PENGARUH PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKARIF MESIN "ATM SEDERHANA" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK USIA 5-6 TAHUN TENTANG UANG DAN KONSEP MENABUNG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

Fitri Alvionita

1601414120

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 31 Desember 2019

METERAI TEMPEL
9C9C3AEF065432622
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Fitri Alvionita
NIM 1601414120

ii

PERETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Penerapan Alat Permainan Edukarif Mesin "Atm Sederhana" Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia 5-6 Tahun Tentang Uang Dan Konsep Menabung Di Paud MJ Semarang telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Desember 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan PG-PAUD	Dosen Pembimbing
Amin Mukminin,S.Pd.,M.Kes	Rina Windiarti,S.Pd,M.Ed.
NIP.197803302005011001	NIP.198309012008012011

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Desember 2019

PANITIA:

Ketua

Dr.Achmad Rifai RC,M.P.d
NIP. 196807042005011001

Sekretaris

Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed.
NIP. 198309012008012011

Penguji I

Edi Waluyo,S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197904252005011001

Penguji II

Neneng Tasu'ah,S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197801012006042001

Penguji III

Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed.
NIP. 198309012008012011

iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

”Jangan menabung apa yang tersisa, tapi habiskan apa yang tersisa setelah menabungnya.”

– Warrant Buffet.

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah dan ibu tercinta, yang selalu memberikan penuh doa dan motivasi selama menempuh pendidikan.
2. Kakak-kakak ku yang selalu mendoakan dan mengajarkan saya untuk tidak mudah putus asa.
3. Teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat selama mengerjakan skripsi.
4. Almamater saya Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat, nikmat, taufik serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang "Penerapan Alat Permainan Edukarif Mesin "Atm Sederhana" Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia 5-6 Tahun Tentang Uang Dan Konsep Menabung Di Paud MJ Semarang dapat dikerjakan dengan baik sehingga mampu menjadi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakthur Rokhman M. Hum., selaku Rektor Universitas Negri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M. PD., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas selama masa kuliah.
3. Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Rina Windiarti, S.Pd, M.Ed selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.

5. Segenap Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membagikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Kepala Sekolah dan segenap guru Paud MJ Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
7. Teman-teman PG-PAUD UNNES 2014
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, 31 Desember 2

Penulis

vii

ABSTRAK

Fitri Alvionita. 2019.”Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukarif Mesin “Atm Sederhana” Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia 5-6 Tahun Tentang Uang Dan Konsep Menabung Di Paud MJ Semarang Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Rina Windiarti, S.Pd, M.Ed.

Kata Kunci : Mengenalkan Uang, Konsep menabung dengan menggunakan alat permainan edukatif “Mesin ATM sederhana”

Penanaman kebiasaan baik tentang uang dan menabung di mulai sejak anak berusia dini dirasa akan sangat optimal. Hal tersebut dikarenakan anak pada usia dini memiliki kepekaan serta daya tangkap yang baik. Anak usia dini pada umumnya suka menggunakan uang yang diberikan orang tuanya untuk sekedar jajan atau bahkan membeli mainan. Sikap konsumtif pada anak ini yang selanjutnya akan menjadi beban bagi orang tua. Upaya pengenalan uang dan konsep menabung harus dikenalkan dengan menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah Permainan Edukatif Mesin ATM memiliki pengaruh untuk mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak di Paud MJ Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah APE mesin ATM berpengaruh terhadap pengenalan uang dan konsep menabung pada anak di Paud MJ Semarang.

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa yang berjumlah 40 siswa dan sample yang digunakan berjumlah 30 siswa kelompok TK B PAUD MJ. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Angket) penelitian. Teknik analisis data menggunakan metode Paired Sample t-Test.

Berdasrkan hasil perhitungan statisitik uji hipotesis diperoleh data uji t-test menggunakan Paired Sample t-Test pada program SPSS diperoleh hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (19,380 > 2,045) dengan sig = 0,000 H_a diterima dan H_O ditolak. Berdasrkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan sikap dan perilaku anak tentang pemahaman uang dan konsep menabung pada siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM sederhana.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN. iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR……....vi
ABSTRAK……viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN……xiv
BAB I PENDAHULUAN.....**1**
A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan.....8
D. Manfaat.....9
1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis..... 9
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Hakikat Uang.....10
1. Pengertian Uang.....10
2. Fungsi Uang.....11
3. Jenis-Jenis Uang 16
B. Hakikat Menabung 16
1. Pengertian Menabung 16
2. Motivasi Menabung 19
3. Minat Menabung.....21

4. Sikap 22
5. Harapan dalam menabung 23
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Menabung 23
7. Strategi Menabung Untuk Anak 24
C. Alat Permainan Edukatif 27
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....27
2. Jenis dan Macam-Macam Permainan Edukatif 30
3. Ciri-Ciri Permainan Edukatif.....31
D. Konsep ATM (*Automated Teller Machine*).....33
1. Pengertian ATM (*Automated Teller Machine*).....33
2. Jasa Layanan Setor Tunai 35
E. Konsep Alat Permainan Edukatif ATM Sederhana.....38
F. Pendidikan Anak Usia Dini 41
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....41
2. Pengertian Anak Usia Dini 41
3. Kognitif Anak Usia Dini 43
4. Perkembangan Saosial Anak Usia Dini 45
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan 47
H. Kerangka Berfikir.....49
I. Hipotesis.....51
BAB III METODE PENELITIAN 52
A. Pendekatan Penelitian.....52
B. Variabel Penelitian 52
C. Definisi Operasional.....54
D. Prosedur Penelitian.....55
E. Jenis dan Desain Penelitian 56
F. Subjek Penelitian.....58
1. Populasi 58
2. Sampel 58
G. Lokasi Penelitian.....59
H. Metode Pengumpulan Data 60

I. Menganalisis Hasil Validitas dan Reliabilitas 65
1. Validitas.....65
2. Reliabilitas 68
J. Analisis Data.....69
1. Uji Normalitas Data 70
2. Uji Hipotesis 70
3. Uji Peningkatan 71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....72
A. Hasil Penelitian.....72
1. Gambaran Tempat Penelitian 72
2. Hasil Analisis Deskriptif 76
3. Hasil Uji Asumsi 79
B. Pembahasan.....86
C. Keterbatasan Penelitian 94
BAB V PENUTUP.....96
A. Simpulan.....96
B. Saran 96
DAFTAR PUSTAKA.....98
LAMPIRAN.....101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* 57

Tabel 3.2 Sebaran Item Skala Sikap Efektifitas Mengenalkan Uang dan Konsep Menabung Sebelum Uji Validitas 63

Tabel 3.3 Sebaran Item Skala Sikap dan Pengenalan Uang dan Konsep Menabung yang Gugur Setelah Diuji Validitas 64

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas 67

Tabel 3.5 Reliabilitas Data Instrumen 69

Tabel 3.6 Rumus Menghitung Peningkatan Pretest dan Posttest 71

Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif 77

Tabel 4.2 Kategori Pretest Perilaku Pemahaman Tentang Uang dan Konsep Menabung Kelompok TK B 78

Tabel 4.3 Kategori Posttest Perilaku Pemahaman Tentang Uang dan Konsep Menabung Kelompok TK B 78

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 80

Tabel 4.5 Hasil Paired Sample T-Test 82

Tabel 4.6 Hasil Mean 83

Tabel 4.7 Peningkatan Pemahaman Tentang Uang Dan Minat Menabung Siswa Kelompok Tk B 84

Tabel 4.8 kategori tingkat pemahaman anak tentang uang dan konsep menabung kelompok B……..86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Mesin ATM.....39
Gambar 2.2 Desain Dalam Mesin ATM.....40
Gambar 2.3 Desain dan Ukuran Mesin ATM.....40
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....50
Gambar 3.6 Rumus Menghitung Peningkatan *Pretest* dan *Postest* 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....102
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian 103
Lampiran 3 Surat Keterangan Validitas Media 104
Lampiran 4 lembar Evaluasi Media.....105
Lampiran 5 Kisi-Kisi Efektivitas Alat Permainan Edukatif
”ATM Sederhana”…….....109
Lampiran 6 Sebaran Item Skala Efektivitas Alat Permainan Edukatif
“ATM Sederhana” Sebelum Uji Validitas 110
Lampiran 7 Sebaran Item Skala Efetivitas Alat Permainan Edukatif
“ATM Sederhana” Sesudah Uji Validitas.....111
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas.....112
Lampiran 9 Angket Uji Validitas 113
Lampiran 10 Angket Penelitian.....115
Lampiran 11 Daftar Responden Uji Validitas 117
Lampiran 12 Daftar Responden Penelitian.....118
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas.....119
Lampiran 14 Hasil Pretest 120
Lampiran 15 Hasil Posttest.....121
Lampiran 16 Analisis Data Deskriptif.....122
Lampiran 17 Kategorisasi Pretest dan Posttest.....123
Lampiran 18 Hasil Perhitungan Uji Normalitas 124
Lampiran 19 Hasil Paired Sample T-Test 125
Lampiran 20 Hasil Mean 126
Lampiran 21 Hasil Uji Peningkatan 127
Lampiran 22 Dokumentasi 129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah ilmu yang sangat penting pada setiap jenjang kehidupan seseorang melalui pendidikan tiap orang akan di bantu untuk mengelola rasa, karsa, dan ciptanya, melalui pendidikan ini juga, watak serta kebiasaan seseorang mampu terbentuk. Menurut Elmubarok (2009) pendidikan bertujuan untuk membina kualitas sumber daya manusia seutuhnya agar ia dapat melakukan perannya dalam kehidupan secara fungsional dan optimal.

Mengenyam pendidikan merupakan hak semua warga Negara, mulai dari tahapan usia dini (bayi dan anak), usia remaja, dewasa, hingga tua, dengan tanpa memandang lapisan masyarakat. Pada kondisi riil, usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan, karena pada fase usia inilah proses pengembangan kearifan, pengetahuan, dan etika seseorang dimulai.

Fase usia dini sering disebut dengan usia emas (*golden age*) dimana perkembangan otak dapat dioptimalkan dengan pemberian stimulus pada anak seperti halnya mencukupi kebutuhan nutrisi si anak, perawatan kesehatan, serta pelayanan pendidikan yang mendorong tumbuhnya kreativitas anak.

Menurut Amah (2017) pentingnya pelayanan pendidikan untuk anak usia dini,menjadikan Pendidikan Anak Usia Dini sebagai salah satu prioritas pembangunan pendidikan Indonesia terbuktinya dengan terbentuknya Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini. Untuk mengimbangi berbagai

regulasi yang dikeluarkan pemerintahan mengadakan berbagai macam progam perbaikan pelayanan pendidikan anak usia dini. Beberapa progam yang dilakukan pemerintah diantaranya meningkatkan kualitas guru serta penambahan dan perbaikan sarana prasarana bermain dan belajar di lembaga PAUD yang ada di kota semarang. Namun demikian,tidak semua lembaga PAUD bisa turut serta merasakan progam tersebut,dikarenakan seperti PAUD yang masih merintis di sekitar kota Semarang adalah salah satu contoh lembaga PAUD yang belum bisa merasakan secara optimal program yang diselenggarakan pemerintah yang salah satunya yaitu penambahan dan perbaikan sarana dan prasarana bermain dan belajar.

PAUD tersebut memiliki keterbatasan pada jumlah dan variasi sarana prasarana bermain dan belajar yaitu alat permainan edukatif. Dalam dunia kanak-kanak tidak terlepas dari bermain. Anak diberikan informasi dan ilmu dari bermain, anak akan lebih senang bila diajak belajar sambil bermain. Untuk itu sangat diperlukan alat permainan edukasi. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Selain keterbatasan alat permainan edukasi ada juga permasalahan yaitu mengajarkan anak tentang uang dan konsep menabung.

Terkait permasalahan mengenalkan anak tentang uang dan konsep menabung bawasanya anak usia dini belum mengerti apa itu uang,bagaimana mendapatkan uang,untuk apa saja uang digunakan,menanakan kebiasaan baik

untuk menubuhkan minat anak untuk menabung dan mengenalkan tentang uang pada anak sangatlah penting. Menurut Amah (2017) mengemukakan bahwa anak usia 4 sampai dengan 6 tahun adalah fase peka bagi anak,fase peka adalah fase dimana terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus lingkungan ke dalam pribadinya.dari hal tersebut diketahui bahwa menciptakan lingkungan yang kondusif dam pemberian stimulus-stimulus pada anak sangat lah dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.

Menurut Taufik (2009) Uang didefenisikan sebagai suatu yang tersedia dan secara umum di terima sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang, jasa, alat kekayaan berharga serta untuk pembayaran hutang. Di dalam kamus perbankan disebutkan bahwa uang adalah segala sesuatu yang di terima secara umum sebagai alat pembayaran yang resmi dalam rangka memenuhi suatu kewajiban secara umum,uang memiliki tiga tujuan yang berbeda bergantung pada penggunaannya yaitu Pertama, sebagai alat tukar untuk pembayaran di antara konsumen,badan usaha dan pemerintah. Kedua,sebagai satuan dasar untuk menilai daya beli atau nilai yang dibayarkan untuk memperoleh barang dan jasa. Ketiga,sebagai alat penyimpanan nilai, yakni untuk mengukur nilai ekonomis pendapatan pada masa sekarang terhadap pengeluaran pada masa yang akan datang.

Jadi pada kenyataannya uang sangatlah penting bagi seseorang sebagai alat pembanyaran yang sah dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan penting bagi seseorang mengerti jenis dan nominal uang.

Anak-anak sering belajar tentang uang arti dari berbagai sumber seperti televisi, teman-teman dan lain sebagainya. Menurut Simon (2011) otak anak seperti busa cuci piring baru yang mampu menyerap informasi dengan cepat. Mengajarkan anak untuk mengelola uang tak harus terkait basar nominalnya, anak bisa dikenalkan dengan bagaimana asal uangtersebut dengan cara menggunkannya dalam kehidupan. Tahapan usia anak untuk mengenalkan uang yaitu: usia 3-5 tahun anak sudah mulai mandiri dan mengerti anak bisa diajak mengenal uang melalui kegiatan permainan yang melibatkan transaksi keuangan, usia 6-9 tahun anak sudah mengerti akan suatu penjelasan pada usia ini ajarkan anak menabung,usia10-12 tahun memasuki remaja dengan cara memberi pemahaman saat membeli barang mana yang lebih dipentingkan maka dibeli (Smart-Money:2017).

Pentingnya dari mengenalkan uang pada anak adalah dengan mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak sejak usia dini maka akan diingat anak secara terus menerus seumur hidup. Terkait permasalahan bagaimana mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak bahwasanya orang tua dan guru tidak mengenalkan sejak usia dini menurut orang tua dan guru mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak termasuk hal yang tidak terlalu penting karana belum saatnya anak mengenal uang dan konsep menabung. Padahal Penanaman kebiasaan baik untuk mengenalkan uang dan konsep menabung dimulai sejak anak masih berusia dini dirasa akan sangat optimal. Hal tersebut dikarenakan anak pada usia dini memiliki kepekaan serta daya tangkap yang baik.

Menurut Piaget dalam Hayuningtyas(2014) pengenalan matematika melalui penggunaan benda-benda konkret sangat penting agar anak dapat memahami matematika. Konsep matematika yang diajarkan kepada anak meliputi pengenalan bilangan, pengenalan aljabar (menggolongkan, membandingkan, menyusun), pengenalan pola, pengenalan geometri, dan pengukuran. Pengembangan matematika permulaan dapat dilakukan dengan memasukkan unsur bermain yang sederhana, bervariasi, dan praktis dalam kehidupan seharihari, ketika dipakai untuk memperkenalkan konsep matematika, seperti mengenal warna, bentuk atau bangun, konsep waktu, bilangan,memasangkan, dan mengelompokkan. Menurut penjelasan diatas dalam teori piaget tentang pengenalan matematika,pada pengenalan aljabar menggolongkan,membandingkan dan menyusun.Jika dalam pengenalan uang dimulai dari pengenalan nominal uang, menggolongkan jenis uang seperti uang kertas dan uang logam,membandingkan antara uang pecahan Rp.1000 dengan uang Rp.5000 lebih besarmna nominalnya, menyusun yaitu dengan mengurutkan dari nominal uang terkecil samapai dengan nomial uang terbesar. Dalam hal ini pengenalan matematika pada anak usia dini dapat juga mealui media uang,yang nantinya uang juga penting dikenalkan kepada anak sejak dini untuk sekarang dan untuk masa depan.

Menurut Ari (2016) kegiatan menabung seseorang dipengaruhi oleh perilaku konsumen dalam mengambil keputusan. Untuk mengamankan atau menyimpan uang yang dimiliki,salah satu yang mempengaruhi seseorang untuk menabung adalah motivasi. Memberikan motivasi tentang manfaat menabung

mempunyai dampak yang positif,menyisikan uang jajan untuk ditabung berguna serta menguntungkan saat dibutuhkan,dan dapat dirasakan dalam jangka panjang,selain itu menabung juga melatih anak bersabar jika menginginkan sesuatu, misalnya sepatu, tas, buku, bahkan untuk kebutuhan sekunder seperti mainan.

Anak-anak usia dini pada umumnya suka menggunakan uang yang diberikan orang tuanya untuk jajan dan bahkan untuk membeli mainan Secara sekilas hal itu memang tidak salah, namun tanpa adanya pengawasan yang intensif serta pemberian pemahaman perihal keuangan. Anak terkadang hanya meminta uang tanpa mengerti berapa nominal yang di beri oleh orang tua anak meminta uang seringkali untuk membeli jajan dan mainan,sebagai orang tua untuk memberikan pengertian tentang uang anak dan mengajarkan untuk mempunyai rasa empati kepada sesama yaitu dengan bersedekah.

Berdasarkan pengalaman saat observasi setiap hari Jumat di PAUD MJ Semarang anak biasanya membawa uang untuk dimasukan ke kotak sebagai infaq. Anak tidak mengerti berapa nominal uang yang mereka bawa,ada salah satu anak berdiskusi dengan anak lain tentang uang yang mereka bawa dalam diskusi tersebut mereka hanya mengerti warna uangnya saja tanpa mengetahui berapa nominalnya. Dengan memberikan pemahaman tentang nilai uang, serta pentingnya menabung bisa dilaksanakan di sekolah dengan cara belajar yang menyenangkan yakni belajar sambil bermain dengan memanfaatkan alat permainan edukatif berbasis pengenalan uang dan konsep menabung.

Belajar sambil bermain merupakan cara tepat untuk mengajarkan sesuatu yang baru atau kebiasaan baik pada anak usia dini, mengingat bahwa usia dini adalah masa dimana anak senang bermain. Anak usia dini akan mudah menyerap dan memahami hal-hal baru apalagi jika pembelajaran terhadap hal-hal baru itu disajikan dengan sangat menarik melalui sebuah permainan.

Pemanfaatan permainan dengan memasukan unsur-unsur pendidikan memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sadiman,dkk(2011) bahwa permainan memiliki sifat menghibur, terdapat unsur kompetisi, melibatkan partipasi aktif, Peneliti pun memiliki alasan yaitu dengan mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak melalui alat permainan edukatif karena bahwasanya semua orang termasuk anak usia dini suka dengan permainan. Aturan dan cara permainan yang menarik serta mudah dilaksanakan menjadikan anak–anak akan semakin antusias bermain.

Menurut Damaris dkk (2014) perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju dan pada dunia perbankan juga mengalami banyak perubahan dan semakin maju. Tujuan perkembangan teknologi di dunia perbankan ini salah satu nya memberikan kemudahan-kemudahan dan memberikan pelayanan baik bagi nasabah dalam bertransaksi.

Untuk memudahkan nasabah perbankan mengeluarkan produk-produk perbankan yang memudahkan nasabah bertransaksi dengan melakukan transaksi melalui media elektronik. Produk yang dikeluarkan perbankan untuk memudahkan nasabah salah satunya adalah dengan menggunakan ATM. Menurut Damaris dkk (2014) ATM *(Automated Teller Machine)* adalah suatu

produk bank yang diberikan nasabah untuk menyimpan yang diberikan berupa rekening bank yang ditujukan atas nama pribadi dan bukan atas nama orang lain atau lembaga. Alat permainan edukatif ATM sederhana (untuk menabung) dan menyesuaikan aturan permainan yang mendidik. Melalui permainan ini juga bisa memperkenalkan nominal uang rupiah dan konsep jual beli pada anak. Alat permainan edukatif ini berbentuk kubus yang dilengkapi oleh angka-angka dan dalam mesin ATM *(Automated Teller Machine)* sederhana ini dilengkapi oleh intruksi cara main dan aturan-aturan main.

Berdasarkan latar belakang di atas pengenalan uang dan konsep menabung pada anak agar lebih menarik dan disukai anak dengan menggunakan ATM sederhana, pada dasarnya anak mempelajari sesuatu dengan permainan dan media yang menarik.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti ingin mengungkapkan. Apakah alat permainan edukatif mesin ATM sederhana memiliki pengaruh untuk mengenalkan uang dan konsep menabung pada anak?

C. TUJUAN

Tujuan yang diharapkan dengan adanya permainan edukasi mesin ATM ini Adalah Untuk mengetahui tingkat pemahaman anak tentang uang dan konsep menabung dengan menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM sederhana.

D. MANFAAT

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah ilmu bagi peneliti lain dan guru PAUD untuk mengembangkan alat permainan edukasi yang menyenangkan untuk anak usia dini

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Orang tua

Memberikan gambaran bagi orang tua untuk mengajarkan untuk gemar menabung dan mengelola uang dengan baik.

2) **Bagi Pendidik**

Data ini dapat digunakan pendidik dalam menyusun pembelajaran yang menyengkan menggunakan alat permainan edukasi yang di buat sendiri dan dapat dikembangkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai variasi permainan edukasi dan menambah sarana dan prasarana dalam sekolah yang lebih kreatif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. HAKIKAT UANG

1. Pengertian Uang

Uang adalah suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dan dapat digunakan sebagai menilai benda lain, juga dapat disimpan. Spesifikasi uang rupiah terdiri dari bahan logam dan bahan kertas, uang dapat didefinisikan dalam beberapa pengertian.

Djamidin (2009) mengutarakan bahwa uang dalam ilmu ekonomi tradisonal didefinisikan sebagai alat tukar yang dapat diterima secara umum, seperti menggunakan alat tukar berupa benda atau barang tergantung kesepakatan orang di masyarakat. Dalam ekonomi modern, uang didefinisikan sebagai suatu yang tersedia dan secara umum di terima sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang jasa, alat penyimpanan kekayaan yang berharga, serta untuk pembayaran hutang. Menurut Djamidin (2009) menyebutkan bahwa uang bukan lah subtansi yang pada dirinya sendiri bernilai dan karenanya dapat ditukarkan dengan apa saja. Uang dengan kata lain, ialah sebuah symbol dari relasi pertukaran. Robertson dalam Raharja (1997:5) menyebutkan bahwa uang adalah segala sesuatu yang di terima umum sebagai alat pembayaran barang-barang. Uang juga merupakan segala sesuatu yang

diterima umum untuk dapat dipergunakan sebagai alat tukar (Pigou dalam Raharja (1997:5).

Hart dalam Raharja (1997:6) menyebutkan bahwa uang adalah kekayaan yang mana pemiliknya dapat melunaskan hutangnya dalam jumlah yang tertentu dan pada waktu itu juga. Raharja (1997:6) juga berpendapat bahwa uang adalah segala sesuatu yang diterima secara umum sebagai alat pembayaran barang-barang,alat tukar menukar, merupakan kekayaan dan dapat digunakan untuk membayar hutang.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pada intinya uang tidak lepas dari kehidupan hubungan sosial,sebab dari sanalah uang ada. Uang merupakan alat tukar dengan benda atau barang yang berlaku di masyarakat dan uang adalah segala sesuatu yang di terima umum sebagai alat pembayaran barang-barang.

2. Fungsi Uang

Pada dasarnya fungsi utama uang adalah sebagai alat perantara pertukaran suatu barang dengan barang lainnya yang nilainya dianggap sama. Penggunaan uang untuk menghindari sistem barter yang seringkali menemui kendala. Menurut Raharja (1997: 9-10) ada beberapa fungsi uang yaitu sebagai berikut:

a) Alat Satuan Hitung

Alat satuan hitung adalah sebagai alat yang digunakan untuk menunjukan nilai barang-barang dan jasa yang dijual atau dibeli. Besarnya kekayaan serta menghitung besar kecilnya kredit atau

pinjaman, dapat pula diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menentukan harga barang dan jasa. Dengan adanya uang yang bertindak sebagai alat kesatuan hitung maka dengan mudah ditentukan nilai tukarnya.

b) Alat Penukar

Dengan adanya uang orang tidak perlu lagi menukar barang yang diinginkan dengan barang yang diproduksikannya, tetapi langsung menjual barang produksinya dipasar. Fungsi ini sangat berguna dalam perekonomian yang sudah maju. Uang sebagai alat penukar juga harus mempunyai sifat-sifat antara lain tahan lama, mudah dipecah-pecah (dalam arti nilainya) dan juga mudah dibawa kemana-mana. Fungsi uang sebagai alat penukar ini memungkinkan kenaikan di dalam produktivitas perekonomian karena adanya spesialisasi.

c) Penyimpan Kekayaan

Penyimpanan uang ini untuk mempermudah pertukaran atau transaksi di saat ini maupun di masa yang akan datang. Menyimpan kekayaan dalam bentuk uang mempunyai kelebihan di banding dalam bentuk barang, karena uang dapat segera digunakan secara langsung untuk membeli barang-barang dan jasa yang dibutuhkan ataupun dalam bayaran hutang.

Dari beberapa fungsi diatas pengenalan uang juga harus dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan uang pada anak usia dini

diharapkan mampu menambah pengetahuan anak untuk mengerti tentang pentingnya uang dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Amah(2017) anak usia dini pada umumnya suka menggunakan uang yang diberikan orang tua untuk membeli jajan dan membeli mainan. Secara sekilas tidak ada salahnya, namun dengan tidak adanya pengawasan yang intensif serta pemberian pemahaman perihal keuangan akan membuat anak mempunyai sikap konsumtif. Seto (2012:52-54) mengatakan bahwa anak dapat memperoleh uang dari uang jajan yang diberikan orang tuanya. Pemberian uang jajan yang diberikan orangtua kepada anaknya ternyata memiliki dampak buruk yaitu sebagai berikut :

a) Anak akan sembarangan membeli makan/minuman dari uang jajan. Anak tidak mengetahui kesehatan dan kebersihan dari makanan dan minuman yang mereka beli,sebagai orangtua tetep mengarahkan anak untuk tidak salah membeli jajan dan memberikan pengertian tentang kesehatan bila membeli makanan dan minuman sembarangan.
b) Anak akan berfikir bahwa orangtunya mempunyai cadangan uang yang banyak.
c) Anak akan kehilangan daya juangnya untuk mendapatkan sesuatu.
d) Anak menjadi lebih pintar memberi alesan untuk mendapatkan uang dari pada mengatur keuangannya sendiri.

e) Anak akan menyamakan pemberian uang dengan kasih sayang dan persetujuan.

f) Orangtua akan kehilangan kontrolatas jumlah uang yang diberikan kepada anak (seringnya,jumlah uang jajan akan menjadi lebih besar dibandingkan jika diberikan dalam bentuk uang saku).

Anak dapat memperoleh uang dari uang jajan yang diberikan orang tuanya.Menurut Seto (2012:54) mengatakan bahwa pemberian uang jajan yang diberikan orang tua seliain mempunyai dampak buruknya ternyata juga memiliki beberapa dampak baik untuk anak yaitu sebagai berikut :

a) Dapat mengontrol jajanan yang dibeli anak dengan sejumlah uang yang diberikan.

b) Bersifat fleksibel ketika pendapatan orang tua tidak menentu.

c) Dapat membantu mengenalkan konsep uang pada anak.

Menurut Falah(2017) mengatkan memanfaatkan uang dengan bijak perlu diajarkan sejak anak usia dini dengan cara sebagai berikut, yaitu:

a) Berlatih Hidup Hemat

Kebiasaan hidup hemat dapat dilakukan sejak kecil. Keluarga dapat menjadi lingkungan yang efektif bagi tumbuhnya kebiasaan hidup hemat. Anak-anak dapat dikenalkan kebutuhan mana yang sangat penting untuk didahulukan terlebih dahulu dan kebutuhan mana yang

tidak harus segera dipenuhi. Dengan mengetahui hal tersebut, maka anak akan mulai dapat mengerti tentang cara mengelola keuangan, dari hal kecil yang dia tahu, seperti mengenal kebutuhannya sendiri.

b) Mengajak Anak untuk Hidup Wajar

Perilaku hidup secukupnya dan tidak berlebihan merupakan salah satu cara agar anak dapat hidup sederhana. Hidup sederhana adalah perilaku yang disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya. Perilaku atau gaya hidup ini mementingkan pemenuhan kebutuhan utama seperti makanan bergizi, tempat tinggal, pendidikan, dan kesehatan dalam keluarga.

Jadi dari definisi di atas bahwa dapat disimpulkan uang mempunyai beberapa fungsi seperti sebagai alat tukar dan satuan hitung untuk membeli suatu barang dan sebagai menyimpan kekayaan atau untuk di tabung, serta mengajarkan anak tentang konsep menabung dan juga dapat mengajarkan cara mengontrol pengeluaran. Belajar hidup hemat dan tidak boros serta tidak terjerumus ke pola hidup yang konsumtif. Orangtua perlu untuk memberikan contoh dan keteladan tersebut melalui pola asuh yang tepat. Demikian juga guru di sekolah. Guru merupakan model bagi anak pengganti orangtua saat anak-anak berada di sekolah.

3. **Jenis-Jenis Uang**

Ada berbagai macam jenis uang yang dapat diketahui. Rahardja (1997:18) mendefinisikan ada jenis-jenis uang berdasarkan bahannya atau material yaitu ada uang logam dan uang kertas.

Uang logam dapat dibuat dari emas,perak, perunggu, tembaga. Sedangkan uang kertas, berdasarkan perkembangan perekonomian mempunyai deversifikasi, yaitu sebagai uang kartal dan uang giral dimana masing-masing diciptakan oleh lembaga keuangan yang berbeda. Uang kertas biasa (kartal) dikeluarkan oleh Bank Sentral sedangkan uang kertas (giral) dikeluarkan oleh bank-bank umum. Uang kartal adalah uang yang berdasarkan undang-undang dinyatakan sebagai alat pembayaran yang sah. Sedangkan uang giral dibuat oleh bank-bank umum seseorang boleh menolaknya untuk menerima.

Jadi, jenis-jenis uang terdiri dari uang kertas dan uang logam sebagai alat pembayaran yang sah dan dapat kita gunakan sehari-hari sebagai pembayaran barang maupun jasa. Uang yang berlaku di Indonesia untuk saat ini menggunakan uang kartal yang telah disahkan oleh undang-undang.

B. HAKIKAT MENABUNG

1. Pengertian Menabung

Di zaman teknologi yang canggih saat ini banyak orang tua yang sangat khawatir kepada anak jika memiliki perilaku yang konsumtif.

Orang tua dengan sekuat hati untuk mengajarkan anak agar tidak boros dan memiliki sifat yang konsumtif yaitu dengan cara menabung.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) menjelaskan bahwa menabung adalah kegiatan menyimpan uang dalam celengan, dan bank. Menabung sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat, adapun yang menjadi masalah pada kebiasan menabung yaitu, perilaku gemar menabung masih sangat sulit dilakukan karena pada hakikatnya menabung terfokus pada pengaruh-pengaruh sifat kepribadian seperti kemampuan menunda keinginan, kemampuan menghindari resiko dalam usaha atau dengan kata lain kemampuan mengendalikan diri. Sedangkan menurut pakar ekonomi Keynesian (2016) mendefinisikan menabung terdiri dari sisa saat biaya pengeluaran konsumsi seseorang dikurangi dengan jumlah pendapatan seseorang peroleh pada suatu waktu.

Rapih (2016) menjelaskan pengenalan menabung sejak dini mampu menyiapkan bahwa kebutuhan menabung sangat diperlukan di dalam hidup pada masa yang akan datang. Membiasakan anak untuk menyisihkan sebagian uang yang digunakan dapat menjadi kebiasaan yang penting dikemudian hari sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya. Pembiasaan menabung ada tiga hal manfaatnya yaitu mereka akan terbiasa tidak menghabiskan seluruh uang mereka sehingga akan melatih pengendalian diri mereka, dengan menabung mereka akan memiliki sikap untuk bersabar dan berusaha dengan kemampuan

mereka sendiri untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya, dengan dibiasakan menabung anak akan lebih dini mengenal kegiatan investasi.

Penanaman disiplin menabung yang kuat dari orangtua serta komunikasi yang intens antara orang tua dengan anak akan menjadikan proses pendidikan menabung semakin mudah. Kebiasaan yang ditanamkan orangtua mampu memberikan penguatan pemahaman tentang uang serta bagaimana menggunakan uang tersebut,saat anak menjadi dewasa akan bertendensi menjadi konsumen yang cerdas yang mana salah satu bentuknya adalah berhemat atau tidak boros Bowen(dalam Garlans,2014)

Menabung saat ini merupakan hal yang penting Amah (2017) mengatakan bahwa menabung sudah mulai ditanamkan sejak dini oleh orang tua kepada anaknya, karena menabung memiliki peranan penting di masa depan yaitu dapat mengajarkan menyisihkan sebagian uang yang dimiliki untuk disimpan, menabung juga merupakan salah satu cara untuk mengelola uang.

Cara menabung yang paling mudah adalah di rumah karena dapat dilakukan setiap waktu. Menabung di rumah memiliki jaminan keamanan yang kurang selain dapat dicuri dan seseorang yang mempunyai tabungan dengan mudah untuk mengambil uang dalam tabungan sedikit demi sedikit untuk kebutuhan sesaat sehingga uang yang ditabung pun akan habis.

Menabung juga dapat dilakukan di sekolah biasanya dikoordinasikan oleh guru kelas untuk setiap siswa dapat menyisihkan uang sakunya untuk ditabung,dan untuk anak usia dini perlu di didik tentang makna uang dan manfaat menabung agar anak mengerti bahwa menabung mempunyai dampak positif. Menyisihkan uang jajan dapat digunakan saat dibutuhkan dan keuntungan dari mengenalkan menabung sejak usia dini juga dapat dirasakan dalam jangka panjang dengan membiasakan berhemat saat mereka dewasa dengan begitu anak akan lebih menghargai uang, sehingga anak tidak menghambur-hamburkan uang untuk membeli barang yang tidak dibutuhkan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan menabung adalah kegiatan menyimpan uang atau menyisikan sebagian uang di suatu tempat atau bank dan mempunyai manfaat serta tujuan dapat digunakan dimasa depan. Mengajarkan menabung pada anak sejak dini juga dapat melatih anak untuk berhemat dan lebih menghargai uang serta mengajarkan untuk bersabar saat ingin membeli kebutuhan yang diinginkannya.

2. Motivasi Menabung

a) Pengertian Minat

Menumbuhkan minat seseorang untuk menabung perlu adanya dorongan dan motivasi yang diberikan serta informasi-informasi tentang arti pentingnya menabung dari manfaat dan tujuannya.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2015) mendefinisikan minat adalah sebuah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu gairah atau keinginan, secara etimologi pengertian minat adalah perhatian kesukaan (kecenderungan hati) kepada suatu keinginan. Menurut Hurlock dalam Yunita(2006) minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukan ketika ia memiliki kebebasan untuk memilih.

Artinya ketika sesorang menilai bahwa sesuatu bermanfaat maka ia akan berniat, kemudian hal tersebut akan kedatangan kepuasan bagi dirinya namun saat kepuasan menurun maka minat juga menurun.

Menurut Yunita(2006) minat adalah motivasi yang mendorong untuk melakukan apa yang mereka inginkan dan mereka bebas memilih. Setiap minat akan memuaskan suatu kebutuhan,dalam melakukan fungsinya dan kehendak itu berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Ada beberapa tahapan minat menurut Yunita(2006) antara lain:

a. Informasi yang jelas sebelum memilih.
b. Pertimbangan yang matang sebelum memilih.
c. Keputusan memilih.

Karakteristik merupakan suatu ciri khas yang dimiliki oleh seseorang,dengan karakterisitik yang dimiliki seseorang akan mendorong suatu tindakan untuk mendapatkan yang diinginkan.

Menurut Yunita(2006) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Terbentuknya minat diawali oleh perasaan senang dan sikap positif, terdapat tiga karakteristik minat yaitu sebagai berikut:

a. Minat timbul dari adanya perasaan senang terhadap suatu objek atau situasi yang menarik perhatian seseorang.
b. Minat dapat menyebabkan seseorang menaruh perhatian secara sadar,spontan,mudah,wajar tanpa dipaksa dan selektif.
c. Minat mengandung unsur penghargaan,mengakibatkan suatu keingan,dan kegairahan untuk mendapat suatu yang diinginkan.

3. Minat Menabung

Minat merupakan suatu hal yang memiliki hubungan dengan daya gerak yang akan mendukung seseorang untuk tertarik pada sebuah benda, pada aktivitas atau kegiatan tertentu. Amelia (2012) medefinisikan bahawa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Lail (2015) mendefinisikan bahwa tujuan menabung adalah membiasakan hidup hemat. Hidup hemat sendiri berarrti tidak boros,

pengeluaran disesuaikan dengan kebutuhan dan memenuhi kebutuhan dalam jumlah besar dikemudian hari.

Menurut Ari (2016) mendefinisikan bahwa kegiatan menabung seseorang dipengaruhi oleh perilaku konsumen dalam mengambil keputusan Untuk mengamankan atau menyimpan uang yang dimiliki.

Salah satu yang mempengaruhi seseorang untuk menabung adalah motivasi. Memberikan motivasi tentang manfaat menabung kepada anak merupakan tindakan antisipasi untuk memenuhi biaya-biaya pendidikan di masa mendatang. Selain itu menabung juga melatih anak bersabar untuk memenuhi keinginannya misalnya untuk membeli sepatu, tas, buku, bahkan untuk kebutuhan sekunder seperti mainan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat menabung adalah cara seseorang atau keinginan seseorang untuk menyisikan uang untuk ditabung untuk itu dengan adanya minat seseorang perlu adanya motivasi-motivasi yang diberikan.

4. Sikap

Sikap merupakan kesiapan mental untuk berbuat dan karena itu dapat dipergunakan untuk meramal perilakunya. Menurut Amlia(2012) mendefinisikan bahwa Sikap dapat berkembang melalui pengalaman langsung dan komunikasi antara perseorangan. Melalui proses demikian, keyakinan berkembang atau berubah, dan disimpan dalam memori ingatan.

Sikap diartikan sebagai kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu. Sikap dapat bersifat positif, dan dapat pula bersifat negatif. Dalam sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangi, mengharapkan obyek tertentu: sedangkan dalam sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai obyek tertentu.

5. **Harapan dalam menabung**

Seseorang menabung mempunyai harapan dan keinginan yang akan dicapai untuk membeli atau mendapatkan sesuatu. Menurut Amalia (2012) Harapan adalah kuatnya kecendrungan seseorang bertindak dengan cara tertentu yang akan dikuti oleh suatu hasil tertentu dan pada daya tarik dari hasil itu bagi orang yang bersangkutan atau dengan cara lain dapat didefenisikan sebagai suatu keinginan untuk menghasilkan sesuatu karya pada waktu tertentu tergantung pada tujuan-tujuan khusus orang yang bersangkutan dan pada persepsi orang tersebut tentang nilai suatu prestasi kerja sebagai wahana untuk mencapai tujuan tersebut.

6. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Menabung**

Menurut Yunita(2006) Minat tidak akan muncul dengan sendirinya secara tiba-tiba dari dalam diri individu tetapi dapat timbul pada diri seseorang melalui proses. Dengan adanya dorngan,perhatian,rasa senang,kemampuan dan kecocokan atau kesesuaian. Menurut Sukardi dan Anwari dalam Yunita(2006) bahwa minat menabung pada pokoknya menyangkut hal sebagai berikut:

a. Masalah kemampuan untuk menabung yang ditentukan oleh selisih antara pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan.apabila pendapatan lebih besar dari pengeluaran dapat dikatakan mempunyai kemmpuan untuk menabung.

b. Masalah kesedian menabung.

c. Setiap individu pada umumnya mempunyai kecenderungan menggunakan seluruh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan karena ada kecenderungan tersebut maka kemmpuan manabung tidak secara otomatis diikuti dengan kesedian menabung.

7. Strategi Menabung Untuk Anak

Untuk menumbuhkan rasa gemar menabung pada anak dapat dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan dengan menabung mengajarkan anak untuk bersabar dan menunda kesenangannya atau yang mereka inginkan untuk membeli atau memiliki sesuatu dengan cara menabung. Menurut Seto (2012:92-95) ada cara atau strategi menyenangkan yang dapat dilakukan anak untuk menabung,berikut ini cara yang dapat dilakukan yaitu:

a. Jadikan menabung sebagai kegiatan yang menyenangkan

Berikan gambaran dan pemahaman tentang menabung yang menyenangkan untuk anak. Buat kegiatan menabung sebagai sesuatu yang normal untuk dilakukan,dengan begitu anak akan menganggap hal tersebut sebagai hal yang baik untuk dilaukan tanpa ada pemaksaan untuk menyisihkan uang sakunya. Berikan

pujian atas jumlah tabungan anak sehingga anak akan lebih termotivasi untuk terus menabung.

b. Tetapkan tujuan menabung

Untuk anak,menabung akan menjadi suatu yang berarti untuk dilakukan jika memiliki tujuan yang ingin dicapai,sesuatu yang mempunyai nilai bagi anak,seperti ingin membeli kaset video game,peralatan olahraga atau boneka dll. Melatih anak menetapkan tujuan dari hal yang bisa mereka dapatkan dalam seminggu jika mereka menabung ,seperti untuk membeli permen atau balon,lalu beralih ke tujuan yang bisa dicapai dalam waktu dua minggu dan lebih lama lagi yaitu tujuan ingin dicapai dalam waktu sebulan. Hal yang harus orangtua pahami tentang menabung untuk anak adalah menghilangkan pikiran anak bahwa ketika anak tidak mampu mendapatkan apa yang diinginkan maka hal tersebut merupakan kesalahan orangtua dan ketidak mampuan orangtua mendapatkan untuknya.

c. Mulai mengenalkan anak pada lembaga keuangan

Sedikit orangtua yang mengenalkan budaya menyimpan uang di lembaga keuangan (bank) kepada anak. Kebanyakan orang tua menganggap anak belum perlu untuk menabung uang – uang mereka di bank. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh terhadap perilaku dan cara pandang anak tentang bank di masa yang akan datang. Menurut Rapih (2016) Mengenalkan menyimpan uang di bank

kepada anak akan sangat bermanfaat baik dari segi keamanan ataupun dari segi kedisiplinan. Anak akan menjadi tidak mudah untuk mengambil uang mereka dibandingkan dengan hanya menyimpan uang di rumah. Anak akan menjadi lebih bisa menahan diri untuk memenuhi keinginan yang tidak begitu penting. Selain itu anak akan terbiasa untuk menyisihkan uang mereka agar bisa disimpan di bank.

Menurut Mirah (2016) pengenalan terhadap dunia perbankan kepada anak-anak dimulai dengan memperkenalkan budaya menabung, mengenal uang asli dan uang palsu, serta cara menggunakan ATM. Cara mengenalkan anak dengan dunia bank,sebagai berikut :

1. Belajar mengisi form dan mengingat data diri

   seluruh form diisi dengan data orang tua, tapi anak-anak melihat saya mengisi seluruh informasi pada form pembukaan rekening.

2. Belajar fungsi buku tabungan dan kartu ATM

   jelaskan ke anak-anak betapa pentingnya menjaga buku tabungan dan kartu ATM. Mereka belajar bahwa buku tabungan dan kartu ATM adalah bukti kepemilikan rekening, Anak-anak belajar bahwa mereka bisa melihat lalu lintas angka-angka yang tertulis di buku tabungan,mereka mengerti konsep tabungan adalah menitipkan uang ke lembaga resmi untuk dikelola. Dan

uang yang bisa diambil dari mesin ATM adalah sejumlah yang mereka titipkan.

3. Belajar menggunakan mesin ATM

tunjukan cara memasukkan kartu, input nomor PIN, dan jelaskan menu apa saja yang tersedia.

Jadi menurut definisi diatas ada 3 strategi yang diterapkan untuk anak usia dini belajar mengelola uang dengan cara-cara menabung yang menyenangkan dan mengajarkan anak untuk menentukan tujuan dari menabung untuk kebutuhan dimasa mendatang dan belajar untuk membeli kebutuhan yang diperlukan dan memperkenalkan menabung di bank juga sangta penting dikenalkan sejak usia dini.

C. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Dalam dunia kanak-kanak tidak terlepas dari bermain anak diberikan informasi dan ilmu dari bermain,anak akan lebih senang bila diajak belajar sambil bermain untuk itu sangat diperlukan alat permainan edukasi, sekarang ini banyak sekali permainan edukasi yang dijual dipasaran. Menurut Kusumodestoni,dkk (2015) alat perminan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan main yang dapat menstimulus otak dan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Dalam pembuatan alat permaian edukatif harus memunuhi kriteria atau persyaratan yang harus diperhatikan syarat-syarat yang harus diperhatikan yaitu meliputi:

a. Alat permainan harus mengandung unsur pendidikan
b. Aman dan tidak berbahaya untuk anak saat digunakan bermain
c. Menarik bagi anak terutama pada bentuk dan warna
d. Sesuai dengan minat dan perkembangan anak
e. Sederhana,murah,dan mudah didapat
f. Awet tidak mudah rusak dan perawatannya mudah
g. Ukuran dan bentuknya disesuaikan dengan usia anak

Menurut Mastulfiah (2017) mengemukakan Alat Permaianan Edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan anak untuk bermain yang tujuan dan fungsi nya untuk menstimulus perkambangan anak. Menurut Mastulfiah (2017) mengemukakan beberapa jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan di Indonesia menurut beberpa ahli yaitu:

a. APE ciptaan Dr Maria Montesori adalah puzzle bentuk geometri yaitu dapat membantu anak untuk mengingat konsep-konsep pembelajaran tanpa bimbingan dan anak dapat lebih mandiri
b. APE ciptaan Elizabeth Peabody menciptakan sepasang boneka tangan untuk menstimulus perkembangan bahasa anak.

c. APE ciptaan George Cruissenare menciptakan balok cruissenare untuk mengembangan kemampuan berhitung pada anak.

Menurut Hijriati (2017) Alat permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan 3 kemampuan pokok,yaitu:

1) memampuan fisik-motorik (psikomotoro)

   Dengan bergerak seperti berlari,atau melompat,seorang anak akan melatih motoric kasarnya,sehingga memiliki system perotottan yang terbentuk secara baik dan sehat.

2) Kempuan social-emosional (afektif)

   Anak melakukan aktvitas bermain karena merasa senang melakukannya.pada tahap-tahap awal perkembangannya orang tua merupakan kawan utama dalam bermain.

3) Kemampuan kecerdasan(kognitif)

   Dalam proses bermain anak juga bisa diperkenalkan pembendaharaan huruf,angka,kata,komunikasi timbal balik dan mngenal objek-objek tertentu. Misalnya bentuk (besar,kecil).

Jadi dari definisi di atas dapat disimpulkan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang di buat untuk menstimulus

perkembangan anak dan disesuaikan dengan usia anak dalam pembuatannya harus memenuhi syarat-syarat dan beberapa ciri-ciri.

2. **Jenis dan Macam-Macam Permainan Edukatif**

Dalam dunia kanak-kanak tidak terlepas dari bermain anak diberikan informasi dan ilmu dari bermain. Anak akan lebih senang bila diajak belajar sambil bermain untuk itu sangat diperlukan alat permainan edukatif dan sekarang ini banyak sekali permainan edukasi yang dijual dipasaran. Menurut Hijriati (2017) jenis permianan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan anata jenis permianan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif atau bermain pasif, antara lain beberapa jenis permainan edukatif :

1) Permainan dominan fisik atau bermain aktif,permainan ini menguras banyak energy anak dalam melakukannya. Contohnya seperti:
   a) Permainan fisik bebas *indoor* adalah permainan yang dilakukan di dalam ruangan dan dilakukan secara bebas contohnya seperti bermain musik,benyanyi bersama,bermain tepuk dan bermain pesan berantai.
   b) Permainan fisik out door adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan atau kelas dan seperti permainan olah raga (petak umpet,ular naga,lompat tali), permianan fisik *rote play* atau bermian peran,bermain mengumpulkan benda-benda di alam,permainan pasir dan melakukan penjelajahan.

c) Permainan dominan non fisik atau bermain pasif dan permainan ini tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar dibandingkan permainan lainnya.beberpa permainan dominan non fisik antara lain: membaca, menulis, menggambar, mewarnai dan menonton film.

Jadi dari definisi di atas permainan edukatif ada macam-macam dan berbagai jenis permianan dan pada dasar anak menyukai sesuatu permianan cara guru mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang menyenangkan dan permaianan bisa dilakukan secara outdoor dan indoor tergantung dengan jenis dan macam perminan.

3. Ciri-Ciri Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang atau dibuat untuk anak usia dini dan untuk menstimulus perkembangan anak. Dalam pembuatannya disesuaikan untuk anak dari bahan dan degsainnya saat memilih alat permainan untuk anak usia dini guru dan orang tua harus memperhatikan ciri-cirinya. Menurut Hijriati (2017) alat permainan edukatif yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a) Desain mudah dan sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana degsainya.

b) Multifungsi (Serba Guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna,sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.

c) Menarik

Pilihan peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan,serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menurus,atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunanya.

d) Berukuran Besar

Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya.

e) Awet

Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal,namun tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.

f) Sesuai Kebutuhan

Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

g) Tidak Membahayakan

Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahyakan anak.

h) Mendorong Anak Untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat permainan yang dapat dipakai bersama orang lain.

i) Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Orang tua dan pendidik yang menciptakan suatu alat permainan edukatif,anak akan merasa senang dari pada membeli mainan diluar.

Jadi definisi diatas bahwa dalam pembuatan dan merancang alat permianan edukatif yang baik memiliki beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk menunjang perkembangan anak usia dini.

D. **Konsep ATM *(Automated Teller Machine)***

1. Pengertian ATM *(Automated Teller Machine)*

Di dalam menjalankan kehidupan manusia tidak lepas dari 3 kebutuhan yaitu kebutuhan primer, sekunder dan tertier. Sekarang ini Perkembangan dunia teknologi maju dan menunjang perjalanan dunia perekonomian, dan semakin majunya perekonomian mempengaruhi kemudahan-kemudahan dalam penggunaan jasa perbankan. Menurut Damaris dkk (2014) perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju dan pada dunia perbankan juga mengalami banyak perubahan dan semakin maju. Tujuan perkembangan teknologi di dunia perbankan ini salah satunya memberikan kemudahan-kemudahan dan memberikan pelayanan baik bagi nasabah dalam bertransaksi dan untuk memudahkan nasabah perbankan mengeluarkan produk-produk perbankan yang memudahkan nasabah bertransaksi dengan melakukan transaksi melalui media elektronik. Produk yang dikeluarkan perbankan untuk memudahkan nasabah salah satunya adalah dengan

menggunakan ATM *(Automated Teller Machine)* adalah suatu produk bank yang diberikan nasabah untuk menyimpan yang diberikan berupa rekening bank yang ditujukan atas nama pribadi dan bukan atas nama orang lain atau lembaga.

Menurut Safrianto dkk (2012) kartu ATM *(Automated Teller Machine)* adalah jenis alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan atau pemindahan dana, yakni kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada bank atau lembaga bank yang berwenang.

Menurut Trihartono (1996) untuk menjadi anggota ATM *(Automated Teller Machine)* suatu bank,maka harus menjadi penabung pada bank tersebut. Dalam prosedur menjadi penabung sama dengan menabung biasa yaitu dengan mengadakan penyetoran uang kepada petugas teller bank. Menurut DJ (2009) Ada berbagai bentuk uang pada zaman modern sekarang ini seperti uang elektronik yang memiliki berbagai bentuk uang logam dan uang kertas, uang ini dikenal dengan istilah seperti *e-cash,e-money,cyber cash*. Adanya uang elekronik ini cara penyimpanan dan penggunaannya menggunakan sebuah mesin dan yang berhubungan dengan bank.

Menurut Yuwono (2014) perkembangan teknologi informasi tidak dapat dilepaskan dari dunia perbankan karena nasabah menginginkan informasi yang berkaitan dengan perbankan dapat diperoleh dengan

mudah dan cepat. Layanan jasa informasi ini diharapkan tersedia tanpa dibatasi oleh waktu (jam kerja) dan layanan jasa perbankan tidak hanya memberikan informasi saja tetapi juga layanan jasa perbankan yang lain. Misalnya mendapatkan uang tunai atau bahkan melakukan penyetoran, pengunaan teknologi ATM *(Automated Teller Machine)* atau sekarang dikenal sebagai anjungan mandiri dirasa sangat tepat dan dapat memenuhi kebutuhan nasabah dan ATM dapat melayani kebutuhan nasabah 24 jam dan tidak dibatasi oleh jam kerja.

2. Jasa Layanan Setor Tunai

Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun. Produksi jasa bisa berkaitan dengan produk fisik atau tidak. Menurut Bolang dalam Putri (2018) Jasa merupakan proses yang terdiri atas serangkaian aktivitas *intangible* yang biasanya (namun tidak harus selalu) terjadi pada interaksi antara pelanggan dan karyawan jasa dan/atau sumber daya fisik atau barang dan/atau sistem penyedia jasa, yang disediakan sebagai solusi atas masalah pelanggan. Untuk melakukan setor tunai bisa dilakukan melalui layanan ATM Setor Tunai dan teller. Menurut Putri (2018) Jasa merupakan proses yang terdiri atas serangkaian aktivitas *intangible* yang biasanya (namun tidak harus selalu) terjadi pada interaksi antara pelanggan dan karyawan jasa dan/atau sumber daya fisik atau barang dan/atau sistem penyedia jasa, yang disediakan sebagai solusi atas

masalah pelanggan. Untuk melakukan setor tunai bisa dilakukan melalui layanan ATM Setor Tunai dan teller.

a. Pengertian ATM Setor Tunai (*Cash Deposit Machie)*

Menurut Putri (2018) ATM Setor Tunai (*Cash Deposit Machine* atau CDM) adalah mesin ATM yang dapat menerima setoran tunai dan *inquiry* saldo rekening. Selain itu dapat digunakan untuk berbagai pembayaran via online dan transfer baik antar bank maupun sesama bank. Secara fisik bentuk ATM Setoran Tunai hampir sama dengan ATM biasa, namun pada sisi depan terdapat lubang atau laci yang digunakan untuk meletakkan uang yang akan disetor. Untuk melakukan setoran tunai, nasabah harus menggunakan kartu ATM dan nomor PIN yang sama dengan yang digunakan pada mesin ATM biasa. Tidak memerlukan aktifasi atau membuat nomor PIN baru untuk transaksi ini. Saldo rekening akan ter-update secara *real time*.

Menurut Irham dalam Febriyansyah(2016) Bentuk layanan perbankan berbasis *online* adalah *Automatic Teller Machine* (ATM) atau dalam Bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai anjungan tunai mandiri, selain ATM, *cash deposit machine* atau yang lebih dikenal dengan CDM juga merupakan salah satu jasa *online banking* yang menyesuaikan perkembangan teknologi dengan gaya hidup nasabah masa kini yang lebih mengutamakan kemudahan. *Cash Deposit*

Machie merupakan ATM yang didesain sedemikian rupa sehingga bisa untuk transaksi setoran tunai dengan nominal tertentu.

b. Kelebihan Dan Kekurangan ATM Setor Tunai

Menurut Febriyansyah(2016) *Cash Deposit Machine* menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi perbankan. Keuntungan *Cash Deposit Machine* bagi Nasabah dapat melakukan Transaksi langsung masuk saat itu juga (*realtime*), Setoran tunai dalam pecahan Rp, 20.000, Rp. 50,000 dan Rp. 100.000, transaksi penyetoran bisa dilakukan kapan saja selama 24 jam nonstop, menabung tidak perlu antri di *teller*/kasir, dan sangat membantu nasabah baik dari individu/pebisnis kecil-besar.Sedangkan Kekurangan *Cash Deposit Machiune* itu sendiri yaitu CDM sangat sensitif terhadap uang yang tidak mulus berlubang, berselotif, lusuh, lembek, jika dimasukan bisa terjadi sangkut pada mesin sehingga bisa menganggu kinerja mesin CDM.

Jadi dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ATM *(Automated Teller Machine)* merupakan suatu alat elektronik untuk membantu nasabah bank mengambil uang dan sebagai pengganti petugas bank untuk melayani nasabah dan untuk memudahkan nasabah untuk mengambil uang kapan saja tanpa harus pergi ke bank dan bertemu dengan petugas bank dan mesin ATM *(Automated Teller Machine)* melayani secara 24 jam setiap saat nasabah membutuhkan uang, Pembuatan kartu ATM mudah

dan sama seperti nasabah lainnya untuk menabung. Namun tidak semua mesin ATM dapat melakukan semua transaksi, sehingga mesin ATM dibagi menjadi beberapa jenis antara lain ATM reguler, ATM Non Tunai, ATM Setoran Tunai.

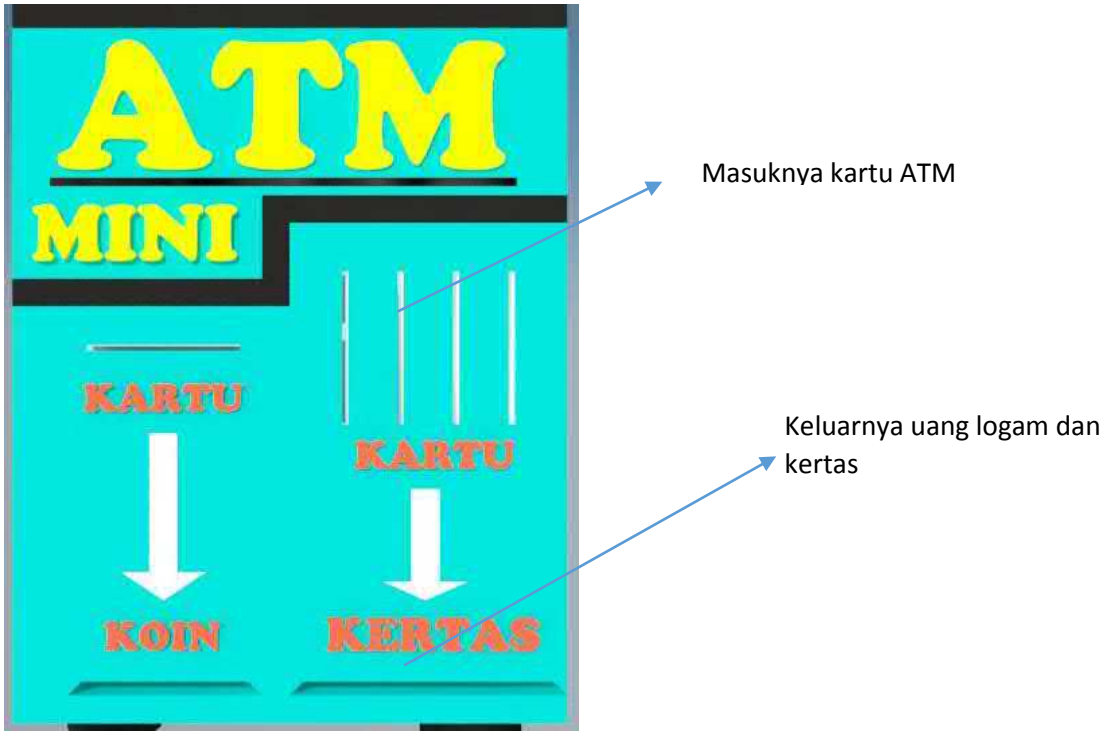
E. Konsep Alat Permainan Edukatif ATM Sederhana

Alat permianan edukatif ATM merupakan alat permaian yang di buat untuk bermain dan belajar pada anak usia dini sebagai berfungsi sebagai sarana bermain dan belajar yang sangat interaktif. Mesin atm sederhana yang lucu ini berfungsi seperti ATM sesugguhnya yang sering digunakan orang dewasa. Pengenalan ATM kepada anak melalui sebuah permainan dan alat permainan yang menarik,pada dasarnya anak senang mempelajari hal baru dengan bermain.

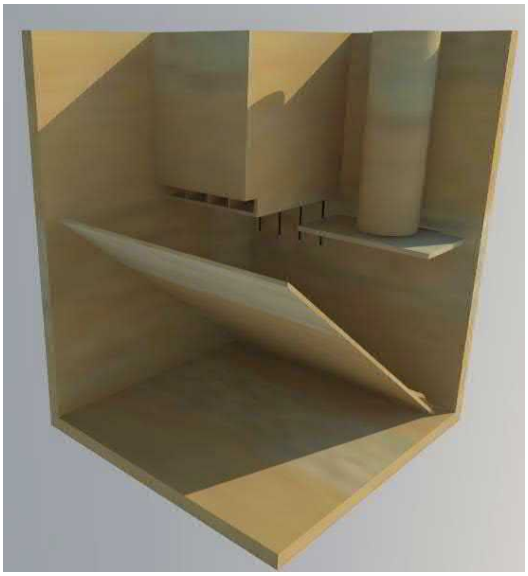
Menurut Sadiman,dkk dalam Amah (2017) bahwa permainan memiliki sifat menghibur,terdapat unsur kompetisi,melibatkan partisipasi aktif peserta,luwes mudah dibuat dan diperbanyak. Alat permainan edukatif ATM ini peneliti mengembangkan kejujuran, disiplin, daya ingat, belajar berhitung, mengenalkan uang pada anak usia dini dan mengajak anak untuk gemar menabung. Dari pembuatan alat pemainan edukatif ATM ini ada cara atau Petunjuk penggunaan yaitu dengan menyiapkan uang logam dan uang kertas. Uang kertas sebelumnya digulung terlebih dahulu lalu masukan uang logam pada lubang bulat, dan masukan uang kertas pada lubang berbentuk persegi panjang apabila ingin mengambil uang bisa masukan kartu atm dan uang akan keluar.

Kelebihan dari alat permainan edukatif ATM ini adalah desain dari mesin ATM ini dibuat menarik untuk anak, selain menabung anak juga dapat mengenalkan angka pada anak dan ukurannya disesuaikan untuk usia 5-6 tahun dan harga sangat terjangkau untuk kalangan menengah kebawah.

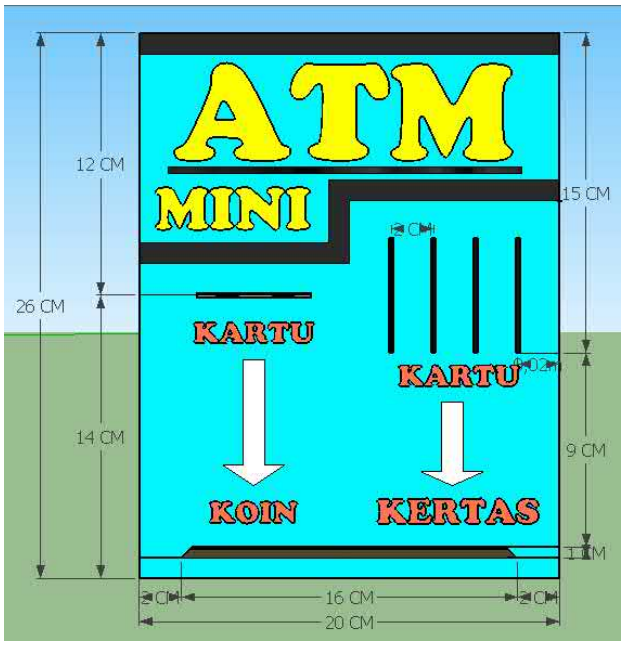
Gambar 2.1 desain mesin ATM



Gambar 2.2 Desain Dalam Mesin ATM



Gambar 2.3 desain dan ukuran mesin ATM



F. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar."

Menurut Mursid (2017:3) pendidikan anak usia dini adalah pemberian uapaya untuk menstimulusi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan untuk anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Sedangkan menurut Mursid (dalam Biechler, 2017) yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun dan pada usia itu anak mengikuti progam prasekolah dan kindergarten. Apabila di Indonesia progam yang diikuti seperti tempat penitipan anak (3 bulan sampai 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun),sedangkan usia 4-6 tahun biasanya mengikuti progam taman kanak-kanak.

2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun dan sering disebut dengan masa *golden age* atau masa emas dan pada masa

ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat.

Menurut Sumardi dalam Sujiono (dalam Sumardi,2017) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.anak usia dini memiliki karakter yang khas dan kekhasan tersebut akan tampak pada usia 0-6 tahun dan masa ini sangat menentukan pembentukan kepribadian anak dan perkembangan inteligensi, beberapa masa yang dilalui anak usia dini sebagai berikut:

a) Masa Peka

   Masa peka merupakan priode sensitive karena anak mudah menerima stimulus dan menyerap informasi dari lingkungan.

b) Masa Egosentris

   Masa egosentris merupakan masa dimana anak memiliki sikap mau menang sendiri,selalu ingin diturutti hinga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa/pendidik.

c) Masa Berkelompok

   Masa berkelompok yaitu masa anak-anak senang bermain dengan teman sebayanya,mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehinga anak perlu diberi kesempatan bermain ersama-sama.

d) Masa Meniru

Anak merupakan peniru ulang yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya.

e) Masa Eksplorasi

Masa menjelajahi pada anak dengan memanfatkan benda-benda disekitarnya,selalu ingin mencoba,penuh keingintahuan.

Jadi dari definisi diatas bahwa perkembangan anak usia dini memiliki beberapa fase yang dilaluli anak usia dini untuk menunjang perkembangannya di setiap usia anak.

3. Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan pada anak usia dini merupakan proses yang tidak akan henti dan setiap perkengan anak memiliki tahap-tahapannya. Menurut sumardi (2017) dunia kognitif anak bersifat kreatif penuh fantasi dan sepanjang waktu pemahaman tentang dunia terus meningkat. Empat tahapan perkembangan kognitif menurut piaget yaitu:

a) Tahap sensorimotor,berlangsung sejak kelahiran sampai usia 2 tahun.pada tahap ini anak membangun pengetahuan melalui pengalaman sensoris.

b) Tahap praoperasional,berlangsung sekitar usia 2 tahun sampai 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai memahami dinia secara simbolis.

c) Tahap oprasional konkrit,berlangsung sekitar usia 7-11 tahun pada tahap ini anak mulai berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa seperkonkrit.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif piaget,anak usia dini berada pada tahapan praoprasional. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit dari pada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat obyek-obyek yang kelihatannya berbeda, maka ia akan mengatakan berbeda pula.

Menurut Piaget dalam Hidayati(2012) menyatakan bahwa perkembangan belajar Matematika anak melalui tahap konkrit, semi konkrit, Pada tahap konkrit kegiatan yang dilakukan anak adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung atau memanipulasi obyek-obyek konkrit. Pada tahap ini anak hanya bisa memahami Matematika jika dihadapkan obyek konkrit secara langsung, hal tersebut bisa dilakukan dengan melihat, menyentuh ataupun keduanya terhadap obyek yang dimaksud. Misalnya dengan melihat mobil sebanyak lima buah maka anak dapat memahami konsep bilangan “5” sama dengan halnya untuk pengenalan uang kepada anak yaitu dengan menunjukan sebanyak 5 lembar uang maka anak dapat memahami ada 5 lembar uang. Tahap semi konkrit anak sudah tidak perlu memanipulasi obyek secara langsung lagi, tetapi cukup dengan menggunakan gambaran dari obyek yang dimaksud. Pada tahap ini anak sudah tidak perlu lagi melihat ataupun menyentuh obyek secara langsung, karena sudah bisa memahami Matematika dengan menggunakan obyek yang diwakili dengan penggambaran yang serupa. Misalnya dengan melihat gambar lima buah mobil maka anak dapat memahami konsep bilangan “5”sama halnya dengan mengenalan uang

kepada anak dengan menunjukan uang Rp 5.000 maka anak dapat memahami itu nominal uang Rp.5000

Jadi dari definisi diatas tahap perkembangan kognitif anak usia dini memiliki beberapa tahapan sesuai dengan usianya. Dalam tahap perkembangan kognitif pengenalan matematika pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengenalan uang pada anak.

4. Perkembang Sosial Anak Usia Dini

Sebagai makhluk sosial, seorang individu sejak lahir hingga sepanjang hayatnya senantiasa berhubungan dengan individu lainnya atau dengan kata lain melakukan relasi interpersonal. Menurut (Brooks,2011: 276) dalam Mutmainah(2012) perilaku sosial adalah perilaku sukarela yang memberi manfaat pada orang lain, mencakup tindakan seperti menenangkan seseorang, membantu, dan berbagi . Kemampuan berperilaku social perlu dimiliki sejak usia dini sebagai suatu pondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Sebagian dari perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak awal berdasarkan landasan yang diletakkan pada masa bayi (Hurlock, 1978: 262) dalam Mutmainah(2012). Oleh karena itu perilaku sosial pada anak dapat dibentuk sejak pertama kali pada lingkungan kelompok social yang paling sederhana yaitu keluarga.

Keterampilan sosial sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas,dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya.

Kurangnya keterampilan sosial akan menyebabkan rendah diri, kenakalan, dan dijauhidari pergaulan. Anak harus diajarkan keterampilan sosial yang bisa didapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama anak memasuki sekolahseperti Taman Kanak-Kanak(TK).

Menurut Chaplin dalam Suhartini (2004:18), Keterampilan social merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampikan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Menurut Na'im (2015) Keterampilan sosial anak merupakan hal yang harus dimiliki sejak dini. Keterampilan sosial akan membantu anak mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial anak bisa dilatih dengan bermain, karena bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia.

Faktor –faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak antara lain factor internal, faktor eksternal, faktor eksternal dan faktor internal. Natawidjaya (dalam Setiasih, 2006:13-14) menjelaskan bahwa faktor internal merupakan faktor yang dimiliki manusia sejak dilahirkan yang meliputi kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, dan sifat-sifat kepribadiannya. Faktor luar yaitu yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah anak dilahirkan serta terdapat pada lingkungan seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan lingkungan masyarakat. Belajar dan bermain di TK, akan mempermudah anak untuk mengembangkan keterampilan social, Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk

pertumbuhan anak. Menurut Semiawan (2002:21) dalam Na'im (2015) Bermain adalah dimana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif Seorang Guru TK seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktivitas bermain adalah hal yang sia-sia. Guru juga dituntut untuk bersungguh-sungguh dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui bermain dan permainan.

Dari penjelasan diatas perkembangan sosisal pada anak usia dini sangatlah penting ditanamkan pada anak,mnusia diciptakan sebagai mahluk sosial sejak lahir hingga sepanjang hayatnya. Dalam pengenalan uang dan konsep menabung melalui bermain anak diajarkan untuk memiliki perilaku social dengan sesama teman,seperti contohnya membantu teman yang kesulitan.

G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevam dengan penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut

1. Nik Amah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Permainan Poli Dana Untuk Menumbuhkan Kecerdasan Finansial Pada Anak Usia Dini" diketahui dalam penelitian yang dilakukan di PAUD AMANAH PONOROGO permainan POLI DANA berhasil dikembangkan melalui beberpa tahap yaitu konsep pengembangan,perancangan,pengumpulan bahan,pembuatan media,uji coba. Dari hasil uji coba yang dilakukan melalui kelompok kecil dilakukan pada 2 guru dan 4 peserta didik yang

masing-masing nilai rata-ratanya adalah 3,8 dan 4,21 pada rata-rata ini masuk pada kategori baik. Pada uji coba kelompok besar terhadap 4 guru dan 10 peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,71 dan 4,35 dari hasil uji coba bahawa permainan edukatif POLI DANA layak digunakan sebagai sarana belajar dan bermain sekaligus untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini di PAUD AMANAH.

2. Nanik Linawati (2015) dalam penelitianya yang berjudul "Penanaman Jiwa Bijak Mengelola Uang Pada Siswa PAUD Kelurahan Siwalankerto Surbaya" dalam penelitiannya di PAUD Siwalankerto Surabaya bahwa gerakan menabung bagi para siswa PAUD perlu terus diadakan secara berkesinambungan dan terus diperluas diseluruh plosok wilayah di Indonesia.sehingga tercipta generasi Indonesia yang gemar menabung,terbebas dari utang serta dalam jangka panjang tercipta masyarakat Indonesia yang bersejahtera,maju,dan diperhitungkan sebagai bangsa yang bermatabat dimata bangsa-bangsa lain.para mahasiswa juga memperoleh bekal yang berharga melalui progam *service learning* . kegiatan ini membuka wawasan mahasiswa untuk melihat realita kehidupan,khususnya masyarakat pada strata low income.
3. Fitria Amelia (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "Motivasi Menabung Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kampar" dalam penelitiannya di sekolah menengah pertama negri 1 kapar maka

dapat ditarik suatu kesimpulan terhadap hasil penelitian ini bahwa secara garis besar motivasi menabung bagi Siswa SMP Negeri 1 Kampar dipengaruhi oleh motivasi intrinsic dan motivasi ekstrinsik. Namun pada umumnya motivasi intrinsik lebih mendominasi dorongan menabung bagi Siswa SMP Negeri 1 Kampar. Artinya motivasi atau dorongan menabung bagi Siswa SMP Negeri 1 Kampar didasari oleh motivasi intrinsik (minat menabung, Sikap menabung dan Harapan menabung). Dengan kata lain faktor utama yang mendorong dorongan menabung bagi Siswa SMP Negeri 1 Kampar adalah berasal dari dalam diri para siswa sendiri yaitu minat menabung, Sikap menabung dan Harapan dalam menabung.

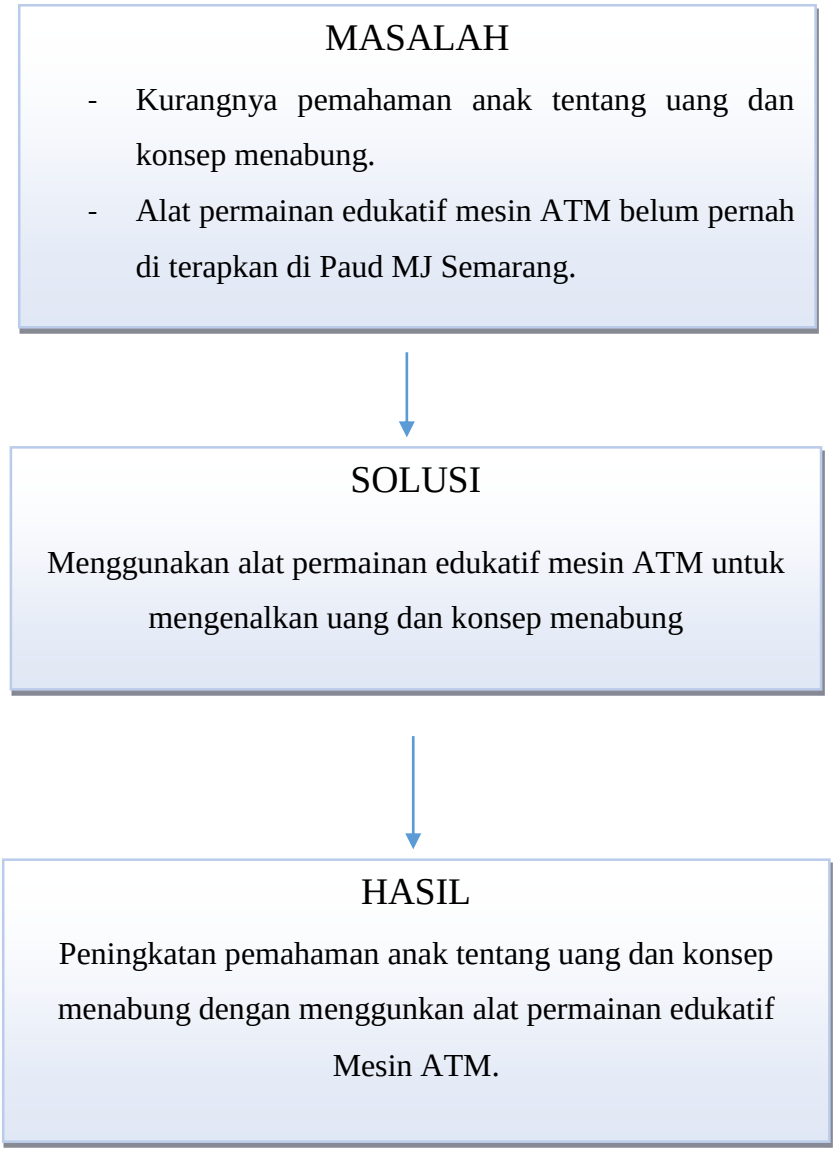
H. Kerangka Berfikir

Usia dini pada PAUD tersebut berasal dari masyarakat menengah dengan latar belakang keluarga yang kurang paham arti penting menanamkan kebiasaan meghargai (mengelola) uang pada anak. Penanaman kebiasaan baik di mulai sejak anak masih berusia dini dirasa akan sangat optimal. Hal tersebut dikarenakan anak pada usia dini memiliki kepekaan serta daya tangkap yang baik.

Anak usia dini pada umumnya suka menggunakan uang yang diberikan orang tuanya untuk sekedar jajan atau bahkan membeli mainan. Secara sekilas hal itu memang tidak salah, namun tanpa adanya pengawasan yang intensif serta pemberian pemahaman perihal keuangan hal tersebut akan menjadikan si anak bersikap konsumtif. Sikap konsumtif pada anak ini yang selanjutnya akan

menjadi beban bagi orang tua. Ada kalanya orang tua tidak mampu untuk memenuhi semua keinginan anak sehingga sangat penting sekali menanamkan pemahaman perihal keuangan pada anak.

Gambar 2.4 kerangka berfikir



I. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam pengertian lain, hipotesis merupakan hasil penelitian yang hakekatnya adalah sebuah jawaban atau dugaan sementara yang telah dirumuskan dalam perencanaan penelitian. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

Ho: Alat permainan edukasi ATM tidak ada pengaruh terhadap pengenalan uang dan konsep menabung pada anak.

Ha: Alat permainan edukasi ATM ada pengaruh terhadap pengenalan uang dan konsep menabung pada anak.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian "Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukarif Mesin "Atm Sederhana" Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia 5-6 Tahun Tentang Uang Dan Konsep Menabung Di Paud MJ Semarang maka akan diperoleh simpulan bahwa:

a. Terdapat perbedaan perilaku pemahaman tentang uang dan minat menabung pada siswa TK B di PAUD MJ Semarang dengan menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM. Dari hasil penelitian yang dilakukan adanya perbedaan perilaku siswa di PAUD MJ semarang yaitu siswa antusias untuk menabung dan membantu teman yang mengalami keususahan.

b. Terdapat peningkatan perilaku pemahaman tentang uang dan minat menabung pada siswa TK B di PAUD MJ Semarang dengan menggunakan alat permainan edukatif mesin ATM. Dari hasil penelitian yang dilakukan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang uang dan minat menabung

B. SARAN

a. Bagi Guru

Guru sebaiknya mengembangkan berbagai alat permainan edukatif dalam pengenalan uang dan menumbuhkan perilaku gemar menabung pada siswa.

Dalam hal ini penggunaan alat permainan edukatif yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik dan memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

b. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memulai mengenalkan anak tentang uang dan menumbuhkan perilaku gemar menabung yaitu dengan tidak memberikan uang untuk membeli suatu barang secara langsung tetatapi dengan mengaarkan anak untuk menabung terlebih dahulu untuk mewujudkan keinginannya untuk membeli sesuai yang anak inginkan. Dengan begitu anak dapat mengerti bahwa cara mendapatkan suatu barang harus dengan suatu usaha terlebih dahulu dan anak akan memiliki perilaku tidak boros.

c. Bagi Sekolah

Perlunya menfasilitasi guru dengan mengikut seratakan pelatihan untuk membekali pengetahuan-pengetahuan tentang pembuatan alat permainan edukatif sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dimasa yang akan datang dapat dijadikan sumber data penelitian selanjutnya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat alat permainan edukatif yang lebih menarik lagi dalam pengenalan uang dan minat menabung pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, F. (2012).Motivasi Menabung Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Skripsi. Riau: Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim.

Ari, M. (2016). Upaya Kemandirian Anak Menabung Di BANK Melalui Konstribusi Hukum Nasional. *Ilmiah Ilmu Hukum*, 92.

Arikunto,S.2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Azwar, S. 2011. *Reliabilitas dan Validitas.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. 2011. *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Damaris, D. (2014). Sistem Pengendalian Intern Atas Transaksi Penerimaan Dan Pengeluaran KAS Anjungan Tunai Mandiri (ATM) PT BANK Central ASIA, TBK. *Ilmiah Buletin Ekonomi*, 57-58.

Dj, T. (2009). *Cerdas dan Cerdik Mengenal Uang.* Yogyakarta: Pinus Book.

Febriyansah.E. 2016**.**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Nasabah Pengguna *Cash Deposit Machine* (Cdm) Studi Bni Syariah Cabang Kota Bengkulu).jurnal Baabu Al Ilmu.64-65.

Garlans,P. (2014).Peran Orang Tuan Dalam Mendidik Keuangan Pada Anak. Pengembangan Humaniora vol.14,74-85.

Hayuningtyas.H.(2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Taman Indria Semarang).Belia,64.

Hidayati.K.(2012). Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget.Cendekia vol 10,301.

Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini.jurnal Unsiyah.58-59.

Kusumodestoni, D. (2015). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Alat Peraga Edukatif Menggunakan Adobe Flash. *Dispotek*, 68-69.

Lail, J. (2015). Progam Sentono Menabung. Inovasi dan Kewirausahaan *Vol.4*, 54.

Linawati. (2015). Penanaman Jiwa Bijak Mengelola Uang Pada Siswa Paud Kelurahan Siwalakerto Surabaya Melalui Kegiatan Service Learning Mata Kuliah Personal Finace. *of service learning*, 9-13.

Mastulfiah. (2017). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada TK Wardhatulssholihin Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran. *Langsat Vol.4*, 31-32.

Mirah.(2016). Perlunya Memperkenalkan Perbankan kepada Anak Sejak Dini. (https://republika.co.id/berita/ekonomi/keuangan/16/09/09/od8cuk415-perlunya-memperkenalkan-perbankan-kepada-anak-sejak-dini.Diakses 09/1/20)

Mursid.(2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Mutmainah.S.2012. Perilaku Sosial Anak Usia Dini Berambut Gimbal Di Daerah Dataran Tinggi Dieng Kabupaten Wonosobo.Ijeces,50.

Na'im.M. 2015. Peningkatan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun Melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng di Tk aisyiah bustanul athfal 44 kecamatan banyumanik Kota semarang.Belia,47-48.

Nik.A. 2017. Permainan Poli Dana Untuk Menumbuhkan Kecerdasan Finansial Pada Anak Usia Dini. *Care*, 1-10.

Purnomo, S. 2012. *Untung Dengan Kartu Kredit,Kartu ATM-Debitdan Uang Elektronik.* Jakarta: Trans Media Pustaka.

Putri.R.2018. **A**nalisis Perilaku Preferensi Nasabah Bank Syariah Dalam Menggunakan Jasa Layanan Setor Tunai.Skripsi Universitas Islam Walisongo Semarang.

Raharja, P. (1997). *Uang dan Perbankan.* Jakarta: PT Reneka Cipta.

Rapih, S. (2016). Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak. *scolaria*, 14-28.

Serfianto,R. (2012). *Untung Dengan Kartu Kredit,Kartu ATM-Debit,Dan Uang Elektronik.* Jakartan Selatan: Transmedia Pustaka.

Seto. (2012).*Financial Parenting*. Jakarta: Noura Books.

Simon, R. (2011). *Raising A Mart Kid.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Smart.(2017).Untuk Mengenalkan uang pada anak berdasarkan Usia. (https://biz.kompas.com/read/2017/08/25/192129328ini-panduan-untuk mengenalkan-uang-pada-anak-berdasarkan-usia Diakses 07/03/18)

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sumardi.(2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough.Universitas Pendidikan Indonesia vol.1,190-202.

Trihartono,S. (1996). *Masalah Perbankan*.Solo:CV.Aneka.

Wulansari, S. (2016). Rancangan Permainan Uang Andro Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Uang Rupiah. Teknologi dan Sistem Komputer, 1-10.

Yuwono, B. (2014). Analisa Dari Degsain dan Permasalahan Pada Mesin ATM di Bank Mega. Universitas Gunadarma, 2-3.