

Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini

by Raymond Wahyudi

Submission date: 16-Dec-2020 03:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1476621116

File name: at_Permainan_Edukasi_Keuangan_Bagi_Anak_Usia_Dini_-_Raymond.docx (2.03M)

Word count: 2151

Character count: 14204

Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan bagi Anak Usia Dini

ABSTRAK. Perubahan pola konsumsi yang disebabkan oleh kemajuan internet dan teknologi yang begitu pesat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya berdampak pada gaya hidup masyarakat yaitu gaya hidup yang mengutamakan kemewahan dan kesenangan semata. Gaya hidup tersebut memberikan dampak negatif terutama pada perilaku konsumsi generasi milenial saat ini. Peran orang tua dan tenaga pendidik memiliki peran penting untuk memberikan edukasi keuangan sejak dini supaya dapat menghindari perilaku konsumtif tersebut. Program manajemen keuangan Uik. Petra mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat kepada PAUD dan TK yang telah bekerja sama untuk memberikan edukasi keuangan kepada anak-anak TK melalui penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan yang dapat membantu anak-anak belajar mengenai tema menabung dan hidup hemat. Anak-anak TK memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran melalui Alat Permainan tersebut. Para orang tua dan pendidik dapat menggunakan Alat Permainan Edukasi Keuangan untuk mengajarkan anak-anak mengenai kebiasaan menabung dan hidup hemat dengan mudah dan efisien.

Kata Kunci: edukasi keuangan; siswa Taman Kanak-kanak; Alat Permainan Edukasi; perilaku menabung

ABSTRACT. Nowadays, the shifting of technology and the internet that has an effect on changing consumption patterns, impacted social lifestyle, is a hedonic and leisure prioritize lifestyle. The lifestyle gives a negative impact to the behaviour of Millennial generation especially to their consumption behaviour. Parents and Teachers have an important role to teach them early about financial education so they have prevention to the consumptive lifestyle. The Financial Management Programme of Petra Christian University has cooperated with some Early Childhood School and Kindergarten to teach the children about financial education using Education games. Financial education could easily be learned through education games so the children could understand about saving behaviour and spending wisely. The Children responded positively to the lesson through education games. The parents and teacher could teach the children easily and efficiently about saving attitude and spending wisely using the education games.

Keywords: Financial education; kindergarten students; Education games; saving behaviour

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, perilaku masyarakat Indonesia mengalami perubahan yang menyeluruh terutama dalam melakukan kegiatan konsumsi. Perubahan pola konsumsi tersebut disebabkan oleh kemajuan internet dan teknologi yang begitu pesat dibandingkan pada tahun-tahun sebelumnya juga berdampak pada gaya hidup masyarakat secara umum (kontan.co.id, 2020). Gaya hidup yang mengutamakan kemewahan

dan kesenangan semata menjadi ciri utama dalam pola konsumsi masyarakat Indonesia saat ini mengakibatkan dampak negatif bagi perilaku generasi sekarang. Contoh perilaku konsumtif pada generasi milenial antara lain memilih untuk menghabiskan waktu di kafe, membeli jajan dan makanan di restoran bahkan travelling tanpa memikirkan tabungan dan investasi (cermati.com, 2019). Fakta tersebut perlu diperhatikan oleh para orang tua dan tenaga pendidik yang memiliki peran penting dalam

memberikan edukasi keuangan supaya anak dapat menghindari perilaku konsumtif tersebut (Sumiyati, 2017). Edukasi keuangan yang diberikan semenjak dini akan menolong anak untuk memiliki kemandirian keuangan di masa mendatang karena semakin dini anak mendapatkan edukasi keuangan maka dampak dari edukasi yang diberikan tersebut akan mengarahkan perilaku anak tersebut di masa mendatang (Wahyudi & Linawati, 2017). Edukasi keuangan yang diberikan kepada anak dapat dimulai dengan pengenalan yang mendasar mengenai pola gaya hidup yang sederhana. Pola gaya hidup yang sederhana ini penting untuk dikenal oleh anak-anak supaya perilaku yang terbentuk oleh anak-anak didasarkan oleh kesadaran akan pentingnya pemenuhan kebutuhan utama seperti makanan bergizi, tempat tinggal, pendidikan dan kesehatan daripada keinginan yang tidak mendesak (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2016). Edukasi keuangan tersebut juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Setianingsih, E. S. (2018) bahwa gaya hidup sederhana perlu diajarkan kepada anak semenjak dini sebagai salah satu nilai yang perlu ditanamkan untuk mengantisipasi dampak negatif dari gaya hidup hedonisme.

Anak-anak pada usia dini membutuhkan stimulasi untuk membantu perkembangan diri anak. Stimulasi anak sejak dini memang perlu dilakukan hingga usia 3 tahun karena pada tahap usia tersebut otak anak sedang mengalami perkembangan pesat dan stimulasi yang terus menerus diterima oleh anak akan membantu meningkatkan kecerdasan anak di masa mendatang (Kompas.com, 2020). Para orang tua dapat memberikan stimulasi tersebut salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukasi (APE) yang akan mendorong anak tersebut untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas. Namun para orang tua perlu memperhatikan pemilihan APE yang

sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak supaya anak memperoleh manfaat yang maksimal dari APE yang diberikan (theasianparent.com, 2020). Para orang tua seringkali kebingungan dalam memilih APE yang tepat dan hanya berdasarkan pada bentuk mainan atau trend yang ada di media sosial padahal APE tersebut seharusnya bermanfaat bagi anak sebagai media pembelajaran. Misalnya pemilihan mainan yang sesuai bagi anak usia 1-3 tahun yaitu mainan yang dapat mendukung perkembangan kemampuan identifikasi anak terhadap lingkungannya supaya membantu stimulasi kemampuan berpikir, motorik halus dan memperkuat otot-otot anak seperti puzzle, permainan bola dan menggambar (Alodokter.com, 2020)

Melalui APE yang telah dikembangkan melalui program pengabdian masyarakat Uk. Petra, kami memiliki harapan bahwa para orang tua dan tenaga pendidik dapat berpartisipasi dalam memberikan edukasi keuangan kepada anak-anak mulai dari usia dini. Pengembangan APE yang dilakukan telah berlangsung semenjak tahun 2014 hingga saat ini dimana puluhan sekolah TK dan PAUD di Surabaya telah menjadi mitra dalam pengembangan APE tersebut. APE tersebut juga memerlukan kesadaran dari orang tua dan tenaga pendidik akan pentingnya edukasi keuangan bagi anak usia dini sehingga kajian dalam materi ajar bagi para orang tua dan tenaga pendidik akan sangat diperlukan. Peran aktif dari orang tua dan tenaga pendidik akan mempermudah anak-anak untuk menerima manfaat dalam edukasi keuangan yang diberikan melalui APE tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

ALAT PERMAINAN EDUKASI (APE)

Alat permainan edukasi merupakan benda-benda yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain

anak dan juga memberikan manfaat terhadap perkembangan anak melalui aktivitas permainan yang dilakukan (Fadlillah, 2017). Alat permainan edukasi berbeda dengan alat permainan yang pada umumnya dapat ditemukan di lingkungan dan fungsi alat permainan tersebut hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak-anak seperti bola sepak dari plastik, mainan dari kulit jeruk ataupun tiruan alat-alat memasak. Perbedaan dari alat permainan edukasi dengan alat permainan yang biasa dapat diketahui yaitu dalam tujuan pembuatan alat permainan tersebut berkaitan dengan pengembangan dalam diri anak dan memiliki perencanaan pembuatan yang sesuai dengan tahapan usia anak yang memainkannya (Zaman B., 2011). Alat permainan yang biasa umumnya memiliki tujuan pembuatan berkaitan dengan keuntungan bisnis dan tidak terdapat perencanaan yang mendalam mengenai perkembangan anak maupun kesesuaian dengan tahapan usia anak yang memainkannya.

A. Ciri-ciri Alat Permainan Edukasi bagi anak usia dini

Menurut Guslinda & Kurnia R. (2018), perancangan Alat Permainan Edukasi secara khusus bagi anak usia dini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mudah digunakan bagi anak usia PAUD atau TK
- b. Memiliki fungsi dalam mengembangkan aspek-aspek dalam diri anak
- c. Memberikan stimulasi bagi anak melalui bentuk dan cara memainkannya
- d. Memenuhi syarat keamanan untuk anak
- e. Memotivasi anak untuk mengembangkan kreativitas
- f. Terdapat manfaat edukatif

B. Tujuan Alat Permainan Edukasi

Berikut adalah pengelompokan tujuan Alat Permainan Edukasi bagi anak maupun bagi tenaga pendidik (Fadlillah, 2017), antara lain:

- a. Tujuan bagi anak
 - i. Untuk mempermudah cara belajar anak
 - ii. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak
 - iii. Untuk meningkatkan konsentrasi anak
- b. Tujuan bagi tenaga pendidik
 - i. Untuk sarana pembelajaran yang efektif
 - ii. Untuk mengembangkan metode pengajaran yang dimiliki
 - iii. Untuk membantu pengajaran yang efisien

METODE PELAKSANAAN

Dalam penulisan mengenai penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan bagi Anak usia dini berikut bertujuan untuk mengidentifikasi proses pengajaran yang diberikan kepada anak PAUD dan TK yang telah menggunakan Alat Permainan Edukasi Keuangan tersebut dan menampilkan hasil survey yang telah dikumpulkan dari para tenaga pendidik di PAUD dan TK tersebut. Maka penulisan tersebut dapat dikategorikan sebagai penulisan deskriptif, yaitu penulisan yang bertujuan untuk mendeskripsikan, membandingkan, mengklasifikasikan, menganalisa dan menginterpretasikan entitas dan peristiwa yang terdapat dalam suatu individu,

kelompok, institusi, metode dan peralatan berkaitan dengan berbagai wawasan yang ada (Cohen, Manion, & Morrison, 2018). Melalui tujuan penulisan tersebut maka teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi yang dilakukan oleh para mahasiswa yang menjadi pengajar di PAUD dan TK yang telah bekerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat UK. Petra yang dilaksanakan oleh program manajemen keuangan. Teknik observasi tersebut berguna untuk memperoleh informasi yang kontekstual, data yang dikumpulkan merupakan data langsung dari peristiwa atau objek penelitian, menampilkan aktivitas atau rutinitas yang terjadi, dan memiliki kesempatan untuk mendokumentasikan hal-hal verbal, non verbal atau fisik (Clark, Holland, Katz, & Peace, 2009).

Tata pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Para pengajar Alat Permainan Edukasi Keuangan terdiri dari 4-5 orang mahasiswa mendapatkan pembekalan materi terlebih dahulu mengenai tema menabung atau hidup hemat disesuaikan dengan Alat Permainan yang digunakan.

Gambar 1. Contoh Alat Permainan Edukasi Keuangan dengan tema menabung



Gambar 2. Contoh Alat Permainan Edukasi Keuangan dengan tema hidup hemat



2. Para pengajar beserta dosen pendamping melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dalam 5 kali pertemuan secara berturut-turut di PAUD dan TK yang telah bekerja sama selama bulan Maret 2020. Di dalam setiap pertemuan, para pengajar menggunakan Alat Permainan Edukasi Keuangan dalam bentuk panggung boneka sesuai dengan tema yang dipilih.

Gambar 3. Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan di TK Yasporbi



Gambar 4. Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan di TK Bethel Sulong



3. Para pengajar juga memberikan bermacam-macam aktivitas yang mendukung tema edukasi keuangan yang telah dipilih.

Aktivitas tersebut dapat berupa menyusun kartu bergambar, mewarnai, gerak dan lagu yang disesuaikan dengan tema edukasi keuangan tersebut.

Gambar 5. Kegiatan menyusun kartu bergambar di TK Yalista



Gambar 6. Kegiatan mewarnai di TK St. Caecilia I



Gambar 7. Kegiatan gerak dan lagu di TK Baptis Pengharapan



4. Para pengajar yang telah menyelesaikan 5 kali pertemuan di PAUD dan TK tersebut dapat memberikan hasil observasi berupa laporan yang diberikan kepada dosen pendamping sebagai evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat

HASIL YANG DICAPAI

Berikut adalah daftar sekolah yang telah bekerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat UK. Petra antara lain:

Tabel 1. Daftar Sekolah-sekolah TK pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat UK. Petra Tahun 2020

No	Nama TK
1.	TK. Yasporbi
2.	TK. Baptis Pengharapan
3.	TK. Hati Bunda
4.	TK. St. Caecilia I
5.	TK. Rainbow Kiddy
6.	TK. Bethel Sulung 3
7.	TK. Taman Kecil
8.	TK. Yalista
9.	TK. Indriyasana VII

Alat Permainan Edukasi Keuangan menggunakan tema menabung atau hidup hemat untuk mengenalkan anak-anak TK mengenai cara pengelolaan keuangan secara sederhana semenjak dini. Tema menabung yang diberikan kepada anak-anak TK tersebut merupakan aspek yang perlu dipelajari oleh anak-anak sejak dini supaya anak-anak memahami fungsi uang sebagai alat pembayaran dan memiliki kebiasaan untuk menyisihkan uang yang dimiliki sebagai tabungan di masa depan sesuai dengan cita-cita anak-anak tersebut. Selain itu, tema hidup hemat juga merupakan edukasi keuangan yang perlu diketahui oleh anak-anak sejak dini supaya anak-anak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan yang nantinya akan memberikan dampak pada kebiasaan untuk berbelanja yang sesuai dengan kebutuhan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh masing-masing kelompok mahasiswa, anak-anak TK yang diajar tersebut memiliki antusiasme dan semangat yang tinggi untuk mengikuti setiap kegiatan terutama dalam aktivitas

yang menggunakan Alat Permainan Edukasi Keuangan. Anak-anak TK tersebut bersedia mendengarkan dengan seksama materi yang disampaikan melalui Alat Permainan tersebut dan dapat memberikan respon yang baik selama aktivitas berlangsung. Hal tersebut menunjukkan Alat Permainan Edukasi Keuangan yang digunakan telah sesuai dengan tujuan Alat Permainan Edukasi bagi anak maupun bagi pendidik yaitu menjadi sarana pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir anak serta membantu pendidik untuk memberikan pengajaran yang efisien. Antusiasme anak-anak TK yang melakukan aktivitas tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukasi tersebut dapat berhasil diterima oleh anak-anak dengan baik. Respon yang ditunjukkan oleh anak-anak TK selama pembelajaran tersebut karena anak-anak secara umumnya gemar akan permainan yang menyenangkan dan pendidik dapat menggunakan Alat Permainan untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak (Fadlillah, 2017).

KESIMPULAN

Edukasi keuangan perlu diajarkan kepada anak-anak sejak dini supaya anak-anak memiliki kebiasaan dalam pengelolaan keuangan secara mandiri. Anak-anak dapat terhindar dari kebiasaan hidup yang boros dan konsumtif melalui edukasi keuangan yang diberikan oleh para pendidik dan orang tua. Alat Permainan Edukasi Keuangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak TK supaya dapat memahami tema menabung dan hidup hemat dengan mudah. Anak-anak TK sangat antusias dalam menerima pembelajaran menggunakan Alat permainan tersebut sehingga hal tersebut memudahkan para pendidik untuk memberikan edukasi keuangan yang

sederhana bagi anak-anak. Para pendidik dan orang tua dapat memanfaatkan Alat permainan tersebut untuk mengajarkan edukasi keuangan bagi anak-anak sejak dini secara mudah dan efisien. Alat Permainan Edukasi Keuangan tersebut diharapkan mampu memberikan dampak bagi perkembangan edukasi keuangan yang diberikan sejak dini dan mendukung program pemerintah dalam menerapkan edukasi keuangan dalam keluarga.

REKOMENDASI

Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan kepada Anak Usia Dini dapat menjadi bahan referensi bagi para orang tua dan tenaga pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang berkaitan dengan edukasi keuangan. Alat Permainan Edukasi Keuangan juga dapat menjadi pertimbangan untuk dimanfaatkan melalui media digital yang memudahkan anak-anak untuk mengakses pembelajaran melalui berbagai platform.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan pada Maret 2020 merupakan dukungan dari Program Manajemen Keuangan Universitas Kristen Petra dan para mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam mata kuliah keuangan personal pada semester Gasal 2019/2020. Kegiatan ini juga merupakan hasil kerjasama dengan beberapa TK yang berada di Surabaya antara lain: TK. Yasporb¹ TK. Baptis Pengharapan, TK. Hati Bunda, TK. St. Caecilia I, TK. Rainbow Kiddy, TK. Bethel Sulung 3, TK. Taman Kecil, TK. Yalista dan TK. Indriyasana VII. Kami selaku peneliti dan dosen pengampu mata kuliah keuangan personal mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah disebutkan dan para pihak terkait yang belum tercantumkan karena telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter.com. (2020, May 17). Memilih Mainan Anak Sesuai Usia. Retrieved August 21, 2020, from <https://www.alodokter.com/memilih-mainan-anak-sesuai-usia>
- Cermati.com. (2019, February 04). Mengenal Hedonisme, Gaya Hidup Konsumtif yang Bisa Bikin Keuangan Merana. Retrieved August 22, 2020, from <https://www.cermati.com/artikel/mengenal-hedonisme-gaya-hidup-konsumtif-yang-bisa-bikin-keuangan-merana>
- Clark, A., Holland, C., Katz, J., & Peace, S. (2009). Learning to see: Lessons from a participatory observation research project in public spaces. *International Journal of Social Research Methodology*, 12(4), 345-360. doi:10.1080/13645570802268587
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). London: Routledge.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (1st ed.). Prenadamedia group.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya, Jawa timur: CV. Jakad Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (2016, December). Buku Seri Pendidikan Orang Tua: Menanamkan hidup sederhana [Pdf]. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Kompas.com. (2020, June 02). Membentuk Anak Cerdas dengan Stimulasi Sejak Dini Halaman all. Retrieved August 21, 2020, from <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/06/02/122725320/membentuk-anak-cerdas-dengan-stimulasi-sejak-dini?page=all>
- Kontan.co.id. (2020, January 28). BPS: Pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat sudah berubah - Page 1. Retrieved from <https://nasional.kontan.co.id/news/bps-pola-konsumsi-dan-gaya-hidup-masyarakat-sudah-berubah?page=1>
- Setianingsih, E. S. (2019). Wabah Gaya Hidup Hedonisme Mengancam Moral Anak. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(2), 130. doi:10.26877/malihpeddas.v8i2.2844
- Sumiyati. (2017). Mengenalkan Pengelolaan Keuangan Pada Anak Sejak Usia Dini. *Islamic Review Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, VI, 1st ser., 29-47. Retrieved August 22, 2020.
- Theasianparent.com. (2020, February 20). Asah kecerdasan dan kreativitas balita dengan 7 mainan edukatif ini! Retrieved from <https://id.theasianparent.com/mainan-edukatif-balita>
- Wahyudi, R., & Linawati, N. (2017). *Peran Edukasi Keuangan di Usia Dini Untuk Membangun Kemandirian Keuangan*. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat 2017. Malang: Universitas kanjuruhan malang.
- Zaman, B. (2011, December). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* [Pdf]. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

Penggunaan Alat Permainan Edukasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

semnas.unikama.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography Off