

Implementasi *Learning Cycle* dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini

Santi^{1✉}, Raschma Hasibuan², Wahyu Sukartiningsih³
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

✉ Corresponding author
[apsantika04@gmail.com]

Abstrak

Pendidikan literasi keuangan untuk anak-anak bukan hanya tentang mengenal uang, tetapi juga tentang konsep pengelolaan keuangan yang bijaksana. Anak-anak dilatih untuk mengontrol pengeluaran dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Literasi keuangan juga dapat membantu mencegah perilaku korupsi, gratifikasi, dan merendahkan keuangan lainnya. Meskipun beberapa pihak berpendapat bahwa literasi keuangan sebaiknya diajarkan pada usia remaja, banyak ahli keuangan merekomendasikan untuk memulainya sejak dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memungkinkan peneliti mempelajari fenomena sosial dan kultural. Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan data kualitatif seperti wawancara, dokumen dan observasi (Aditya, Kanthi, & Aminah, 2022). Sementara Pendekatan studi kasus adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggali fakta di lapangan secara mendalam. Tujuannya bukan hanya untuk mendeskripsikan objek penelitian, tetapi juga untuk memahami bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi. Metode ini berusaha mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, dengan fokus pada pemahaman yang lebih luas dan menyeluruh tentang kasus yang diteliti. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa, melalui serangkaian tahapan dalam pembelajaran literasi finansial menggunakan permainan Monopoli, anak-anak PAUD menunjukkan pemahaman yang signifikan tentang pengelolaan uang dan strategi keuangan.

Kata Kunci: *Media permainan monopoli, learning cycle, literasi finansial*

Abstract

Financial literacy education for children is not, mostly, about getting to know money. but also about concessions, wise financial management, children are trained to regulate spending and spending, according to needs and desires. Financial literacy can also help prevent perpetrators of gratification, and reduce financial loss. Although some people argue that financial literacy should be taught at a young age, many financial experts recommend starting at school. The type of research used is qualitative research with a case study approach. Qualitative research is research that allows researchers to investigate phenomena, social and cultural. Qualitative research involves the use of qualitative data such as document analysis and access (Aditya, Kanthi, & Aminah, 2022) Sementacs. The case study approach is methodical, research that aims to explore the facts indepth. The aim is not only to describe the research phenomenon but also to understand how and why a phenomenon occurs. This method seeks to collect relevant data for the research objective with a deeper research focus. broad and comprehensive about the basics Researched. Based on ausden's aesthetics, Gudo, then espelit menech sealmeulen chapter malalu, a series of tabanan in purchasing cauza mangakan Monopoly, children s that ben money and strategic.

Keywords: *Media Game Monopoly, learning cycle, financial literacy*

PENDAHULUAN

Literasi usia dini adalah kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan

lingkungan sosialnya di rumah. Pengalaman anak dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi fondasi perkembangan literasi dasar. Kegiatan literasi dini umumnya berfokus pada upaya untuk memperkenalkan anak kepada aksara dan angka, sebagai simbol bahasa tulis, melalui aktivitas bermain sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kegiatan literasi dini tidak dapat dipisahkan dari budaya kelisanan dan interaksi keluarga di rumah. Kegiatan ini perlu berlangsung secara menyenangkan sehingga menumbuhkan minat anak untuk mengeksplorasi kreativitasnya.

Literasi dini menyiapkan minat dan kemampuan anak dan anak untuk belajar membaca, dan kemudian, membaca untuk belajar. Sebelum itu, tentunya anak perlu terpajan (terpapar) dengan kegiatan berbicara, mengenal cerita (dalam bentuk lisan dan tulis), mengeksplorasi buku, serta materi cetak lainnya. Literasi dini sangat penting karena literasi dini menyiapkan anak memasuki jenjang sekolah formal, yaitu Sekolah Dasar (SD). Saat ini, banyak anak memasuki SD tanpa keterampilan keaksaraan awal yang memadai. Literasi dini, khususnya keterampilan keaksaraan dasar, memungkinkan anak untuk menjadi pembaca yang lebih baik. Selain itu, Kegiatan literasi dini memaksimalkan perkembangan otak pada lima tahun pertama kehidupan seorang anak. Literasi keuangan adalah seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memberikan pemahaman terhadap seorang individu sehingga mampu membuat keputusan yang efektif dengan semua sumber daya keuangannya untuk mencapai tujuan hidupnya (Ariyani, 2018).

Menurut *The National Financial Educator Council*, literasi keuangan merupakan pengembangan ketrampilan dan pengetahuan tentang keuangan agar percaya diri dan dapat mengambil tindakan yang efektif untuk setiap orang, keluarga maupun komunitas global. Bentuk konkrit dari literasi keuangan antara lain tabungan, pinjaman, investasi, penganggaraan, asuransi, persiapan pensiun, perencanaan pajak (The National Financial Educator Council, 2020).

Model *learning cycle* adalah model pembelajaran yang dapat menghubungkan pengetahuan awal anak untuk membentuk pengetahuan baru melalui tujuh tahapan yang saling berkaitan, sehingga membuat anak mudah mengerti konsep yang dipelajari dan mengaplikasikannya pada latihan soal, serta menghubungkannya pada contoh dalam kehidupan sehari-hari. Setiap tahap pada model *learning cycle* memiliki fungsi khusus yang dimaksud untuk menyumbang proses belajar dan dikaitkan dengan asumsi tentang aktivitas mental dan fisik anak serta strategi yang digunakan oleh pendidik (Winda & Tahang, 2023).

Pembelajaran *learning cycle* adalah model pembelajaran yang dilandasi oleh pandangan konstruktivisme dari Piaget yang beranggapan bahwa dalam belajar pengetahuan itu dibangun sendiri oleh anak dalam struktur kognitif melalui interaksi dengan lingkungannya. Model ini dapat mengembangkan penguasaan konsep melalui pengalaman langsung yang bertahap dan bersiklus. Proses belajar dimulai dengan eksplorasi penemuan konsep oleh anak. Anak kemudian memperkuat penguasaan konsepnya dengan menerapkan konsep tersebut untuk memecahkan masalah. Pemahaman suatu konsep menjadi dasar untuk mengeksplorasi fenomena lain atau untuk menemukan konsep baru, sehingga membuat anak semakin aktif dalam pembelajaran. Demikian proses belajar berlanjut secara siklus (Pratama, Iswandi, Saputra, Hasan, & Arifmiboy, 2023).

Pendidikan tidak hanya menjadi hak anak, tetapi juga merupakan bekal bagi kehidupan masa depan anak serta pembangunan bangsa yang berkelanjutan. Salah satu hal yang penting untuk dipelajari oleh anak semenjak dini adalah kemampuan literasi keuangan. Namun, kondisi literasi keuangan di Indonesia masih rendah, baik di tingkat keluarga, sekolah, maupun masyarakat umum. Rendahnya pemahaman tentang literasi keuangan menjadi tantangan yang harus diatasi. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan literasi keuangan sejak usia dini menjadi semakin nyata. Pendidikan ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menjadi langkah preventif terhadap masalah keuangan di masa depan. Dalam implementasinya, terdapat model pembelajaran yang relevan yaitu model *Learning Cycle* dengan bantuan permainan monopoli.

Model *Learning Cycle* dengan bantuan permainan Monopoli adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan tahapan siklus belajar dan permainan Monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak usia dini. Model ini dimulai dengan tahap *Elicit*, di mana guru atau fasilitator bertanya tentang konsep dasar keuangan untuk mempersiapkan pemahaman awal anak-anak sebelum bermain. Selanjutnya, tahap *Engage* terjadi saat anak-anak mulai bermain Monopoli, yang memungkinkan anak terlibat langsung dengan konsep-konsep keuangan seperti pengeluaran, pendapatan, dan investasi. Setelah itu, pada tahap *Explore*, anak-anak menyelidiki

strategi untuk memenangkan permainan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan strategis. Tahap *Explain* memungkinkan anak-anak menjelaskan strategi dan keputusan yang anak ambil selama permainan, sambil berbagi pengetahuan dan pemahaman anak tentang konsep keuangan. Kemudian, pada tahap *Elaborate*, anak mengevaluasi keputusan keuangan yang diambil selama permainan dan memikirkan strategi yang efektif. Tahap *Evaluate* memungkinkan guru memberikan umpan balik kepada anak-anak tentang kinerja anak dalam permainan. Terakhir, tahap *Extend* memungkinkan anak-anak menerapkan konsep-konsep yang anak pelajari dalam permainan Monopoli ke dalam kehidupan nyata, membantu anak mengelola uang anak dengan lebih bijaksana di masa depan. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang membantu anak memahami pentingnya literasi keuangan dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola uang anak dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memungkinkan peneliti mempelajari fenomena sosial dan kultural. Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan data kualitatif seperti wawancara, dokumen dan observasi (Aditya, Kanthi, & Aminah, 2022). Sementara pendekatan studi kasus adalah pendekatan yang digunakan untuk mengungkapkan fakta yang terjadi di lapangan untuk dipelajari secara mendalam, sehingga pada akhirnya diperoleh temuan data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian, dimana tidak sekedar untuk menjelaskan seperti apa objek yang diteliti, tetapi untuk menjelaskan bagaimana keberadaan dan mengapa kasus tersebut dapat terjadi. Penelitian studi kasus menjawab pertanyaan penelitian yang lebih menyeluruh dan komprehensif tentang 'bagaimana' (*how*) dan 'mengapa' (*why*) objek tersebut dapat terjadi dan dapat dipandang suatu kasus, bukan hanya sekedar menjawab tentang 'apa' (*what*) (Gardynia, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam tentang implementasi model *learning cycle* dengan permainan monopoli dalam menumbuhkan literasi finansial anak usia dini pada TK Al Istiqlal 2 Graha Indah. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mencoba untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi model pembelajaran tersebut. Data yang dikumpulkan akan berupa data kualitatif, seperti hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Sementara pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memeriksa kasus yang spesifik dan mempelajari fenomena tersebut secara menyeluruh. Dengan fokus pada TK Al Istiqlal 2 Graha Indah, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana model pembelajaran tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi literasi finansial anak usia dini di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Al Istiqlal 2 Graha Indah adalah sebuah taman kanak-kanak yang terletak di kawasan perumahan Graha Indah. Sekolah ini menawarkan berbagai fasilitas yang mendukung perkembangan anak-anak, termasuk ruang kelas yang dilengkapi peralatan pendidikan, taman bermain yang aman dan menarik, serta ruang kreativitas untuk kegiatan seni dan kerajinan. Kurikulum di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah mengintegrasikan pendidikan agama Islam dengan kurikulum nasional, mencakup mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan Pengembangan Diri, serta berbagai aktivitas ekstrakurikuler seperti tari, musik, dan olahraga.



Gambar 1. TK Al Istiqlal 2 Graha Indah

Para guru di sekolah ini berpengalaman dan berdedikasi, serta rutin mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kompetensi anak. TK Al Istiqlal 2 juga memiliki program orientasi untuk siswa baru dan kegiatan tematik yang menarik untuk mengembangkan minat dan bakat anak-anak. Proses pendaftaran biasanya dilakukan langsung di sekolah, di mana calon orang tua siswa dapat mendapatkan informasi lebih lanjut. Dengan visi menjadi lembaga pendidikan anak usia dini yang unggul dalam membentuk karakter Islami dan mengembangkan potensi anak, serta misi menyediakan pendidikan berkualitas dan Islami, TK Al Istiqlal 2 Graha Indah berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aman bagi anak-anak.

Learning Cycle

TK Al Istiqlal 2 Graha Indah menerapkan model Learning Cycle sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan literasi finansial anak usia dini. Dengan menggunakan permainan Monopoli, model ini diadaptasi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Berikut adalah penerapan tahapan Learning Cycle di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah.



Gambar 2. Learning Cycle

Anak-anak diajak untuk bermain permainan Monopoli tanpa diberikan panduan strategi khusus. Anak bebas bereksplorasi dengan aturan dasar permainan. Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk merasakan dan memahami dasar-dasar manajemen uang seperti mendapatkan uang (dari bank), membeli properti, dan membayar sewa.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru Imroatul mas'udah S.Pd terkait penerapan model Learning Cycle dengan permainan Monopoli untuk meningkatkan literasi finansial anak usia dini di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah:

Bagaimana pandangan Anda tentang literasi finansial pada anak usia dini?

Literasi finansial sangat penting untuk diajarkan sejak dini. Dengan pemahaman tentang uang dan cara mengelolanya, anak-anak bisa belajar membuat keputusan keuangan yang bijak sejak kecil.

Sebelum menggunakan model Learning Cycle dan permainan Monopoli, bagaimana metode pengajaran literasi finansial yang Anda terapkan?

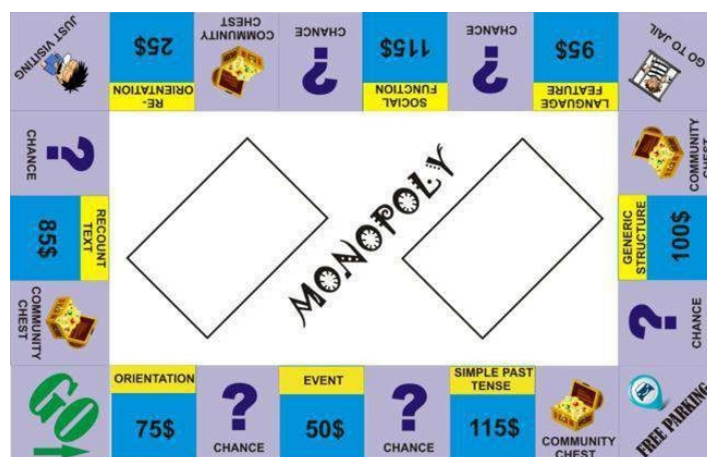
Sebelum menggunakan model ini, kami lebih banyak menggunakan cerita dan gambar untuk menjelaskan konsep-konsep dasar tentang uang. Kami juga menggunakan permainan sederhana seperti jual beli mainan.

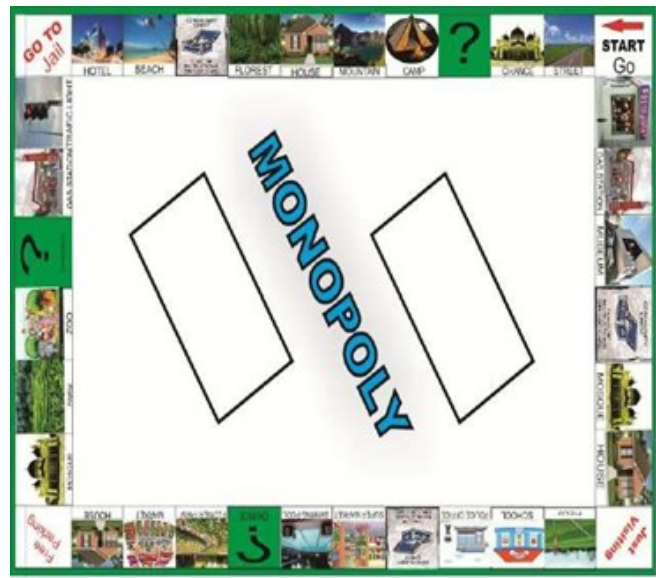
Tahap eksplorasi merupakan langkah awal dalam implementasi model learning cycle dengan permainan Monopoli untuk menumbuhkan literasi finansial pada anak-anak PAUD di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah. Pada tahap ini, anak-anak diajak untuk mengenal dan memahami konsep dasar tentang uang, transaksi, dan pengelolaan keuangan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap eksplorasi: a) Pengenalan Permainan Monopoli: Guru menjelaskan aturan dasar permainan Monopoli kepada

anak-anak. Anak diajak untuk mengenal papan permainan, kartu-kartu yang ada (seperti kartu 'Kesempatan' dan 'Dana Umum'), uang Monopoli, serta cara membeli dan menjual properti. b) Simulasi Transaksi Sederhana: Anak-anak diajak untuk melakukan simulasi transaksi sederhana, seperti membeli properti, membayar sewa, dan mendapatkan uang dari kartu 'Kesempatan'. Guru memberikan contoh dan membimbing anak-anak dalam melakukan transaksi ini. c) Diskusi Tentang Konsep Keuangan: Guru mengajak anak-anak untuk berdiskusi tentang pengalaman anak selama bermain. Pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang kamu lakukan saat uangmu hampir habis?" atau "Bagaimana cara menabung uang dalam permainan ini?" diajukan untuk memancing refleksi dan pemahaman anak tentang pengelolaan uang. d) Pengamatan dan Pencatatan: Guru mengamati perilaku dan respon anak-anak selama bermain. Catatan dibuat tentang bagaimana anak-anak membuat keputusan keuangan, cara anak menabung, dan bagaimana anak menghadapi situasi saat uang anak hampir habis. e) Penggunaan Alat Peraga: Alat peraga seperti gambar uang, properti, dan kartu 'Kesempatan' digunakan untuk membantu anak-anak memahami konsep yang lebih abstrak. Dengan alat peraga ini, anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep keuangan nyata. f) Pertanyaan Terbuka: Guru mengajukan pertanyaan terbuka kepada anak-anak untuk menggali lebih dalam pemahaman anak. Contoh pertanyaan yang diajukan adalah "Apa yang kamu rasakan saat uangmu habis?" dan "Kenapa menurutmu penting untuk menabung uang?"

Menerapkan dan menguji pemahaman anak-anak tentang konsep keuangan dalam konteks permainan yang realistis. Setelah bermain, anak-anak dan guru berdiskusi tentang pengalaman bermain. Anak-anak diajak untuk merefleksikan keputusan-keputusan finansial yang anak buat selama permainan dan dampaknya. Membantu anak-anak memahami bagaimana konsep keuangan yang anak pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, serta mengidentifikasi pelajaran yang dapat anak bawa ke situasi sehari-hari.

Anak-anak bermain Monopoli dalam kelompok kecil. Anak belajar cara menggunakan uang permainan untuk membeli properti dan mengatur pengeluaran anak selama permainan. Guru menjelaskan bagaimana uang digunakan dalam kehidupan nyata untuk membeli barang dan jasa, serta pentingnya menabung dan berinvestasi. Contoh dari kehidupan sehari-hari digunakan untuk membuat konsep lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak melanjutkan permainan dengan fokus baru pada strategi finansial. Anak mencoba untuk menabung lebih banyak, membeli properti yang strategis, dan menghindari utang yang tidak perlu. Dalam sesi refleksi, anak-anak diminta untuk menceritakan apa yang anak pelajari tentang mengelola uang. Guru menanyakan pertanyaan seperti, "Apa yang terjadi ketika kamu menghabiskan terlalu banyak uang?" atau "Bagaimana cara terbaik untuk menabung uang dalam permainan?".





Gambar 3. Monopoly

Beberapa anak Paud yang peneliti tanya memberikan berbagai tanggapan dari anak – anak. Pertanyaan: "Apa yang terjadi ketika kamu menghabiskan terlalu banyak uang?" Jawaban Anak Muhammad Rony:

- "Aku nggak bisa beli kartu 'Kesempatan'."
- "Aku harus jual rumah-rumahku."
- "Aku nggak bisa main lagi karena uangnya habis."
- "Aku nggak bisa beli hotel."
- "Aku harus menunggu sampai dapat uang lagi."

Pertanyaan: "Bagaimana cara terbaik untuk menabung uang dalam permainan?" Jawaban Anak Muhammad Rony:

- "Aku nggak langsung beli semua, pelan-pelan aja."
- "Aku pilih rumah yang murah dulu."
- "Aku kumpulin uangnya di bank."
- "Aku beli rumah yang sering dilewati teman-teman."
- "Aku simpan uangnya buat nanti kalau butuh bayar denda."

Jawaban-jawaban ini menunjukkan bagaimana anak-anak memahami pentingnya pengelolaan uang dan strategi dalam permainan. Dengan cara ini, anak dapat belajar konsep dasar literasi finansial yang berguna untuk kehidupan sehari-hari anak di masa depan.

Tahap eksplorasi ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak-anak tentang literasi finansial. Melalui aktivitas bermain dan diskusi yang dipandu, anak-anak mulai memahami konsep dasar tentang uang dan pengelolaannya dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak. Melalui tahap eksplorasi, anak-anak PAUD dapat mengenali berbagai konsekuensi dari menghabiskan terlalu banyak uang dalam permainan Monopoli. Anak menyadari bahwa dengan menghabiskan uang secara berlebihan, anak tidak bisa membeli properti, harus menjual rumah-rumah yang sudah dimiliki, atau bahkan harus menunggu sampai mendapatkan uang lagi untuk melanjutkan permainan. Selain itu, anak-anak juga belajar strategi menabung uang, seperti tidak membeli semua barang sekaligus, memilih properti yang lebih murah dan sering dilewati teman-teman, serta menyimpan uang untuk kebutuhan mendesak seperti membayar denda. Jawaban-jawaban anak menunjukkan pemahaman awal tentang pengelolaan uang dan pentingnya membuat keputusan keuangan yang bijaksana dalam permainan.

Pada tahap ini, tujuan utama adalah memperkenalkan anak-anak pada konsep dasar literasi finansial melalui cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu metode yang efektif adalah menggunakan permainan seperti Monopoli. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang uang, pengelolaan uang, dan strategi finansial dalam konteks yang anak nikmati. Perkenalkan permainan Monopoli kepada anak-anak. Jelaskan tujuan permainan dan

aturan dasar dengan cara yang sederhana dan menarik. Beri contoh singkat tentang bagaimana mengelola uang dalam permainan.

Simulasi Permainan:

Mulailah permainan dan biarkan anak-anak terlibat aktif. Amati bagaimana anak mengambil property terkait pembelian property, penggunaan uang, dan strategi permainan.

Melalui tahap aplikasi, anak-anak PAUD menunjukkan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola uang yang telah anak pelajari dari permainan Monopoli. Anak berhasil mengalokasikan sebagian dari uang saku harian atau mingguan anak untuk menabung, menunjukkan kesabaran dan disiplin hingga mencapai jumlah yang dibutuhkan untuk membeli mainan yang diinginkan. Saat berbelanja dengan anggaran tertentu, anak-anak dapat membuat prioritas barang yang ingin anak beli, membandingkan harga, dan memilih barang yang memberikan nilai terbaik sesuai dengan anggaran anak.

Refleksi dan diskusi menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengidentifikasi perasaan anak saat harus memilih antara menabung dan membeli sesuatu secara langsung, serta menunjukkan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan uang dan membuat keputusan keuangan yang bijaksana. Anak juga memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan serta pentingnya membuat keputusan yang bijaksana terkait pengeluaran.

Pengenalan konsep tambahan seperti anggaran sederhana dan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan semakin memperkuat pemahaman anak. Kegiatan tambahan seperti membaca buku cerita atau menonton video edukasi membantu memperkuat pemahaman anak tentang literasi finansial, sementara permainan simulasi berbelanja atau aplikasi edukasi finansial membantu anak-anak mengasah keterampilan anak dalam pengelolaan uang.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak mulai menerapkan keterampilan literasi finansial yang telah anak pelajari, seperti membuat rencana tabungan jangka panjang untuk tujuan tertentu. Anak menunjukkan kemampuan untuk merencanakan dan mengelola uang anak dengan lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan dan tugas praktis dapat secara efektif membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi finansial yang penting untuk masa depan anak.

Melalui tahap refleksi, anak-anak PAUD menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengelolaan uang dan literasi finansial. Anak berbagi pengalaman dan perasaan saat bermain Monopoli dan mengelola uang dalam tugas praktis, mengidentifikasi pelajaran penting seperti pentingnya menabung dan membuat keputusan keuangan yang bijaksana. Anak-anak juga membuat rencana aksi sederhana, seperti daftar tujuan tabungan dan strategi untuk mencapainya. Tahap refleksi ini memperkuat pembelajaran anak dan membantu anak menyadari bagaimana konsep literasi finansial dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, membangun fondasi yang kuat untuk pengelolaan uang yang bijaksana di masa depan.

Berdasar pada hasil penelitian tentang menggali pemahaman mendalam tentang implementasi model learning cycle dengan permainan monopoli dalam menumbuhkan literasi finansial anak usia dini pada TK Al Istiqlal 2 Graha Indah. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain Monopoli dan mulai memahami cara dasar mengelola uang dalam permainan. Anak-anak mulai mengenali istilah-istilah keuangan dan konsep dasar seperti pengeluaran, pendapatan, dan investasi melalui penjelasan guru. Anak-anak menerapkan konsep keuangan dalam permainan dengan membuat keputusan tentang pembelian properti dan pengelolaan uang anak. Anak-anak dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan situasi kehidupan nyata, seperti menabung dan mengelola uang saku. Implementasi model learning cycle dengan permainan Monopoli di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah efektif dalam menumbuhkan literasi finansial pada anak usia dini. Anak-anak dapat memahami dan menerapkan konsep keuangan dasar melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi finansial anak sejak dini.

Instrumen-instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif tentang bagaimana anak-anak PAUD di TK Al Istiqlal 2 Graha Indah memahami dan menerapkan konsep literasi finansial melalui permainan Monopoli (Hasibuan, R, 2022). Data yang dikumpulkan melalui

observasi, wawancara, refleksi, dan simulasi akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas model Learning Cycle dalam menumbuhkan literasi finansial anak usia dini.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Aspek yang Diamati	Deskripsi	Skor (1-5)
Pemahaman Aturan Permainan	Anak memahami aturan dasar permainan Monopoli (misalnya, membeli properti, membayar sewa).	5
Pengelolaan Uang	Anak mampu mengelola uangnya dengan bijaksana selama permainan (misalnya, menabung, mengatur pengeluaran).	4
Pengambilan Keputusan Finansial	Anak mampu membuat keputusan finansial yang strategis (misalnya, membeli properti yang sering dilewati teman-teman, menghindari utang yang tidak perlu).	3
Interaksi dan Diskusi	Anak berpartisipasi aktif dalam diskusi dan berbagi pengalaman serta pemahaman anak tentang pengelolaan uang.	2
Refleksi dan Pembelajaran	Anak mampu merefleksikan keputusan finansial yang dibuat selama permainan dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata.	1

Dengan menggunakan instrumen-instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang lengkap dan akurat tentang bagaimana model Learning Cycle dengan permainan Monopoli dapat meningkatkan literasi finansial anak usia dini di TK Al Istiqal 2 Graha Indah.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa, melalui serangkaian tahapan dalam pembelajaran literasi finansial menggunakan permainan Monopoli, anak-anak PAUD menunjukkan pemahaman yang signifikan tentang pengelolaan uang dan strategi keuangan.

a. Tahap Pengenalan Konsep:

Anak-anak mengenali konsekuensi dari menghabiskan terlalu banyak uang, seperti tidak bisa membeli properti, harus menjual aset, atau menunggu sampai mendapatkan uang lagi. Anak belajar tentang strategi menabung uang, seperti tidak membeli semua barang sekaligus dan memilih properti yang lebih murah serta sering dilewati teman-teman.

b. Tahap Eksplorasi:

Anak-anak lebih mendalami konsep dengan menerapkan strategi yang anak pelajari dalam permainan. Anak menunjukkan pemahaman dasar tentang menabung, membuat keputusan keuangan yang bijaksana, dan pentingnya mengelola uang dengan hati-hati.

c. Tahap Aplikasi:

Anak-anak berhasil mengalokasikan uang saku untuk menabung dan menunjukkan kesabaran dalam mencapai tujuan keuangan anak. Anak mampu membuat prioritas, membandingkan harga, dan membuat keputusan pembelian yang bijaksana berdasarkan anggaran yang diberikan. Konsep tambahan seperti anggaran sederhana dan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan diperkenalkan dan dipahami dengan baik.

Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan Monopoli dan tugas praktis berhasil membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi finansial yang penting. Anak tidak hanya belajar konsep dasar tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata, membangun fondasi yang kuat untuk pengelolaan uang yang bijaksana di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan hasil penelitian ini bisa diselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut berkontribusi dalam penyelesaian penulisan hasil penelitian ini. Terutama penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SMP Negeri 6 Sukadana dan pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV Syakir Media Press.
- Aditya, A., Kanthi, Y. S., & Aminah, S. (2022). *Metodologi Penelitian Ilmiah dalam Disiplin Ilmu Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Adrina, I., Ranika, S., Shafia, C. M., & Khadijah. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di RA Ummul Qura Stabat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2521-2529.
- Aini, S., Carlian, Y., & Rohaniawati, D. (2021). Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Jemari*, 1-10.
- Apriyani, S. A., & Suprpto, K. A. (2014). PF-17: Penerapan Model 7E (Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborated/Extend, and Evaluate) Learning Cycle) pada Pelajaran Fisika dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 1-4.
- Ariyani, D. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Purwokerto. *YIN YANG*, 175-190.
- Cahyani, R. N., Yuliana, A. N., & Styaningrum, F. (2022). Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 786-792.
- Gardynia, N. (2021). *Implementasi Learning Cycle dalam Menumbuhkan Literasi Finansial Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK St Urs Kota Bandung)*. Bandung: Universitas Pendidikan Anak Usia Dini.
- Habibah, U., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2021). Keefektifan literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan mengungkapkan bahasa anak. [Unesa], 6(1), 81-XX.
- Hasibuan, R., Fitri, R., Maureen, I. Y., & Pratiwi, A. P. (2022). Penyusunan kurikulum operasional pada satuan PAUD berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 87-92.
- I Gst. Agung Pramesti Dwi Putri, & Ketut Tri Budi Artani. (2020). Pemberdayaan Remaja Guna Meningkatkan Literasi Keuangan Keluarga. *Prosiding Webinar Nasional Peranan Perempuan/Ibu dalam Pemberdayaan Remaja di Masa Pandemi COVID-19 Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 1-7.
- Idris, M. H. (2015). Karakteristik Anak Usia Dini . *Permata: Edisi Khusus*, 1-7.
- Indriayu, M., & Renol, H. S. (2017). Kajian Literasi Keuangan pada Siswa Menengah Atas (SMA): Sebuah Pemikiran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi, Bisnis dan Keuangan*, 1-10.
- Kawurian, S. S., & Kusumadmo, E. (2016). Analisis Strategi Pemasaran Bersaing dalam Industri Perhotelan di Kota Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah*, 1-11.
- Maulana, R. W., & Kurniasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 116-124.
- Moleong, J. L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya .
- Moleong, L. J. (2006). *metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasari, W., Irianto, D. M., & Kurniawan, D. T. (2022). Penerapan Model Learning cycle (Siklus Belajar) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6258-626.
- Noor, M., Nurhayati, Y., & Maulidha. (2023). Implementasi Pendidikan Literasi Finansial Anak Usia Dini: Studi Kasus di PAUD Banjarmasin. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini.*, 1-6.
- Nur, S. S., & Noviardila, I. (2021). Kajian Literatur Pengaruh Model Learning Cycle terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Journal of Education Research*, 1-5.
- Nurjanah, I., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 707-712.
- OJK. (2017, Januari 24). *OJK: Otoritas Jasa Keuangan*. Diambil kembali dari Siaran Pers: OJK: Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan Meningkat: <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Siaran-Pers-OJK-Indeks-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Meningkat.aspx>
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2012). *Measuring Financial Literacy*. . Paris: Working Paper.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-80.
- Perreault, C., & McCarthy. (2008). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Salemba Empat.
- Pratama, A. R., Iswandi, Saputra, A., Hasan, R. H., & Arifmiboy. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 16-28.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1-23.
- Purwanto, H. K., & Kusumadmo, E. (2014). Analisis Strategi Pemasaran Kompetitif dalam Industri Perhotelan di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah*, 1-10.
- Rapih, S. (2013). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak. *Jurnal IKIP*, 1-15.
- Rapih, S. (2016). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak: Mengapa dan Bagaimana? *Scholaria*, 14-28.
- Sari, L. P. (2023). *Perbedaan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja dengan Permainan Monopoli Gizi sebagai Media Pendidikan Gizi*. Riau: Poltekkes Kemenkes Riau.
- Sari, R. C., Ilyana, S., & Widyawati. (2020). *Model Pembelajaran: Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Stewart, R. B.-W. (2014, Mei 1). *Enhanced Storytimes: Effects on Parent/Caregiver Knowledge, Motivation, Behaviors Children and Libraries*. Diambil kembali dari . Summer Edition: <https://journals.ala.org>
- The National Financial Educator Council . (2020, April 27). *What is Financial Literacy?* Diambil kembali dari National Financial Educators Council: <https://www.financialeducatorsCouncil.org/financial-literacy-definition/>
- Winda, A. T., & Tahang, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7e berbantuan Physics Education Technology (Phet) Simulation untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di SMAN 2 Pasarwajo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 81-89.
- Yuwono, W. (2021). Konseptualisasi Peran Strategis dalam Pendidikan Literasi Keuangan Anak melalui Pendekatan Systematic Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1419-1429.