



MENGENALKAN NILAI MATA UANG PADA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *CASH REGISTER* DI PAUD HARAPAN WARGA

Amany¹, Melani Faujiah²

STAI AL-Musaddadiyah Garut

[1amany@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:amany@stai-musaddadiyah.ac.id)

[2melani.faujiah.1825@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:melani.faujiah.1825@stai-musaddadiyah.ac.id)

Abstrak

Tujuan memilih penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal nilai mata uang, Sehingga peneliti bermaksud untuk mengungkapkan bagaimana perkembangan anak usia dini dalam mengenal nilai mata uang jika menggunakan alat permainan edukatif *cash register* dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) Model Kemmis Dan Mc. Taggart. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di PAUD Harapan Warga yang berjumlah 20 siswa. Setelah penelitian dilakukan dengan 2 siklus, tahapan indikator yang terlihat berkembang yaitu mampu mengenal dan memahami bentuk dan warna uang yang beragam, mengenal bahwa uang dapat digunakan untuk mendapatkan benda atau jasa yang dibutuhkan, kesadaran untuk berbagi kepada orang lain yang lebih membutuhkan, memiliki keterampilan untuk menyisihkan uang guna disimpan dan digunakan dikemudian hari, terakhir mampu memahami bahwa uang sebagai alat tukar yang dapat diterima secara umum. Berdasarkan hasil penelitian melalui alat permainan edukatif *cash register*, secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan pengenalan nilai mata uang anak usia dini. dilihat dari hasil persentase menunjukkan nilai akhir yaitu BB 0%, MB 15%, BSH 35% dan BSB 50% tentunya hasil tersebut setelah melewati pratindakan, Siklus I dan Siklus II.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; *Cash Register*; Mata Uang

Abstract

The low level of children in knowing the value of currency well is the background of this research. So that researchers have a goal to reveal how the development of knowing the value of early childhood currency when using cash register educational games using the Kemmis and Mc Classroom Action Research (PTK) design. Taggart. Data collection methods through interviews, observation and documentation. How to analyze data with data reduction, data display and conclusion. The subjects of this study were 20 students at Harapan Warga PAUD. The research was conducted for 2 cycles, the stages of indicators that seemed to develop were being able to recognize and understand the various shapes and colors of money, recognizing that money could be used to obtain needed objects or services, awareness to share with others who needed it more, know the skills to set aside money to be saved and used in the future, finally being able to understand that money is a generally accepted medium of exchange. Based on the results of research through the cash register educational game tool as a whole it has proven effective in increasing the development of knowing the currency value of early childhood. seen from the percentage results show the final value, namely BB 0%, MB 15%, BSH 35% and BSB 50%, of course these results after passing the pre-action, Cycle I and Cycle II.

Keywords: Educational Game Tool; Currency; Cash Register

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini biasanya sudah memiliki keberanian untuk membeli sesuatu, baik makanan, minuman atau mainan yang disukai. Secara umum anak mulai mengenal uang dan menggunakannya untuk membeli sesuatu, meskipun terkadang anak belum memahami nilai nominal uang dan nilai tukar. Pemahaman tentang konsep uang merupakan salah satu pengetahuan yang penting bagi anak, agar dapat menghadapi dunia nyata. Mengenalkan uang kepada anak pada intinya adalah mengenalkan uang sebagai alat transaksi jual-beli. Konsep uang yang perlu diajarkan kepada anak tentunya berbeda tingkat kompleksitasnya, disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Mengajarkan konsep uang juga berhubungan erat dengan konsep angka. Dalam mengenalkan konsep uang, yang paling penting adalah anak diberi pengalaman langsung, oleh karena itu harus diajarkan sejak dini. Dalam kehidupan sosial anak akan selalu bersinggungan dengan penggunaan uang. Memahami dan mengelolah keuangan sudah menjadi bagian dari kecakapan hidup dan perlu ditanamkan sejak dini, maka anak akan diajarkan untuk mengambil sikap yang benar. Berdasarkan hasil penelitian, anak yang memiliki kontrol terhadap keuangan, tercatat lebih baik dalam mengimplementasikan keuangan pada usia 32 tahun seperti memiliki rumah, dana investasi dan dana pensiun. Sejalan dengan pendapat diatas menyatakan bahwa kualitas hidup seorang anak dan kontribusinya terhadap masyarakat dapat ditelusuri kembali terhadap kualitas kehidupannya saat lahir hingga usia 5 tahun sebab karakter sangat

berkaitan erat dengan kebiasaan yang mana kebiasaan itu harus selalu dipraktekkan pada kehidupan sehari-hari agar menjadi karakter yang melekat dalam diri. (Supriyanto & Amany, 2022) Oleh karena itu pada pelaksanaan penelitian dengan bermain peran jual beli dengan menggunakan alat permainan edukatif *cash register*.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh anak yang belum bisa mengenal nilai mata uang dengan baik, dan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa motivasi atau dorongan anak dalam belajar mengenal nilai mata uang dikelas tersebut tergolong rendah. Anak kurang mengetahui macam-macam nominal mata uang serta anak terbata-bata dalam menyebutkan lambang bilangan yang ada pada uang kertas dan Guru terlihat kurang mampu menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran serta dalam pembelajaran guru kurang mampu untuk memberikan inovasi-inovasi baru. Akibatnya anak menjadi kurang perhatian terhadap pembelajaran mengenal nilai mata uang.

Melihat permasalahan permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui perkembangan mengenal nilai mata uang anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif yang biasanya digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada. (Astini et al., 2019)

Disini peneliti menggunakan alat permainan edukatif *cash register* yaitu permainan mesin kasir seolah-olah perangkat mekanik atau elektronik untuk menghitung dan menghimpun transaksi penjualan serta dilengkapi scan barcode keranjang belanja, uang mainan, laci tunai untuk menyimpan uang. Permainan ini merupakan permainan yang sangat menyenangkan, permainan disini menggunakan teknik adu peran yang mana ada penjual dan pembeli.

Manfaat permainan *cash register* adalah Anak dapat mengenal uang dan angka, Mengenalkan anak tentang sebuah profesi, Membantu anak belajar berhitung dan meningkatkan daya imajinasi anak.

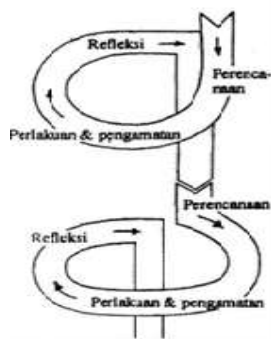
Berdasarkan uraian di atas, penggunaan alat permainan edukatif *cash register* memiliki potensi manfaat yang besar jika digunakan atau diterapkan di pendidikan anak usia dini, namun sayang sekali tidak semua lembaga pendidikan paud dapat menggunakan alat permainan edukatif *cash register* karena ketidaktahuan pendidik dalam alat permainan edukatif ini. Hal ini sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan pendidik di PAUD Harapan Warga. Beliau menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ini tidak familiar.

Temuan tersebut merupakan masalah dalam dunia pendidikan, karena seharusnya pendidik mengetahui metode-metode yang akan digunakan untuk meningkatkan

perkembangan pembelajaran khususnya pengenalan nilai mata uang bagi anak usia dini. Peneliti merancang penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Ada tiga pertanyaan yang ingin dijawab dalam penelitian, yaitu: 1) Seperti apa profil perkembangan mengenal nilai mata uang anak usia dini di PAUD Harapan Warga, 2) Bagaimana penerapan mengenal nilai mata uang menggunakan alat permainan edukatif *cash register* di PAUD Harapan Warga, dan 3) Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif *cash register* pada kemampuan pengenalan nilai mata uang anak usia dini di PAUD Harapan Warga.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dimana Analisis data kualitatif yang lazim digunakan adalah mengikuti teknik Miles dan Huberman, yaitu dengan tiga tahapan utama (reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan).” Desain penelitian ini menggunakan “penelitian tindakan kelas (PTK).” Penelitian tindakan (*Action Research*) “Model Kemmis dan Mc Taggart,” Menurut Creswell “*action research designs*” rancangan penelitian tindakan adalah prosedur sistematis yang dilakukan oleh guru atau individu lainnya dalam ranah pendidikan untuk mengumpulkan informasi dan memperbaiki cara kerja ranah pendidikan, pengajaran, dan pembelajaran siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.



Gambar 1. Alur Pemikiran Dalam PTK Model Kemmis Dan Mc. Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Harapan Warga yang beralamatkan Desa Dano, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari- April 2023. Objek penelitian ini yaitu meningkatnya perkembangan mengenal nilai mata uang untuk anak usia dini di PAUD Harapan Warga melalui penggunaan alat permainan edukatif *cash register*. Sedangkan subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelompok A yang berjumlah 20 peserta didik di PAUD Harapan Warga.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut; 1) Wawancara, Menurut Esterberg Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui hal-hal berdasarkan informan yang lebih mendalam. 2) Observasi, merupakan pengamatan yang dilakukan secara eksklusif terhadap penelitian yang akan diteliti. Menurut Sutrisno Observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan

pencatatan menggunakan sistematis kenyataan-kenyataan yang diselidiki atau yang diteliti. (Hasanah, 2017) 3) dokumentasi merupakan mengumpulkan segala bentuk dokumen dalam waktu penelitian termasuk di dalamnya merupakan data nama-nama peserta didik, gambar-gambar kegiatan, dan dokumen lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus ada 3 pertemuan. Pada siklus I ini peneliti melakukan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan, peneliti menerapkan Alat Permainan Edukatif *Cash Register* dengan cara bermain peran penjual dan pembeli buah-buahan dengan sub indikator penelitiannya mengenali dan memahami bentuk dan warna uang yang beragam serta mengenali bahwa ragam bentuk dan warna uang tersebut mencerminkan warna yang berbeda, mengenali bahwa uang dapat digunakan untuk mendapatkan barang atau jasa yang dibutuhkan, Mampu mengetahui lambang bilangan dari berbagai macam nilai mata uang, Memahami dan mengerti transaksi jual-beli menggunakan uang, dan poin terakhir yaitu memahami bahwa uang sebagai alat tukar yang diterima secara umum. Peneliti mengobservasi 20 peserta didik dimana pada siklus I ini peserta didik yang belum berkembang (BB) 7 peserta didik dengan persentase 35%, mulai berkembang (MB) berjumlah 6 peserta didik dengan persentase 30 %, berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 4 peserta didik dengan persentase 20% dan berkembang sangat baik (BSB) 3 peserta didik dengan persentase 15%.



Gambar 2. Peneliti menggunakan cash register saat kegiatan bermain peran jual beli

Berdasarkan hasil tindakan siklus II diperoleh data bahwa perkembangan mengenal nilai mata uang setelah penggunaan alat permainan edukatif *cash register* di PAUD Harapan Warga Mengalami peningkatan yang sangat baik, melihat dari keterangan penilaian sudah

tidak ada lagi peserta didik yang Belum Berkembang (BB), yang Mulai Berkembang (MB) berjumlah 3 peserta didik dengan persentase 15%, Berkembangan Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 7 Peserta didik dengan persentase 35% dan Berkembangan Sangat Baik (BSB) berjumlah 10 Peserta didik dengan persentase 50%.



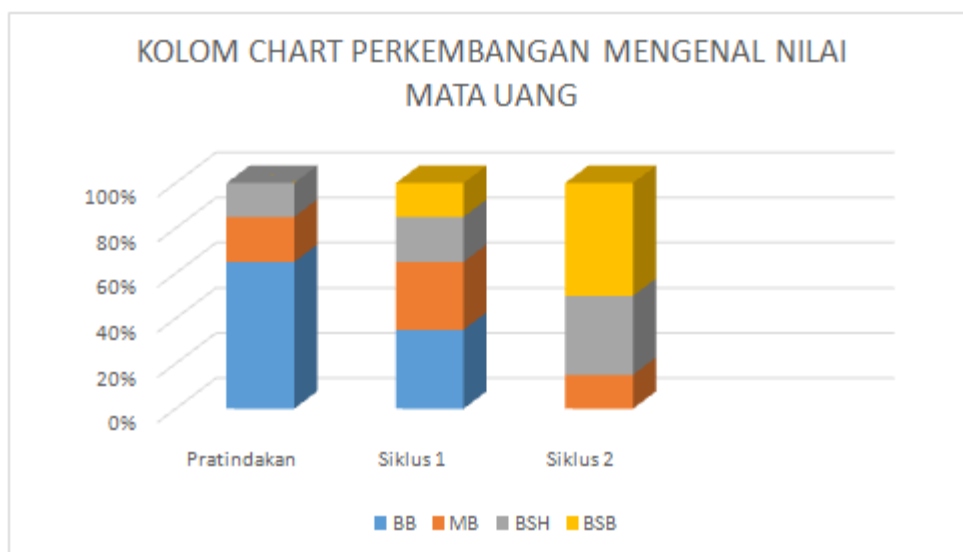
Gambar 3. Peserta didik mengenal warna, bentuk dan nominal nilai mata uang



Gambar 4. Peneliti memberi pengetahuan untuk menyisihkan uang disertai kegiatan penutup

Tabel 1. Hasil tindakan pada Pra tindakan, siklus I, Siklus II

No	Tindakan	Keterangan							
		BB	%	M B	%	B SH	%	B S	%
1	Pra tindakan	13	65 %	4	20 %	3	15 %	0	0%
2	siklus I	7	35 %	6	30 %	4	20 %	3	15 %
3	Siklus II	0	0 %	3	15 %	7	35%	10	50 %



Gambar 4. Kolom Chart Perkembangan Mengenal Nilai Mata Uang Aud Di PAUD Harapan Warga

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan mengenal nilai mata uang peserta didik di PAUD Harapan Warga. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *cash register* dapat meningkatkan perkembangan mengenal nilai mata uang bagi anak usia dini terutama di PAUD Harapan Warga. Hal ini dapat dilihat dari keterangan perkembangan mengenal nilai mata uang peserta didik setelah penggunaan alat permainan edukatif *cash register* dengan melalui 2 siklus dan setiap siklus ada 3 pertemuan

Dalam penilaian indikator penelitian, peneliti mengobservasi yang pertama kali berkembang dan terlihat di peserta didik yaitu point ke satu dimana peserta didik mampu mengenali warna dan bentuk uang yang beragam, serta peserta didik bisa menyebutkan warna dan bentuk uang di depan semua orang. Peneliti melihat kenapa point ini berkembang lebih awal karena peneliti konsisten dengan media permainan *cash register* dan setiap sebelum peneliti mulai pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan warna dan nominal uang yang beragam.

Penilaian indikator selanjutnya yang terlihat yaitu kemampuan peserta didik dalam mengenali bahwa uang dapat digunakan untuk mendapatkan benda atau jasa yang dibutuhkan, indikator ini terlihat berkembang saat peserta didik ingin membeli suatu makanan dan dia tahu bahwa makanan tersebut harus dibeli menggunakan uang. Peneliti mengamati bahwa peserta didik sangat gembira dan bersemangat sekali ketika kegiatan pembelajaran karena peneliti menggunakan *cash register* dalam setiap transaksi bermain peran jual beli yang menyenangkan yang membuat peserta didik minat untuk lebih mengenal nilai mata uang

Perkembangan mengenal nilai mata uang selanjutnya yang terlihat berkembang yaitu memahami bahwa uang sebagai alat tukar yang diterima secara umum kemampuan ini terlihat ketika peserta didik sedang bermain peran jual beli bahwa transaksi dapat dilakukan tanpa perlu menukar barang, tetapi hanya dengan menggunakan uang sebagai alat tukar, indikator ini berkembang karena peneliti menggunakan *cash register sebagai* media transaksinya, peneliti menerapkan bagaimana cara membeli sesuatu barang dengan nominal uang yang besar sehingga peserta didik dapat mengetahui kembalian saat bertransaksi.

Penilain indikator selanjutnya yaitu pengetahuan dan keterampilan untuk menyisihkan uang guna di simpan dan di gunakan kemudian hari,hal ini merupakan cara mengenalkan peserta didik agar bisa menggunakan uang di kemudian hari dan menanamkan jiwa untuk menabung dan tidak menhamburkan uang, peneliti menerapkan hal ini pada saat peserta didik diberi jatah uang untuk membeli sesuatu dan harus tersisa untuk ditabung.

Indikator yang terakhir berkembang yaitu Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan., seperti peserta didik melihat ada teman yang tidak membeli apapun saat istirahat berlangsung ada salah satu peserta didik yang memberikan uang sakunya sebesar Rp2.000 ke temannya yang tidak jajan sama sekali, hal ini bisa dibilang bahwa indikator tersebut sudah berkembang, namun peneliti dalam setiap kegiatan bermain peran menerapkan permainan *cash rgister* semenarik mungkin sehingga peserta

didik dapat tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengenal nilai mata uang.

Berdasarkan hasil penelitian melalui penggunaan alat permainan edukatif *cash register* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan pengenalan nilai mata uang pada anak usia dini. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan Siklus II, yang terjadi peningkatan perkembangan literasi peserta didik yang signifikan. Hal ini sesuai dengan teori Dian Rahma bahwa alat permainan edukatif mampu mendukung perkembangan anak, anak juga mudah dalam memahami apa yang disampaikan karena anak belajar dari benda nyata dan konkret. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa alat permainan edukatif *cash register* dapat meningkatkan perkembangan mengenal nilai mata uang. Ini sesuai dengan pendapat Tri Ayu Lesatari Natsir yang menyebutkan bahwa "alat permainan edukatif adalah sarana untuk merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional". (Qadafi, 2021) Dengan pernyataan tersebut maka peneliti memilih alat permainan edukatif *cash register* yang dapat membantu peserta didik dalam pengenalan nilai mata uang.

4. KESIMPULAN

Kemampuan mengenal nilai mata uang di PAUD Harapan Warga berdasarkan hasil penelitian observasi awal diketahui bahwa hasilnya belum mengalami perkembangan dengan jumlah persentase, Belum Berkembang (BB) 13 peserta didik persentasenya 65% mulai berkembang berjumlah anak (MB) 4 peserta didik persentasenya 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 peserta didik persentasenya 15% dan Berkembang Sangat Baik belum ada peserta didik yang terlihat 0%. Berdasarkan data yang diperoleh dari pra tindakan dapat diketahui bahwa belum berkembang mengenal nilai mata uang untuk anak usia dini. Hal inilah yang menjadikan landasan penelitian untuk mengembangkan pengenalan nilai mata uang anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif *cash register*. Pengenalan nilai mata uang menggunakan *cash register* berpedoman pada instrumen dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat oleh peneliti. Ada 2 siklus dengan setiap siklus ada 3 pertemuan, setiap pertemuan ada kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Disini selain melaksanakan penelitian, peneliti juga menjadi pengamat atau melakukan penilaian terhadap peserta didik yang diteliti melalui cek list observasi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *cash register* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang anak usia dini di PAUD Harapan Warga. Ini sesuai dengan pendapat Tri Ayu Lesatari Natsir yang menyebutkan bahwa "alat permainan edukatif adalah sarana untuk merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional". Dengan pernyataan tersebut maka peneliti memilih alat permainan edukatif *cash register* yang dapat membantu peserta didik dalam pengenalan nilai mata uang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Qadafi, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. In *Sanabil*.
- Supriyanto, I., & Amany, A. (2022). Penanaman Nilai Karakter Religius Pada Pelaku Usaha Kecil Menengah (UKM) Melalui Program Sertifikasi Halal Gratis (Sehati) Tahun 2022. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(3), 154. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i3.167>