Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 3836-3845
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini

Fadjri Kirana Anggarani[1]✉ , Rini Setyowati[1], Pratista Arya Satwika[1], Tri Rejeki Andayani[1]
Psikologi, Universitas Sebelas Maret, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1920

Abstrak
Pendidikan keuangan harus dimulai pada anak usia dini. Literasi keuangan bertujuan mempersiapkan siswa membuat keputusan keuangan yang akan dihadapi sebagai orang dewasa. Sayangnya, kebanyakan orang tua berpendapat bahwa anak-anak sebaiknya diajarkan mengelola uang atau yang dikenal sebagai literasi keuangan saat remaja. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran pada anak usia dini. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi dengan desain *one group pretest-posttest*. Studi melibatkan anak usia dini berjumlah empat puluh enam anak. Instrumen yang digunakan adalah media pendidikan literasi keuangan, pengukuran pengetahuan dan pengukuran situasi pembelajaran kelas. Hasil validasi *Subject Matter Experts* (SME) menunjukkan buku literasi keuangan yang digunakan memiliki konten yang sesuai dengan tujuannya. Uji pengaruh pada pengetahuan literasi keuangan dan lingkungan pembelajaran kelas adalah signifikan. Maka, dapat disimpulkan terdapat pengaruh pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran terhadap anak usia dini.
Kata Kunci: *anak usia dini; bermain peran; literasi keuangan*

Abstract
Financial education should start at an early age. Financial literacy aimed to prepare students made financial decisions that they will face as adults. Unfortunately, most parents thought that children should be taught to manage money or what is known as financial literacy as a teenager.This research aims to obtain financial literacy in early childhood based on role-playing in early childhood. The method used in this study used a quasi-experimental approach with one group pretest-posttest design. The study involved forty-sixth early childhoods. The instruments were literacy financial media, knowledge measurement instruments and classroom learning situations measurement. The results of validation of Subject Matter Experts (SME) showed that financial literacy books had suitable content with study purposes. The influence testing of financial literacy knowledge and learning environment of the classroom was significant. It was concluded that there was an influence of play-based financial literacy education in early childhood
Keywords: *early childhood; role play; financial literacy*

Copyright (c) 2022 Fadjri Kirana Anggarani, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : fadjri.kirana@staff.uns.ac.id (Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia)
Received 4 November 2021, Accepted 23 December 2022, Published 21 March 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

PENDAHULUAN

Pembahasan dan perbincangan mengenai keuangan sangat kompleks saat ini jika dibandingkan dengan generasi yang lalu (Suwanaphan, 2013). Kemampuan mengelola keuangan pribadi menjadi semakin penting saat ini. Keterampilan keuangan seharusnya diperoleh melalui proses pendidikan, menjadi *output* dari pendidikan formal di lembaga pendidikan dan beberapa pengaruh eksternal (seperti jejaring sosial, teman, media, dan lain - lain), sehingga membentuk sebuah sikap dan bakat. Krisis global terus-menerus yang diderita perekonomian di seluruh dunia selama beberapa tahun terakhir telah meningkatkan kekhawatiran tentang literasi keuangan warga di banyak negara (Cordero J. M., Gil M., 2016).

Sayangnya, kebanyakan orang tua berpendapat bahwa anak-anak sebaiknya diajarkan mengelola uang atau yang dikenal sebagai literasi keuangan saat usia 18 tahun lebih (Sabri et al., 2010). Pendidikan keuangan harus dimulai pada anak usia dini ketika kepribadian seseorang dibentuk dan ketika mereka harus diajarkan bagaimana mengambil sikap yang benar terhadap uang, pengeluaran, tabungan, dan masalah keuangan lainnya (Gold, 2016).

Tujuan pendidikan keuangan adalah untuk "mempersiapkan siswa membuat keputusan keuangan yang akan dihadapi sebagai orang dewasa" (Collins & Odders-White, 2015). Program literasi keuangan tidak dirancang untuk membuat orang ahli keuangan, lebih tepatnya, tujuannya adalah untuk memberdayakan individu dengan keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk membentuk keputusan keuangan dan memungkinkan lebih bisa mengendalikan keadaan mereka (Kefela, 2011). Anak yang memiliki literasi keuangan yang baik cenderung lebih peka menyimpan uang, meskipun tidak terlepas dari faktor orang tua dan teman sebaya (Te'eni-Harari, 2016), dan diikuti oleh kesejahteraan finansial yang baik (Blue & Grootenboer, 2019).

Semakin maju dalam tahap perkembangan, anak akan semakin mengembangkan konsep ekonomi dan keuangan yang dimiliki (Sherraden et al., 2011). Literasi keuangan yang difokuskan pada anak usia dini menjadi kesempatan terbaik untuk membuat perbedaan selama jangka panjang, karena konsep literasi keuangan dapat diajarkan sebelum anak menjadi dewasa muda dan mulai membutuhkan banyak hal (Paulson, 2008). Karakteristik anak usia dini adalah begitu akrab dengan teknologi dan belum memiliki perencanaan keuangan yang matang (Howe, 1991). Sehingga, sekolah perlu memberikan kesempatan literasi keuangan yang konsisten kepada siswa sejak usia dini, sehingga anak secara terus menerus dibimbing untuk memahami nilai uang dan matang menjadi orang dewasa yang melek finansial (Gold, 2016).

Namun, pada kenyataannya seperti materi literasi keuangan yang termuat dalam Kemendikbud (2017), belum secara spesifik menunjukkan subjek peruntukan dan posisi di dalam kurikulum. Beberapa penelitian terdahulu telah banyak berfokus pada metode pengajaran literasi keuangan yang cocok bagi anak usia dini dengan berbagai macam pendekatan (lihat Pujianti et al., 2020; Haryanti et al., 2020; Ariyani, 2018), tetapi belum ada yang memberikan penjelasan berbasis riset terkait validitas media ajar yang digunakan dan bukti riset yang menunjukkan peningkatan literasi keuangan melalui pengukuran literasi keuangan yang valid dan reliabel.

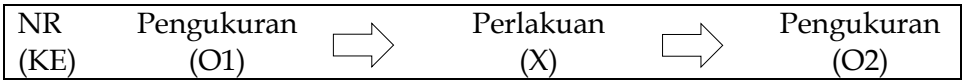
Pada tahapan usia anak usia dini, konsep pendidikan literasi keuangan berfokus pada "apa itu uang", "nilai uang", dan "berapa banyak yang bisa dibeli dengan uang logam dan uang kertas" yang menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian pendidikan literasi keuangan yang diberikan (Świecka, 2019). Pendidikan literasi keuangan sebaiknya tidak hanya memenuhi tujuan pemahaman mengenai literasi keuangan, tetapi media yang digunakan juga diharuskan mampu menciptakan pembelajaran yang "berkualitas tinggi". Hal ini disebabkan di lingkungan pembelajaran anak usia dini berbasis kelas, aspek spesifik dalam pembelajaran di kelas tidak hanya berkaitan dengan hasil pembelajaran tetapi juga lingkungan pembelajaran anak (Reynolds & Candee, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

Sebagai usaha menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik, pada penelitian ini menggunakan media yang menggunakan pendekatan bermain peran. Bermain peran terbukti meningkatkan regulasi diri anak usia dini baik secara kognisi maupun emosi sehingga mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif (Slot et al., 2017). Selain regulasi diri, bermain peran membantu anak fokus pada orientasi tugas dan akademik yang sedang diberikan (Goldstein, 2015; Thelen, 2012). Sehingga, pengaruh media belajar yang digunakan diukur melalui hasil pembelajaran dalam hal ini adalah pengetahuan literasi keuangan dan mengukur lingkungan pembelajaran di kelas (melalui orientasi tugas dan regulasi diri) anak usia dini (Fraser, B, 1998; Blair & Razza, 2007). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran pada anak usia dini.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi untuk mengetahui pengaruh media pendidikan literasi keuangan terhadap pengetahuan literasi keuangan dan lingkungan pembelajaran pada anak usia diri. Penelitian eksperimen kuasi ini juga dipilih karena semua variabel di luar variabel bebas tidak mampu dikontrol peneliti. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi media dan *posttest* setelah diberi media (Campbell & Stanley, 1984) sebagaimana disajikan pada gambar 1. Desain ini dipilih untuk meminimalisir efek belajar pada subjek.



Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*
(Campbell & Stanley, 1984)

Subjek penelitian ini adalah keseluruhan anak usia dini yang berasal dari tiga kelas B di TK X Surakarta. TK X Surakarta dipilih karena program kurikulum yang berjalan pada sekolah X memiliki kesesuaian program dengan topik penelitian. Subjek penelitian dipilih menggunakan *purposive sampling* dengan beberapa karakteristik sebagai berikut: 1) Termasuk dalam anak usia dini, sehingga kelas B dipilih sebagai kelompok sasaran kelas pemilihan subjek; dan 2) Belum pernah mengikuti pelatihan literasi keuangan. Jumlah subjek adalah 46 anak (Musia= 5.35; SDusia= 0.482) (Tabel 1). Subjek penelitian yang terlibat di dalam penelitian ini telah mendapatkan *informed consent* sebagai bentuk persetujuan yang diwakili oleh guru dan orang tua.

Tabel 1. Deskripsi Subjek

Deskripsi Subjek	Jumlah	M	SD
Usia		5.35	0.482
Jenis Kelamin			
Laki-Laki	22		
Perempuan	24		
Total	46		

Media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran ini terdiri dari buku cerita mengenai literasi keuangan dan media bermain peran yang terdiri dari gambar peran-peran yang ada di buku cerita seperti miniatur uang dan benda-benda yang dapat diperjualbelikan. Penyusunan cerita dalam buku pendidikan literasi keuangan mengacu pada tiga dasar pengetahuan literasi keuangan bagi anak usia dini (Apa itu uang?; Berapa nilai uangnya?; Berapa banyak yang dapat kamu beli dengan koin?; dan Berapa banyak dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

uang kertas?) dan dua dasar pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini (Gambar Uang – Tampilan Uang; dan Kegunaan Uang) (Świecka, 2019) (lihat Tabel 2). Berdasarkan dasar pengetahuan dan pendidikan literasi keuangan tersebut, kemudian disusun menjadi delapan topik cerita (Tabel 3).

Tabel 2. Dasar Pengetahuan dan Pendidikan Literasi Keuangan Anak Usia Dini

Pengetahuan Literasi Keuangan	Pendidikan Literasi Keuangan
Apa itu uang? Berapa nilai uangnya? Berapa banyak yang dapat kamu beli dengan koin dan berapa banyak dengan uang kertas?	Gambar Uang – Tampilan Uang Kegunaan Uang

Note. Dikembangkan berdasarkan dasar pengetahuan literasi keuangan dari Świecka (2019)

Tabel 3. Kerangka Media Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran

Pengetahuan Literasi Keuangan	Pendidikan Literasi Keuangan	Topik Cerita	Media
Apa itu uang? Berapa nilai uangnya?	Gambar Uang – Tampilan Uang	Mengenalkan Uang Uang Kertas Uang Logam Jual Beli Memakai Uang	Buku 1
Berapa banyak yang dapat kamu beli dengan koin dan berapa banyak dengan uang kertas?	Kegunaan Uang	Membeli Perlengkapan Sekolah Membeli Makanan Bergizi Menabung Sedekah	Buku 2

Note. Dikembangkan berdasarkan dasar pengetahuan literasi keuangan dari Świecka (2019)

Instrumen yang digunakan di dalam pengumpulan data terdiri dari dua, yaitu 1) instrumen pengukuran pengetahuan literasi keuangan dan 2) instrumen pengukuran lingkungan pembelajaran di kelas. Instrumen pengetahuan literasi keuangan disusun oleh peneliti berdasarkan dasar pertanyaan literasi keuangan bagi anak usia dini yang diungkapkan oleh Świecka (2019).

Instrumen pengukuran pengaruh terdiri dari dua instrumen yaitu pengukuran pengetahuan literasi keuangan dan pengukuran lingkungan pembelajaran. Instrumen pengukuran pengetahuan literasi keuangan menggunakan wawacara terstruktur, dimana peneliti menyusun pertanyaan beserta alternatif jawaban sehingga mudah ditanyakan kepada anak. Item pertanyaan wawancara terstruktur disusun berdasarkan dasar pengetahuan literasi keuangan untuk anak usia dini dari Świecka (2019) (lihat Tabel 4). Wawancara terstruktur dilakukan untuk pengumpulan data agar peneliti mengetahui dengan pasti informasi yang akan diperoleh (Sugiyono, 2018). Instrumen pengukuran lingkungan pembelajaran mengadaptasi dari *The Classroom Learning Activities Checklist* (CLAC) yang merupakan lembar observasi singkat terhadap lingkungan pembelajaran anak di kelas yang terdiri dari regulasi diri dan orientasi tugas (Reynolds & Candee, 2019) (lihat Tabel 5).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

Tabel 4. Instrumen Pengukuran Pengetahuan Literasi Keuangan

Aspek	Indikator	Item	1	2	3	4	5
Gambar Uang – Tampilan Uang	Apa itu uang?	Siswa diminta menyebutkan nominal uang yang ditunjukkan oleh guru	Tidak mampu menyebutkan	Mampu menyebutkan 1 sampai dengan 2 baik uang kertas dan atau logam	Mampu menyebutkan 3 sampai dengan 4 baik uang kertas dan atau logam	Mampu menyebutkan 4 sampai dengan 5 baik uang kertas dan atau logam	Mampu menyebutkan >5 baik uang kertas dan atau logam
	Berapa nilai uangnya?	Kamu ingin membeli pensil yang harganya 1.000 rupiah, mana uang yang harus kamu gunakan agar tidak perlu kembalian?	Tidak mampu menunjukkan	Menunjukkan uang dengan nominal berbeda	Menunjukkan dengan arahan dan dipengaruhi kelompok uang kertas 1 ribu rupiah	Menunjukkan tanpa arahan dan dipengaruhi kelompok uang kertas 1 ribu rupiah	Menunjukkan tanpa arahan dan tidak dipengaruhi kelompok uang kertas 1 ribu rupiah
		Kamu punya uang 5 ribu, lalu, kamu membeli penghapus yang harganya 3 ribu, mana uang yang akan yang akan kamu terima sebagai kembalian?	Tidak mampu menunjukkan	Menunjukkan uang dengan nominal berbeda	Menunjukkan dengan arahan dan dipengaruhi kelompok uang kertas 2 ribu rupiah	Menunjukkan tanpa arahan dan dipengaruhi kelompok uang kertas 2 ribu rupiah	Menunjukkan tanpa arahan dan tidak dipengaruhi kelompok uang kertas 2 ribu rupiah
Kegunaan Uang	Berapa banyak yang dapat kamu beli dengan koin dan berapa banyak dengan uang kertas?	Apa saja yang bisa dibeli dengan uang?	Tidak mampu menyebutkan	Mampu menyebutkan 1 sampai dengan 2 barang	Mampu menyebutkan 3 sampai dengan 4 barang	Mampu menyebutkan 4 sampai dengan 5 barang	Mampu menyebutkan >5 barang
		Kalau kamu punya uang lebih, sebaiknya untuk apa?	Tidak mampu menyebutkan	Mampu menyebutkan 1 dari yang ada di dalam cerita	Mampu menyebutkan 2 dari yang ada di dalam cerita	Mampu menyebutkan 3 dari yang ada di dalam cerita	Mampu menyebutkan semua (4 kegunaan) di dalam cerita (membeli perlengkapan sekolah, membeli makanan bergizi, menabung, sedekah)

Note. Dikembangkan berdasarkan dasar pengetahuan literasi keuangan dari Świecka (2019)

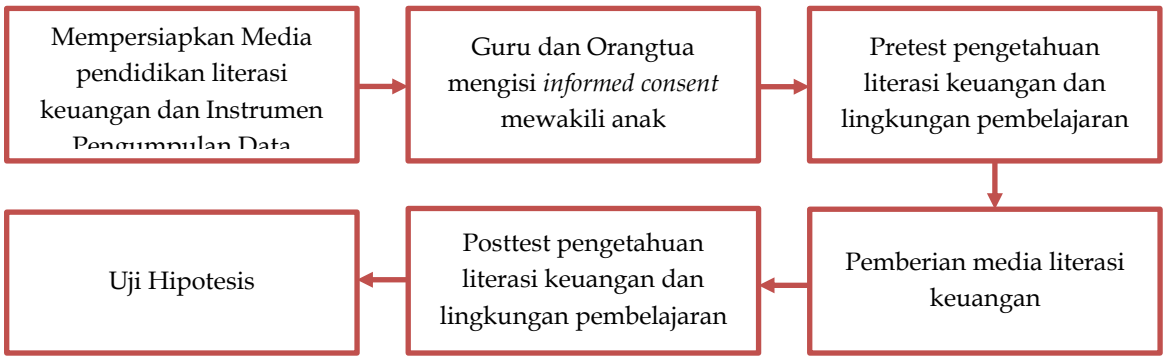
DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

Tabel 5. Instrumen Observasi Lingkungan Pembelajaran

Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Orientasi/Keterlibatan Tugas Anak					
Anak tampak sepenuhnya terlibat dalam kegiatan	1	2	3	4	5
Anak terlibat dengan teman sebaya dan/atau kegiatan	1	2	3	4	5
Anak aktif mengikuti kegiatan	1	2	3	4	5
Dukungan dalam kegiatan belajar					
Media yang digunakan dalam kegiatan mendorong keterlibatan anak	1	2	3	4	5
Media yang digunakan dalam kegiatan mendorong keaktifan anak	1	2	3	4	5
Kegiatan menuntut diberikannya bantuan ekstra kepada anak	1	2	3	4	5
Kegiatan yang diberikan secara konsisten melibatkan anak	1	2	3	4	5
Kegiatan mendukung partisipasi aktif anak	1	2	3	4	5
Penggunaan Waktu Yang Efektif					
Kecepatan kegiatan sesuai dengan minat dan perhatian anak	1	2	3	4	5
Jumlah waktu dalam kegiatan sesuai dengan minat dan perhatian anak	1	2	3	4	5
Perilaku Kelas					
Anak mengikuti instruksi guru selama kegiatan	1	2	3	4	5
Orientasi Tugas Secara Keseluruhan					
Silakan menilai keseluruhan tingkat orientasi anak dalam mengikuti kegiatan	1 Sangat Rendah	2 Cukup Rendah	3 Agak	4 Cukup Tinggi	5 Sangat Tinggi

Note. Adaptasi dari *The Classroom Learning Activities Checklist* (CLAC) (Reynolds & Candee, 2019).

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terlihat pada Gambar 2.



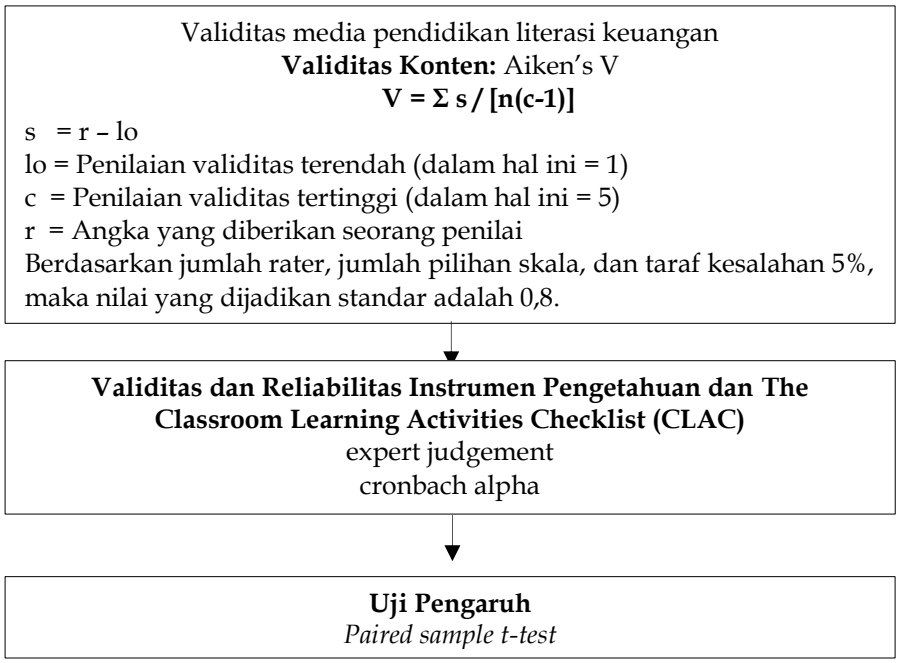
Gambar 2. Alur Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Data yang diperoleh di dalam penelitian ini akan dianalisis meliputi; 1) Validitas konten media pendidikan literasi keuangan menggunakan *Subject Matter Expert (SME)* melalui Aiken's V dengan tiga ahli dari Pendidikan: Validasi konten dilakukan untuk mengetahui apakah topik dan isi cerita yang dikembangkan oleh tim peneliti relevan dengan literasi keuangan untuk anak usia dini. Validitas konten dilakukan melalui metode Aiken's V diberikan kepada 3 Subject Matter Expert (SME) dengan latar belakang magister bidang pendidikan dan perkembangan. Metode Aiken's V menghitung koefisien validitas konten yang didasarkan pada hasil penilaian dari panelis terhadap suatu konten (Aiken, 1985). Penilaian dilihat dari sejauh mana setiap topik dan isi cerita mewakili konstruk yang diwakili dalam hal ini adalah literasi keuangan untuk anak usia dini dari Świecka (2019) dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

memberi angka antara 1 (yaitu sangat tidak mewakili atau sangat tidak relevan) sampai dengan 5 (yaitu sangat mewakili atau sangat relevan).

Setelah media pendidikan literasi keuangan valid, maka media siap untuk diuji pengaruhnya ; 1) Uji validitas dan reliabilitas instrumen wawancara terstruktur pengetahuan literasi keuangan melalui *expert judgement* dan *cronbach alpha, 2)* Uji validitas dan reliabilitas adaptasi dari *The Classroom Learning Activities Checklist* (CLAC) menggunakan *peer debriefing* dari tiga ahli dan *cronbach alpha, 3)* Uji pengaruh menggunakan *paired sample t-test.*



Gambar 3. Alur Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi dari media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran diperoleh nilai V=1 (p<0,05) sehingga buku literasi keuangan memiliki konten yang sesuai dengan tujuannya, yaitu untuk literasi keuangan anak usia dini dengan pendekatan bermain peran. Hasil pengujian item kedua instrumen memenuhi kriteria dengan rentang skor *corrected item total* 0.450 – 0.731 (pengetahuan) dan 0.458 – 0.664 (lingkungan pembelajaran kelas). Reliabilitas kedua instrumen adalah 0.882 (pengetahuan) dan 0.771 (lingkungan pembelajaran kelas). Kontras derajat satu kebebasan pada variabel pengetahuan adalah signifikan pada p < 0.01, t(46)= 7.92, d = 1.17, 95% CI [1.54, 0.788]; kontras derajat satu kebebasan pada variabel lingkungan pembelajaran kelas adalah signifikan pada p < 0.01, t(46)= 7.52, d = 1.11, 95% CI [1.47, 0.737].

Hasil uji pengaruh menunjukkan terdapat pengaruh media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain terhadap peningkatan pengetahuan dan situasi lingkungan pembelajaran kelas. Hasil uji pengaruh disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Pengaruh

Variabel	Pretest		Posttest		t(46)	p	Cohen's d
	M	**SD**	**M**	**SD**			
Pengetahuan literasi keuangan	16.4	4.54	20.3	3.63	7.92	< 0.001	1.17
Lingkungan pembelajaran kelas	45	4.67	49.6	5.18	7.52	< 0.001	1.11

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran memperoleh nilai sebesar V=1 (p<0,05), artinya bahwa

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

buku literasi keuangan tersebut memiliki konten yang sesuai dengan tujuannya, yaitu mampu memberikan pengetahuan dan pendidikan literasi keuangan anak usia dini lewat bermain peran. Serta, uji pengaruh menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran literasi keuangan yang dikembangkan terhadap peningkatan literasi keuangan. Peningkatan literasi keuangan pada penelitian ini didasarkan pada pengetahuan dan lingkungan pembelajaran anak, kedua variabel ini digunakan karena lingkungan pembelajaran anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan hasil pembelajaran di dalam kelas, namun juga lingkungan pembelajaran anak (Reynolds & Candee, 2019).

Pemberian media pendidikan literasi keuangan dengan metode bermain peran mampu memudahkan anak untuk dapat lebih memahami mengenai "apa itu uang", "nilai uang", dan "berapa banyak yang bisa dibeli dengan uang logam dan uang kertas" (Świecka, 2019). Selain pengetahuan, media pendidikan literasi keuangan dengan metode bermain peran ini juga mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan dan partisipasi anak terhadap materi mengenai literasi keuangan sehingga mampu dengan cepat menarik minat dan perhatian anak terhadap literasi keuangan. Hal ini sejalan dengan penelitian Aulina (2015) yang membuktikan bahwa metode bermain peran *(pretend play)* anak usia dini berpengaruh dalam membentuk karakteristik anak melalui konsentrasi yang meningkat, imajinasi yang lebih luas, muncul ide-ide yang baru, sehingga akan meningkatkan kontrol diri terhadap lingkungan di sekitarnya.

Penelitian lain menunjukkan bahwa bermain peran atau simbolis yang memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi saat masa-masa usia dini akan memberikan pengaruh kontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial (Suminar & Hastjarjo, 2016). Hal ini membuktikan bahwa pemberian nilai, sikap, dengan pendekatan bermain peran tepat diberikan saat usia dini sehingga tidak hanya kognisi tetapi juga interpersonal juga berkembang. Media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran ini mampu memberikan pengetahuan mengenai literasi keuangan serta pendidikan literasi keuangan kepada anak usia dini melalui cerita yang ditampilkan. Hal ini telah sesuai dengan fokus konsep pendidikan literasi keuangan yang berfokus pada "apa itu uang", "nilai uang", dan "berapa banyak yang bisa dibeli dengan uang logam dan uang kertas" (Świecka, 2019). Aspek ini lah yang menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian pendidikan literasi keuangan yang diberikan.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pada penelitian ini materi yang digunakan dalam bermain peran (*pretend play)* berupa media pendidikan literasi keuangan yang akan mempersiapkan anak dengan ketrampilan dan pengetahuan yang cukup untuk membentuk keputusan keuangan dan kemampuan dalam mengendalikan keadaan sejak dini (Kefela, 2011). Media pendidikan literasi keuangan yang memuat tidak hanya buku cerita tetapi juga miniatur pendukung untuk bermain peran, menjadi kebaruan dalam penggunaan media pendidikan bagi anak usia dini. Penelitian terdahulu menggunakan konsep yang sama untuk memperkenalkan mengenai bencana banjir bagi siswa sekolah dasar (Pal et al., 2017).

Hasil penelitian ini yang menunjukkan media yang digunakan valid dan berpengaruh, hal ini dapat menjadi dasar melakukan pengembangan lain terkait media yang digunakan atau konsep pendekatan yang akan digunakan. Penelitian yang lain telah berfokus pada pembuatan media pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus (Saputro, Anggarani, & Anggrellangi, 2022). Pada penelitian ini, pembuatan media pendidikan yang berfokus menggunakan pendekatan bermain peran dan cerita yang disusun berdasarkan konsep teori yang kredibel menjadi keunggulan. Selain itu, penggunaan miniatur sebagai pengaplikasian dari bermain peran mampu mengajarkan literasi keuangan secara detail dan mudah dipahami oleh anak. Hal ini dikarenakan adanya gambar peran dan perlengkapannya dapat menstimulasi pemikiran simbolis yang muncul pada tahap perkembangan anak usia dini (Lillard, A. S., Pinkham, A., & Smith, E. D, 2011). Dengan demikian, metode bermain peran lebih menarik bagi anak usia dini karena sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran terbukti valid dan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan situasi lingkungan pembelajaran kelas bagi anak usia dini. Media ini dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk mempelajari dan memahami konsep abstrak dari literasi keuangan. Media yang terdiri dari buku cerita dan miniatur pendukung ini dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara lebih luas pada lingkup populasi yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan *research grant* untuk pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Ratings. Educational and Psychological Measurement, 45, 131-141. https://doi.org/10.1177/0013164485451012

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. https://doi.org/10.24090/yinyang.v13i2.2100

Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 4(1), 59. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73

Blair, C., & Razza, R. P. (2007). Relating effortful control, executive function, and false belief understanding to emerging math and literacy ability in kindergarten. Child Development, 78(2), 647-663. https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01019.x

Blue, L. E., & Grootenboer, P. (2019). A praxis approach to financial literacy education. Journal of Curriculum Studies, 51(5), 755-770. https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1650115

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1984). Campbell and Stanley for Undergraduates. In Contemporary Psychology: A Journal of Reviews (Vol. 29, Issue 4). https://doi.org/10.1037/022808

Collins, J. M., & Odders-White, E. (2015). A framework for developing and testing financial capability education programs targeted to elementary schools. Journal of Economic Education, 46(1), 105-120. https://doi.org/10.1080/00220485.2014.976325

Cordero J. M., Gil M., P. F. (2016). The effect of financial literacy courses and their teachers on student achievement. Working Paper.

Fraser, B, J. (1998). Classroom environment instruments: development, validity and applications. Learning Environments Research, 1, 7-33.

Gold, L. A. (The P. C. of E. of O. U. (2016). Teachers' Perceptions Regarding Financial Literacy in Kindergarten Through Grade 2: Vol. August. The Patton College of Education.

Goldstein, T. (2015). Developing a Dramatic Pretend Play Game Intervention [author's name removed]. American Journal of Play, 10(3), 290-309.

Haryanti, P., Hidayati, A., Rodliyah, I., Nisful Laili, C., & Saraswati, S. (2020). Sosialisasi Literasi Keuangan Syariah Pada Anak Usia Dini. JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat, 3(2), 136. https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i2.6584

Howe, N. (1991). Generations The History of America's Future, 1584 to 2069 by by Neil Howe (Author), William Strauss (z-lib.

Kefela, G. (2011). Implications of financial literacy in developing countries. African Journal of Business Management, 5(9), 3699-3705.

Kemendikbud, T. G. (2017). Materi Pendukung Literasi Finansial. Gerakan Literasi Nasional, 1-41. http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-finansial

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2022

Lillard, A., Pinkham, A. M., & Smith, E. (2011). Pretend play and cognitive development. In U. Goswami (Ed.), The Wiley-Blackwell handbook of childhood cognitive development (pp. 285-311). Wiley-Blackwell.https://doi.org/10.1002/9781444325485.ch11

Pal, I., von Meding, J., Shrestha, S., Ahmed, I., & Gajendran, T. (2017). Interdisciplinary Approach for Disaster Resilience and Sustainability. In Conference proceedings MRDRRE (p. 13).

Paulson, H. M. (2008). Taking Financial Literacy to the Next Level: Important Challenges and Promising Solutions. OECD-US Treasury International Conference on Financial Education, May.

Pujianti, T., Syaodih, E., & Djoehaeni, H. (2020). Peran Orang Tua Dalam Melakukan Financial Education Pada Anak Usia Dini. Edukid, 16(2), 99-108. https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.19796

Reynolds, A. J., & Candee, A. J. (2019). Dimensionality and Predictive validity of the Classroom Learning Activities Checklist in Prekindergarten Content courtesy of Springer Nature , terms of use apply . Rights reserved . Content courtesy of Springer Nature , terms of use apply . Rights reserve. 381-407. https://doi.org/10.1007/s11092-019-09306-7

Sabri, M. F., MacDonald, M., Hira, T. K., & Masud, J. (2010). Childhood consumer experience and the financial literacy of college students in Malaysia. Family and Consumer Sciences Research Journal, 38(4), 455-467. https://doi.org/10.1111/j.1552-3934.2010.00038.x

Saputro, J. S., Anggarani, F. K., & Anggrellangi, A. (2022). Desain Aplikasi "SAPA" Berbasis Computer-Mediated Communication (CMC) untuk Efektivitas Komunikasi Mahasiswa Tunarungu. Jurnal Basicedu Vol, 6(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1931

Sherraden, M. S., Johnson, L., Guo, B., & Elliott, W. (2011). Financial Capability in Children: Effects of Participation in a School-Based Financial Education and Savings Program. Journal of Family and Economic Issues, 32(3), 385-399. https://doi.org/10.1007/s10834-010-9220-5

Slot, P. L., Mulder, H., Verhagen, J., & Leseman, P. P. M. (2017). Preschoolers' cognitive and emotional self-regulation in pretend play: Relations with executive functions and quality of play. Infant and Child Development, 26(6), 1-21. https://doi.org/10.1002/icd.2038

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Suminar, D. R., & Hastjarjo, T. D. (2016). A Theoritical Model of Theory of Mind and Pretend Play. International Journal of Applied Psychology, 6(4), 85-93.

Suwanaphan, S. (2013). Personal Financial Literacy of Academic Support -. Management, Knowledge Amd Learning International Conference, 1061-1065.

Świecka, B. (2019). 1. A theoretical framework for financial literacy and financial education. Financial Literacy and Financial Education, March 2019, 1-12. https://doi.org/10.1515/9783110636956-001

Te'eni-Harari, T. (2016). Financial literacy among children: the role of involvement in saving money. Young Consumers, 17(2), 197-208. https://doi.org/10.1108/YC-01-2016-00579

Thelen, A. M. (2012). The impact of pretend play on cognitive and academic development of kindergarten students . https://scholarworks.uni.edu/grp/234