

MENGGUNAKAN MEDIA UANG MAINAN DALAM MENGENALKAN LITERASI DAN NUMERASI KEUANGAN PADA ANAK USIA DINI

USING TOY MONEY MEDIA IN INTRODUCING FINANCIAL LITERACY AND NUMERATION IN EARLY CHILDREN

NINING APRIANI¹, VERAWATI²

¹Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAI Rokan

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAI Rokan

Email: ¹nining17ar@gmail.com, ²verrawati15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa PAUD tentang nilai tukar uang dan masalah yang berkaitan dengan uang, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penerapan media uang mainan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mengenal literasi keuangan di kelas kelompok B Alkharizmi TK IT At Taqim Kotapinang. Literasi keuangan merupakan kajian keterampilan hidup penting yang harus dikenalkan dan diterapkan sejak usia dini. Selain mengenalkan literasi keuangan, penggunaan uang mainan juga dapat melihat bagaimana konsep-konsep dalam matematika diperkenalkan dan ditingkatkan, mengenalkan nominal angka yang tertera pada uang dan menghitung jumlah nominal uang adalah beberapa cara yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada anak usia dini, Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bermain dengan benda kongkret dalam hal ini yaitu media uang mainan.

Kata Kunci: *uang mainan, matematika PAUD, Literasi dan numerasi Keuangan*

Abstract

This research is motivated by the low understanding of PAUD students about the exchange rate of money and problems related to money, the purpose of this study is to see how the application of play money media improves students' conceptual understanding in recognizing financial literacy in class group B Alkharizmi TK IT At Taqim Kotapinang. Financial literacy is a study of important life skills that must be introduced and applied from an early age. In addition to introducing financial literacy, the use of play money can also see how concepts in mathematics are introduced and improved, introducing the nominal numbers listed on money and calculating the nominal amount of money are some of the ways used to improve understanding of the concept of money in early childhood, Children will understand the concept through the experience of playing with concrete objects in this case, namely play money media.

Keyword: *Play Money Media, Kindergarten Math, Financial Literacy and numeracy*

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu jenis ilmu yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, karena aktifitas yang dilakukan oleh manusia selalu bersinggungan dengan matematika, mulai dari waktu, bekerja, berbelanja dan aktifitas lainnya. Sehingga dapat dikatakan matematika mampu menjadi solusi pada manusia dalam menjalani berbagai kegiatan dalam kehidupannya. Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang di ajarkan pada semua jenjang. Pada tingkatan sekolah PAUD matematika di perkenalkan secara real atau konkrit sebagai bentuk pengenalan pada matematika. Dimulai dari mengenal bentuk, mengenal pola, menghitung objek yang ada di sekitar sekolah atau kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan anak di rumah atau dalam kegiatan bermainnya, pengenalan matematika tersebut haruslah menyenangkan dan dilakukan sambil bermain.

Pengenalan matematika pada anak usia dini dilakukan secara bertahap untuk menghindari terjadinya kesalahan konsep. Oleh sebab itu pengenalan matematika pada siswa PAUD harus menggunakan media yang tepat agar siswa mampu memahami dengan baik konsep apa yang ingin diperkenalkan guru pada mereka. Uang adalah benda yang setiap hari di lihat dan digunakan oleh siswa, baik untuk aktifitas membeli jajanan di sekolah, di rumah atau kegiatan lainnya yang menggunakan uang. Literasi keuangan merupakan kajian keterampilan hidup penting yang harus dikenalkan dan diterapkan sejak usia dini.

Pemahaman tentang konsep uang mulai berkembang sejak usia dini, dapat dikenalkan melalui aktivitas-aktivitas di satuan PAUD. Anak-anak dapat menemukan dan belajar lebih banyak tentang

penggunaan uang yang disajikan dengan cara yang lebih realistis. Guru maupun orang tua dapat menggabungkan konsep keuangan dan keterampilan pengelolaan uang ke dalam interaksi sosial sehari-hari dengan orang dewasa dan memasukkan kegiatan yang memungkinkan pengembangan keterampilan keuangan dalam proses pendidikan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pengalaman dan keterampilan finansial tersebut berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Mengenalkan literasi keuangan pada anak usia dini bertujuan untuk mencapai pengetahuan keuangan, sikap, dan perilaku keuangan yang diintegrasikan ke dalam aktivitas bermain.

Mengenalkan literasi keuangan sangat penting dilakukan kepada anak usia dini, agar mereka memiliki pengetahuan mengenai “bagaimana” cara memanfaatkan dan mengelola keuangan mereka secara bijak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Ototitas Jasa Keuangan (OJK) yang menyatakan bahwa usia dini merupakan masa-masa emas dalam pembentukan perilaku dan kebiasaan anak, yang mana anak akan memperhatikan perilaku orang-orang di sekitarnya dan akan meniru perilaku orang sekitar tersebut sehingga literasi keuangan akan lebih efektif jika diajarkan mulai usia dini. Dengan demikian dapat dipahami bahwa hal tersebut bisa membentuk “perilaku dan kebiasaan” anak saat ia dewasa[1].

Dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang, siswa akan lebih mudah menemukan konsep apabila adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat merubah materi pelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi konkrit Berdasarkan masalah di atas guru selayaknya melakukan perubahan dalam gaya mengajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media yang tepat[2].

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif[3]. Sedangkan media pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan oleh guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika[4].

Media uang mainan merupakan salah satu jenis media ajar kontekstual, media uang mainan sangat mirip dengan uang yang biasa digunakan siswa sehari-hari dalam bertransaksi. Media uang mainan adalah benda yang meyerupai uang dan juga terdapat nilai nominal Rupiah. Pada uang mainan terdapat gambar kartun dan warna yang cerah sehinggadapat menarik perhatian siswa. Selain memilih media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan partisipasi siswa, memilih cara pendekatan belajar mengajar dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran[5].

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode kualitatif adalah sebagai prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati[6]. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi lapangan. Hasil dalam penelitian ini diuraikan dalam bentuk naratif. Tempat Pelaksanaan Penelitian ini adalah di kelas B Alkhawrizmi TK IT At Taqwim Kotapinang

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran pengenalan matematika materi literasi keuangan menggunakan media uang mainan di TK IT At Taqwim Kotapinang dilakukan melalui pendekatan sederhana dan sambil bercerita dan bermain peran. Belajar sambil bermain pada anak usia dini merupakan cara yang dilakukan agar suasana belajar tetap seru dan menyenangkan. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan lewat permainan eksplorasi. Mereka melakukannya dengan bermain benda-benda, orang lain, dan ide[7].

Kegiatan awal yang dilakukan Guru di awal pembelajaran adalah membuka dengan salam, doa bersama, ice breaking dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru bertanya jawab tentang kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran hari ini. Guru kemudian mengenalkan berbagai mata uang pada anak dalam bentuk uang mainan, guru menunjukkan mata uang kertas dan siswa diminta menyebutkan nominal pada uang tersebut.



Gambar 1. Guru Membuka Pembelajaran

Guru kemudian membentuk kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5-7 orang anak, setiap kelompok diberi uang mainan dengan nominal berbeda dan di dampingi oleh satu orang guru. guru dipersilahkan mengambil tempat ternyaman mereka untuk duduk secara berkelompok.



Gambar 2. Mata Uang Mainan

Setelah semua anak duduk dalam kelompoknya dan di dampingi oleh guru, setiap kelompok sudah dipersiapkan mendapatkan uang mainan dengan nominal yang berbeda, kemudian guru mulai bercerita sebagai penyampai dalam bermain peran :



Gambar 3. Bermain Peran

Guru : "Hasan di suruh mamak ke warung membeli gula seperempat, harga gulanya 5000 rupiah, ayo anak anak, tunjuk kan yang mana uang 5000"

Siswa : Menunjukkan uang 5000 yang ada dimejanya

Guru : "Nanda ingin beli jajan di warung, uang nya ada 1000 dan ada 500, hayo tunjukkan yang mana uang 1000 dan 500, berapa jumlah uang Nanda semua?"

Guru kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir dan menjawab, setelah kegiatan bercerita dan bermain peran selesai dilakukan, guru kemudian mengadakan kuis tebak uang , dengan

ketentuan siapa anak yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari guru, permainan berlangsung hidup dan seru, anak-anak tampak semangat dalam menjawab, hal ini dapat dilihat adanya perkembangan pemahaman anak akan literasi keuangan. Kemudian setelah selesai, mereka melanjutkan pelajaran dengan menulis nominal angka yang ada pada uang mainan di buku tulis.

Pengenalan literasi keuangan pada siswa sejak dini diharapkan anak akan terbiasa menangani uang secara bijak dan tepat di kemudian hari. Selain itu melalui pengenalan nilai mata uang pada anak akan mampu meningkatkan pemahaman belajar anak usia dini[8]. Ada tiga tingkat pemahaman yaitu[9]:

1. Tingkat pemahaman konsep, Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bermain dengan benda kongkrit.
2. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan
3. Tingkat lambang bilangan. Biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang mereka pahami.

Konsep bilangan selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan baik benda maupun dengan lambang bilangan. Bilangan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari oleh anak adalah kepekaan bilangan. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak berkembang, maka menjadi semakin tertarik pada hitung menghitung[10].

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara selama penelitian maka terlihat tahapan perkembangan pada siswa TK IT At Taqvim Kotapinang, yaitu :

1. Tingkat pemahaman konsep anak mengalami perkembangan melalui pengalaman bermain dengan benda konkret berupa uang mainan yang sangat mirip dengan uang asli, siswa tampak bersemangat dalam menjawab pertanyaan jumlah nilai mata uang yang ditanyakan oleh guru, dan seluruh kelompok dapat menjawabnya dengan benar
2. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan mengalami peningkatan, nominal dalam uang kertas mainan adalah angka atau bilangan, siswa dapat mengenal angka yang tertera pada uang dengan baik. Sehingga ada perkembangan konsep angka pada anak usia dini melalui menghubungkan satu angka dengan benda yang berkaitan.
3. Tingkat pemahaman siswa pada lambang bilangan mengalami perkembangan, ketika siswa diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang mereka pahami di buku tulis dan mengerti ketika guru bertanya lambang bilangan apa yang sedang mereka tulis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa uang mainan dapat digunakan dalam perbaikan pembelajaran Matematika pada materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman konsep, Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, Tingkat pemahaman siswa pada lambang bilangan mengalami peningkatan, dengan demikian penggunaan uang mainan sangat bagus digunakan sebagai media dalam mengenalkan literasi keuangan pada anak usia dini.

Daftar Pustaka

- [1] Fajri, Z., Baharun, H., Muali, C., Shofiatun, Farida, L., & Wahyuningtiyas, Y. (2021). Student's Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012178>
- [2] Sari, Tantri Ratna, dkk. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Role Playing Dengan Berbantuan Media Uang Mainan Pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi. *Journal of Teacher Professional* Volume 3, Nomor 3 November 2021
- [3] Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group)
- [4] Muhsetyo, Gatot dkk. (2010). *Pembelajaran Matematika SD*, Ed.1, Cet.7 (1, Cet.7). Jakarta: Universitas Terbuka
- [5] Oktavia rini, Nourma & Novialita Angga Wiratama. 2019. Implementasi Media Uang Mainan Melalui Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung
- [6] Lexy J. Moleong. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [7] Astari, Tiara, and Nunuk Chozin. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika Melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun." *Semnasfip*, 1–14.

- [9] Putra, N. P. S. W., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas II Pada Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Se-Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpgsd.v3i1.5817>
- [9] Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- [10] Zahara, I., Israwati, Fauzia, SN., Yuhasriati, Mandira, G. (2023). Upaya Guru Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Untuk Anak Usia Dini Di Paud Sbb Muji Mesra Aceh Utara. Vol.8, No. 2, (2023) Mei; Pg. 1-9 E-ISSN: 2723-8180. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*