

Pengenalan Profesi dan Pengembangan Cita-cita pada Anak Taman Kanak - Kanak melalui Inovasi Alat Permainan Edukatif

**Yosephine Mevia Tjahjono¹, Melinda Bavani², Tirzah Febiola Chandra³, Nanik
Linawati⁴**

^{1,2,3,4} School of Business and Management, Universitas Kristen Petra, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nanik Linawati

E-mail: nanikl@petra.ac.id

Abstrak

Setiap individu pasti memiliki harapan untuk meraih masa depan cerah yang tercermin dalam bentuk cita-cita. Pemahaman terhadap cita-cita seringkali dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan pendidikan yang diterima. Pendidikan yang diberikan kepada siswa TK berperan penting dalam mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki. Dengan begitu, siswa TK akan mulai membentuk pemikiran untuk menentukan cita-cita. Pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan konsep cita-cita, menanamkan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan, dan mendorong motivasi siswa TK untuk mencapai cita-cita yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui tiga langkah, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Observasi terhadap jumlah siswa dan fasilitas yang tersedia, serta persiapan materi dan alat permainan edukatif dilakukan pada tahap persiapan. Pada tahap pelaksanaan, observasi diterapkan melalui penggunaan metode pembelajaran interaktif dengan melibatkan permainan dan dialog dengan siswa TK. Penilaian terhadap hasil pengamatan dan dokumentasi dilakukan pada tahap evaluasi guna menguji efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa alat permainan edukatif efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa TK untuk memahami konsep bagaimana mencapai cita-cita melalui sikap bijak dalam mengelola keuangan.

Kata kunci – cita-cita, pengabdian masyarakat, pengelolaan keuangan, siswa TK, permainan edukatif

Abstract

Every individual undoubtedly harbors hopes of achieving a bright future, often reflected in the form of dreams. The understanding of dreams are frequently influenced by someone from the surrounding environment and the education background. The education provided to kindergarten students plays an important role in developing talents and interests. Thus, kindergarten students will begin to form thoughts to imagine their dreams. This research aims to introduce the concept of dreams, instill understanding regarding personal financial management, and encourage motivation among kindergarten students to pursue their dreams. The method of community service activity comprises three stages: preparation, implementation, and evaluation. Observations regarding the number of students and available facilities, as well as the preparation of materials and educational games, are conducted during the preparation stage. During the implementation stage, observations are applied through the use of interactive teaching methods involving games and dialogue with kindergarten students. Evaluation of observations and documentation results is carried out during the evaluation stage to test the effectiveness of the teaching media used. The community service results indicate that educational media are effectively utilized as teaching media to enhance the interest and enthusiasm of kindergarten students in understanding the concepts of dreams and personal financial management.

Keywords - goals, community service, financial management, kindergarten students, educational games

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak, terlebih pada usia TK, merupakan masa yang krusial dalam pengembangan dan pembentukan karakter. Pada usia ini, siswa TK cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang dunia. Rasa ingin tahu ini dibarengi dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa TK untuk menyerap informasi dan menerima wawasan mengenai hal baru dengan cepat. Hal ini berpotensi menumbuhkan benih cita-cita masa depan anak. Setiap individu, termasuk siswa TK, memiliki cita-cita yang ingin diwujudkan dalam hidup. Bentuk dari cita-cita ini mungkin dapat bervariasi mulai dari hal sederhana, seperti membeli mainan yang diinginkan, hingga yang lebih kompleks, seperti menjadi dokter, guru, pemain sepakbola, maupun penari ballet. Pengenalan cita-cita pada anak usia TK memiliki manfaat penting bagi tumbuh dan kembang anak. Anak dengan pemahaman mengenai cita-cita akan cenderung mampu untuk lebih berfokus dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas serta membangun motivasi untuk semangat belajar. Secara tidak langsung, hal ini akan membangun karakter anak yang lebih disiplin dan pantang menyerah.

Pembentukan karakter dalam hal pengelolaan keuangan pribadi juga penting untuk ditanamkan kepada siswa TK. Edukasi mengenai pengelolaan keuangan yang baik sejak dini akan membantu anak untuk meraih cita-cita di masa yang akan datang. Ini menjadi suatu hal yang urgensinya perlu disadari oleh orang tua maupun tenaga pendidik yang secara langsung berinteraksi dan terlibat aktif dalam pembentukan karakter anak, terutama kepada siswa TK. Edukasi keuangan yang diberikan kepada siswa TK dapat menjadi dasar yang kuat dalam penanaman pemahaman mengenai nilai uang dan pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak. Edukasi keuangan yang diberikan kepada anak berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan yang dimilikinya. Siswa TK yang menerima edukasi keuangan yang baik dari lingkungan terdekatnya terutama orang tua, cenderung memiliki kemampuan untuk mengelola keuangan dengan baik melalui kegiatan menabung (Pappang & Anastasia, 2019). Dengan memahami konsep pengelolaan uang sejak dini, dapat membangun kebiasaan pada siswa TK untuk menggunakan uang dengan bijak untuk mencapai tujuan jangka panjang.

Edukasi mengenai pengelolaan keuangan yang diberikan kepada anak usia TK, tidak hanya memberikan pemahaman untuk mengatur keuangan dengan bijak, melainkan juga mengajarkan mengenai pentingnya mengatur sumber daya finansial yang dimiliki untuk mencapai cita-cita di masa yang akan datang. Dengan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan sejak dini, siswa TK dapat belajar bahwa untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, tidak hanya butuh kerja keras, melainkan juga membutuhkan kecerdasan dalam mengelola keuangan. Dari pengajaran tersebut, siswa TK akan menyadari bahwa menabung dan mengelola keuangan dengan bijak merupakan langkah penting dalam mewujudkan cita-cita. Penanaman pemahaman mengenai cita-cita dan pengelolaan keuangan dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar di TK dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media belajar yang menyenangkan dan menarik, mahasiswa sebagai pengajar dapat membantu siswa TK untuk membangun peta jalan dan memotivasi siswa untuk mencapai cita-citanya dengan belajar dan berusaha secara maksimal. Pengembangan metode pengajaran yang interaktif melalui alat permainan edukatif dapat meningkatkan potensi pengaruh yang diberikan untuk membentuk karakter dan meraih cita-cita siswa TK sejak dini.

METODE

Metode yang digunakan dalam proses pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahapan persiapan, mahasiswa sebagai pengajar melakukan kunjungan pertama ke TK Indriyasana VII untuk mengajukan proposal kerjasama terkait kegiatan pengabdian masyarakat ini. Proposal yang ditujukan kepada Kepala Sekolah berisi gambaran tujuan kegiatan, serta rangkaian aktivitas edukasi dan permainan. Melalui kunjungan

tersebut, mahasiswa sebagai pengajar juga melakukan observasi dengan mengumpulkan informasi mengenai jumlah siswa, fasilitas yang tersedia, dan minat siswa TK dalam proses pembelajaran. Sebelum melanjutkan tahapan pelaksanaan, mahasiswa sebagai pengajar juga mempersiapkan materi dan alat permainan edukatif yang digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai profesi dan cita-cita kepada siswa TK. Alat permainan edukatif yang disiapkan berupa boneka, kartu kembar, kartu domino, *puzzle*, dan gambar profesi yang akan diwarnai oleh para siswa.

Pada tahap berikutnya, yaitu tahapan pelaksanaan, kegiatan mengajar siswa TK dilaksanakan pada tanggal 30 Januari dan 1 Februari 2024 dengan durasi 90 menit untuk setiap pertemuan. Selama kegiatan berlangsung, kelompok mengajar melaksanakan pengamatan dan rangkaian aktivitas menggunakan alat permainan edukatif sesuai yang telah direncanakan. Metode pengamatan atau observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan mengamati objek yang diteliti secara langsung (Apriyanti et al., 2019). Metode ajar yang digunakan merupakan pembelajaran interaktif, dimana para siswa TK menceritakan kembali cita-cita di masa depan seperti polisi, dokter, koki, pemain sepak bola, guru, penari balet, dan peternak itik. Kemudian, satu demi satu profesi tersebut ditanyakan kepada siswa TK terkait apa yang mereka tau mengenai profesi tersebut. Dari jawaban siswa TK, mahasiswa sebagai pengajar akan melengkapi informasi mengenai masing-masing profesi yang sedang dibahas. Selain itu, pembelajaran dilengkapi dengan berbagai permainan seperti panggung boneka, permainan kartu kembar, permainan kartu domino, permainan *puzzle*, dan mewarnai gambar. Proses kegiatan ini juga didokumentasikan dalam bentuk foto, maupun video yang menggambarkan situasi pelaksanaan kegiatan. Menurut Sugiyono (2014), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengambilan gambar atau dokumen untuk mendapatkan dokumen pendukung. Dokumentasi yang dilakukan bertujuan untuk mendukung hasil dari analisis dan interpretasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga didampingi oleh dosen Universitas Kristen Petra pada salah satu pertemuan.

Tahapan terakhir merupakan tahapan evaluasi yang dilaksanakan setelah kegiatan mengajar selesai. Dalam tahapan evaluasi, kelompok melakukan penilaian analisis terhadap hasil pengamatan dan dokumentasi. Hasil analisis ditulis dan dilengkapi dengan data dokumentasi yang telah dilakukan. Tahapan ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan alat permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan menanamkan motivasi terkait cita-cita pada siswa TK. Melalui proses evaluasi ini, kelompok juga mengidentifikasi kekurangan selama proses kegiatan, sehingga dapat memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat adalah implementasi praktis dari pengetahuan, teknologi, dan seni budaya secara langsung kepada masyarakat secara terstruktur dan berkelanjutan (Napfiah et al., 2022). Diharapkan dengan adanya pengabdian masyarakat ini dapat memberikan solusi ilmiah berdasarkan kajian akademik terhadap permasalahan atau kebutuhan yang dialami siswa TK, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam rangka meningkatkan kepedulian sosial terhadap siswa TK di sekitar, maka Universitas Kristen Petra mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat ini berfokus untuk menekankan pentingnya cita-cita sejak dini. Siswa TK biasanya memiliki cita-cita seperti guru, dokter, polisi, dan lain-lain yang pernah mereka lihat dalam keseharian mereka karena pada usia ini siswa TK masih dalam tahap pra operasional dimana mereka belum bisa berpikir secara logis dan idealis, lalu aktifitas berpikirnya pun belum terorganisir (Ibda, 2015). Ada banyak cara dalam memaparkan cita-cita dan profesi lain kepada siswa TK, salah satunya adalah melalui pengenalan profesi dan pengembangan cita-cita melalui inovasi alat permainan edukatif. Kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan kunjungan terhadap salah satu TK yang ada di Surabaya yaitu TK Indriyasana VII dan dilakukan selama dua hari. Kunjungan ini dilakukan oleh

kelompok yang terdiri tiga orang mahasiswa manajemen keuangan Universitas Kristen Petra dan berada di bawah bimbingan satu dosen.

Alat Permainan Edukatif

Untuk mempermudah interaksi dengan siswa-siswi TK, pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *fun learning* yang dibantu dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain adalah boneka, kartu kembar, kartu domino, *puzzle* dan kertas mewarnai. Alat permainan edukatif bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa-siswi TK sebagai sarana bermain sekaligus memicu potensi dan minat mereka terhadap proses pembelajaran. Alat permainan ini juga dirancang menarik sesuai konsep pembelajaran, tidak membahayakan bagi anak usia dini, dan dapat dimainkan dengan mudah baik secara individual maupun kelompok. Dalam penggunaannya, alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan usia anak. Jika tidak, maka kehadiran alat permainan edukatif ini hanya akan sia-sia atau justru menghambat perkembangan daya pikir anak (Tri & Natsir, 2022). Semua alat permainan edukatif tersebut sudah disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan yaitu cita-cita. Selain itu, dengan adanya alat permainan edukatif ini juga dapat membantu meningkatkan kognitif, motorik, sosial dan emosional anak. Tidak hanya mempermudah proses pembelajaran bagi siswa TK, alat permainan edukatif juga memberikan manfaat terhadap mahasiswa sebagai pengajar. Adanya alat permainan edukatif ini membantu para mahasiswa menyampaikan materi lebih baik dalam cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, membantu interaksi dan meningkatkan partisipasi aktif para siswa, serta meringankan beban kerja dan menghemat waktu. Alat permainan edukatif sangat berperan penting dalam keseluruhan pembelajaran ini karena membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Panggung Boneka “Cita-cita”

Pertunjukan panggung boneka menjadi media edukasi untuk mengenalkan pilihan cita-cita dan mendorong minat para siswa TK untuk membangun cita-cita di masa depan. Boneka peraga yang digunakan menampilkan berbagai macam profesi dengan jumlah sebanyak tujuh buah berupa polisi, dokter, koki, pemain sepak bola, guru, penari balet, dan peternak itik. Panggung boneka menceritakan polisi berperan dalam menjaga keamanan dan ketertiban, dokter membantu orang-orang yang sakit, koki memiliki semangat yang besar dalam memasak, pemain sepak bola yang bermimpi memenangkan banyak trofi, guru yang ingin membagikan ilmu pengetahuan kepada anak-anak, penari balet yang ingin mengekspresikan keindahan melalui gerakan, dan peternak itik yang peduli terhadap hewan-hewan kecil. Dengan menyaksikan panggung boneka ini, siswa TK diajak untuk menggali potensi untuk menggapai mimpi dengan menumbuhkan rasa semangat, kerja keras, dan keberanian sejak dini. Melalui panggung boneka ini, para siswa TK ini juga diminta untuk mengungkapkan cita-cita mereka. Semua siswa TK merespon dengan menyampaikan impian mereka secara bergantian. Sebagian besar berkeinginan untuk menjadi polisi yang bisa menjaga keamanan dengan menangkap penjahat. Ada juga yang bercita-cita menjadi guru karena terinspirasi saat melihat guru mereka mengajar dengan penuh kesabaran. Antusiasme siswa TK dalam mengungkapkan cita-cita menunjukkan mereka memiliki tekad kuat dan imajinasi tinggi untuk mencapai cita-cita yang diimpikan.



(a)

(b)

Gambar 1.

(a) boneka peraga "cita-cita"; (b) pelaksanaan panggung boneka "cita-cita"

Permainan kartu kembar "Cita-cita"

Permainan kartu kembar yang berisi gambar cita-cita diulang sebanyak tiga kali dengan pembagian siswa TK berjumlah sepuluh menjadi dua kelompok. Dalam permainan ini, para siswa TK diminta membuka dua kartu yang masih dalam posisi tertutup dan menemukan gambar yang sama. Siswa yang mampu mengumpulkan gambar kembar dengan jumlah terbanyak merupakan pemenangnya. Permainan ini melatih daya ingat, konsentrasi, dan ketelitian siswa saat mencocokkan kartu yang sama. Selama permainan berlangsung, seluruh siswa TK terlihat penuh semangat dan aktif terlibat dalam bekerja sama untuk memenangkan permainan. Para siswa TK merasa sangat senang saat berhasil menebak kartu dengan gambar yang sama. Meskipun terjadi kesalahan saat menebak kartu, namun para siswa TK pantang menyerah dan terus mencoba hingga menemukan kartu dengan gambar yang sama. Penggunaan gambar visual profesi yang beragam dan berwarna menarik perhatian siswa TK untuk meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap variasi profesi yang ada. Dengan begitu, permainan ini juga memberikan pemahaman baru dan membantu mereka mengingat beraneka macam jenis profesi.



(a)



(b)

Gambar 2.

(a),(b) Pelaksanaan permainan kartu kembar "cita-cita"

Permainan kartu domino "Cita-cita"

Domino adalah semacam permainan kartu generik yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan ini, permainan domino telah dimodifikasi sesuai dengan tema, dimana gambar di dalam kartu domino berisikan berbagai macam cita-cita seperti dokter, astronot, dan lain-lain. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, dimana siswa-siswi TK akan dibagi menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok akan dibimbing oleh mahasiswa untuk menyusun kartu domino. Siswa-siswi TK akan diajak mengenal berbagai macam profesi dan cita-cita dengan mencocokkan gambar yang sama pada ujung kartu domino yang ada. Kelompok yang pertama kali selesai mengurutkan kartu domino dengan jumlah terbanyak adalah kelompok yang menjadi pemenang. Permainan domino ini disambut dengan antusias oleh siswa-siswi TK yang ada. Mereka saling bekerja sama mencari kartu yang memiliki ujung dengan gambar profesi yang sama. Bahkan meskipun berada dalam kelompok yang berbeda, siswa-siswi saling membantu dengan cara bertukar kartu antar kelompok untuk mendapatkan kartu yang tepat. Dengan adanya permainan ini, siswa-siswi bisa membangun konsep pengetahuan mereka tentang profesi dimana mereka melihat secara langsung dan mengobservasi ilustrasi cita-cita yang digambarkan dalam kartu. Selain itu, mereka juga diajarkan untuk taat bermain sesuai aturan dan belajar bekerja sama dalam kelompok.



Gambar 3.

Pelaksanaan permainan kartu domino "cita-cita"

Permainan *puzzle* "Cita-cita"

Puzzle dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai permainan menyusun kepingan gambar. Permainan ini adalah permainan yang mengasah kemampuan berpikir dalam situasi yang sulit. *Puzzle* kali ini bertemakan tentang cita-cita, dimana mahasiswa sebagai pengajar membuat beberapa gambar tentang cita-cita astronot dan guru. Gambar-gambar tersebut kemudian dipotong menjadi kepingan-kepingan *puzzle*. Permainan ini juga dimainkan secara berkelompok dimana siswa-siswi yang ada dibagi menjadi dua kelompok. Pemenang permainan ini akan ditentukan oleh kelompok mana yang dapat terlebih dahulu menyelesaikan susunan *puzzle*. Selama permainan ini berlangsung, siswa-siswi terlihat gigih dalam menyusun kepingan gambar yang ada. Para siswa saling berdiskusi dengan teman sekelompok mereka untuk mencocokkan bentuk dan warna untuk menemukan tempat yang tepat untuk setiap potongan. Diharapkan permainan ini dapat menstimulasi kognitif siswa-siswi TK yang ada. Dengan gambar *puzzle* yang ada, siswa-siswi TK diajak untuk mengenal dan belajar mengenai cita-cita yang ada dengan sisi imajinatif mereka. Gambar *puzzle* yang disediakan juga membantu para siswa memahami apa saja tugas-tugas dari cita-cita tersebut. Contohnya, pada *puzzle* bergambar guru menjelaskan tentang situasi seorang guru yang sedang mengajar di kelas. Hal ini secara tidak langsung akan membantu para siswa untuk memahami bahwa pekerjaan utama seorang guru adalah mendidik dan mengajar.



(a)



(b)

Gambar 4.

(a),(b) Pelaksanaan permainan *puzzle* "cita-cita"

Mewarnai gambar "Cita-cita"

Mewarnai gambar menjadi salah satu favorit yang disukai siswa TK. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan dan kreativitas dengan mengembangkan bakat seni yang mereka miliki. Dalam kegiatan ini, siswa TK akan diberikan berbagai gambar cita-cita yang dapat mereka pilih untuk diwarnai sesuai imajinasi mereka. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada para siswa TK untuk bebas berkreasi dan mengekspresikan diri melalui gambar. Pengalaman mewarnai gambar cita-cita ini mengajak siswa TK untuk bereksplorasi dan mengembangkan pola pikir untuk meraih cita-cita mereka di masa depan. Selama proses mewarnai, para mahasiswa sebagai pengajar juga menjalin interaksi dengan siswa TK. Interaksi tersebut berupa komunikasi seperti bertanya alasan mereka mewarnai gambar cita-cita yang dipilih. Para mahasiswa sebagai pengajar juga memberikan pujian dan dorongan motivasi untuk siswa TK. Adanya kegiatan ini diharapkan menjadi fondasi untuk membuka wawasan baru dan menguatkan semangat mereka untuk terus belajar.

Dengan adanya permainan-permainan di atas yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ini, tentunya dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menilai apakah tujuan pembelajaran yang telah

disusun oleh mahasiswa sudah memenuhi target. Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengajak para siswa-siswi TK untuk mengenal berbagai macam pekerjaan yang ada di sekitar. Pengaruh dari pembelajaran ini kepada para siswa, dapat dilihat dari cara mereka yang mulai memandang dan memahami bahwa cita-cita itu adalah hal yang penting. Para siswa sangat bersemangat dalam menceritakan pekerjaan apa yang mereka inginkan. Mereka belajar tentang tugas dan tanggung jawab dari berbagai cita-cita, serta keterampilan dan kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai cita-cita tersebut. Selain itu, mereka juga belajar membangun rasa percaya diri mereka dengan imajinasi dan kreativitas mengenai cita-cita yang ingin mereka tekuni nantinya saat dewasa. Harapannya dengan menanamkan pemahaman ini sejak dini ke siswa-siswi TK dapat membantu mereka juga untuk memahami pentingnya mengelola keuangan untuk rencana masa depan. Meskipun pemahaman siswa TK hanya sepintas mengenai perencanaan masa depan mereka, tapi hal ini merupakan hal yang positif sebagai tumpuan awal pemberian gambaran pentingnya menyusun masa depan terhadap para siswa.



Gambar 5.

Foto bersama kelompok pengajar dengan wali kelas dan siswa-siswi TK Indriyasana VII Surabaya

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di TK Indriyasana VII pada tanggal 29 Januari - 1 Februari 2024. Melalui aktivitas panggung boneka, permainan kartu kembar, permainan kartu domino, permainan puzzle, dan mewarnai gambar dengan tema cita-cita, mahasiswa selaku pengajar melihat respon yang sangat antusias dari para siswa TK terhadap setiap aktivitas yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa media belajar yang digunakan efektif dan menarik bagi siswa TK. Aktivitas serupa dapat dilanjutkan di TK Indriyasana untuk angkatan berikutnya atau di TK lainnya dengan beberapa saran. Pertama, menyajikan media pembelajaran dengan lebih semangat dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan para siswa TK. Kedua, mengembangkan dan memperkaya topik-topik pembelajaran, misalnya dengan menggunakan flipchart atau media visual lainnya berkaitan dengan tema cita-cita. Penggunaan alat peraga yang interaktif dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti papan permainan, celengan, maupun uang mainan juga dapat membantu siswa TK untuk lebih memahami konsep keuangan dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan terus melakukan pengembangan dan penyempurnaan secara berkelanjutan, diharapkan media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa selaku pengajar bisa memberikan manfaat yang lebih besar bagi para siswa TK dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Elizabeth Nasareth, S.Psi selaku Kepala Sekolah dan Dra. Theresia Yayuk Purwanti, S.Psi selaku wali kelas TK B TK Indriyasana VII Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan pada mahasiswa selaku kelompok pengajar untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Avner, Robert, Nico, Mikhael, Chaylla, Naureen, Rachel, Kayleen, William, dan Jonas selaku siswaswi TK B TK Indriyasana VII, yang telah memberikan kesempatan bagi mahasiswa selaku kelompok pengajar untuk melakukan kegiatan pengajaran. Selain itu, kelompok juga menyampaikan terima kasih kepada pihak terkait yang belum tercantum karena telah berpartisipasi melancarkan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Arsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Professional FIS Unived*, 6.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif Jean Piaget Intelektualitas. *Digital Journal of Mathematics and Education*, 3(1), 194.
- Napfiah, S., Yazidah, N. I., & Thalib, I. H. A. (2022). OPTIMALISASI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT DI CILIWUNG GANG 1 RT 07 RW 11 MALANG. *PAMBUDI*, 6(01), 44–48. <https://doi.org/10.33503/pambudi.v6i01.1874>
- Pappang, R., & Anastasia, N. (2019). The Impact of Perceived Financial Literacy and Parental Norm towards Money Management of Bidikmisi Student. *International Journal of Business Studies*, 2, 71–77.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Tri, P. :, & Natsir, A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*.