

PERMAINAN POLI DANA UNTUK MENUMBUHKAN KECERDASAN FINANSIAL PADA ANAK USIA DINI

by Nik Amah

Submission date: 10-Jul-2020 12:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 1355683263

File name: 957-1761-1-SM.pdf (160.78K)

Word count: 3192

Character count: 20233

PERMAINAN POLI DANA UNTUK MENUMBUHKAN KECERDASAN FINANSIAL PADA ANAK USIA DINI

Nik Amah

IKIP PGRI MADIUN/ email: sigmaku87gmail.com

Novita Erliana Sari

IKIP PGRI MADIUN/ email: novitaerzha87@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan POLI DANA (Monopoli Kecerdasan Finansial) untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini. Selain itu juga untuk mengetahui kualitas atau kelayakan permainan POLI DANA. Desain penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan.

Pengembangan permainan menggunakan 5 tahap yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan/ perakitan), *testing* (uji coba/ penilaian). Uji coba penelitian dan pengembangan terbagi ke dalam uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 orang peserta didik dan 2 guru pada PAUD Amanah Ponorogo sebagai subyek uji coba. Sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 10 orang peserta didik dan 4 guru pada PAUD Amanah Ponorogo sebagai subyek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk memperoleh data kuantitatif berupa data penilaian dari subyek uji coba. Selain itu juga menggunakan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data kualitatif tentang saran, kritik untuk perbaikan permainan. Penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) permainan POLI DANA untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian); 2) hasil uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar menunjukkan penilaian terhadap produk permainan POLI DANA termasuk dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, permainan POLI DANA yang dikembangkan dianggap layak diterapkan pada anak usia dini sebagai salah satu permainan edukatif untuk menumbuhkan kecerdasan finansial.

Kata kunci: permainan Poli Dana, kecerdasan finansial, anak usia dini

ABSTRACT

This research aims to develop the game POLI DANA (Monopoly Financial Intelligence) to increase financial intelligence in early childhood. In addition, to determine the quality or appropriateness of game POLI DANA. The research design using the design of research and development. Development of the game uses 5 stages: *concept*, *design*, *collecting material*, *assembly*, and *testing*. Research and development trials are divided into small group trial involving 5 students and 2 teachers in PAUD Amanah Ponorogo as the subject. While the large group trial involving 10 students and 4 teachers in PAUD Amanah Ponorogo. The technique of collecting data using questionnaires to obtain quantitative data in the form of assessment data from trial subjects. It also uses interviews and observation to get qualitative data about the suggestions, criticisms for improvement of the game. Research using descriptive analysis techniques of quantitative and qualitative.

The results showed that: 1) game POLI DANA to foster financial intelligence in early childhood successfully developed through several stages: concept (concept development), design (design), material gathering (materials collect), assembly (the media), test (testing or assessment); 2) test results of small group and large group trial showed ratings game products POLI DANA included in the category of "very good". Thus, the game POLI DANA is feasible to applied in early childhood education as one of the game's to grow financial intelligence.

Keywords: game POLI DANA, financial intelligence, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aksesoris penting pada setiap jenjang kehidupan seseorang. Melalui pendidikan yang dalam bahasa Jawa disebut dengan *penggulawentah*, tiap orang akan dibantu untuk mengelola rasa, karsa, dan ciptanya. Melalui *penggulawentah* ini juga, watak serta kebiasaan seseorang mampu terbentuk. Menurut Elmubarok (2009) pendidikan ini 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 kita sebut dengan usia emas (*golden age*) dimana perkembangan otak dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan pada anak seperti halnya mencukupi kebutuhan nutrisi si anak, perawatan kesehatan, serta pelayanan pendidikan yang mendorong tumbuhnya kreativitas anak.

Pentingnya pelayanan pendidikan untuk anak usia dini, menjadikan PAUD sebagai salah satu prioritas pembangunan pendidikan di Indonesia terbukti dengan terbentuknya Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal atau yang disingkat dengan DITJENPAUDNI (Pane dan Siagian, 2014). Untuk mengimbangi berbagai regulasi yang dikeluarkan, pemerintah menyelenggarakan berbagai macam program dalam rangka perbaikan pelayanan pendidikan anak usia dini. Beberapa kegiatan yang dilakukan pemerintah diantaranya meningkatkan kualitas guru serta penambahan dan perbaikan sarana dan prasarana bermain dan belajar pada lembaga PAUD. Namun demikian, tidak semua lembaga PAUD bisa turut serta merasakan manfaat dari program tersebut.

PAUD Amanah 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 Amanah terletak di desa Bulukidul, kecamatan Balong kabupaten Ponorogo. PAUD Amanah belum memiliki gedung mandiri sehingga pelayanan pendidikan pada lembaga ini diselenggarakan di kantor balai desa setempat. Jumlah siswa pada PAUD Amanah sekitar 10 anak usia dini, dengan tenaga pengajar 4 (empat) orang guru. PAUD Amanah memiliki keterbatasan pada jumlah dan variasi sarana prasarana bermain dan belajar yaitu alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2003).

Selain keterbatasan jumlah dan variasi alat permainan edukatif, terdapat problem lain yang juga dihadapi oleh PAUD Amanah yaitu bagaimana menumbuhkan kecerdasan finansial pada peserta didik usia dini. Margaretha (2008) menyebut kecerdasan finansial atau *financial intelegence* sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola sumber daya baik dalam diri sendiri maupun di luar dirinya untuk menghasilkan uang. Anak dengan kecerdasan finansial ataupun pemahaman finansial baik akan memiliki pilihan yang optimal seperti halnya memilih lebih banyak menabung, menyesuakannya dengan uang dimiliki, serta mempunyai pertimbangan prioritas untuk membeli sesuatu keperluan / keinginannya.

Terkait permasalahan bagaimana menumbuhkan kecerdasan finansial bahwasanya mayoritas peserta didik usia dini pada PAUD tersebut berasal dari masyarakat menengah dengan latar belakang keluarga yang kurang paham arti penting menanamkan kebiasaan menghargai (mengelola) uang pada anak. Penanaman kebiasaan baik untuk menumbuhkan kecerdasan finansial dimulai sejak anak masih berusia dini dirasa akan sangat optimal. Hal tersebut dikarenakan anak pada usia dini memiliki kepekaan serta daya tangkap yang baik. Sebagaimana yang dijelaskan Depdiknas (2008) bahwa anak usia 4 sampai dengan 6 tahun adalah masa peka bagi anak. Chandra (2016) menyatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan ke dalam pribadinya. Dari hal tersebut diketahui bahwa penciptaan kondisi lingkungan yang kondusif dan pemberian

stimulus yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak sangat penting dilakukan, untuk mendukung tumbuh kembang lebih optimal.

Anak-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 sang anak, sehingga sangat penting sekali menanamkan pemahaman perihal keuangan pada anak. Sebagai contoh antara lain adalah memberikan pemahaman tentang nilai uang, bagaimana cara mendapatkan uang, serta pentingnya menabung. Penanaman kebiasaan baik dalam hal pemahaman keuangan, cara mendapatkan uang, serta menabung akan menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak. Hal tersebut bisa dilaksanakan baik di rumah ataupun di sekolah dengan cara belajar yang menyenangkan yakni belajar sambil bermain dengan memanfaatkan alat permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial.

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 semakin 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. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sadiman, dkk (2011) bahwa permainan memiliki sifat menghibur, terdapat unsur kompetisi, melibatkan partisipasi aktif peserta, luwes mudah dibuat dan diperbanyak. Peneliti pun memiliki alasan tersendiri untuk mengembangkan alat permainan edukatif yaitu bahwa 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.

Adanya permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan permainan edukatif bernama POLI DANA. Tujuan peneliti merancang permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial adalah untuk membantu PAUD Amanah menambah jumlah dan variasi alat permainan edukatif. Di samping itu peneliti merancang alat

permainan edukatif agar anak usia dini (peserta didik) di PAUD Amanah semakin antusias dalam bermain sambil belajar. Permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat aplikatif, menarik, dan dapat dilaksanakan dimana saja baik di sekolah ataupun di rumah sehingga penumbuhan kebiasaan baik untuk mendukung kecerdasan finansial anak semakin optimal.

Nama permainan POLI DANA sebenarnya adalah singkatan dari Monopoli Kecerdasan Finansial. Permainan monopoli sudah sangat familiar dengan kita, namun ada perbedaan POLI DANA dengan monopoli yang telah ada sebelumnya. Permainan POLI DANA mengkombinasikan permainan monopoli dengan alat permainan modern ATM mini (untuk menabung) serta menyesuaikan aturan permainan yang mendidik anak untuk memiliki kebiasaan baik meliputi penentuan prioritas kebutuhan, menabung, bahkan beramal sebagai bentuk kepekaan sosial / kecerdasan spiritualnya. Melalui permainan ini juga kita bisa memperkenalkan nominal mata uang Rupiah dan konsep jual beli pada anak. Permainan POLI DANA juga menggunakan kubus bernomor (yang sering disebut dadu) untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani pemain. Setiap kotak pada papan monopoli terdapat instruksi / gambaran kondisi yang harus dilakukan pemain.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial. peneliti menggunakan metodologi *Research and Development*. Terdapat lima langkah dalam pengembangan permainan edukatif ini yang diadaptasi dari model Luther yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian).

Tahapan Pengembangan

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep Pengembangan)

Tahap awal dalam pembuatan POLI DANA, yang mana pada tahap ini ditentukan tujuan dari pengembangan permainan edukatif, menganalisis karakteristik pengguna/ pemain, dan konsep permainan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua ini meliputi penentuan materi, gambaran kondisi / ilustrasi dan instruksi untuk masing-masing kotak pada monopoli, serta penyusunan buku panduan yang berisi tata cara permainan POLI DANA.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan untuk pembuatan permainan terdiri atas papan monopoli (berbahan baner), kubus bernomor (dari rubik), ATM mini, uang mainan, dan mainan pendukung lain (jual-jualan)

4. *Assembly* (Pembuatan Media)

Pembuatan media meliputi langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun buku panduan permainan POLI DANA.
- b) Membuat sketsa papan monopoli dengan program *corel draw*, memberikan gambar dan ilustrasi singkat (sesuai dengan buku panduan) untuk masing – masing kotak monopoli.
- c) Mencetak papan monopoli.
- d) Membuat kubus bernomor dengan memberi cat dasar berwarna hitam pada rubik setelah itu ditemplei dengan gambar angka.

5. *Testing* (Uji Coba atau Penilaian).

Test produk dilakukan untuk mengetahui penilaian produk berupa alat permainan edukatif baik oleh guru maupun peserta didik. Bukan hanya penilaian saja namun juga pendapat dan saran sebagai dasar perbaikan / evaluasi produk. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uji coba terhadap calon pengguna berupa uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), kemudian uji coba kelompok besar/lapangan (*field evaluation*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Testing atau pengujian terhadap produk berupa permainan edukatif bernama POLI DANA (Monopoli Kecerdasan Finansial) diselenggarakan pada PAUD Amanah yang terletak di desa Bulukidul, kecamatan Balong kabupaten Ponorogo. Waktu penelitian dilaksanakan mulai Desember 2015 – sampai dengan Juni 2016.

Uji Coba dan Subyek Uji Coba

Uji coba / penilaian terhadap produk yang dikembangkan berupa permainan edukatif ini meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/lapangan. Subyek uji coba terdiri atas peserta didik dan guru, dimana uji

coba kelompok kecil (*small group evaluation*) melibatkan 5 orang peserta didik dan 2 guru, kemudian uji coba kelompok besar/lapangan (*field evaluation*) melibatkan 10 orang peserta didik dan 4 orang guru pada PAUD Amanah.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik angket, wawancara, dan observasi, dengan instrument berupa lembar angket/ kuesioner, pedoman wawancara, serta lembar observasi. Angket dan wawancara digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data kuantitatif (nilai kelayakan produk), serta data kualitatif (pendapat dan saran untuk evaluasi produk). Teknik observasi dilaksanakan saat peserta didik dengan didampingi oleh guru bermain POLI DANA untuk mengetahui antusiasme peserta didik dalam bermain dan belajar.

Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner penilaian kemudian dianalisis dan dikonversikan ke data kualitatif. Data kualitatif juga diperoleh dari lembar kuesioner berupa isian saran, dan pendapat terkait dengan produk yang sedang dikembangkan yakni permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial "POLI DANA".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari proses penelitian dan pengembangan terhadap produk berupa permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui hasil penelitian sebagai berikut:

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial yang diberi nama POLI DANA (Monopoli Kecerdasan Finansial). Tujuan dikembangkannya produk permainan ini adalah untuk menambah variasi permainan edukatif pada PAUD AMANAH. POLI DANA didesain untuk mendukung fungsinya sebagai alat permainan edukatif yang menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini. Permainan edukatif ini dapat diaplikasikan pada anak usia 3 – 6 tahun karena produk ini didesain khusus dengan aturan permainan yang sederhana, disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini. Pada permainan POLI DANA terdapat 32 (tiga puluh dua) kotak yang mana masing-masing kotak

terdapat instruksi permainan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Instruksi pada permainan ini mengarahkan anak-anak memiliki prioritas kebutuhan / keinginannya, menabung, bahkan beramal sebagai bentuk kepekaan sosial / kecerdasan spiritualnya. Pada permainan POLI DANA juga mengenalkan konsep jual beli dan mata uang Rupiah sebagai alat tukar, tentu saja hal ini disajikan dengan bahasa yang mudah ditangkap oleh anak usia dini.

Instrument yang digunakan dalam POLI DANA ini meliputi alas (berukuran 2 m x 2 m), kubus bernomor (dibuat dari rubik), buku panduan permainan, ATM mini (untuk menabung), uang mainan, mainan pasar-pasaran, alat tulis, dan perlengkapan sekolah lain. Pemain (peserta didik) dinyatakan memenangkan permainan POLI DANA ini jika jumlah tabungan (dalam ATM mini) paling banyak. Untuk mengetahui kelayakan produk berupa permainan edukatif ini, maka dilakukan uji coba baik ⁷ uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar / uji coba lapangan. Tanggapan/ penilaian dari guru dan peserta didik diberikan melalui angket/ kuesioner. Aspek penilaian terdiri dari 3 aspek yaitu aspek isi, materi, dan tampilan. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk permainan edukatif POLI DANA layak diaplikasikan pada pembelajaran anak usia dini untuk menumbuhkan kecerdasan finansial serta kepekaan sosialnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata yang diberikan oleh 2 guru sebesar 3,8 sedangkan nilai rata-rata 4 peserta didik adalah sebesar 4,21. Nilai rata-rata yang diberikan oleh guru maupun peserta didik masuk pada kategori baik. Antusiasme anak-anak peserta didik dalam belajar dan bermain menggunakan POLI DANA sangat tinggi. Ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif POLI DANA cocok digunakan pada proses belajar dan bermain pada anak usia dini. Selain diketahui nilai rata-rata 2 guru dan 4 peserta didik, dari uji coba kelompok kecil juga diperoleh data tentang pendapat dan saran guru terkait evaluasi dan perbaikan produk permainan POLI DANA.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan evaluasi dan perbaikan produk. Produk yang telah dievaluasi ¹⁵ dan diperbaiki, selanjutnya diujicobakan kembali pada uji coba kelompok besar/ uji coba lapangan. Uji coba lapangan melibatkan 4 guru dan 10 peserta didik. Dari 4 guru diperoleh nilai rata-rata 3,71 sedangkan dari 10 peserta didik diperoleh nilai rata-rata 4,35. Penilaian tersebut masuk pada kategori baik sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa permainan edukatif POLI DANA layak digunakan sebagai sarana belajar dan

bermain sekaligus ¹ untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini.

Permainan edukatif POLI DANA ini mengalami 1 kali revisi berdasarkan pendapat dan saran dari guru PAUD AMANAH. Revisi yang dilakukan meliputi: pemilihan warna – warna pada kotak dibuat berbeda untuk kotak-kotak yang berdekatan, ukuran kotak pada alas POLI DANA dibuat lebih lebar supaya anak-anak bisa masuk di dalamnya, *font* pada buku panduan permainan dibuat lebih besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan produk permainan edukatif POLI DANA, dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

- ¹ Permainan POLI DANA untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada ² anak usia diini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian).
- ⁶ Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan pada 2 guru dan 4 peserta didik yang masing-masing nilai rata-ratanya adalah 3,8 dan 4,21. Rata-rata nilai ini masuk pada kategori baik. Pada uji coba kelompok besar / lapangan terhadap 4 guru dan 10 peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,71 dan 4,35. Hal ini berarti bahwa permainan edukatif POLI DANA layak digunakan sebagai sarana belajar dan bermain sekaligus ¹ untuk menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak usia dini pada PAUD AMANAH.

Saran

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Hendaknya PAUD AMANAH memanfaatkan permainan edukatif berbasis kecerdasan finansial POLI DANA ini pada proses belajar dan bermain sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan baik pada peserta didik (anak usia dini), menumbuhkan kecerdasan finansial serta mengasah kepekaan sosialnya.
- ⁹ Penelitian dan pengembangan permainan edukatif POLI DANA ini hanya menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang

melibatkan guru dan peserta didik saja untuk menilai kelayakan produk. Sehingga dapat disarankan penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk dilakukan dengan melibatkan ahli materi maupun ahli media pembelajaran dalam memberikan penilaian serta evaluasi.

13 Daftar Pustaka

Elmubarak, Zaim. 2009. Membumikan Pendidikan Nilai Mengumpulkan Yang Terserak, Menyambung Yang Terputus, Dan Menyatukan Yang Tercerai. Bandung: Alfabeta.

6
Chandra, Ratnasari Dwi Ade. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Huruf dan Bilangan pada Anak Usia Dini di TK Bhakti Mandala Jember TA. 2015/2016. *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 04, No. 1, Bulan Juni.

19
Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2003. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) anak usia 3-6 Tahun*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

16
Margaretha, Farah. 2008. Peran Kecerdasan Finansial Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Dan Ekonomi Rakyat Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, Vol. 8, No. 2, Mei, pp 131-144.

8
Pane, Eli Tohonan T., dan Sahat Siagian. 2014. Pengaruh Metode Bermain Peran dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 April.

9
Sadiman, Arief S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

PERMAINAN POLI DANA UNTUK MENUMBUHKAN KECERDASAN FINANSIAL PADA ANAK USIA DINI

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.ijsrp.org

Internet Source

6%

2

Dita Safitrianaz, Novyatun Latifah, Pia Yuningsih Saragih, Dandan Luhur Saraswati. "ANALOGI WAKTU PARUH DAN KONSTANTA PELURUHAN (DISINTEGRASI) RADIOAKTIF", Jurnal Pendidikan Fisika, 2019

Publication

1%

3

e-journal.ikip-veteran.ac.id

Internet Source

1%

4

docplayer.info

Internet Source

1%

5

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1%

6

edoc.site

Internet Source

1%

7

pt.scribd.com

Internet Source

1%

8	id.scribd.com Internet Source	1 %
9	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
10	www.slideshare.net Internet Source	1 %
11	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	1 %
12	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1 %
15	Lastri Paputungan. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Saintifik", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018 Publication	1 %
16	www.scribd.com Internet Source	1 %
17	media.neliti.com Internet Source	1 %
18	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches

< 15 words

Exclude bibliography On