, agar-agar dll), mereka terlibat dalam kegiatan yang meniru proses transaksi nyata. Penjual menentukan harga, menawarkan produk, dan memberi kembalian; sementara pembeli harus memilih barang sesuai catatan dan menghitung uang yang mereka miliki. Kegiatan ini mendorong pengembangan karakter anak dan didukung oleh pernyataan fasilitator: *"Mereka jadi lebih kreatif karena diajak berpikir out of the box. Rasa ingin tahu mereka juga berkembang karena penasaran dengan konsep uang yang diajarkan di komik"*. Hasil Wawancara fasilitator.

Dalam kegiatan ini, nilai jujur tampak dari anak yang memerikan kembalian sesuai dan tidak mengubah harga secara sembarangan, seperti yang terlihat pada A1 dan A3. Nilai komunikasi terlihat dari usaha anak seperti A5 dan A6 yang belajar menjelaskan kelebihan barang dagangannya. Sementara nilai kreativitas tercermin dalam interaksi antar anak, seperti saat A3 dan A4 berbagi tugas menghitung harga barang dan membantu menghitung kembalian setelah transaksi. Penerapan nilai jujur terlihat dalam simulasi transaksi jual beli, di mana anak-anak diajarkan untuk tidak melebih-lebihkan harga atau menukar barang secara tidak adil. Dari enam anak yang diamati, hampir semua yaitu 5 anak secara konsisten menunjukkan sikap jujur dalam permainan jual beli. Namun, satu anak masih perlu arahan tambahan untuk memahami konsep kejujuran dalam bertransaksi. Nilai mandiri pun berkembang melalui tugas individu seperti menyesuaikan harga barang dan memilih strategi mereka sendiri tanpa bergantung pada bimbingan fasilitator secara langsung [6], meskipun hanya tiga anak yang menunjukkan inisiatif tinggi dalam pengambilan keputusan yang hal tersebut juga disetujui oleh fasilitator pada wawancara. *"Manfaat utamanya, anak-anak jadi lebih mudah ngerti. Soalnya komiknya menarik dan bikin belajar jadi seru. Nggak cuman teori aja, belajar tapi tidak terlalu teoritis. Jadi mereka bisa paham sambil menikmati cerita."*

Antusiasme anak cukup tinggi karena kegiatan ini berbentuk permainan peran yang menyenangkan. Namun, beberapa hambatan juga muncul. Anak seperti A6 masih menunjukkan keraguan saat menjadi penjual dan lebih banyak diam. Ada pula yang kesulitan memberi kembalian karena belum paham nilai uang. Hal ini menandakan perlunya bimbingan lebih intensif serta waktu adaptasi yang cukup. Selain itu, empat dari enam anak awalnya mengalami kesulitan dalam menentukan jumlah total belanjaan dan menentukan barang mana yang sesuai dengan catatan belanja. Namun, setelah beberapa kali mencoba dan mendapatkan arahan, mereka mulai menunjukkan peningkatan dan tidak menyerah saat menghadapi tantangan. Anak-anak yang semula kurang percaya diri dalam menjumlahkan total belanjaan dan terkesan malu pada saat mengambil belanjaan yang sesuai, akhirnya berani mencoba hal tersebut. Hal ini sejalan

dengan teori Vygotsky 1978 yang menyatakan bahwa interaksi sosial dapat membantu anak mengatasi tantangan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka.

Kegiatan terakhir dalam rangkaian pembelajaran adalah simulasi kunjungan ke bioskop mini, di mana anak-anak diberikan uang mainan untuk digunakan dalam memilih antara membeli tiket, jajanan, atau keduanya jika uang mencukupi. Kegiatan ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan pengambilan keputusan, merencanakan pengeluaran, serta penggunaan uang secara bijak. Anak-anak dilatih untuk berpikir logis dalam menentukan prioritas berdasarkan dana yang tersedia, sehingga muncul nilai kemandirian dari anak yang mampu menghitung dan memilih sendiri sesuai kemampuan mereka. Nilai komunikasi dan kreativitas juga tampak dari anak-anak yang aktif bertanya tentang harga dan berdiskusi saat melakukan transaksi sosial. Meskipun kegiatan ini sangat diminati dan mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, tantangan tetap muncul, seperti kecenderungan anak yang lebih tertarik pada makanan dibanding proses belajar, serta masih rendahnya pemahaman mereka mengenai konsep harga.

Temuan ini menegaskan bahwa komik dapat menjadi media efektif dalam pembelajaran kewirausahaan anak usia dini, terutama jika dikombinasikan dengan aktivitas konkret dan narasi visual. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pendidikan karakter berbasis media literasi visual, yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual untuk anak yang didukung oleh pernyataan dari fasilitator. *"Menurut Saya sih, penelitian ini diterapkan dengan cukup maksimal karena ceritanya simpel dan mudah dipahami, ditambah gambarnya menarik. Jadi anak-anak bisa lebih tertarik dan gampang pahami materinya dari isi komik."*

Rangkaian proses penggunaan komik di atas efektif mengenalkan *literasi keuangan* dasar sekaligus menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi secara keseluruhan mencatat adanya peningkatan pada lima nilai utama kewirausahaan yang menjadi fokus, yaitu: rasa ingin tahu, kreativitas, komunikatif, kejujuran, dan kemandirian. Tidak semua anak mencapai kelima nilai tersebut secara optimal, mengingat perbedaan karakter dan tingkat perkembangan individu. Namun, sebagian besar anak menunjukkan kemajuan nyata pada beberapa nilai kunci. Teridentifikasi empat dari enam anak yang diamati mengalami peningkatan signifikan terutama dalam rasa ingin tahu, komunikasi, dan kemandirian misalnya mereka lebih sering bertanya, lebih berani berpendapat, dan lebih mampu mengambil tindakan sendiri setelah intervensi. Nilai kreativitas juga muncul pada beberapa anak yang mampu mengembangkan ide baru selama kegiatan, meskipun tingkat kreativitas ini bervariasi. Adapun kejujuran terlihat cukup menonjol pada hampir semua anak ketika diberi kesempatan praktek jual beli; bahkan anak-anak yang sebelumnya belum memahami konsep kejujuran dalam transaksi menjadi mengerti setelah dibimbing selama permainan.

Temuan ini memberikan indikasi bahwa media komik edukatif yang dipadukan dengan aktivitas interaktif berpotensi besar membangun fondasi karakter kewirausahaan sejak usia dini. Anak-anak Generasi Alpha yang akrab dengan visual dan teknologi ternyata dapat dilatih literasi keuangan melalui pendekatan yang sesuai dunia

mereka, tanpa merasa digurui. Hambatan yang ditemui dalam penerapan ini antara lain keterbatasan rentang perhatian anak (mudah hilang fokus), perbedaan kemampuan literasi dan numerasi dasar antar-anak, serta minimnya dukungan lanjutan di luar sesi kegiatan. Meskipun demikian, secara keseluruhan pendekatan ini efektif sebagai *alternatif pengenalan literasi keuangan* di PAUD, terbukti dari meningkatnya antusiasme dan pemahaman anak tentang konsep-konsep seperti menabung, transaksi sederhana, dan memilih prioritas. Adapun secara umum, keempat kegiatan tersebut berhasil menumbuhkan nilai kewirausahaan pada masing-masing anak. Tabel 3 dibawah ini merangkum persebaran nilai-nilai yang teramati.

Tabel 3. Evaluasi Dampak Kegiatan Terhadap Nilai-Nilai Kewirausahaan dan Literasi Keuangan

Kegiatan	Nilai-nilai Kewirausahaan yang Berkembangkan	Literasi Keuangan yang Berkembangkan	Komentar/Observasi
Sesi Bercerita (Komik)	- Rasa Ingin Tahu - Kreativitas - Komunikasi	- Pemahaman tentang pentingnya menabung	Anak-anak aktif bertanya dan menunjukkan minat untuk memahami cara menabung dan mengelola uang dengan benar.
Simulasi Jual Beli	- Kejujuran - Kreativitas - Komunikasi	- Pengelolaan uang - Menghitung harga	Simulasi ini memperkenalkan anak-anak pada konsep transaksi nyata, serta pentingnya kejujuran dalam jual beli.
Menabung dengan Celengan	- Mandiri - Kejujuran - Rasa Ingin Tahu	- Menabung secara teratur - Pengelolaan uang	Kegiatan ini melatih anak-anak untuk mengelola uang mereka secara mandiri dan belajar menabung untuk masa depan.
Kunjungan Bioskop Mini	- Kreativitas - Rasa Ingin Tahu - Mandiri	- Pengambilan keputusan dalam pengelolaan uang	Anak-anak belajar membuat keputusan bijak dalam memilih antara kebutuhan dan keinginan dengan menggunakan uang mainan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan beberapa penelitian sebelumnya sekaligus menjawab aspek-aspek baru yang belum dieksplorasi. Sejalan dengan penelitian [6] yang mengidentifikasi belum optimalnya penerapan literasi keuangan di sekolah, penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif di pendidikan nonformal dapat menjadi alternatif yang efektif. Adapun pada penelitian selanjutnya yang menekankan pentingnya media interaktif mendapat konfirmasi melalui penelitian ini [21]. Kontribusi baru yang ditemukan berupa kombinasi komik dengan aktivitas praktis terbukti lebih efektif dibandingkan penggunaan media visual semata.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivitis Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran [26]. Keberhasilan simulasi jual beli dan diskusi kelompok membuktikan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui diskusi dengan bantuan teman sebaya dan fasilitator. Sedangkan secara praktis temuan ini memberikan model pembelajaran konkret yang dapat diadaptasi oleh institusi PAUD lain. Kombinasi media visual dengan aktivitas terbukti mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar anak dan meningkatkan retensi pembelajaran. Adapun kritis yang perlu diperhatikan adalah bahwa tidak semua anak menunjukkan perkembangan yang sama. Dua anak yang menunjukkan perkembangan minimal mengindikasikan perlunya strategi efisiensi yang lebih personal.

Secara lebih spesifik, observasi mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai-nilai kewirausahaan pada empat dari enam anak yang diamati. Hal ini tercermin dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengambil inisiatif, berpikir kreatif, dan menyelesaikan permasalahan. Temuan ini memberikan kontribusi bermakna terhadap pengembangan model pendidikan keuangan yang relevan bagi anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi orang tua, pendidik, maupun pengelola taman bacaan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi keuangan serta menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan sejak dini, guna memberntuk generasi yang kreatif, inovatif, dan berani menghadapi tantangan.

Namun, implikasi hasil penelitian ini perlu dipertimbangkan dalam konteks yang lebih luas. Penggunaan media komik ini tidak hanya memperkenalkan konsep literasi keuangan, tetapi juga memberikan dampak terhadap perkembangan karakter anak, terutama dalam hal kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dan kejujuran. Berdasarkan temuan ini, pendidikan literasi keuangan sejak usia dini menjadi sangat penting, mengingat bahwa anak-anak pada usia tersebut sangat terbuka untuk menerima informasi baru melalui media yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Hal ini menunjukkan perlunya pendidikan kewirausahaan dan literasi keuangan yang lebih terstruktur dan menyeluruh di jenjang PAUD, agar anak-anak dapat mempersiapkan diri menghadapi tantangan ekonomi di masa depan, [8], [27].

Hasil ini juga menunjukkan beberapa hambatan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu yang memengaruhi kedalaman pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, perbedaan karakteristik individu anak memengaruhi respons mereka terhadap kegiatan yang dilakukan. Anak-anak dengan tingkat konsentrasi yang lebih rendah, misalnya, mungkin tidak dapat mengikuti kegiatan dengan optimal. Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa tantangan, penelitian ini mengindikasikan bahwa komik edukatif sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam memperkenalkan literasi keuangan dan kewirausahaan pada anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan anak usia dini dengan menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis media visual yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan dan literasi keuangan sejak dini.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi penggunaan komik "Gen Alpha Jago Bisnis" di Taman Bacaan Manca Ceria, dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis cerita mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai kewirausahaan dan literasi keuangan pada anak usia 5-6 tahun. Secara teoritis penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis media visual dengan membuktikan bahwa komik dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran, lalu memvalidasi teori konstruktivis sosial Vygotsky dalam konteks PAUD dengan menunjukkan peran interaksi sosial dalam pembelajaran literasi keuangan, serta perluasan konsep pendidikan karakter dengan mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dan literasi keuangan pada anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini memberikan model pembelajaran siap pakai berupa empat kegiatan terstruktur yang dapat diimplementasikan langsung oleh pendidik PAUD, lalu sebagai instrumen evaluasi standar untuk mengukur perkembangan lima nilai-nilai kewirausahaan anak, dan alternatif solusi bagi keterbatasan media pembelajaran literasi keuangan di Indonesia melalui komik edukatif yang mudah untuk dipelajari. Proses implementasi berlangsung melalui empat kegiatan inti, yaitu sesi bercerita, simulasi jual beli, pengenalan menabung, dan kunjungan ke bioskop mini. Setiap kegiatan dirancang secara kontekstual dan partisipatif sehingga memungkinkan anak belajar secara aktif, konkret, dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Nilai-nilai kewirausahaan yang paling dominan muncul selama kegiatan adalah rasa ingin tahu, kemampuan berkomunikasi, dan kemandirian. Selain itu, nilai-nilai lain seperti kreativitas dan kejujuran mulai terlihat meskipun masih bervariasi tergantung pada karakter dan kesiapan masing-masing anak. Keberhasilan implementasi ini didukung oleh daya tarik visual komik dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Adapun hambatan yang terdapat pada pelaksanaan kegiatan mencakup keterbatasan waktu pelaksanaan, fokus perhatian anak yang belum stabil, serta perbedaan karakteristik individu yang memengaruhi respons anak terhadap kegiatan.

PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada Fasilitator dan Anak-anak yang terlibat di Taman Bacaan Manca Ceria Kota Bekasi yang membantu terlaksananya penelitian ini. Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada *editor* dan *reviewer* Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan hingga jurnal bisa untuk *publish*/diterbitkan.

REFERENSI

- [1] N. Parai', "Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Karakter Bagi Anak Generasi Alpha Dalam Menghadapi Era Metaverse," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 73–80, Feb. 2023, doi: 10.52436/1.jpti.277.
- [2] S. A. R. Kusumawati, N. Sundari, and E. A. Mashudi, "Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *Al Athfal J.*

- Kaji. Perkemb. Anak dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 46–54, Dec. 2021, doi: 10.52484/al_athfal.v4i2.258.
- [3] P. Nuroniah, L. Suzanti, and T. Tiurlina, “Edukasi Literasi Finansial Kepada Anak Usia Dini Melalui Poster di Desa Lontar Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang,” *J. Pelatih. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 82–86, 2022, [Online]. Available: <https://journal.potlot.id/index.php/jurnalpelatihanpendidikan/article/view/14>
 - [4] I. Maulida, N. Maziyah, M. A. Nafiah, and L. Febianti, “Pengembangan pendidikan kewirausahaan di sekolah dasar,” in *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 2021, pp. 450–451.
 - [5] E. Fedorenko, S. T. Piantadosi, and E. A. F. Gibson, “Language is primarily a tool for communication rather than thought,” *Nature*, vol. 630, no. 8017, pp. 575–586, Jun. 2024, doi: 10.1038/s41586-024-07522-w.
 - [6] D. Ariyani, “Pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini di tk khalifah purwokerto,” *Yinyang J. Stud. Islam Gend. Dan Anak*, vol. 13, no. 2, pp. 175–190, 2018, doi: 10.24090/yinyang.v13i2.2100.
 - [7] K. Lajnef, “The effect of social media influencers’ on teenagers Behavior: an empirical study using cognitive map technique,” *Curr. Psychol.*, vol. 42, no. 22, pp. 19364–19377, Aug. 2023, doi: 10.1007/s12144-023-04273-1.
 - [8] H. Afipah and I. Imamah, “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap Enam Dimensi Karakter di PAUD,” *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 1534–1542, Sep. 2023, doi: 10.37985/jer.v4i3.456.
 - [9] I. Setianingrum and P. Anggraeni, “Penerapan Literasi Finansial untuk Anak Usia Dini Di RA Al Hikmah Nguri Magetan,” *Child Kingdom J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 82–92, May 2023, doi: 10.53961/childom.v1i1.20.
 - [10] S. R. Adawiyah, “Pendidikan Kewirausahaan di Pondok Pesantren Sirojul Huda,” *Comm-Edu (Community Educ. Journal)*, vol. 1, no. 2, p. 81, May 2018, doi: 10.22460/comm-edu.v1i2.661.
 - [11] L. Suzanti and S. Maesaroh, “Entrepreneurship Learning for Early Childhood: A Case Study of Children Age 4-5 in TK Khalifah Ciracas Serang,” in *Proceedings of the 2nd International Conference on Economic Education and Entrepreneurship (ICEEE 2017)*, 2023, pp. 403–410. [Online]. Available: <https://www.scitepress.org/Papers/2017/69836/69836.pdf>
 - [12] U. M. Suni, M. Subagiyo, R. A. Solihah, and H. H. A. Nugraha, “Menanamkan Konsep Pengelolaan Keuangan Bijak untuk Generasi Muda melalui Literasi Keuangan,” *Welf. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 600–605, Sep. 2024, doi: 10.30762/welfare.v2i3.1338.
 - [13] L. Suzanti *et al.*, “Gen A Melek Literasi Finansial: Edukasi Siswa Kelas Rendah melalui Financial Literacy Board Games,” *J. Pengabd. Masy. PGSD*, vol. 4, no. 2, pp. 77–86, 2024, doi: 10.17509/jpm.v4i2.75473.
 - [14] R. Hasibuan and D. Suryana, “Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1169–1179, Aug. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1735.
 - [15] M. Jannah, N. Sundari, and Y. Fitriani, “Penggunaan Media Visual Pop Up Book untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, pp. 332–344, Feb. 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.1001.
 - [16] S. A. Burairoh, L. Suzanti, and R. D. Widjayatri, “Optimalisasi Kemampuan Literasi Keuangan Melalui Kegiatan Menabung pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, pp. 190–198, Apr. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.632.
 - [17] R. E. Roth, “Cartographic Design as Visual Storytelling: Synthesis and Review of

- Map-Based Narratives, Genres, and Tropes," *Cartogr. J.*, vol. 58, no. 1, pp. 83–114, Jan. 2021, doi: 10.1080/00087041.2019.1633103.
- [18] R. S. Nafisa, Y. Fitriani, and P. Nuroniah, "Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Drill," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, pp. 210–218, Apr. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.635.
- [19] N. S. Wulan and N. Sundari, "Analisis Tokoh Dalam Cerpen Majalah Bobo Tahun 2016," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2017, vol. 1, no. 2. [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/359-364>
- [20] L. Suzanti, R. D. Widjayatri, S. F. Anwar, N. Aliza, A. L. Safira, and R. Rustianingrum, "Pengembangan Komik 'Gen Alpha Jago Bisnis' Media Internalisasi Nilai-Nilai Kewirausahaan Anak Prasekolah," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 6, pp. 1947–1960, Dec. 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i6.6250.
- [21] F. N. A. Ilfa, W. Sumarni, N. Widiarti, S. Sumartiningsih, and A. Yuwono, "Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Demak," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 1–12, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i04.19945.
- [22] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. CV syakir Media Press, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JtKREAAQBAJ>
- [23] I. Irmadani, "Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak di TK IT AR-Roja'Asahan Kisaran Timur," *Komprehensif*, vol. 2, no. 2, pp. 193–202, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/768>
- [24] M. Şentürk, "The Effect of Educational Comics and Educational Cartoons on Students' Attitude," *Int. J. Educ. Technol. Sci. Res.*, vol. 7, no. 17, pp. 378–413, Jan. 2022, doi: 10.35826/ijetsar.422.
- [25] T. Yasinta, F. Firdaus, and N. Nurhayati, "Pengembangan literasi keuangan anak usia dini melalui praktik menabung di Penang Malaysia," *Soc. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 4, pp. 211–219, 2024, [Online]. Available: <https://www.edumediasolution.com/society/article/view/418>
- [26] M. Rahman, C. R. Isa, M. M. Masud, M. Sarker, and N. T. Chowdhury, "The role of financial behaviour, financial literacy, and financial stress in explaining the financial well-being of B40 group in Malaysia," *Futur. Bus. J.*, vol. 7, no. 1, p. 52, Dec. 2021, doi: 10.1186/s43093-021-00099-0.
- [27] Otoritas Jasa Keuangan, "Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2021-2025," *ojk.go.id*, 2021. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-2021-2025.aspx>.