



Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Monopoli Terhadap Pemahaman Anak Usia Dini Tentang Uang Dan Pengelolaan Keuangan

Rani Surya Resiana¹, Siti Nur Elbayyinah Rahayu Pratiwi²

STAI Al Musaddadiyah Garut

rani.sr@stai-musaddadiyah.ac.id

siti.nur.2008@stai-musaddadiyah.ac.id

[DOI : 10.37968/anaking.v3i1.705](https://doi.org/10.37968/anaking.v3i1.705)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan dengan menggunakan alat permainan edukatif monopoli. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas yaitu alat permainan edukatif monopoli dan variabel terikat yaitu pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan. Populasi dalam penelitian ini semua siswa Kober Kurnia dan RA Nabila Azzahra Wanaraja dengan jumlah siswa 130 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, sampel pada penelitian ini 99 siswa. Instrument yang digunakan adalah tes pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan kelas eksperimen adalah 66,81% dan skor rata-rata pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan kelas kontrol adalah 32,7%. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t, dimana hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,829 > 1,677$. Dari hasil analisis tersebut diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan antara siswa yang belajar melalui permainan monopoli, dengan siswa yang tidak belajar melalui permainan monopoli. Demikian pula hasil pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan dengan permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan dari siswa yang tidak belajar dengan permainan monopoli.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif Monopoli , Uang Dan Pengelolaan Keuangan, Anak Usia Dini

Abstract

This research aims to describe young children's understanding of money and financial management using the monopoly educational game tool. This research is experimental research and involves two variables, namely the independent variable and the dependent variable, the independent variable is the monopoly educational game tool and the dependent variable is young children's understanding of money and financial management. The population in this study were all Kober Kurnia and RA Nabila Azzahra Wanaraja students with a total of 130 students. Sampling was carried out by purposive sampling, the sample in this study was 99 students. The instrument used is a test of children's understanding of money and financial management. The results of data analysis show that the average score of children's understanding of money and financial management in the experimental class is 66.81% and the average score of children's understanding of money and financial management in the control class is 32.7%. The results of the hypothesis test used the t test, where the calculation results obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $4.829 > 1.677$. From the results of this analysis, it was found that there were differences in children's understanding of money and financial management between students who learned through the monopoly game and students who did not learn through the monopoly game. Likewise, the results of children's understanding of money and financial management using the monopoly game are higher than those of students who do not learn using the monopoly game.

Keywords: Monopoly educational game tools, money and financial management, early childhood

Pendahuluan

Literasi keuangan pada anak merupakan sarana utama untuk memastikan pengelolaan keuangan yang baik di kemudian hari. Mungkin karena perkembangan ekonomi dan keuangan yang semakin kompleks, seperti munculnya *digital market* dan *digital money* maka literasi keuangan anak perlu lebih optimal. *National Council on Economic Education (NCEE)* dan *National Council on Social Studies (NCSS)* menekankan bahwa semua anak harus melek ekonomi agar dapat memahami pentingnya literasi global, baik di masa sekarang maupun masa depan. (Ita Rakhmawati, Ozy Lahana Avonita, Umi Maria Tsalimna, Lia Fatunisa, 2021)

Pengenalan dan pendidikan tentang literasi keuangan belum banyak diberikan secara tepat dan terencana karena dianggap sebagai sesuatu yang belum penting bahkan belum dibutuhkan oleh anak-anak. Orang tua masih berfikir membicarakan segala sesuatu tentang uang di hadapan anak-anak adalah hal yang tabu, hal ini mengakibatkan anak-

anak menjadi tidak siap untuk mempelajari pengelolaan keuangan sejak dini. (Oktaviani et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di RA Nabila Azzahra dan Kober Kurnia terdapat beberapa masalah terkait dengan pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan. Peneliti menemukan masalah pada kelompok A dan B yaitu anak belum tahu nominal uang, belum bisa membedakan antara uang kecil atau besar sekitar 40% dan belum bisa mengelola keuangannya sekitar 60%. Anak sebenarnya sudah memahami kegunaan uang namun pada kegiatan jual beli anak masih kebingungan untuk melakukan pengelolaan keuangannya, jadi mau uang kecil atau uang yang nominalnya besar selalu habis.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut, adapun pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat diformulasikan diantaranya : Pertama bagaimana pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli. Kedua bagaimana penerapan APE Monopoli. Ketiga bagaimana signifikansi permainan monopoli terhadap pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di RA Nabila Azzahra dan Kober Kurnia Wanaraja.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu yang pertama untuk mendeskripsikan pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli. Kedua untuk mendeskripsikan pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di kelas kontrol. Ketiga untuk mendeskripsikan pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di RA Nabila Azzahra dan Kober Kurnia.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat, dimana variabel bebas dikontrol dan dikendalikan untuk dapat menentukan pengaruh yang ditimbulkan pada variabel terikat. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka (*numerik*) untuk menjelaskan, memprediksi dan mengontrol fenomena yang dinanti.

Dalam menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini, peneliti menentukan populasi yaitu sebanyak 80 siswa di RA Nabila Azzahra dan 60 siswa di Kober Kurnia, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner, observasi dan wawancara.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi. Uji asumsi untuk melihat apakah data yang terkumpul telah memenuhi syarat analisis yang akan digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi. Uji normalitas dan uji linearitas merupakan syarat sebelum dilakukan penetapan nilai

korelasi agar kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya. Syarat yang perlu dilakukan dalam menggunakan teknik korelasi adalah hubungan antara variabel x dan variabel y adalah linear dan mendekati distribusi normal.

Uji hipotesis pada penelitian ini, data yang telah diperoleh untuk menguji hipotesis yang diajukan digunakan teknik analisis data dengan metode statistik. Menurut Hadi metode statistik ini merupakan cara ilmiah untuk menyimpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisis data penelitian yang berwujud angka angka, menarik kesimpulan dengan teliti serta mengambil keputusan yang logis.(Priono, 2016)

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua perlakuan pada dua kelompok yang berbeda. Pada kelompok eksperimen diberikan kegiatan dengan menggunakan permainan monopoli, sedangkan pada kelompok control tidak diberikan kegiatan permainan monopoli. Kedua kelompok ini sama-sama diberi pre test dan post test untuk mengukur tingkat keberhasilan intervensi yang diberikan. Kegiatan bermain yang diberikan pada kelompok eksperimen dilakukan dua kali di waktu yang telah disepakati oleh pihak sekolah khususnya kepala sekolah dan wali kelas, agar hendaknya tidak mengganggu proses belajar mengajar. Dalam prosesnya, kegiatan yang diberikan pada kelompok eksperimen berlangsung selama ± 30 menit dengan menggunakan permainan monopoli yang telah dimodifikasi dan memuat materi tentang keuangan, kemudian diberikan sesi tanya jawab pada saat bermain. Sedangkan pada kelompok control kegiatan diberikan selama ± 30 menit.

Tabel 1.1 Alat Permainan Edukatif Monopoli di Kelas eksperimen

Analisis deskriptif dilakukan pada penelitian ini untuk mendeskripsikan alat permainan edukatif monopoli di kelas eksperimen. Adapun hasil perhitungan yang ditentukan menggunakan SPSS pada tabel berikut :

No	Kelas Eksperimen	Statistik	Sig	Kesimpulan	Keterangan
1	<i>Pre-test</i>	0,107	0,154	$0,154 > 0,05$	Normal
2	<i>Post-test</i>	0,128	0,403	$0,403 > 0,05$	Normal

(Sumber: data primer diolah)

Data tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas eksperimen tahap pre-test memperoleh nilai signifikansi 0,154 lebih besar dari 0,05. Maka dari itu nilai pre-test kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga pada tahap post-test memperoleh nilai signifikansi 0,403 lebih besar dari 0,05. Maka data post-test dinyatakan berhasil.

Tabel 1.2 Alat Permainan Edukatif Monopoli di Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Statistik	Sig	Kesimpulan	Keterangan
Kontrol	0,080	0,100	0,100>0,05	Normal

(Sumber: Data Primer Diolah)

Dari tabel 1.2 diatas menunjukkan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,100 lebih besar dari 0,05. Maka data tersebut dinyatakan berhasil.

Tabel 1.3 Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.313	2.442		6.681	<,001
Permainan Monopoli (X)	.484	.100	.572	4.829	<,001

a. Dependent Variable: Uang dan Pengelolaan Keuangan (Y)

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 1.3 diperoleh nilai $T_{hitung} (4,829) > T_{tabel} (1,677)$ dan $sig (0,01) < 0,05$ maka disimpulkan Permainan Monopoli berpengaruh positif dan signifikan terhadap Uang dan Pengelolaan Keuangan. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Pada kelompok eksperimen, hasil pre test dan post test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan kegiatan dengan permainan monopoli tentang pengelolaan keuangan. Hal ini juga terjadi pada kelompok kontrol, dimana hasil pre test dan post test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan kegiatan tentang pengelolaan keuangan.

Peningkatan pengetahuan pada kedua kelompok ini terjadi setelah diberikan kegiatan permainan monopoli, dimana peneliti selaku komunikator memberikan materi pembelajaran mengenai uang dan pengelolaan keuangan dengan dua kelompok yang berbeda. Peningkatan pengetahuan pada responden dikarenakan adanya kemauan

responden untuk mengetahui lebih rinci mengenai uang dan pengelolaan keuangan, sehingga mereka antusias mengikuti kegiatan permainan monopoli tersebut.

Hal ini dimungkinkan karena ketepatan pemilihan kegiatan yang digunakan pada kelompok eksperimen sehingga sesuai dengan karakteristik responden. Penggunaan metode permainan monopoli yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat responden lebih mudah menerima informasi yang di berikan. Permainan monopoli merupakan metode penyuluhan yang mengajak bermain, bergerak dan belajar. Metode ini dipilih dan disesuaikan dengan responden yaitu anak usia dini. Anak usia dini akan lebih senang belajar dengan cara bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukannya secara langsung (Peirce, N., & Wade, V. (2010).). Pembelajaran berbasis permainan biasanya memerlukan beberapa derajat pemahaman siswa tentang permainan mekanik dan aturan dan dengan demikian sebelum terlibat dengan proses belajar itu sendiri, siswa harus belajar bagaimana cara untuk bermain permainan tersebut (Marsudi, S., Rubiyanto, R., & Hartini, S. (2008).). Dalam prosesnya, sebelum bermain para murid diberikan informasi cara bermain permainan monopoli tersebut selama beberapa menit sampai dengan melakukan simulasi pada beberapa responden.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} 4,829. Nilai t_{tabel} dengan df 49 pada taraf signifikan 5% adalah 1,677. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,829 > 1,677$) dan nilai signifikannya lebih kecil dari pada 0,05 ($0,01 < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor pemahaman anak tentang uang dan pengelolaan keuangan siswa kelompok eksperimen atau yang diberikan permainan monopoli.

Menurut Sadiman dalam Risma, Etal (2019), yaitu permainan monopoli menyenangkan dan menghibur, memungkinkan meningkatkan keaktifan belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, menarik, dan mudah dibua dan diperbanyak. (Islamiyah, 2017)

Kesimpulan

Terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan di RA Nabila Azzahra dan KOBER Kurnia Kec. Wanaraja Kab. Garut ,hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre-test (5,2) dan nilai rata-rata post test (9,733) yang berjumlah 99 anak dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $34.000 > 1.76131$ dan Sig. (2 itailed) = $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $10.693 > 1.76131$ dan Sig. (2 itailed) = $0,000 < 0,05$,maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Ita rakhmawati, Ozy lahana Avonita, Umi maria tsalimna, lia fatunisa, berliana putri. (2021). urgensi literasi keuangan usia dini. *Urgensi Literasi Keuangan Usia Dini*, 7–49. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22081-5_2
- Oktaviani, R. F., Meidiyustiani, R., Qodariah, Q., & Iswati, H. (2022). Edukasi Menumbuhkan Literasi Finansial Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 133–140. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v5i2.1654>
- Priono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Peirce, N., & Wade, V. (2010). Personalised learning for casual games: The language trap'online language learning game. *Leading Issues in Games Based Learning*, 159.
- . Marsudi, S., Rubiyanto, R., & Hartini, S. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: BP-FKIP UMS.