

## Edukasi pencegahan sikap konsumtif pada usia taman kanak-kanak

Imelda Kartika Surasman\*, Fesya Devina Putri Ganlin, Randy Aprilino Pradigdo, Nanik Linawati

School of Business and Management, Petra Christian University, Indonesia

\*Korespondensi (e-mail: [d11210263@john.petra.ac.id](mailto:d11210263@john.petra.ac.id))

Received: 14-April-24; Revised: 21- April-24; Accepted: 3- May-24

### Abstract

Teaching children about finances at a young age is very important, during which the mind develops and an introduction to values begins to form. Although some children at this age may not be familiar with such concepts, cultivating an understanding of the dangers of consumerism during critical developmental periods can provide long-term benefits. This community service activity is carried out to increase children's awareness of the attitudes children must have when facing the temptations of consumer life through puppet teaching media. The service method uses an interactive educational approach, and the stages include the preparation stage, implementation stage, and evaluation stage. Educational activities as part of this community service program positively impact children by increasing awareness and further understanding of the importance of frugal living and the evils of consumerism.

Keywords: Consumptive Lifestyle, Kindergarten Children, Financial

### Abstrak

Mengajari anak-anak tentang keuangan pada usia belia sangat penting, dimana pada masa tersebut pikiran berkembang dan pengenalan tentang nilai-nilai mulai terbentuk. Meskipun sebagian anak pada usia ini mungkin tidak terbiasa dengan konsep-konsep seperti itu, menumbuhkan pemahaman tentang Bahaya godaan hidup konsumtif selama periode perkembangan yang kritis dapat memberikan manfaat jangka panjang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak akan sikap yang harus dimiliki anak-anak dalam menghadapi godaan hidup konsumtif melalui pemanfaatan media ajar boneka. Metode pengabdian menggunakan pendekatan edukasi interaktif dan tahapannya meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Kegiatan edukasi sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif pada anak-anak dengan meningkatkan kesadaran serta pemahaman lebih lanjut akan pentingnya hidup hemat dan buruknya konsumerisme.

Kata kunci: Gaya Hidup Konsumtif, Siswa Taman Kanak-kanak, Keuangan

How to cite: Surasman, I. K., Ganlin, F. D. P., Pradigdo, R. A., & Linawati, N. (2024). Edukasi pencegahan sikap Konsumtif pada usia taman kanak-kanak. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 67–80. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.837>

### 1. Pendahuluan

Dalam visi kedepannya, di tahun 2045 bertepatan dengan peringatan 100 tahun kemerdekaan Republik Indonesia, bangsa ini mencanangkan untuk membangun masyarakat yang berkualitas dan berdaya saing. Di dorong oleh keberagaman etnis, agama, tradisi, dan bahasa serta luasnya populasi dengan lebih dari 279 juta jiwa pada tahun 2024 (Worldometer, 2024). Dengan keberagaman serta luasnya penduduk, Indonesia memiliki potensi dalam pembangunan ekonomi dan sosial. Pengelolaan yang baik oleh pemerintah atas adanya bonus demografi ini bisa menjadi suatu modal



penting untuk membangun Indonesia yang lebih baik menuju peringatan 100 tahun Indonesia merdeka 2045 (Hidayat, U.S. 2021; Dongoran, F.R., 2014 dalam Hasdiana, Hadjaratie, Masaong, dan Panai, 2023). Namun dilain sisi, Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam mencapai visi misi nya. Adanya kesenjangan ekonomi serta meningkatnya kemiskinan mampu menghambat tercapainya cita-cita bangsa Indonesia. Dalam tantangan ini, budaya hidup hemat menjadi salah satu fondasi penting dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang adil dan makmur sebagai visi dan misi Indonesia.

Di dalam kehidupan bermasyarakat, pengelolaan keuangan yang bijak dan sehat merupakan kunci untuk mencapai kesejahteraan finansial. Hidup hemat tidak hanya soal membatasi pengeluaran sehari-hari, namun juga untuk membiasakan seseorang hidup dalam konsep mengatur uang yang bertanggung jawab. Kebiasaan hidup hemat sejak dini berperan penting dalam pertumbuhan karakter seseorang agar dapat mencapai stabilitas keuangan yang mengarah pada tujuan keuangan masing-masing individu di masa mendatang. Beberapa kalangan beranggapan bahwa literasi keuangan sebaiknya diberikan ketika individu sudah remaja. Asumsi ini didasarkan karena anak-anak dianggap terlalu kecil untuk memahami keuangan (Ariyani, 2018). Namun, berdasarkan pendapat beberapa ahli seperti Montessori mengatakan bahwa kehidupan masa kanak-kanak dan masa dewasa sebagai dua kutub yang saling mempengaruhi (Aslidah, 2022). Perilaku yang muncul pada usia dini cenderung berkembang dan sulit diubah (Kay, 2013).

Pada umumnya, setiap orang, termasuk anak-anak, memiliki naluri alami untuk menginginkan sesuatu. Ketika anak menginginkan suatu hal, mereka ingin orang tua segera memenuhinya (Evidia & Hapsari, 2012). Namun, permintaan mereka bisa spontan dan sesaat, dan anak mungkin akan lupa perihal permintaannya dalam satu atau dua jam berikutnya (Orami, 2017). Memenuhi keinginan anak memang dapat menyenangkan hati anak. Akan tetapi, jika dilakukan terus-menerus, hal ini dapat berdampak buruk pada tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak (Tamin, 2021). Kemudian, mengacu pada pendapat (Jelks, 2005), bahwasannya anak seringkali menunjukkan tindakan premature affluence, yakni kecenderungan menghabiskan uang ketika mereka memiliki akses ke sumber daya keuangan.

Mengajarkan perilaku hidup hemat bukan berarti menjadikan anak menjadi perhitungan atau pelit, namun justru akan menjauhkan anak dari sikap yang merugikan seperti sikap boros atau melakukan hal yang berlebihan pada sesuatu (Indahsari, 2022). Oleh karena itu penting bagi orang tua serta tenaga pendidik untuk membangun pondasi berupa pemahaman finansial seperti mengenalkan kepada mereka arti sebuah uang, nilai mata uang, dan fungsi dari uang itu sendiri. Anak-anak usia dini juga cukup cepat untuk mengenal dan memahami sesuatu, sehingga bukanlah suatu hal yang mustahil bagi orang tua serta tenaga pendidik untuk memberi pembekalan kepada anak-anak tentang keuangan.

Menurut Wijaya, terdapat tiga indikator karakter hemat yakni berhati-hati dalam membelanjakan uang, tidak boros dan cermat. Seseorang dapat dikatakan telah

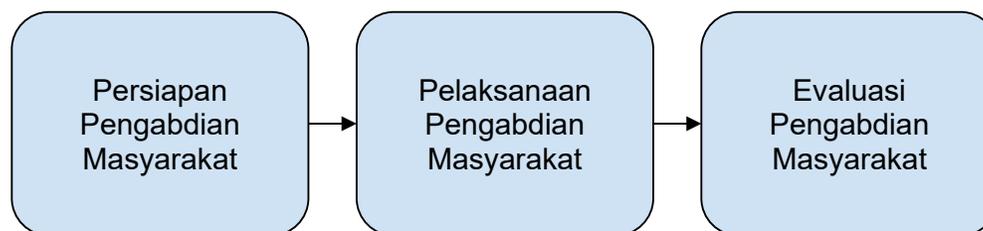
memiliki karakter hemat apabila memenuhi indikator tersebut. Indikator ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menerapkan karakter hemat dalam kehidupan sehari-hari (Ayun, 2017). Dalam prakteknya, anak yang telah sadar akan nilai uang terbiasa memiliki pengeluaran yang teratur dan terperinci sehingga akan lebih mudah untuk mengatur keuangan nantinya di masa mendatang. Pengenalan terhadap pengetahuan literasi keuangan semenjak dini akan membuat anak-anak terbiasa mengelola keuangan dengan baik dan benar di masa yang akan datang (Ariyani, 2018).

Meskipun demikian, mengajarkan anak untuk hidup hemat di era sekarang ini bukanlah hal yang mudah. Paparan iklan yang sedang gencar-gencarnya di berbagai media, termasuk media sosial, dapat memunculkan banyak keinginan pada diri anak-anak dan akhirnya membuat sifat konsumtif menguasai mereka. Ditambah lagi, pola pengasuhan orang tua yang terlalu memanjakan anak dengan memenuhi semua keinginannya juga dapat menjadi penghalang bagi anak untuk belajar hidup hemat. Sebab karenanya, semua ucapan serta tindakan orang pada lingkup anak akan membentuk sikap dan kebiasaan anak sejak dini (Raihana, 2018).

Maka dari itu kegiatan abdimas berupa edukasi literasi keuangan ini dilaksanakan agar dapat membantu anak-anak dalam menanamkan kebiasaan mengatur keuangan yang baik serta menghindari sikap konsumtif yang merugikan. Melalui terlaksananya kegiatan ini, diharapkan dapat dikembangkan berbagai metode dan modul pembelajaran yang menarik dan juga efektif diterapkan untuk anak-anak agar dapat membekali anak-anak dengan pengetahuan seputar keterampilan dalam mengelola keuangan yang baik dan siap menjadi generasi penerus bangsa yang terbuka terhadap finansial serta tidak menjadi pribadi yang terjebak dalam hedonisme.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup edukasi interaktif mengenai hidup hemat yang dilaksanakan oleh tiga orang mahasiswa dengan kunjungan sebanyak empat kali dan di bawah supervisi dosen pengampu. Fokus kegiatan ini adalah murid TK Anak Ceria di JL. Dewi Sartika Utara V/17 Makarya Binangun, Sidoarjo. Berbagai metode penyampaian seperti bermain games, membaca bersama, serta sesi sharing dilakukan secara menyenangkan namun tetap efektif dalam mengedukasi dan memenuhi tema Virus Keuangan yang telah direncanakan sebelumnya. Metode yang dilaksanakan terbagi menjadi tiga tahapan yakni:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

### Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan mengajar, penulis terlebih dahulu menentukan subjek pembelajaran yang akan menjadi sarana edukasi. Sesuai dengan tujuan

kegiatan yakni untuk membentuk karakter dan menumbuhkan kesadaran anak sejak usia dini, maka penulis memutuskan untuk memilih sekolah TK sebagai sarana pengajaran. Setelah melalui berbagai pertimbangan, keputusan jatuh pada TK Anak Ceria karena beberapa karakteristik nya. Mahasiswa kemudian menyiapkan surat proposal sebagai permohonan izin pelaksanaan kegiatan sekaligus informasi mengenai macam kegiatan yang akan dilaksanakan saat hari H kegiatan. Surat proposal ini kemudian dikirimkan oleh perwakilan mahasiswa Universitas Kristen Petra pada tanggal 22 Februari 2024. Setelah mencapai persetujuan, para mahasiswa mempersiapkan peralatan dan kebutuhan lainnya untuk memulai kegiatan pengabdian masyarakat tersebut

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap Pelaksanaan dibagi menjadi beberapa aktivitas yang menarik dan interaktif, dirancang khusus untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak-anak TK Anak Ceria tentang virus keuangan atau bahayanya hidup boros. Sebelum memulai aktivitas, anak-anak diajak untuk bertemu dan berkenalan dengan 6 karakter boneka virus keuangan, yaitu Rakuja, Ngeces, Arog, Jelo, Lazy, dan Wesu. Setiap boneka mewakili sifat yang dapat menyebabkan gaya hidup boros dan tidak bertanggung jawab.

Boneka Rakuja, singkatan dari "rakus jajan", melambangkan sifat rakus. Jajan memang menyenangkan bagi semua usia, termasuk anak-anak. Godaannya semakin besar dengan banyaknya kios, depot, dan penjual makanan keliling yang menawarkan dagangan mereka dari pagi hingga malam. Anak yang rakus jajan selalu ingin mencicipi berbagai makanan, tidak peduli apakah mereka lapar atau tidak. Mereka juga tidak mempertimbangkan nilai gizi makanan yang mereka jajan. Sikap ini dapat membahayakan kesehatan anak dalam jangka panjang, seperti obesitas, diabetes, dan kolesterol tinggi.

Boneka Ngeces melambangkan sifat mudah mengingini. Kata "Ngeces" diambil dari bahasa Jawa sehari-hari yang menggambarkan rasa ingin yang kuat. Virus Ngeces menggoda anak-anak setiap melihat makanan enak atau mainan menarik, membuat mereka mudah menginginkannya. Godaan virus Ngeces dapat membuat anak menghabiskan uang sakunya untuk membeli makanan atau mainan, sehingga tidak dapat menabung. Dalam jangka panjang, perilaku mudah mengingini ini dapat membuat anak tidak memiliki persediaan uang saat membutuhkannya dalam jumlah besar di masa depan. Hal ini juga dapat melemahkan kemampuan anak dalam mengelola keuangan secara bijak.

Boneka Arog, terinspirasi dari kata "arogan", melambangkan sifat sombong. Sombong pada dasarnya adalah perasaan memiliki sesuatu yang lebih dibandingkan orang lain (Merriam-Webster, 2022). Baik itu lebih bagus, lebih banyak, lebih modern, lebih berkualitas, atau makna "lebih" dalam konotasi lebih hebat. Anak yang sombong akan menuntut orang tuanya untuk membelikan makanan yang lebih mahal, pakaian yang lebih mahal, dan mainan yang lebih mewah daripada yang dimiliki teman-temannya. Ketika dewasa, mereka tidak akan pernah rela disaingi oleh tetangga atau

saudara. Jika tetangga memiliki mobil baru, mereka akan merasa harus membeli mobil baru yang lebih bagus.

Boneka Jelo, terinspirasi dari kata "jealous", melambangkan sifat iri hati. Pada dasarnya, iri hati adalah perasaan marah atau pahit karena ingin memiliki sesuatu yang dimiliki orang lain, namun belum terpenuhi (Collins, 2022). Dampak negatif sifat iri pada anak adalah rasa iri yang terus-menerus dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan makan.

Boneka Lazy, yang berarti malas dalam bahasa Indonesia, melambangkan sifat yang dapat menghambat potensi anak. Malas pada dasarnya adalah perasaan enggan untuk beraktivitas (Merriam-Webster, 2022). Di siang hari, ketika anak-anak lain belajar dan membantu orang tua, anak yang malas memilih untuk bermain game atau menonton televisi dan media sosial. Kemalasan ini dapat melumpuhkan karakter anak, sehingga mereka tidak memiliki keterampilan apa pun selama masa pertumbuhan. Hal ini akan menjadi bekal yang buruk untuk berkarya di masa depan.

Boneka Wesu, terinspirasi dari kata "extravagance" dalam bahasa Inggris, melambangkan sifat boros. Sifat ini berarti mengeluarkan uang secara berlebihan (Merriam-Webster, 2022). Godaan untuk boros dapat datang dari teman, iklan, atau dorongan pribadi untuk selalu memiliki lebih banyak. Anak yang boros tidak merasa bersalah menghabiskan seluruh uang sakunya untuk membeli makanan atau mainan favorit. Mereka juga tidak merasa perlu menabung. Sikap ini berbahaya dalam jangka panjang, karena dapat menyebabkan pengelolaan keuangan yang buruk dan berpotensi membuat mereka selalu kekurangan uang. Sebelum anak terjebak dalam kesulitan keuangan, penting untuk memberikan edukasi tentang bahaya sifat boros. Edukasi yang perlu disampaikan adalah bahwa pada dasarnya, jika seseorang telah memiliki makanan dan pakaian yang cukup, itu sudah cukup. Pemenuhan kehidupan tidak harus dengan kemewahan. Uang yang dimiliki saat ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan bulan ini, tetapi sebagian besar diperlukan untuk masa depan. Oleh karena itu, keinginan untuk membelanjakan uang perlu dikendalikan agar dapat menabung dalam jumlah yang memadai untuk keperluan masa depan.

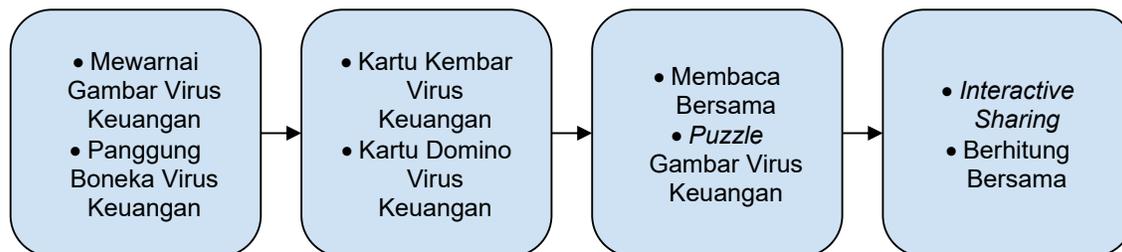
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Pengabdian

Tanggal	Aktivitas
26 Februari 2024	Mewarnai gambar virus keuangan
26 Februari 2024	Panggung boneka virus keuangan
27 Februari 2024	Kartu kembar virus keuangan
27 Februari 2024	Kartu domino virus keuangan
4 Maret 2024	Belajar membaca menggunakan buku cerita mengenai cara hidup hemat
4 Maret 2024	Puzzle gambar virus keuangan
5 Maret 2024	Mengajak anak-anak untuk bercerita tentang pengalaman keuangan mereka
5 Maret 2024	Mengajari anak-anak cara berhitung

## Tahap Evaluasi

Setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat tentunya terdapat beberapa evaluasi kegiatan dari dalam dan luar. Di hari pertama penyusunan *rundown* tidak tepat waktu karena kesalahan estimasi jadwal yang kurang tepat. Selama proses pelaksanaan, anak-anak seusia ini pada umumnya masih terlalu hiperaktif yang menyebabkan kondisi tidak efisien saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, anak-anak masih sangat tertarik dengan permainan sehingga sebisa mungkin tim menyiapkan permainan dengan tema yang berhubungan dengan konsep keuangan sehingga esensi kegiatan tetap dapat tercapai.

## 3. Hasil Pengabdian



Gambar 2. *Framework* Kegiatan Abdimas Per Hari

### Mewarnai Gambar Virus Keuangan

Aktivitas pertama yang dilakukan anak-anak dalam kegiatan ini adalah mewarnai gambar virus keuangan. Pada aktivitas ini, telah disediakan sebuah kertas bergambar tanpa warna sesuai dengan tokoh pada ke enam karakter boneka virus keuangan. Tujuan dilaksanakannya aktivitas mewarnai ini untuk mengasah jiwa seni anak-anak melalui pilihan gambar virus keuangan.



Gambar 3. Aktivitas Mewarnai Gambar Virus Keuangan

### Panggung Boneka Virus Keuangan

Untuk mengenal lebih jauh mengenai karakter tokoh virus keuangan, diadakan panggung boneka yang menceritakan dongeng narasi dengan tema “Jangan Boros”.

Melalui cerita dongeng tersebut, penulis dapat melakukan pengenalan dasar dari karakteristik hidup boros serta dampak negatif pada kehidupan mendatang. Peran mahasiswa pelaksana dalam dongeng ini dibagi menjadi dua, yakni satu orang mahasiswa berperan sebagai narator, dan dua mahasiswa lainnya memerankan sesuai dengan karakter boneka. Di sela-sela pelaksanaan panggung boneka, anak-anak aktif bertanya mengenai cerita dan karakter-karakter virus keuangan yang dibawakan yang menandakan mereka bersemangat. Harapannya, karakter dan pelajaran yang didapat dari panggung boneka dapat lebih dimengerti dengan bantuan alat peraga serta mendorong siswa-siswi untuk menghindari gaya hidup konsumtif.



Gambar 4. Aktivitas Panggung Boneka Virus Keuangan

#### **Kartu Kembar Virus Keuangan**

Selanjutnya terdapat permainan kartu kembar virus keuangan yang dilakukan dengan 2 metode, secara bersama-sama dan berkelompok. Pembagian kelompok terdiri atas 5 anggota pada setiap kelompoknya. Karena jumlah siswa-siswi TK Anak Ceria berjumlah sebanyak 10 orang, maka terdapat 2 kelompok yang ikut serta dalam permainan kartu kembar ini.



Gambar 5. Kartu kembar virus keuangan dengan metode secara bersama-sama

Permainan kartu kembar virus keuangan merupakan permainan mencocokkan kartu, dimana para pemain diharuskan untuk mencocokkan sebanyak 22 kartu yang tertutup dan disebar secara acak. Dalam permainan ini, siswa-siswi TK dapat mencari pasangan yang sama dari kartu kembar dan dilakukan secara bergantian dalam satu kelompok. Pemenang dari permainan ini ditentukan melalui kelompok yang berhasil paling cepat mencocokkan seluruh kartu yang disediakan. Tujuan permainan kartu kembar ini untuk mengasah ketelitian siswa-siswi melalui gambar virus keuangan, serta melatih daya ingat yang nantinya akan berguna di kemudian hari.



Gambar 6. Kartu kembar virus keuangan dengan metode secara berkelompok

### **Kartu Domino Virus Keuangan**

Aktivitas keempat pada pengabdian masyarakat adalah kartu domino virus keuangan. Permainan kartu domino ini dilakukan dengan metode secara berkelompok seperti di permainan kartu kembar. Berbeda dengan kartu kembar, permainan kartu domino melibatkan kartu-kartu berbentuk persegi panjang dan terdapat gambar tokoh virus keuangan pada kedua ujungnya. Jumlah kartu masing-masing pemain dapat disesuaikan sesuai kesepakatan di awal permainan. Permainan dimulai ketika satu kartu domino diletakkan di tengah meja. Pemain pertama harus mencocokkan salah satu sisi kartu yang telah ditempatkan di tengah meja dengan kartu yang mereka pegang.

Kartu yang dipasangkan harus memiliki gambar yang sama di salah satu ujungnya dengan ujung kartu di meja. Misalnya, jika kartu di tengah memiliki gambar virus keuangan A di salah satu sisinya, pemain pertama harus menempatkan kartu dengan gambar virus keuangan A di salah satu sisinya juga. Jika seorang pemain tidak memiliki kartu yang sesuai, mereka harus mengambil satu kartu dari tumpukan dan melewatkan giliran mereka. Jika kartu yang diambil dapat dimainkan, maka pemain dapat langsung memainkannya. Permainan dilanjutkan dengan pemain bergiliran menempatkan kartu hingga salah satu pemain berhasil menghabiskan semua kartunya atau tidak ada pemain yang dapat memainkan kartu lagi. Pemain yang pertama kali berhasil menghabiskan semua kartunya menjadi pemenang. Aktivitas ini merupakan salah satu cara yang interaktif untuk mengenalkan anak-anak pada

konsep dasar tentang keuangan dan pengelolaan uang. Setiap kartu domino memiliki gambar yang berhubungan dengan karakteristik perilaku keuangan, seperti boros, iri, rakus, dan malas. Dengan mencocokkan kartu-kartu ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang hubungan antara perilaku dan keuangan, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah.



Gambar 7. Kartu domino virus keuangan

#### **Membaca Bersama Menggunakan Buku Cerita Mengenai Cara Hidup Hemat**

Aktivitas kelima pada pengabdian masyarakat adalah mengajarkan anak-anak cara membaca dengan media buku cerita yang memiliki tema hidup hemat. Melalui buku cerita mengenai hidup hemat, anak-anak tidak hanya belajar cara membaca, namun anak-anak juga dapat belajar tentang betapa pentingnya menabung dan membelanjakan uang dengan bijak. Menanamkan pentingnya hidup hemat sejak dini sangatlah penting untuk masa depan anak-anak. Cerita yang menarik dari buku-buku cerita dapat membantu anak-anak memahami konsep keuangan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, aktivitas membaca bersama dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi anak.



Gambar 8. Belajar Membaca Menggunakan Buku Cerita Mengenai Cara Hidup Hemat

### **Puzzle Gambar Virus Keuangan**

Aktivitas keenam pada pengabdian masyarakat adalah puzzle gambar dengan tema virus keuangan. Puzzle gambar virus keuangan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar. Dengan menyusun puzzle bersama, anak-anak dapat belajar cara bekerja sama dengan satu sama lain, serta memperkuat keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan membangun pemahaman tentang karakteristik perilaku keuangan yang penting. Selain itu, memecahkan puzzle juga melatih kemampuan pemecahan masalah dan kesabaran anak-anak.



Gambar 9. *Puzzle Gambar Virus Keuangan*

### **Interactive sharing**

Aktivitas ketujuh pada pengabdian masyarakat adalah mengajak anak-anak untuk bercerita tentang pengalaman keuangan mereka. Pada hari terakhir aktivitas pengabdian masyarakat, anak-anak diajak untuk maju kedepan kelas secara bergantian untuk bercerita atau sharing tentang pengalaman keuangan mereka. Akti-



Gambar 10. Mengajak Anak-Anak untuk Bercerita tentang Pengalaman Keuangan Mereka

vitasi ini bertujuan untuk membangun kesadaran anak-anak tentang pentingnya pengelolaan uang sejak dini. Dengan berbagi pengalaman, mereka dapat belajar satu sama lain tentang konsekuensi dari keputusan keuangan yang dibuat. Ini juga merupakan kesempatan bagi anak-anak untuk merasa didengar dan dihargai, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar tentang keuangan.

### **Berhitung Bersama**

Aktivitas terakhir pada pengabdian masyarakat adalah mengajari anak-anak cara berhitung. Aktivitas ini juga dilakukan pada hari terakhir dengan permintaan dari anak-anak TK Ceria sendiri. Pengajaran dasar tentang cara berhitung merupakan pondasi penting dalam pendidikan keuangan anak-anak. Dengan memahami konsep-konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mengelola uang secara efektif di masa depan. Metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan, dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak dalam belajar berhitung. Dalam aktivitas ini, anak-anak juga terlihat sangat antusias dan aktif menjawab setiap soal yang ditanyakan.



Gambar 11. Mengajari anak-anak cara berhitung

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, terjadi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak, yang telah diberi edukasi untuk membentuk kepribadian mereka ke depan. Dengan menerapkan tema hidup hemat dan pengelolaan keuangan, anak-anak semakin memahami pentingnya mengatur uang, waktu, energi, dan hal lainnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan pondasi yang kuat bagi anak-anak dalam menghadapi tantangan di masa depan. Selain itu, dengan menggunakan ilustrasi boneka virus keuangan, anak-anak dapat memahami konsep hemat dan nilai uang dengan lebih baik. Tidak hanya itu, melalui permainan dan aktivitas yang disediakan, anak-anak juga diajarkan pentingnya berhemat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan kebiasaan menabung, anak-anak dapat mempersiapkan diri untuk masa depan dengan lebih baik. Mendidik anak-anak tentang konsep hidup hemat memang memerlukan kesabaran yang ekstra, tetapi hal ini sangat penting dalam meningkatkan literasi keuangan mereka sejak usia

dini. Dengan demikian, pengabdian ini memiliki dampak yang berkelanjutan bagi perkembangan anak-anak.

### **Evaluasi Kegiatan Pengabdian**

Hari pertama merasa sedikit terlambat karena kemacetan yang berada di lalu lintas, pada saat sudah sesampai di lokasi mengajarkan anak-anak tidaklah mudah harus lebih ceria lagi agar anak-anak bisa memperhatikan dan bisa diajak bersosialisasi dengan pengajar walaupun tidak terasa jika mengajarkan ke anak-anak terasa sangat cepat dan berjalan dengan lancar. Di hari kedua pastinya sudah mengenal anak-anak yang lebih akrab dan terkesan, walaupun kelihatan seru dan menarik tapi juga kurang banyak aktivitas. Hari ke hari telah berlalu pastinya pengajar akan mempersiapkan lebih baik kedepannya, apa yang menjadi kesalahan akan diperbaiki dengan hasil yang maksimal agar anak-anak terlihat menjadi aktif kembali.

Di hari ke tiga ide-ide yang diterapkan sudah cukup maksimal untuk dapat hasil yang terbaik di satu sisi tidak puas karena masih banyak kebingungan terhadap anak-anak yang harus lebih sabar untuk mengajarkan berhitung, mewarnai dan bercerita. Di hari ke 4 hari mengajar harus membuat terkesan dan tak terlupakan dengan mempersiapkan diri yang baik dengan memberi edukasi untuk membentuk kepribadian di masa depan, tentunya tidak lupa mendokumentasikan agar anak-anak ingat tentang ajaran yang telah disampaikan. Sehingga dengan cara seperti ini anak-anak semakin paham kebiasaan mengatur keuangan yang baik dan tidak mengulangi kesalahan yang sama, agar bisa mempunyai masa depan yang baik. Selain itu adanya pengabdian ini diharapkan masyarakat semakin paham arti dari pentingnya literasi keuangan, gaya hidup yang konsumtif.

### **4. Kesimpulan**

Kegiatan edukasi ini meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak dalam pemanfaatan dan penggunaan uang. Dengan dilaksanakannya program pengabdian masyarakat ini, anak-anak dapat memahami bahaya godaan hidup konsumtif berlebihan yang dapat mengganggu atau merusak kehidupan mereka di masa yang akan datang. Ditekankan juga bagi anak-anak di Taman Kanak-Kanak Anak Ceria untuk mempelajari pola hidup hemat dan kebiasaan menabung dengan menyisihkan uang sedikit demi sedikit sejak usia dini. Melalui program pengabdian masyarakat ini, konsep yang diusung telah diaplikasikan secara menyenangkan namun tetap mengandung nilai esensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan pembawaan materi dan konsep seperti inilah, anak-anak dapat dengan mudah menerima materi sehingga bisa di aplikasikan dengan bijak sejak dini.

### **Ucapan Terimakasih**

Kami selaku mahasiswa pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat ini, mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung kesuksesan kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Khususnya kepada Ibu Heni selaku kepala sekolah TK Anak Ceria yang telah mendukung terealisasinya kegiatan

ini serta anak-anak TK B Anak Ceria yang telah ikut berpartisipasi demi kelancaran kegiatan yang diselenggarakan. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

## Referensi

- Ariyani, D. (2018). Pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini di tk khalifah purwokerto. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 175-190.
- Aslindah, A. (2022). Strategi Orang Tua dalam Menanamkan Karakter Hemat pada Anak Sejak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 19-30. [10.37985/murhum.v3i2.118](https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.118)
- Aslindah, A., & Indahsari, N. (2022). Menanamkan Perilaku Hidup Hemat Pada Anak Sejak Dini. *COMMUNIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 29-33. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jpkm/article/view/10/11>
- Ayu, B. D. P., Aryani, R. A. I., Kresna, I. N. B. A., Rahmatyar, A., & Nasri, M. H. (2022). Sosialisasi Meningkatkan Kesadaran Pentingnya Menabung Sejak Dini di TK Yarsi Mataram. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 1(2), 97–104.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Evidia, S., & Hapsari, E. (2012, Maret 6). *Anak Hobi Marah dan Menangis Saat Minta Sesuatu, Dikabulkan atau...* Retrieved April 1, 2024, from [Republika.co.id: https://www.republika.co.id/](https://www.republika.co.id/)
- Irdianty, Aldilla; Aditya, B. R. (2021). Student Awareness of Digital Payment Services (Case Study in Indonesia). *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1823), 012036. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012036>
- Kay, Janet. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Kanisius.
- Merriam-Webster. (n.d.). *Arrogant Definition & Meaning*. Merriam-Webster. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/arrogant>
- Merriam-Webster. (n.d.). *Extravagance Definition & Meaning*. Merriam-Webster. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/extravagance>
- Merriam-Webster. (2024, March 29). *Lazy Definition & Meaning*. Merriam-Webster. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lazy>
- Nico, L. G., Williams, J. D., & Jelks, H. L. (2005). Black carp: biological synopsis and risk assessment of an introduced fish. *American Fisheries Society*, 337. <https://doi.org/10.47886/9781888569681>
- Orami. (2017, Oktober 20). *Sabar, Nak! Tak Semua Permintaan Si Kecil Harus Dikabulkan*. Retrieved April 1, 2024, from Orami: <https://www.orami.co.id>
- Raihana. (2018). Urgensi sekolah paud untuk tumbuh kembang anak usia dini. *Generasi Emas*, 1(1), 17. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)

- Saleh, H., Hadjaratie, L., Masaong, A. K., & Panai, A. H. (2023). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045 Menghadapi Bonus Demografi Melalui Pembelajaran Berbasis Kreatifitas. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 949-958.
- Tamin, R. P. (2021, Juni 30). *Ketahui Dampak Menuruti Semua Keinginan Anak dan Cara Menghentikannya*. Retrieved April 1, 2024, from Alodokter: <https://www.alodokter.com>
- Turner, J. (n.d.). *JEALOUS definition and meaning | Collins English Dictionary*. Collins Dictionary. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jealous>
- Worldometer. (2024). Indonesia Population (2024). Worldometer. Retrieved April 20, 2024, from [https://www.worldometers.info/world-population/indonesia-population/#google\\_vignette](https://www.worldometers.info/world-population/indonesia-population/#google_vignette)