

---

## MENINGKATKAN KECERDASAN FINANSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO

Ade Kartini<sup>1</sup>, Mimih Aminah<sup>2</sup>, Aas Hasanah<sup>3</sup>

Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

---

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

*Kecerdasan finansial, metode bermain peran makro, Pendidikan Anak Usia Dini.*

#### Keywords:

*Financial intelligence, macro role-playing method, Early childhood education programs*

#### \*Corresponding Author:

Ade Kartini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas April  
Jl. Angrek Situ No 09  
Email: [adekartini557@gmail.com](mailto:adekartini557@gmail.com)

### ABSTRAK

Kecerdasan finansial merupakan upaya mengajari anak untuk mampu memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan sehari-hari yang sederhana. Kecerdasan finansial perlu ditumbuhkan sejak dini agar kelak anak siap dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan ekonomi dimasa mendatang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro dan mengetahui kecerdasan finansial anak kelompok B di Kober Al-Bayan setelah diterapkannya metode bermain peran makro. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mengacu model PTK Kemmis dan Taggart, meliputi tahapan atau fase-fase dari suatu siklus PTK, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode bermain peran makro dalam aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai persentase 60 % dan meningkat pada siklus II sebesar 30% menjadi 90%, sehingga dengan kata lain aktivitas belajar anak mengalami peningkatan secara signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus II sudah berjalan optimal dengan persentase mencapai 90% di atas target pencapaian 75%. Selain itu peningkatan kecerdasan finansial anak dengan penerapan metode bermain peran makro, pada siklus I mencapai persentase 50% dan meningkat pada siklus II sebesar 40% menjadi 90%, sehingga dengan kata lain kecerdasan finansial anak mengalami peningkatan secara signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus II sudah berjalan optimal dengan persentase mencapai 90% di atas target pencapaian 75%.

### ABSTRACT

*Financial intelligence is an effort to teach children to be able to understand simple daily financial management activities or activities. Financial intelligence needs to be cultivated from an early age so that children will be ready to face the era of globalization and economic competition in the future. The purpose of this study was to determine the learning process in improving children's financial intelligence through the macro role playing method and to determine the financial intelligence of group B children in Kober Al-Bayan after the implementation of the macro role playing method. This research uses Classroom Action Research (PTK). Referring to Kemmis and Taggart's PTK model, it includes the stages or phases of a PTK cycle, namely planning, action, observation, and reflection. The results showed that the application of the macro role playing method in children's learning activities in the first cycle reached a percentage of 60% and increased in the second cycle by 30% to 90%, so that in other words children's learning activities increased significantly in each cycle. In the second cycle, it has been running optimally with the percentage reaching 90% above the 75% achievement target. In addition, the increase in children's financial intelligence by applying the macro role playing method, in the first cycle the percentage reached 50% and increased in the second cycle by 40% to 90%, so that in other words the children's financial intelligence increased significantly in each cycle. In the second cycle, it has been running optimally with the percentage reaching 90% above the 75% achievement target.*



## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peranan penting sebagai cikal bakal penerus bangsa, dimana pada masa ini anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) sehingga anak usia dini perlu mendapatkan stimulasi yang optimal dalam berbagai aspek perkembangan. Selain itu PAUD tidak hanya terkait dengan upaya membekali mereka dengan tumbuh kembang yang memadai tetapi juga penguatan karakter sejak dini. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kecerdasan seorang anak tidak bisa hanya diukur dari kecerdasan akademis di sekolah saja. Kecerdasan anak dalam mengatur emosi, kecerdasan berinteraksi di lingkungan sosial dan juga kecerdasan dalam mengatur keuangan juga menjadi bagian dari kecerdasan seorang anak. Untuk mengasah kecerdasan finansial seorang anak sebaiknya mulai ditumbuhkan sejak dini, yaitu sejak di usia sekolah agar menjadi budaya hidup di keseharian mereka. Suksesnya ekonomi bangsa Indonesia adalah kesuksesan kita dalam mempersiapkan anak-anak kita untuk menyiapkan ekonomi masa depan mereka (Mundir, 2018: 108).

Menurut Mundir (2018: 109) pembentukan karakter di era global merupakan persoalan fundamental. Salah satu implementasi pembentukan karakter adalah melalui pengenalan tentang kecerdasan finansial kepada anak usia sekolah. Masa sekolah anak-anak kita isi dengan pemahaman dan karakter yang kuat sebagai bekal mereka kelak. Kecerdasan finansial merupakan upaya mengajari anak untuk mampu memahami kegiatan atau aktivitas mengelola keuangan sehari-hari yang sederhana.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kecerdasan finansial yang cukup baik, namun tidak semua anak memiliki kecerdasan finansial yang sama seperti halnya yang dialami oleh anak kelompok B di Kober Al Bayan, Kabupaten Subang pada Tahun Pelajaran 2021/2022. Setelah dilakukan observasi, kecerdasan finansial anak di kelas tersebut masih kurang, khususnya dalam penggunaan atau pengelolaan keuangan, hal ini ditandai dengan masih ada beberapa anak yang belum bijak dalam penggunaan uang saku, anak cenderung boros dan minat menabung anak pun kurang.

Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya pendidikan tentang finansial di sekolah serta kurangnya pelibatan keluarga dalam pendidikan kecerdasan finansial, sedangkan melek finansial pada anak usia dini perlu keselarasan dan menjadi tanggung jawab orang tua dan lembaga PAUD. Pola asuh orang tua masa kini, rata-rata mendidik anaknya secara tidak langsung menjadi anak yang manja dengan memenuhi segala kebutuhannya tanpa mempertimbangkan efek kedepannya. Hal ini dapat diketahui guru dari hasil wawancara guru dengan orang tua, yang mana hasilnya rata-rata orang tua menuruti dan memanjakan anaknya terutama uang saku. Oleh karena itu kecerdasan finansial anak perlu diterapkan karena belum terstimulasi secara optimal.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, hal ini sejalan dengan pernyataan berikut, bahwa kegiatan yang menyenangkan dan dinyatakan sebagai wahana belajar bagi anak adalah bermain (Direktorat PAUD, 2006: 5). Kegiatan yang dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak diantaranya adalah bermain peran makro. Bermain peran makro adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai dengan

karakter anak usia dini. Pada saat bermain peran makro penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya (Lestariningsih, 2017: 220).

## 2. METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2017: 41) model penelitian tindakan kelas dapat dikatakan penelitian eksperimen berulang atau eksperimen berkelanjutan, meskipun tidak selalu demikian. Menurut Arikunto (Soleha, dkk. 2020: 179) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pendekatan menggunakan model Spiral Kemmis dan Mc Tagart merupakan untaian perangkat, yaitu satu perangkatnya terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian dilakukan di Kober Al-Bayan Kecamatan Cisalak, Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2022. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui pengamatan unjuk kerja untuk mengetahui perkembangan kecerdasan finansial anak. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar anak melalui metode bermain peran makro dan kinerja guru.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

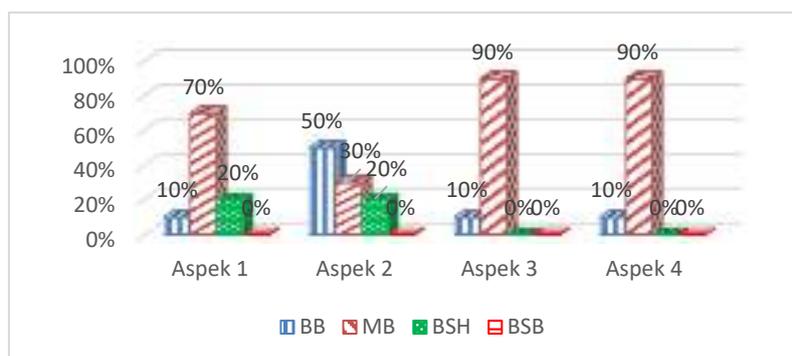
Hasil observasi pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, diperoleh simpulan bahwa kecerdasan finansial anak mencapai perkembangan mulai berkembang, Anak-anak mulai mengenal nominal uang baik dari warna, gambar maupun dari angka yang tertera, namun anak belum bijak dalam mengelola keuangan, anak cenderung boros dan belum mampu memilih kebutuhan mana yang lebih penting, serta belum dapat menyisihkan uang saku untuk ditabung. Penggunaan media dan metode yang dilakukan guru untuk menstimulasi kecerdasan finansial anak menjadi salah satu penyebab kurang terstimulasinya kecerdasan finansial anak, meskipun sudah ada upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak melalui beberapa kegiatan pembelajaran seperti bermain ular tangga, celengan infak dan monopoli, namun upaya tersebut masih belum meningkatkan kecerdasan finansial anak secara optimal. Anak cenderung cepat jenuh dan kurang tertarik belajar. Oleh karena itu, untuk memperbaikinya perlu metode pembelajaran baru yang lebih efektif yaitu dengan bermain peran makro.

#### 3.1.1 Kondisi Awal

Pembelajaran kecerdasan finansial anak pada kondisi awal menggunakan aktivitas bermain monopoli. Berdasarkan penilaian pada kondisi awal, diketahui bahwa kecerdasan finansial anak berkembang namun belum optimal dikarenakan masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	1	10%
2.	Mulai Berkembang (MB)	7	70%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

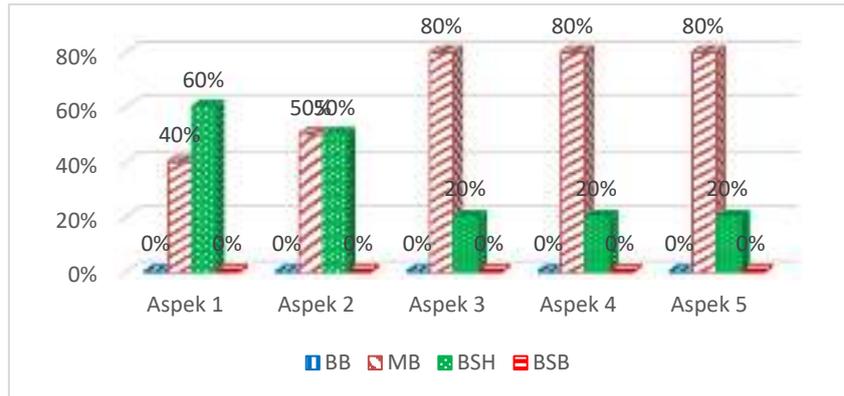
**Gambar 1.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Kondisi Awal

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase ketertarikan bermain anak hanya mencapai 20%. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau ketertarikan anak belajar pada kondisi awal masih rendah dan perlu ditingkatkan karena termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan target ketercapaian adalah minimal 75%. Oleh karena itu perlu adanya penerapan metode baru untuk meningkatkan aktivitas belajar anak, yang salah satunya yang akan peneliti coba yaitu dengan metode bermain peran makro.

Kecerdasan finansial anak pada kondisi awal belum memenuhi target atau belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian aspek yang anak capai, yaitu mayoritas dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 70% dan 30% dengan kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH).

**Tabel 2.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	7	70%
3.	Berkembnag Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
4.	Berkembnag Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%



**Gambar 2.** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Kondisi Awal

Data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase kecerdasan finansial hanya mencapai 30% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al Bayan pada kondisi awal masih rendah dan perlu ditingkatkan karena termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan target ketercapaian adalah minimal 75%.

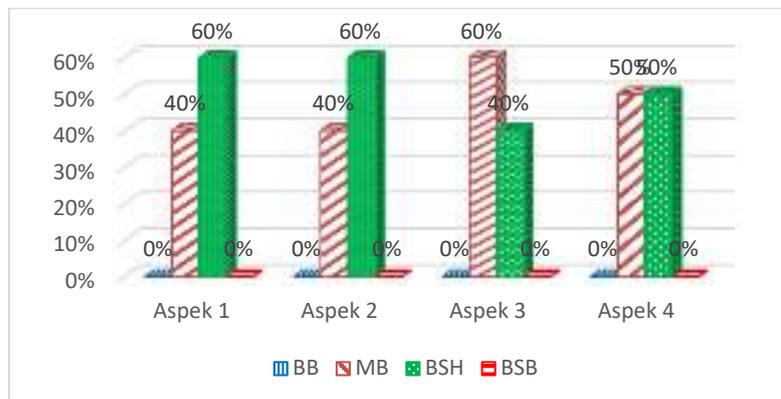
### 3.1.2 Hasil Pengamatan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar selama proses pembelajaran setelah penerapan metode bermain peran makro dengan 4 aspek penilaian. Hasil observasi aktivitas belajar anak pada siklus I dapat dilihat lebih jelas pada tabel 3.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	40%
3.	Berkembng Sesuai Harapan (BSH)	6	60%
4.	Berkembng Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

Data tersebut dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembng (BB), 6 anak (60%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak (40%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut kenaikan tiap aspek dalam bentuk diagram.



**Gambar 3.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Siklus I

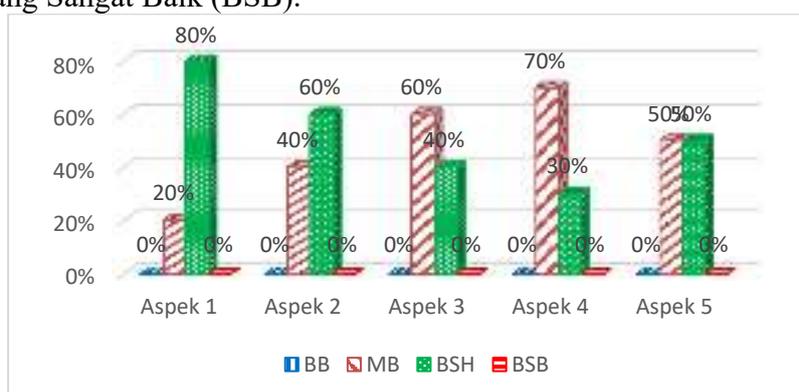
Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki rata-rata persentase ketertarikan bermain anak mencapai 60%. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan metode bermain peran makro aktivitas atau ketertarikan anak belajar kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus I mengalami peningkatan yakni naik 40% dari sebelumnya hanya 20%, namun masih belum sesuai dengan target capaian yang diharapkan yakni minimal 75%. Oleh karena itu masih perlu adanya perbaikan-perbaikan pada kekurangan yang terdapat di Siklus I dengan tindakan selanjutnya pada siklus II.

Kecerdasan finansial anak pada Siklus I dalam melakukan kegiatan atau unjuk kerja sudah ada peningkatan namun belum meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian aspek yang anak capai yaitu seimbang dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 50% dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) juga 50%. Temuan yang didapat yaitu anak rata-rata sudah mengenal nominal uang namun baru mulai berkembang dalam memprioritaskan barang yang akan dibeli, hidup hemat dan rajin menabung.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Presents	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	50%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel 4 dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 5 anak (50%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 5 orang anak (50%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 4.** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Siklus I

Pada data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian masih memiliki persentase kecerdasan finansial mencapai 50%. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelumnya yaitu dari 30% ke 50%. Peningkatan tersebut perlu ditingkatkan lagi agar memenuhi capaian yang diharapkan yaitu minimal 75% dengan adanya tindakan Siklus II untuk meningkatkan kecerdasan finansial anak yakni dengan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.

### 3.1.3 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

Hasil observasi kinerja guru pada siklus I keseluruhan mendapat persentase 75% dengan kategori ketercapaian baik namun pada angka yang minimal. Ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar mencapai hasil dengan kategori sangat baik. Hasil observasi kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	<b>I. Pembukaan</b> Mempersiapkan media dan peralatan yang digunakan dengan benar		√			
2.	- Mengkondisikan kelas dengan memberi semangat kepada anak			√		
3.	- Melakukan tanya jawab dengan guru tentang tema pembelajaran atau apersepsi			√		
4.	- Menjelaskan tentang tema dengan menggunakan metode bermain peran			√		
5.	- Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan jelas		√			
6.	<b>II. Inti</b> - Melakukan bimbingan terhadap anak				√	
7.	- Menggunakan bahasa yang dipahami anak			√		
8.	- Memberikan reward kepada anak yang aktif			√		
9.	- Menjalani interaksi melibatkan anak dalam kegiatan				√	
10.	- Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran			√		
11.	<b>III. Penutup</b> - Meriview/ <i>recalling</i> tentang kegiatan yang sudah dilakukan anak			√		
12.	- Melakukan penilaian pembelajaran			√		
13.	- Melakukan refleksi dalam pembelajaran			√		
	<b>Jumlah Skor</b>		4	27	8	
	<b>Total Skor</b>		39			
	<b>Rata-rata Skor</b>		3,0			
	<b>Presentase (%)</b>		75%			
	<b>Kategori</b>		Baik			

Berdasarkan hasil observasi kinerja guru pada siklus I dalam pelaksanaan pembelajaran, dapat dipaparkan dari 13 aspek keterampilan guru terdapat 2 aspek yang masuk kategori Cukup (C) yakni dengan jumlah nilai 4, 9 aspek masuk kategori Baik (B) dengan jumlah nilai 27, dan sisanya 2 aspek masuk kategori Sangat Baik (SB). Dari hasil tersebut dapat diperoleh total hasil nilai dari semua aspek adalah 39 dengan persentase 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kinerja guru pada siklus I sudah mencapai target minimal 75% dan masih perlu ditingkatkan agar mencapai angka di atas 75%. Oleh karena itu, kinerja guru perlu diperbaiki dan ditingkatkan lagi pada siklus II.

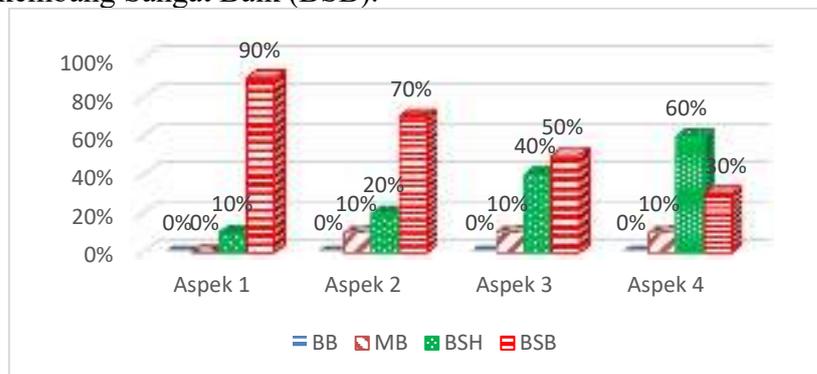
### 3.1.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

**Tabel 6.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	10%

3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	70%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil Tabel 6 dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 1 anak (10%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 orang anak (70%) Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 5.** Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak pada Siklus II

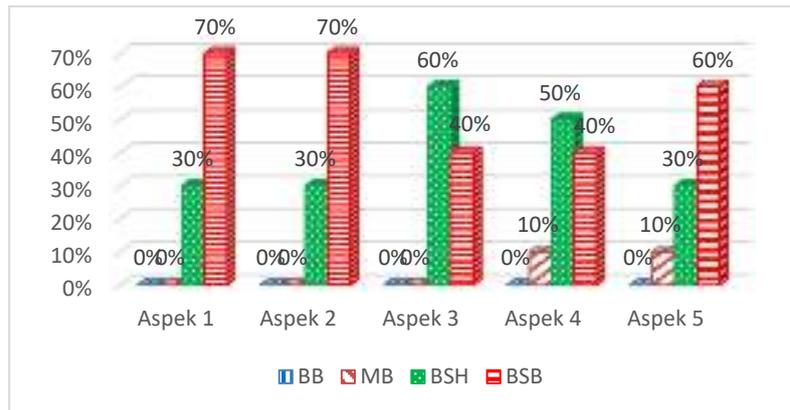
Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian memiliki persentase ketertarikan bermain anak mencapai 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau ketertarikan anak bermain kelompok B Kober Al Bayan pada siklus II mengalami peningkatan yakni naik 30% dari sebelumnya hanya 60%, dan sudah sesuai dengan target capaian yang diharapkan yakni minimal 75%. Siklus II dinyatakan berhasil.

### 3.1.5 Hasil Kecerdasan Finansial Anak Siklus II

**Tabel 7.** Rekapitulasi Kecerdasan Finansial Anak

No.	Kategori Ketuntasan Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50%
	Jumlah	10	100%

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, tidak ada anak (0%) tergolong kategori Belum Berkembang (BB), 1 anak (10%) memenuhi kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak (40%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 5 anak (50%) Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 6.** Diagram Hasil Unjuk Kerja Kecerdasan Finansial Anak pada Siklus II

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian anak memiliki persentase kecerdasan finansial mencapai 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan finansial anak kelompok B Kober Al-Bayan pada siklus II mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelumnya yaitu dari 30% ke siklus I 50% dan siklus II 90%. Peningkatan tersebut sudah memenuhi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan memenuhi capaian yang diharapkan yaitu di atas 75%. Oleh karena itu, pada siklus II berhasil, metode bermain peran makro dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak.

### 3.1.6 Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

Hasil observasi kinerja guru pada siklus II keseluruhan mendapat persentase 88,5% dengan kategori ketercapaian yaitu baik sekali. Adapun hasil observasi kinerja guru pada siklus II dapat dilihat lebih jelas pada tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	<b>I. Pembukaan</b> Mempersiapkan media dan peralatan yang digunakan dengan benar			√		
2.	- Mengkondisikan kelas dengan memberi semangat kepada anak				√	
3.	- Melakukan tanya jawab dengan guru tentang tema pembelajaran atau apersepsi				√	
4.	- Menjelaskan tentang tema dengan menggunakan metode bermain peran				√	
5.	- Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan jelas			√		
6.	<b>II. Inti</b> - Melakukan bimbingan terhadap anak				√	
7.	- Menggunakan bahasa yang dipahami anak				√	
8.	- Memberikan reward kepada anak yang aktif				√	
9.	- Menjalin interaksi melibatkan anak dalam kegiatan				√	
10.	- Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran			√		
11.	<b>III. Penutup</b> - Meriview/ <i>recalling</i> tentang kegiatan yang sudah			√		

No	Kriteria Aspek yang Diobservasi	Skor				Ket
		1	2	3	4	
	dilakukan anak					
12.	- Melakukan penilaian pembelajaran			√		
13.	- Melakukan refleksi dalam pembelajaran			√		
	<b>Jumlah Skor</b>			18	28	
	<b>Total Skor</b>	46				
	<b>Rata-rata Skor</b>	3,5				
	<b>Presentase (%)</b>	88,5%				
	<b>Kategori</b>	Baik				

Dilihat berdasarkan perbandingan hasil data observasi siklus I, pada hasil data observasi siklus II telah mencapai target yang diharapkan sehingga penelitian yang dilakukan cukup sampai pada siklus II.

### 3.2. Pembahasan

Peningkatan aktivitas belajar anak melalui metode bermain peran makro mengalami peningkatan pada setiap indikator. Hal ini dikarenakan aktivitas bermain peran makro sendiri memang masih jarang dilakukan di Kober Al-Bayan, sehingga anak merasa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan berikut, bahwa kegiatan yang menyenangkan dan dinyatakan sebagai wahana belajar bagi anak adalah bermain (Direktorat PAUD, 2006: 5). Kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran dengan metode bermain peran makro menyenangkan bagi anak, karena anak diberikan kebebasan memilih peran sesuai keinginannya. Anak dapat menghayati dan berimajinasi tentang perannya masing-masing. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan observer sehingga anak dapat bebas berekspresi tanpa tekanan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena metode bermain peran adalah sebuah cara mengajar yang dilakukan untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan berekspresi, berkreasi sesuai dengan tokoh atau benda yang terdapat dalam sebuah cerita (Putri, 2019: 28). Bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadikan anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat digambarkan bahwa metode bermain peran makro mampu meningkatkan aktivitas belajar anak dalam aspek anak semangat mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, juga melatih anak bersikap tertib mengikuti langkah-langkah bermain yang disampaikan guru, konsisten dengan perannya masing-masing dan melakukan perannya sampai selesai. Hal-hal tersebut dapat menumbuhkan sikap disiplin dan melatih sosial emosional anak. Selain itu, pada saat bermain peran makro penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya (Lestariningsih, 2017: 220).

Peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro mengalami peningkatan pada setiap indikator. Hal ini dikarenakan melalui metode bermain peran makro anak merasa sedang bermain dan bukan belajar, sehingga anak tidak cepat merasa jenuh saat belajar. Bermain peran makro menciptakan pengalaman belajar anak yang berkesan, seperti pendapat Lestariningsih (2017: 120) yang menyimpulkan bahwa bermain peran makro adalah suatu permainan yang menyenangkan dan disukai bagi anak dalam mengembangkan berbagai ide dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian yang sedang diperankan misal memainkan sebagai ibu, bapak, polisi, koki, sopir dan lain sebagainya.

Pada peningkatan kecerdasan finansial anak melalui bermain peran makro, anak melakukan kegiatan main menggunakan benda-benda sungguhan yang ada di sekitarnya, seperti keperluan rumah tangga yaitu sembako (beras, minyak goreng, telur, garam, dan lain-lain), sayuran, perlengkapan sekolah (tas, buku, alat tulis), jajanan, mainan, alat timbang, uang mainan sebagai alat tukar, komputer dan lain sebagainya. Anak semangat memilih peran seperti pembeli, pedagang, kasir dan nasabah. Bermain anjang-anjangan atau bermain peran makro pada permainan “belanja di pasar dan menabung di bank” menstimulasi anak dalam mengenal nilai nominal uang pecahan 1.000, 2.000, 5.000 dan 10.000, membedakan besar kecil nominal uang saat bertransaksi jual beli di pasar, anak pun belajar memprioritaskan barang keperluan yang harus dibeli, mulai bersikap hemat dan menyisihkan uangnya untuk ditabung.

Metode bermain peran makro selain dapat menstimulasi kecerdasan finansial anak dalam mengelola keuangan, juga dapat menstimulasi anak dalam berbagai hal, seperti menstimulasi anak mengenal tempat-tempat umum yakni pasar dan bank, mengenal manfaat dan tujuan orang dewasa mendatangi pasar dan bank, mengenal berbagai profesi dan memahami cara mendapatkan uang. Anak mampu membedakan mana barang kebutuhan pokok dan bukan, harga murah dan mahal, juga mengerti apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan uang. Hal ini terlihat pada saat anak kehabisan uang anak meminta berganti peran dari pembeli menjadi pedagang, ini membuktikan bahwa anak tahu untuk mendapatkan uang harus kerja atau berusaha terlebih dahulu. Selain itu, terlihat saat pedagang sayuran menjadi pedagang paling laris dibandingkan dengan pedagang lainnya karena sayuran memiliki harga yang murah. Anak pun lebih mudah dalam bertransaksi membeli sayuran karena menggunakan pecahan uang 2.000 yang rata-rata sering dipakai jajan, berbeda saat anak membeli telur atau minyak goreng anak kesulitan menghitung uang seharga telur atau minyak atau saat anak membeli jajanan dibandingkan perlengkapan sekolah yang harganya cukup mahal. Hal ini sejalan dengan pendapat Catron dan Allen (Nirwana, 2019: 12) menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal berinteraksi sosial, bekerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain. Bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya.

Pada implementasinya terjadi perubahan positif terhadap perilaku anak setelah anak bermain anjang-anjangan “belanja ke pasar dan menabung di bank”, anak mempraktikkan apa yang mereka perankan dalam bermain peran makro ke kebiasaan sehari-hari, seperti anak mulai tertarik menghitung uang sakunya dan memilih-milih saat jajan sehingga anak tidak boros lagi, anak mulai menyisihkan uang sakunya untuk ditabung di sekolah sehingga minat menabung anak pun meningkat. Hal ini sesuai dengan paparan dari Kemendikbud (2017: 6-7) tentang materi pembelajaran finansial yang harus kita bekalkan pada anak sebagai pendukung dan penopang kecerdasan finansial anak yakni cara mendapatkan uang, cara mengelola uang dan cara menggunakan uang.

Implikasi dari kegiatan bermain peran makro selain meningkatkan kecerdasan finansial, rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi anak pun muncul saat berinteraksi dalam permainan. Hal ini penting untuk perkembangan anak selanjutnya, sehingga guru perlu menerapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Penerapan metode bermain peran makro merupakan stimulasi yang tepat dalam meningkatkan kecerdasan finansial anak. Adapun pembahasan yang dapat disimpulkan setelah penerapan metode bermain peran makro untuk meningkatkan kecerdasan finansial anak sebagai berikut.

### 3.2.1. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak dengan Metode Bermian Peran Makro

Persentase perkembangan kecerdasan finansial anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami peningkatan yaitu naik dari 30% menjadi 50% dan meningkat lagi menjadi 90%. Maka terjadi kenaikan sebesar 40% pada perkembangan kecerdasan finansial anak.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

No.	Inisial Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
1.	AA	1,25	BB	2,25	MB	2,25	MB
2.	AH	2,50	BSH	2,75	BSH	3,75	BSB
3.	AJ	1,50	MB	2,00	MB	3,25	BSH
4.	DN	1,75	MB	2,25	MB	3,50	BSB
5.	JN	1,75	MB	2,25	MB	3,25	BSH
6.	NP	2,00	MB	2,50	BSH	3,75	BSB
7.	NT	2,00	MB	2,50	BSH	3,50	BSB
8.	RA	2,50	BSH	3,00	BSH	4,00	BSB
9.	SA	1,75	MB	2,75	BSH	4,00	BSB
10.	SZ	2,00	MB	3,00	BSH	4,00	BSB
Rata-rata Skor		1,90		2,52		3,52	
Kategori aktivitas belajar		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
Persentase anak yang mencapai target		20%		60%		90%	

### 4.1.1 Peningkatan Kecerdasan Finansial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

Peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro secara keseluruhan mengalami peningkatan secara signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pengamatan kondisi awal, siklus I dan siklus II. Data peningkatan kecerdasan finansial anak disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10.** Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Finansial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro

No.	Inisial Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
1.	AA	2,00	MB	2,20	MB	2,40	MB
2.	AH	3,00	BSH	3,00	BSH	3,80	BSB
3.	AJ	2,00	MB	2,20	MB	3,20	BSH
4.	DN	2,40	MB	2,80	BSH	3,20	BSH
5.	JN	2,20	MB	2,40	MB	3,40	BSH
6.	NP	2,40	MB	2,60	BSH	3,40	BSH
7.	NT	2,00	MB	2,20	MB	3,60	BSB
8.	RA	2,80	BSH	2,80	BSH	4,00	BSB
9.	SA	2,00	MB	2,40	MB	4,00	BSB
10.	SZ	2,60	BSH	2,60	BSH	4,00	BSB
Rata-rata Skor		2,30		2,52		3,50	
Kategori kecerdasan finansial		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
Persentase anak yang mencapai target		30%		50%		90%	

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang aktivitas belajar dan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran makro di Kober Al-Bayan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### 1. Pelaksanaan aktivitas belajar anak dengan metode bermain peran makro

Setelah diterapkannya metode bermain peran makro pada siklus I, rata-rata skor seluruh anak mencapai 2,52 dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) dan persentase anak yang mencapai target aktivitas belajar minimal sebesar 60%. Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor seluruh anak mencapai nilai 3,52 dengan kategori aktivitas belajar anak “Berkembang Sangat Baik” (BSB) dan persentase anak yang mencapai target kategori aktivitas belajar minimal yaitu sebesar 90%.

##### 2. Pelaksanaan proses peningkatan kecerdasan finansial anak melalui metode bermain peran

Setelah diterapkannya metode bermain peran makro pada siklus I, rata-rata skor seluruh anak mencapai 2,52 dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH) dan persentase anak yang mencapai target kecerdasan finansial anak minimal sebesar 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata skor seluruh anak mencapai nilai 3,50 dengan kategori kecerdasan finansial anak “Berkembang Sangat Baik” (BSB) dan persentase anak yang mencapai target kategori kecerdasan finansial anak minimal yaitu sebesar 90%.

Dengan demikian penerapan metode bermain peran makro dapat meningkatkan kecerdasan finansial anak usia dini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak baik moral maupun spiritual. Secara khusus peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada pembimbing, ketua prodi PGPAUD dan FKIP UNSAP. Semoga Allah Swt., senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sebagai balasan atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.

#### REFERENSI

Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Indonesia. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Kemendikbud Republik Indonesia. (2017). *Pengembangan Kecerdasan Finansial Anak.*, 37. [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN 2017/Model PAUD/Cerdas Finansial/%28Siap Cetak%2901\\_Model Media CERDAS FINANSIAL Validasi.pdf](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202017/Model%20PAUD/Cerdas%20Finansial/%28Siap%20Cetak%2901_Model%20Media%20CERDAS%20FINANSIAL%20Validasi.pdf)

Lestariningsih, H. (2017). *Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Moral Anak*. <http://eprintslib.umng.ac.id/id/eprint/421>

- 
- Mundir, A. (2018). "Penerapan Pendidikan Financial pada Anak Usia Sekolah". *Journal AL-MUDARRIS*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i2.178>
- Nirwana, N. (2019). "Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara". *Instruksional*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.9-16>
- Putri, S.U. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. Subang: Royyan Press.
- Soleha, A. M., Yasbiati, Y., & Muslihin, H. Y. (2020). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya". *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 175–186. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24543>