

Model Pembelajaran **Literasi Keuangan** **Bagi Anak Usia Dini**

Berbasis Aktivitas Executive Function



Penyusun :

Dr. Ratna Candra Sari, M.Si, CA
Sariyatul Ilyana, M.Sc
Widyawati, M.Acc

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat	4
D. Ruang Lingkup	4
E. Sasaran.....	5
BAB II LITERASI KEUANGAN PADA ANAK USIA DINI.....	6
BAB III KONSEP DAN PROTOTIPE MODEL PENGAKTIFAN <i>EXECUTIVE FUNCTION</i> DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN	10
A. Pengertian <i>Executive Function</i>	10
B. <i>Executive Function</i> dan Perkembangan Otak.....	13
C. Perkembangan <i>Executive Function</i>	14
D. MANFAAT AKTIVASI <i>EXECUTIVE FUNCTION</i>	24
E. INTERVENSI UNTUK AKTIVASI <i>EXECUTIVE FUNCTION</i>	25
F. Pengukuran <i>Executive Function</i>	36
BAB IV PENGAKTIFAN ASPEK KONTROL PERHATIAN (ATTENTIONAL CONTROL) DALAM PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN	37
A. Melatih Kemampuan untuk Menunda Kesenangan Sesaat (<i>Delay Gratification</i>)	38

B. Melatih Kemampuan untuk Fokus pada Tugas dengan Memperhatikan Informasi yang Relevan dan Mengabaikan Informasi yang Tidak Relevan	41
C. Melatih Kemampuan untuk Merespon Tugas yang Kompleks. ...	45
BAB V PENGAKTIFAN (<i>COGNITIVE FLEXIBILITY</i>) DALAM PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN.....	53
A. Melatih Kemampuan Daya Ingat (<i>Working Memory</i>).....	53
B. Melatih Kemampuan Perpindahan dari sekumpulan aturan (<i>Switching Between Response Sets</i>).....	58
C. Melatih Kemampuan Perpindahan Perhatian (<i>Shifting Attention</i>)	60
BAB VI PENGAKTIFAN PENENTUAN TUJUAN (<i>GOAL SETTING</i>) DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN.....	65
A. Melatih anak untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dan membuat perencanaan.....	67
B. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengorganisasikan sesuatu melalui permainan	72
C. Melatih anak membuat keputusan	80
PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
Daftar Pustaka	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Domain Executive Function.....	11
Gambar 2. Otak manusia dan lokasi fungsi utama	13
Gambar 3. Model lengkap fungsi eksekutif (dalam kotak) dan hubungan keempat fungsi ini dengan pencegahan perilaku dan sistem kontrol motorik dari Barkley (1997, hal 191).....	16
Gambar 4. Hasil penelitian Moffitt et al. (2011).	25
Gambar 5. Intervensi aktivasi executive function.....	27
Gambar 6. Modifikasi ruang kelas	29
Gambar 7. Gambar Arjuna dan Buto	44
Gambar 8. Kartu Panas dan Dingin	48
Gambar 9. Puzzle Arjuna ke Bali.....	49
Gambar 10. Gambar Bentuk Level 1	50
Gambar 11. Gambar Level 2.....	51
Gambar 12. Gambar Level 3.....	51

BAB I

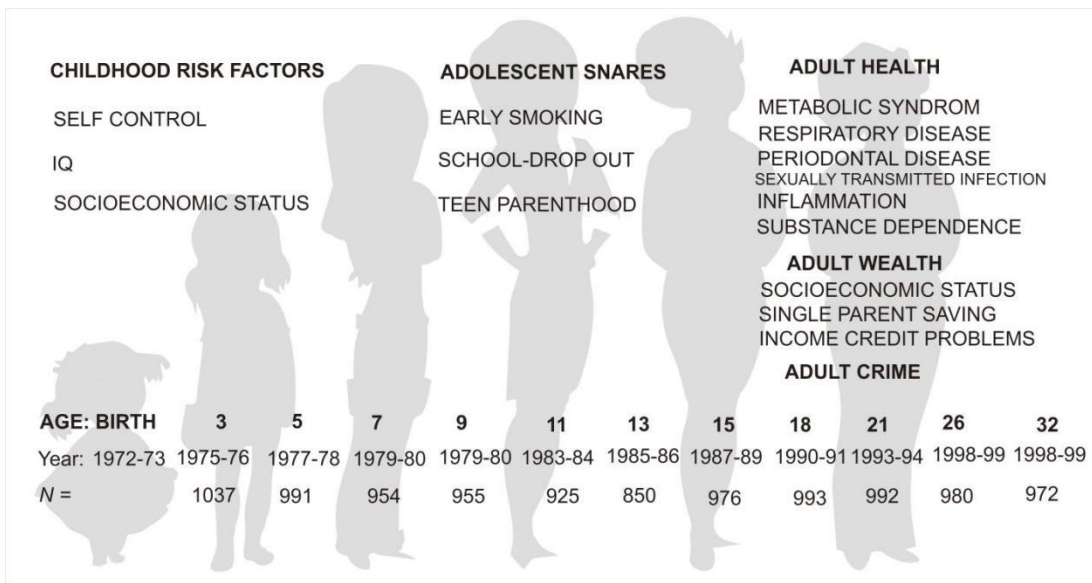
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tingkat Literasi keuangan masyarakat Indonesia terendah dibanding negara-negara ASEAN. Literasi keuangan adalah pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan risiko keuangan serta kepercayaan diri dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman tersebut untuk membuat keputusan finansial yang efektif, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat (OECD, 2012). Warga negara yang memiliki kompetensi keuangan berperan penting dalam kelancaran fungsi pasar keuangan dan stabilitas ekonomi bangsa (Mandell dan Klien, 2009; OECD, 2005). Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan literasi keuangan pada anak karena: (1) anak-anak memiliki tingkat literasi keuangan rendah (Lusardi and Mitchell, 2011), (2) anak-anak cenderung memiliki perilaku *premature affluence* yaitu perilaku boros jika ada dukungan sumber daya keuangan (Jelks, 2005), (3) mempersiapkan anak-anak menghadapi era ekonomi digital. Beberapa ahli keuangan merekomendasikan bahwa pendidikan keuangan harus diberikan sejak dini (Mandell, 2009b) untuk meningkatkan kompetensi keuangan dan mencegah mereka melakukan kecurangan (OECD, 2005). Drever et al. (2015) menyatakan bahwa strategi pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini adalah

melalui aktivasi *executive function*. *Executive function* bertujuan agar anak mempunyai kemampuan kognitif untuk fokus pada tujuan jangka panjang dan menunda kesenangan sesaat/ *delay gratification*.

Anak-anak yang memiliki *executive function* ketika dewasa akan memiliki perilaku keuangan yang sehat, kemampuan akademis yang baik, memiliki kreativitas untuk memulai bisnis, dan kecenderungan rendah untuk melakukan tindakan kriminal seperti korupsi, gratifikasi (Ross, 2011; Holmes & Zimmerman, 2011; Harrington, 2011; Silverman, 2003; Moffitt et al. 2011). Moffitt et al. (2011) melakukan penelitian longitudinal dengan mengamati perilaku anak dari usia 3 tahun hingga mereka berusia 32 tahun. Gambar 1 menunjukkan hasil penelitian Moffitt et al (2011).



Gambar 1. Hasil penelitian Moffitt et al. (2011)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang dilatih *executive function*-nya akan memiliki *self control* dan kemampuan untuk menunda kesenangan sesaat/ *delay gratification*, dampaknya dalam jangka panjang mereka memiliki kesehatan dan kesejahteraan yang lebih baik serta kecenderungan melakukan tindakan kriminal rendah.

Saat yang tepat untuk melatih *self control* dan kemampuan *delay gratification* adalah usia 3-5 tahun karena pada usia ini fungsi *executive function* berkembang pesat. Program intervensi sejak usia dini dapat secara efektif meningkatkan perkembangan *executive function* (Andersen & Reidy, 2012). Beberapa ahli bahwa pendidikan literasi keuangan harus diberikan sejak dini karena akan terakumulasi sampai dewasa (Sosin et al. 1997). Akan tetapi, saat ini pendidikan literasi keuangan di Indonesia masih minim, tidak terintegrasi dalam kurikulum sekolah dan bersifat suka rela.

B. Tujuan

Buku panduan ini bertujuan untuk

1. Sebagai buku panduan guru untuk pembelajaran literasi keuangan melalui aktivasi fungsi eksekutif (*executive function*) pada anak usia dini.
2. Menambah wawasan dan inovasi guru dalam pembelajaran literasi keuangan melalui aktivasi fungsi eksekutif (*executive function*) pada anak usia dini.

C. Manfaat

Buku pedoman pembelajaran literasi keuangan ini diharapkan:

1. Dapat menjadi bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan di TK dan pra-TK.
2. Dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran literasi keuangan di TK dan pra-TK.
3. Membantu program pemerintah dalam meningkatkan literasi keuangan di Indonesia

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup panduan ini meliputi:

1. Latar belakang, tujuan, ruang lingkup dan sasaran
2. Literasi keuangan pada Anak Usia Dini
3. Pengaktifan *executive function* pada Anak usia dini
4. Desain Model Pembelajaran Literasi keuangan dengan mengaktifkan *executive function*
5. Pengaktifan Aspek Kontrol Perhatian (*Attentional Control*) Dalam Pembelajaran Literasi keuangan
6. Pengaktifan Aspek *Cognitive Flexibility* Dalam Pembelajaran Literasi keuangan
7. Pengaktifan Aspek *Goal Setting* Dalam Pembelajaran Literasi keuangan

E.Sasaran

Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi pedoman guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dalam rangka mengaktifkan *executive function* untuk pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini.

BAB II

LITERASI KEUANGAN PADA ANAK USIA DINI

Pendidikan literasi keuangan dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pengelolaan keuangan masyarakat, terlihat dari rendahnya kesadaran menabung dan tingginya tingkat konsumsi masyarakat. Mandell dan Klien (2009: 16) menyatakan bahwa ketidakmampuan masyarakat membuat keputusan finansial dalam mengelola keuangannya dapat menimbulkan dampak negatif pada seluruh aspek perekonomian suatu negara. Hal tersebut menimbulkan kesadaran pentingnya pendidikan literasi keuangan dan pemahaman dalam penggunaan instrumen keuangan dasar sebagai fungsi dari pasar keuangan.

Huston (2010) mendefinisikan literasi keuangan sebagai dua dimensi, yaitu dimensi pemahaman (pengetahuan mengenai keuangan pribadi) dan dimensi penggunaan (penerapan konsep dan produk keuangan pribadi). Remund (2010) menyatakan terdapat 5 konsep literasi keuangan yaitu: 1) pengetahuan konsep keuangan; 2) kemampuan mengkomunikasikan konsep keuangan; 3) kemampuan mengatur keuangan pribadi; 4) kemampuan membuat keputusan finansial yang tepat; dan 5) kepercayaan diri dalam membuat perencanaan masa depan yang efektif untuk memenuhi kebutuhan keuangan di masa depan.

Anak-anak sudah dapat memahami berbagai konsep keuangan pada usia yang sangat muda, mulai sejak usia 4 tahun atau kadang-kadang lebih muda (Holden et al., 2009). Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar, mereka dapat memahami konsep ekonomi dasar seperti kelangkaan sumber daya, produksi, konsumsi, tabungan, distribusi, permintaan / pasokan, bisnis, uang, dan barter (Sosin et al. 1997).

Tottenham et al. (2015) merekomendasikan topik literasi keuangan untuk anak: (a) penganggaran dan tabungan,

(b) investasi,

(c) kredit dan pembiayaan,

(d) pajak,

(e) asuransi,

(f) perbankan,

(g) penetapan tujuan,

(h) penipuan dan identifikasi pencurian, dan

(i) topik khusus.

Pendidikan keuangan untuk anak-anak memerlukan pertimbangan khusus karena anak-anak tidak memiliki otonomi dalam membuat keputusan mengenai pilihan terkait keuangan. Pertimbangan yang

cermat diperlukan dalam memilih konten, waktu dan metode pembelajaran. Topik khusus untuk anak-anak dimaksudkan untuk menekankan bahwa anak-anak memiliki karakteristik yang unik dan memerlukan pertimbangan khusus untuk pengajaran literasi keuangan kepada mereka.

Holden et al (2009) menyarankan beberapa topik khusus untuk anak-anak, antara lain:

- a. pemahaman dasar angka,
- b. pemahaman waktu dalam kaitannya dengan masa lalu, sekarang, dan masa depan,
- c. memahami fungsi uang,
- d. memahami pertukaran barang dan jasa,
- e. pengenalan ke lembaga keuangan,
- f. memahami pilihan dan pengambilan keputusan,
- g. pemahaman dasar tentang nilai sosial

Beberapa penelitian menguji pengaruh pendidikan literasi keuangan terhadap pengetahuan keuangan pada anak-anak. Grody et al. (2008) melakukan percobaan untuk menguji efektivitas pendidikan keuangan untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dengan membaca cerita tentang seorang anak laki-laki dan orang tuanya yang mengunjungi

ATM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa, yang membaca buku tentang ATM, menambah pengetahuan tentang tabungan dan minat dibandingkan dengan kelompok yang tidak membaca. Berti dan Monaci (1998) meneliti efektivitas pengajaran konsep dasar perbankan untuk anak-anak kelas 3 di Italia dan menemukan bahwa kelompok perlakuan ($n = 25$) menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep perbankan termasuk minat relatif terhadap kelompok kontrol ($n = 33$). Sherraden et al. (2011) dan Batty et al. (2015) menemukan hasil yang serupa bahwa pendidikan keuangan meningkatkan pengetahuan keuangan siswa sekolah dasar.

Pendidikan literasi keuangan harus dirancang dengan baik agar meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang untuk berperilaku efektif dalam rangka meningkatkan kesejahteraan (Huston, 2010; Hung, Parker & Yoong, 2009). Sari et al. (2017) meneliti pengaruh pendidikan keuangan di negara-negara yang tidak mewajibkan pendidikan keuangan di sekolah dan menemukan bukti bahwa kelompok *treatment* yang menerima pendidikan keuangan memiliki skor tes pengetahuan keuangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pendidikan literasi keuangan juga berdampak pada penurunan tindak kejahatan keuangan (Moffitt et al, 2011).

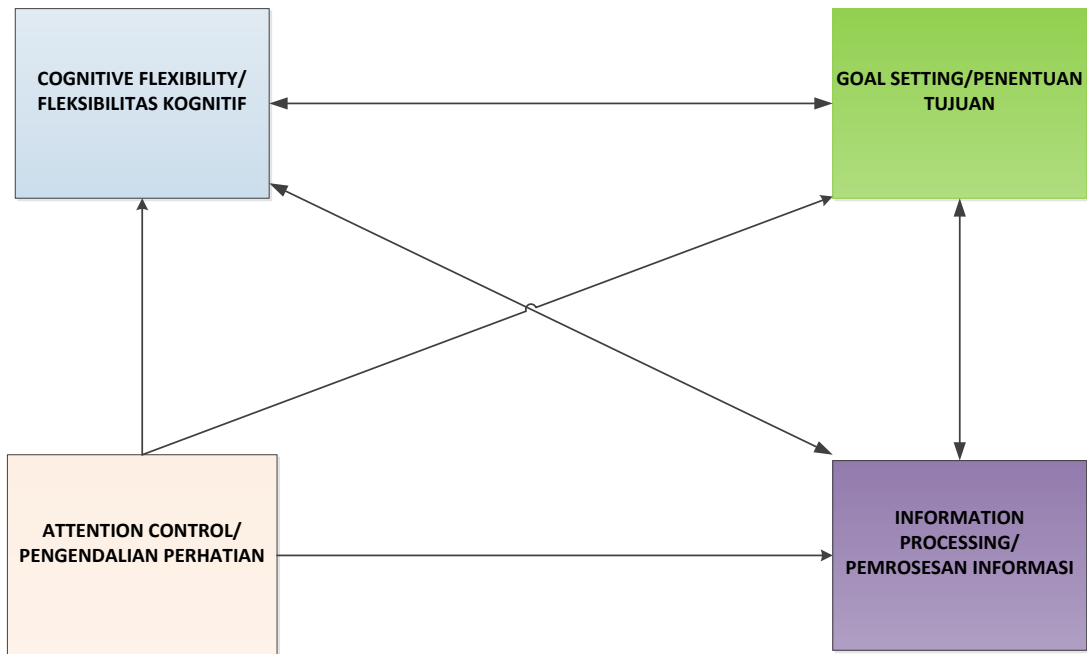
BAB III
KONSEP DAN PROTOTIPE MODEL
PENGAKTIFAN *EXECUTIVE FUNCTION*
DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN

A. Pengertian *Executive Function*

Executive function merupakan kemampuan kognitif untuk fokus pada tujuan jangka panjang misalnya untuk menunda kesenangan sesaat (*delay gratification*) dan berlatih pada karakter terpuji seperti ketekunan, keteguhan atau kegigihan dalam kehidupan (Drever, 2015)

Kemampuan tersebut yang membantu individu untuk memutuskan kegiatan atau tindakan apa yang akan diperhatikan dan mana yang akan dilakukan (Hart & Jacobs, 1993). Fungsi eksekutif memungkinkan individu untuk mengatur atau mengontrol perilaku, mengesampingkan godaan sesaat dan fokus pada tujuan jangka panjang. Secara sederhana, kemampuan *executive function* membantu individu untuk mengatur atau mengontrol perilaku.

Menurut Anderson (2002), fungsi eksekutif sebagai sistem kontrol terdiri dari empat domain yaitu yaitu Kontrol Perhatian/ *Attentional Control*, Fleksibilitas Kognitif/ *Cognitive Flexibility*, Penetapan tujuan/ *Goal Setting*, Pemrosesan informasi/ *Information Processing*.



Gambar 1. Domain *Executive Function*

Fungsi eksekutif sebagai sistem kontrol terdiri dari empat domain yaitu:

1. Kontrol Perhatian/ *Attentional Control*

Attentional Control mengacu pada kemampuan untuk selektif dalam menanggapi rangsangan tertentu, tetap fokus atau perhatian dalam jangka waktu tertentu, mengatur dan mengontrol tindakan dan perilaku, dan mengendalikan rangsangan. Kemampuan *attentional control* atau kontrol perhatian merupakan kemampuan untuk mengontrol emosi untuk mencapai tujuan, menyelesaikan tugas dan

mengontrol perilaku. Apabila seorang anak memiliki kontrol perhatian yang baik, maka ia akan memiliki kemampuan menahan diri dan fokus pada pencapaian tujuan.

2. Fleksibilitas Kognitif/ *Cognitive Flexibility*

Fleksibilitas kognitif merupakan kemampuan untuk beradaptasi pada perubahan lingkungan. Domain fleksibilitas kognitif meliputi Kemampuan untuk melakukan transisi ke aktivitas baru, mengatasi perubahan dalam rutinitas, cepat tanggap terhadap perubahan kondisi, mampu belajar dari kesalahan, mengambil dan merancang strategi alternatif, multi tugas, dan memiliki kemampuan untuk memproses informasi.

3. Penetapan tujuan/ *Goal Setting*

Persistensi pada pencapaian tujuan merupakan kemampuan untuk mencapai tujuan dan tidak mudah tergoda oleh tuntutan atau kepentingan lain. Penentuan tujuan mengacu pada kemampuan inisiatif, penalaran konseptual, kemampuan perencanaan (antisipasi kejadian masa depan, perumusan tujuan dan pengembangan langkah atau tindakan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan), dan kemampuan organisasi (kemampuan untuk menyusun informasi yang kompleks atau langkah-langkah yang harus diambil secara logis, sistematis dan strategis).

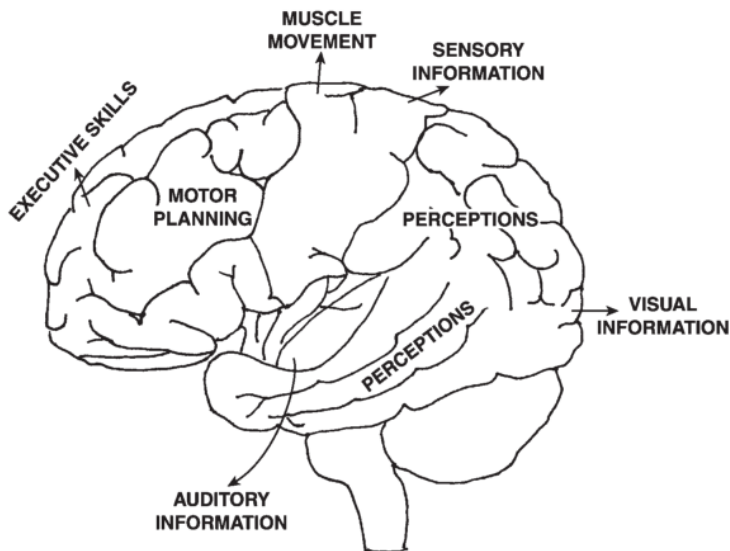
4. Pemrosesan informasi/ *Information Processing*

Informasi pengolahan domain berfokus pada kecepatan, kelancaran dan efisiensi Untuk menyelesaikan permasalahan.

B. *Executive Function* dan Perkembangan Otak

Sebelum dibahas mengenai perkembangan *executive function*, sub bab ini akan membahas mengenai hubungan antara *executive function* dan perkembangan otak manusia.

Saat lahir, otak anak beratnya sekitar 400 gram, menjelang akhir masa remaja ini telah meningkat menjadi sekitar 1.400 gram (Kolb & Wishaw, 1990), atau dari 10-12 ons sampai sedikit di atas 3 kilogram. Gambar 2 berikut menunjukkan gambar otak dengan lokasi fungsi utama, termasuk *executive function* di bagian frontal lobus.



Gambar 2. Otak manusia dan lokasi fungsi utama

Hart dan Jacobs (1993) menyatakan fungsi kritis frontal lobus dalam pengelolaan informasi dan perilaku antara lain:

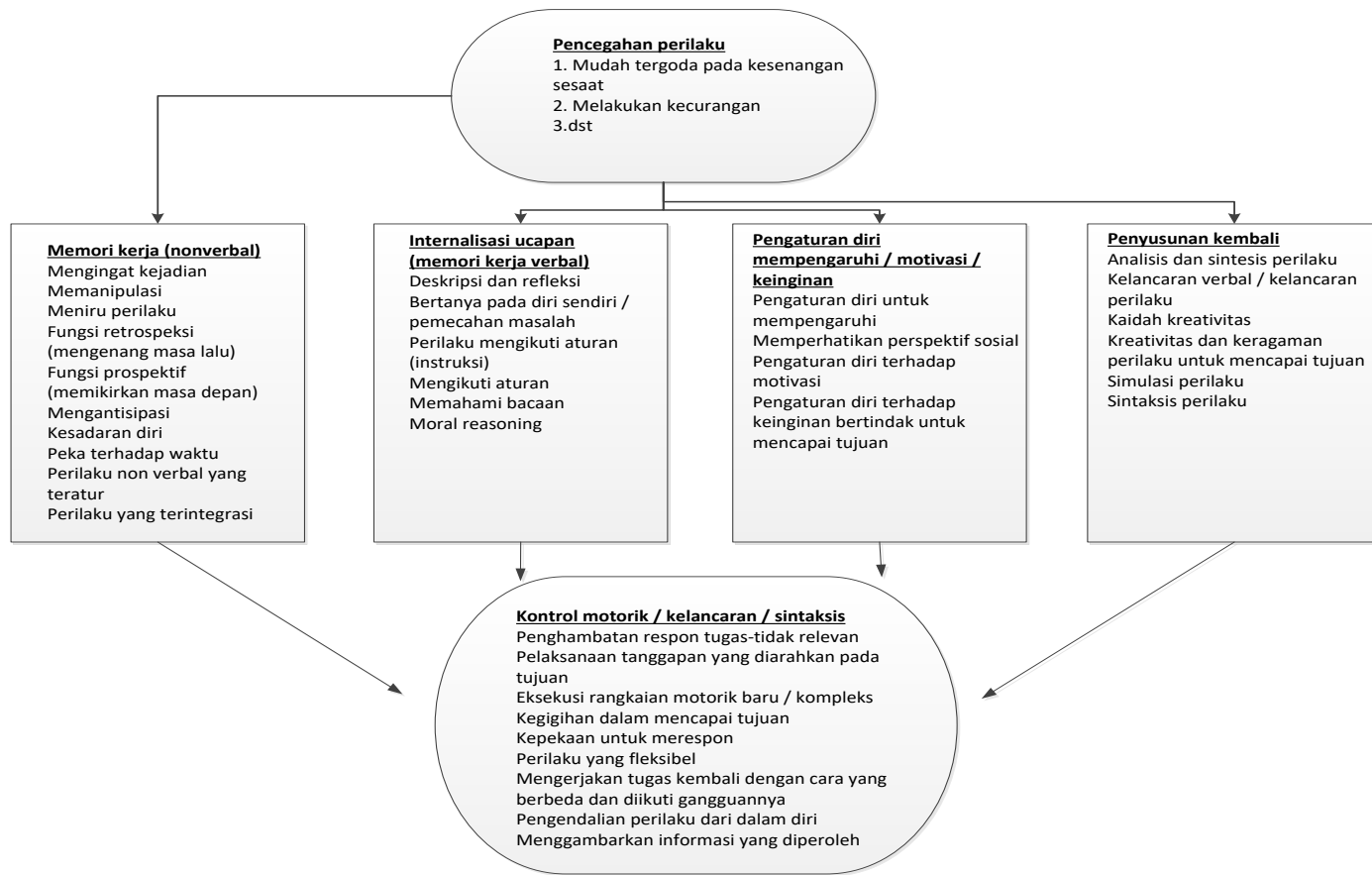
1. Lobus frontal berperan dalam memutuskan apa yang patut diperhatikan dan apa yang layak dilakukan.
2. Lobus frontal memonitor tindakan, mengevaluasi tindakan, dan menyesuaikan tindakan

Penelitian menunjukkan bahwa terjadi pertumbuhan otak secara signifikan dari masa anak-anak hingga sebelum masa remaja. Pertumbuhan otak terjadi pada frontal lobus, pada domain *executive function*. Sehingga, pada periode itu otak siap untuk pembentukan dan aktivasi *executive function*. Peneliti dari National Institute of Mental Health juga menyarankan untuk ‘*use it or loose it*’ atau aktifkan *executive function* atau kita akan kehilangan momen berharga tersebut.

C. Perkembangan Executive Function

Pada saat lahir, individu tidak memiliki kemampuan *executive function*. Jika tidak dilatih atau dikembangkan kemampuan atau keahlian tersebut tertidur di otak sebagai keterampilan masa depan, seperti pada keahlian berbahasa. Akan tetapi meskipun tidak dilatih, fungsi *executive function* akan terbentuk karena pengaruh genetik dari orang tua dan lingkungan sosial dimana individu tinggal. Intervensi melalui pendidikan perlu dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan *executive function* karena fungsi *executive function*

berkembang pesat pada usia 3-5 tahun dan mulai melambat menjelang usia remaja.



Gambar 3. Model lengkap fungsi eksekutif (dalam kotak) dan hubungan keempat fungsi ini dengan pencegahan perilaku dan sistem kontrol motorik dari Barkley (1997, hal 191).

Barkley (1997) menyatakan terdapat lima elemen penting *executive function* yaitu;

1. Hambatan perilaku/ *behavioral inhibition*

Fungsi *executive function* ini memiliki tiga sifat yang memungkinkan kita untuk menunda kesenangan sesat atau menghentikan perilaku:

- a. Kemampuan untuk mencegah tindakan mengarah pada konsekuensi negatif
- b. Kemampuan untuk menghentikan perilaku yang sedang berlangsung saat mereka terbukti tidak berhasil
- c. Kemampuan untuk menghindari gangguan

Behavioral inhibition / penghambatan perilaku membantu kita untuk berpikir sebelum kita bertindak dan memutuskan untuk merespon atau tidak merespon pada suatu stimulus atau godaan. Jika individu tidak memiliki fungsi penghambatan perilaku, maka pencapaian tujuan menjadi sulit. Kemampuan ini merupakan langkah dasar dalam pengendalian diri, sepanjang hidup kita menggunakan kemampuan ini untuk menghentikan atau menghindari godaan atau gangguan yang menimbulkan konsekuensi negatif.

2. *Working memory*/ Memori Kerja (Non verbal)

Kemampuan *working memory* (memori kerja) merupakan kemampuan untuk menyimpan informasi dalam pikiran, perkembangan ketrampilan ini dimulai sejak usia 5 sampai 12 bulan. Kemampuan ini menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan anak-anak untuk membuat keputusan dan mengontrol perilaku. Pada tahap ini Anak dapat mengingat dengan baik kejadian dan konsekuensinya, misalnya pada tahap ini anak mampu mengingat jika tidak mengompol, maka anak akan diberi pujian oleh ibunya.

3. *Internalization of speech*/ Internalisasi Ucapan (verbal)

Internalization of speech atau internalisasi ucapan merupakan kemampuan penggunaan bahasa memberikan anak-anak alat yang *powerful*/ kuat untuk mengontrol lingkungan. Orang, objek, tindakan dan gambaran yang sebelumnya tersimpan dalam memori non verbal, pada tahap ini anak-anak dapat merepresentasikannya dalam kata-kata. Penggunaan kata-kata tersebut memberikan alat kepada anak-anak untuk mengontrol lingkungan. Misalnya, anak-anak tidak perlu lagi berjalan menuju dan menunjuk barang-barang yang diinginkan, pada tahap ini anak-anak dapat menggunakan kata-kata untuk merepresentasikan barang yang dia inginkan. Kata-kata atau bahasa juga merupakan alat yang efektif bagi orang tua untuk mengontrol perilaku anak.

4. Pengaturan diri yang mempengaruhi motivasi dan keinginan

Pengaturan diri meliputi sejumlah ketrampilan untuk mengatur emosi dan motivasi. Misalnya dengan mengingat ekspresi ibu dalam memori, anak-anak akan merasa nyaman dan termotivasi untuk mencari ibunya. Dengan demikian, pemicu yang menyenangkan misalnya ekspresi bahagia dari ibu akan menjadi pendorong anak untuk berperilaku yang membuat ibunya bahagia.

5. *Reconstitution* atau Penyusunan Kembali

Reconstitution atau rekonstitusi penyusunan kembali merupakan kemampuan untuk analisis dan sintesis. Kemampuan *executive function* memungkinkan individu untuk membagi urutan perilaku yang kompleks kedalam unit komponen (analisis) dan mengkombinasikan kembali dengan cara baru untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan baru. Rekonstitusi dalam hal ini merepresentasikan fleksibilitas kognitif dan perilaku, serta kreativitas. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk mencari metode yang paling baik untuk memecahkan masalah atau tujuan menggunakan strategi perilaku yang tepat. Kemampuan ini sangat penting untuk membentuk kemampuan pemecahan masalah dan berkembang sejak anak usia 6 tahun.

Tabel 1 berikut menunjukkan tahapan perkembangan tugas atau perilaku yang berkaitan dengan *executive function* berdasarkan usia.

Tabel 1. Perkembangan Keterampilan Eksekutif

Rentang umur	Tugas perkembangan
Pra sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan tugas sederhana (misalnya, ambil sepatumu dari kamar tidur) 2. Merapikan kamar tidur atau ruang bermain dengan bantuan 3. Melakukan tugas sederhana dan tugas sendiri dengan pengingat (misalnya, bersihkan piring yang ada di meja, sikat gigimu, pakailah baju). 4. Mencegah perilaku: jangan menyentuh kompor yang panas, jangan lari ke jalan, jangan ambil mainan orang lain, jangan menggigit, jangan mendorong, dsb.
TK – Kelas 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan tugas (dengan petunjuk 2-3 langkah) 2. Merapikan kamar tidur atau ruang bermain sendiri 3. Melakukan tugas sederhana, tugas mandiri, mungkin perlu diingatkan (misalnya tidur). 4. Membawa buku dari dan ke sekolah 5. Menyelesaikan pekerjaan rumah (maksimal 20 menit) 6. Menentukan bagaimana menggunakan uang (melalui uang saku) 7. Mencegah perilaku: ikuti peraturan keselamatan,

	<p>angkat tangan sebelum berpendapat di kelas, tidak mengambil barang yang bukan miliknya, dsb.</p>
<p>Kelas 3- 5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan tugas (melibatkan penundaan waktu atau jarak yang lebih jauh, misalnya pergi ke toko terdekat atau mengingatkan untuk melakukan sesuatu setelah dari sekolah) 2. Merapikan tempat tidur atau tempat bermain (termasuk membersihkan, menyapu, mengelap, dll) 3. Melakukan tugas yang memerlukan 15-30 menit (misalnya membersihkan piring setelah makan malam, menyapu dedaunan) 4. Membawa buku, kertas, dan tugas dari dan ke sekolah 5. Menjaga barang-barang saat jauh dari rumah 6. Menyelesaikan pekerjaan rumah (maksimal 1 jam) 7. Merencanakan proyek sekolah sederhana seperti laporan buku (memilih buku, membaca buku, menulis laporan) 8. Melacak perubahan jadwal harian (misalnya, adanya aktivitas berbeda setelah sekolah) 9. Menabung uang untuk tujuan tertentu, merencanakan bagaimana mendapatkan uang 10. Aturan larangan/pencegahan: menjaga perilaku

	<p>saat guru berada di luar kelas, menahan diri dari komentar kasar, menahan marah dan perilaku buruk lainnya.</p>
Kelas 6-8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bantu dengan melakukan tugas di rumah, termasuk tanggung jawab harian dan tugas sesekali (misal, membersihkan wastafel, mengepel lantai, membersihkan daun-daun) (tugas tersebut biasanya membutuhkan waktu 60-90 menit) 2. Menjaga adik 3. Menggunakan sistem dalam mengorganisasikan tugas sekolah, termasuk buku tugas, catatan, dll. 4. Mengikuti jadwal sekolah yang kompleks termasuk perubahan guru dan perubahan jadwal. 5. Merencanakan dan melaksanakan tujuan jangka panjang, termasuk tugas yang harus dilakukan sesuai jadwal yang telah dibuat, memerlukan perencanaan beberapa proyek/tujuan besar secara berkelanjutan. 6. Merencanakan waktu, termasuk aktivitas setelah sekolah, PR, tanggung jawab anggota keluarga, memperkirakan berapa lama tugas individu dapat diselesaikan dan menyesuaikannya dengan jadwal. 7. Aturan: melarang melanggar aturan.
SMP-SMA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola tugas sekolah secara efektif setiap hari,

termasuk menyelesaikan dan menyerahkan tugas tepat waktu, belajar untuk ujian, membuat dan mengikuti batas waktu untuk proyek jangka panjang, dan menyesuaikan antara usaha dan kualitas kerja sebagai umpan balik dari guru atau lainnya (contohnya, nilai tes, tugas paper)

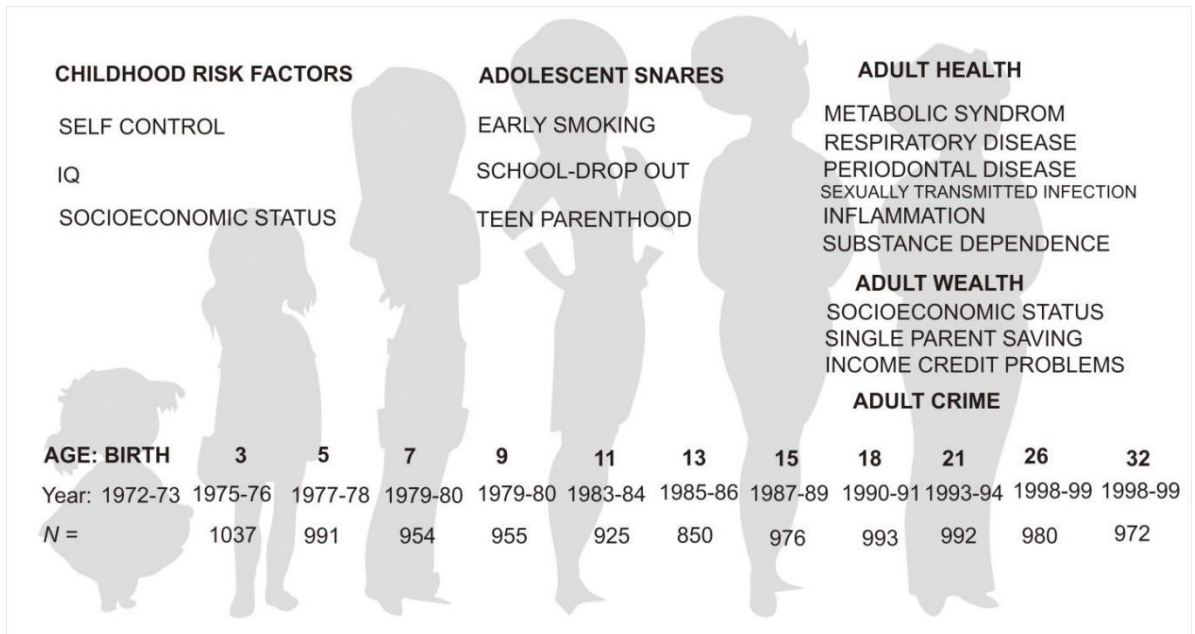
2. Membentuk dan menyempurnakan tujuan jangka panjang dan membuat rencana untuk memenuhi tujuan tersebut. Jika tujuan setelah sekolah adalah kuliah, anak dapat memilih pelajaran yang sesuai dan mempertahankan nilainya baik agar dapat diterima kuliah. Anak juga berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, mendaftar pendaftaran perguruan tinggi. Jika anak tidak berencana untuk pergi ke perguruan tinggi, dia mengikuti kursus kejuruan dan, jika ada, pekerjaan di luar sekolah untuk memastikan pelatihan dan pengalaman yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan setelah lulus.
3. Manfaatkan waktu luang dengan baik, termasuk mendapatkan pekerjaan paruh waktu.
4. Menghambat perilaku sembrono dan berbahaya (misalnya penggunaan zat ilegal, mencuri).

Dengan mengetahui level *executive function* pada anak dalam kaitannya dengan tahap perkembangannya akan membantu kita untuk memahami kesesuaian antara anak dengan dunianya.

D. MANFAAT AKTIVASI *EXECUTIVE FUNCTION*

Melalui aktivasi *executive function*, anak-anak berlatih pada karakter terpuji seperti ketekunan, keteguhan atau kegigihan dalam kehidupan. Anak-anak yang memiliki *executive function* ketika dewasa akan memiliki perilaku keuangan yang sehat, kemampuan akademis yang baik, memiliki kreativitas untuk memulai bisnis, dan kecenderungan untuk melakukan tindakan kriminal (seperti korupsi, gratifikasi) rendah (Ross, 2011; Holmes & Zimmerman, 2011; Moffitt et al. 2011).

Moffitt et al. (2011) melakukan penelitian longitudinal dengan mengamati perilaku anak dari usia 3 tahun hingga mereka berusia 32 tahun. Gambar 4 menunjukkan hasil penelitian Moffitt et al (2011).



Gambar 4. Hasil penelitian Moffitt et al. (2011).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki *self control* dan kemampuan untuk menunda kesenangan sesaat/ *delay gratification* akan memiliki kesehatan dan kesejahteraan yang lebih baik serta kecenderungan rendah melakukan tindakan kriminal.

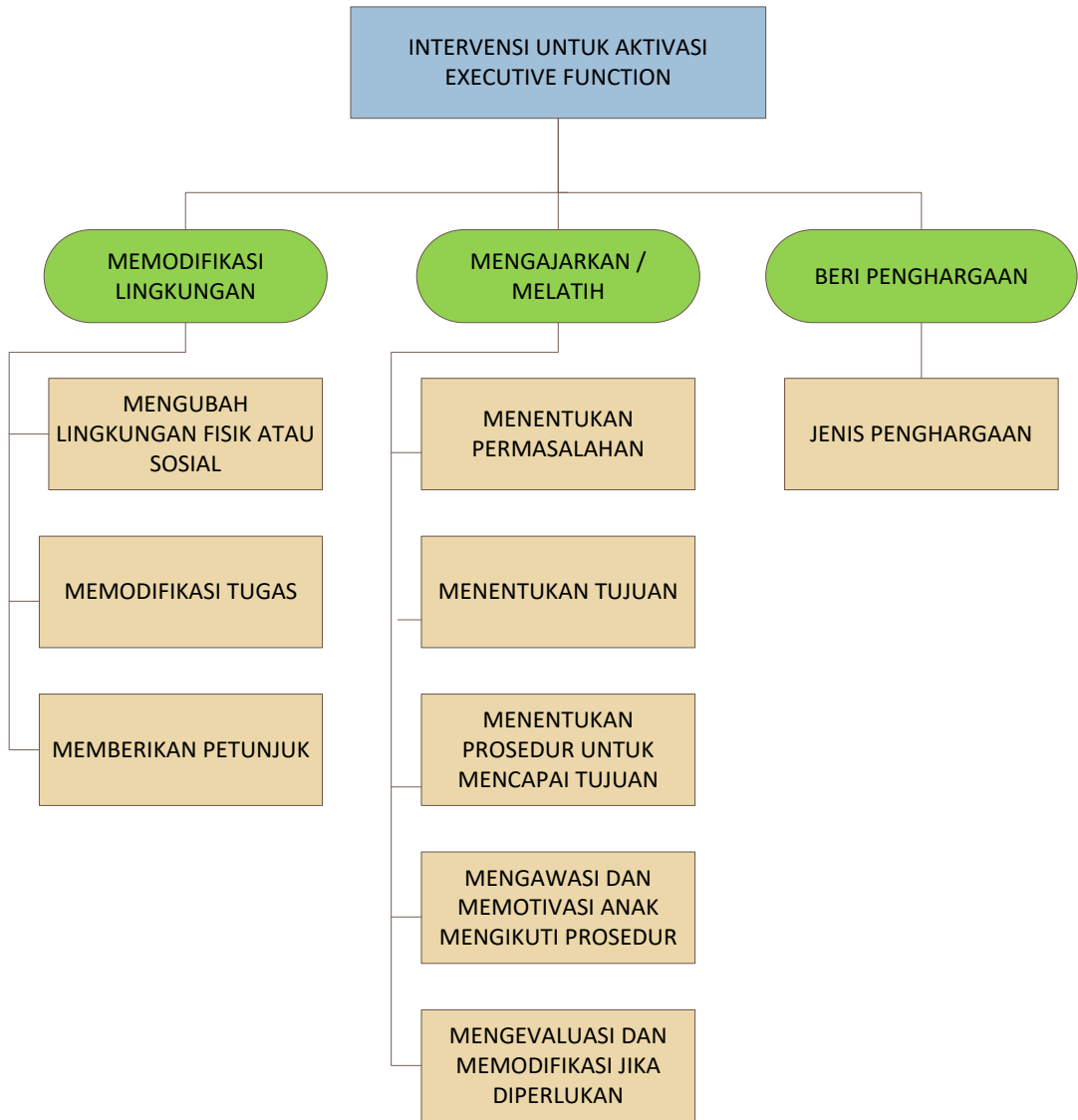
E. INTERVENSI UNTUK AKTIVASI EXECUTIVE FUNCTION

Executive function/fungsi eksekutif ada sejak bayi lahir, perkembangannya mulai anak usia 3-5 tahun dan terus berkembang hingga remaja. *Executive skill* pada anak usia dini pertama kali dibentuk melalui pedoman, petunjuk atau batasan yang diberikan oleh orang tua dan guru. Secara bertahap, anak-anak mengembangkan dan

menyempurnakan keterampilan ini, pertama dengan menirukan fungsi eksekutif orang dewasa yang mereka amati dan akhirnya mereka mampu lebih mandiri dalam membuat keputusan dan pilihan untuk mengatur perilaku mereka sendiri tanpa kehadiran orang dewasa.

Hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan *executive function* berawal dari eksternal ke internal, artinya diperlukan intervensi dari guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya. Orang tua dan guru akan membentuk *executive function* anak dan secara bertahap anak akan mampu mengimplementasikan ketrampilan tersebut secara mandiri.

Terdapat 3 strategi yang dapat di gunakan untuk aktivasi *executive function* yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 5. Intervensi aktivasi executive function

Strategi intervensi aktivasi *executive function*:

1. Modifikasi lingkungan

Intervensi pada tingkat lingkungan berarti mengubah kondisi atau situasi eksternal anak-anak untuk meningkatkan *executive function*. Modifikasi kondisi atau situasi eksternal meliputi:

a. Mengubah lingkungan sosial dan fisik

1) Modifikasi lingkungan individu anak

Langkah pertama adalah melakukan survey awal pada lingkungan anak dan menentukan apakah perlu dilakukan modifikasi lingkungan agar aktivasi *executive function*. Misalnya pada anak yang mempunyai kesulitan untuk memperhatikan guru di dalam kelas, maka kita perlu memperhatikan lingkungan anak di sekolah, apakah anak yang duduk dibelakang dekat dengan jendela atau duduk dengan teman yang aktif berbicara. Aktivasi *executive function* dapat dilakukan dengan mengubah lingkungan anak, misalnya dengan mengubah posisi duduk.

2) Modifikasi kelas

Ruang kelas dapat mempengaruhi tingkat impulsif anak. Ruang yang tidak terlalu luas dan lebar tidak akan mendorong anak berlarian dalam kelas, sehingga meningkatkan perhatian anak di dalam kelas



(sumber:ww.karytulisku.com)

Gambar 6. Modifikasi ruang kelas

b. Modifikasi tugas

Terdapat beberapa modifikasi tugas yang efektif agar anak mau melakukan tugas, antara lain;

- 1) Membuat perintah lebih pendek
- 2) Memberikan penjelasan langkah-langkah secara eksplisit
- 3) Membuat variasi atau pilihan.

c. Mengubah isyarat penugasan

Mengubah isyarat yang diberikan pada anak-anak untuk melakukan tugas, misalnya; Pengingat atau perintah lisan, isyarat secara visual, urutan kegiatan, isyarat *audiotape*.

B. Mengajarkan atau melatih *executive function*

Strategi untuk mengajarkan atau melatih *executive function* sangat bervariasi dan tergantung dari ketrampilan yang akan diajarkan, konteks yang akan digunakan, dan perkembangan usia anak. Tahapan umum untuk mengajarkan atau melatih *executive function* diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Tahapan mengajarkan atau melatih *executive function*

Langkah 1. Deskripsikan permasalahan perilaku

Deskripsikan permasalahan perilaku yang dimiliki anak-anak: misalnya sulit fokus pada tujuan jangka panjang, sulit menahan diri untuk jajan, sulit menahan godaan untuk memenuhi keinginan sesaat seperti permen, es krim,

Langkah 2. Tentukan Tujuan

Tujuan berkaitan langsung dengan permasalahan perilaku. Misalnya masalah pada anak adalah sulit menahan godaan untuk memenuhi keinginan sesaat, maka tujuan pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan kontrol anak.

Langkah 3. Menentukan prosedur, langkah maupun media pembelajaran

untuk mencapai tujuan

Membuat *checklist* untuk memastikan semua prosedur dan langkah pembelajaran sudah diikuti. Media pembelajaran juga diperlukan pada tahap ini.

Langkah 4. Mengawasi dan memotivasi pelaksanaan pembelajaran dan memastikan anak-anak mengikuti prosedur

Pada tahap awal, anak perlu dibimbing untuk mengikuti prosedur dengan cara: 1) mengingatkan anak untuk mulai mengikuti prosedur; 2) dorong anak untuk melakukan setiap langkah dalam prosedur; 3) mengawasi anak dalam melakukan setiap langkah dalam prosedur; 4) berikan *feedback* atau umpan balik untuk meningkatkan kinerja; 5) berilah pujian jika anak melakukan setiap tahapan dengan sukses dan ketika seluruh prosedur diikuti.

Langkah 5. evaluasi proses dan buat perubahan jika diperlukan

Evaluasi kinerja anak untuk mengidentifikasi proses mana yang perlu diperbaiki dan dihilangkan.

Tabel 3. Contoh Evaluasi Pembelajaran untuk meningkatkan *attentional control*/ kontrol perhatian

Nama Siswa: _____ Tanggal : _____

I. Sumber Data-centang semua yang telah diimplementasikan.

___ Wawancara Orang tua

___ *Checklist* Orang Tua

___ Observasi Kelas

___ Wawancara Guru

___ *Checklist* Guru

___ Sampel Pekerjaan

___ Wawancara Siswa

___ *Checklist* Siswa

___ Penilaian Formal

II. Area Kebutuhan

<i>Attentional Control</i> : Kemampuan pengendalian perhatian
Tujuan
1. Meningkatkan fokus pada tujuan jangka panjang
2. Meningkatkan kemampuan mengendalikan godaan sesaat
3. Melatih kemampuan untuk mentaati peraturan

III. Desain Intervensi

Dukungan lingkungan seperti apa yang akan diberikan untuk membantu mencapai target sasaran?

Keterampilan khusus apa yang akan diajarkan, siapa yang akan mengajarkan keterampilan dan prosedur apa yang akan digunakan untuk mengajarkan keterampilan?

Dorongan seperti apa yang akan digunakan untuk membantu memotivasi siswa untuk menggunakan/melatih keterampilan?

Bagaimana hasilnya akan diukur?

IV. Evaluasi Intervensi

Tanggal *Review*: _____

Apakah tujuan perilaku terpenuhi? Ya, sepenuhnya___ Ya,___ sebagian:_____ Tidak: _____

Penilaian efisiensi komponen intervensi:

Dukungan Lingkungan
Apakah dukungan lingkungan telah ada?
Apakah dukungan lingkungan tersebut sudah efektif?
Apakah perlu dilanjutkan penggunaannya?
Instruksi Keterampilan
Apakah instruksi telah diimplementasikan?

Apa hasilnya?

Apakah instruksi tersebut harus dilanjutkan?

Insentif

Apakah insentif itu digunakan?

Apakah insentif tersebut efektif?

Apakah insentif tersebut perlu dilanjutkan?

Tanggal *Review* Selanjutnya: _____

F. Pengukuran *Executive Function*

Pengukuran aktivitas *executive function* telah dikembangkan oleh beberapa peneliti. Dalam mengukur aktivitas *executive function* didasarkan pada *latency*, efisiensi, dan parameter pengaruh yang diukur selama aktivitas berlangsung. Berikut ini merupakan pengukuran *executive function* yang diukur pada anak-anak pra sekolah menurut Anderson (2012):

<i>Executive domain</i>	Jenis pengukuran
Pengendalian perhatian	Menunda kesenangan sesaat Pengendalian nafsu Lakukan/tidak lakukan Merrespon hambatan/rintangangan (<i>motoric</i>) Merrespon hambatan/rintangangan (verbal)
Fleksibilitas kognitif	Memori kerja (pembaharuan) Memori kerja (pencarian dengan diri sendiri) Memori kerja (manipulasi) Pergantian Perpindahan perhatian
Penentuan tujuan	Perencanaan Konsep tujuan

BAB IV

PENGAKTIFAN ASPEK KONTROL PERHATIAN (*ATTENTIONAL CONTROL*) DALAM PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN

Kontrol perhatian/ *attentional control* merupakan sistem untuk melatih perhatian dan melatih fokus pada tujuan. Pengembangan sistem perhatian bertujuan agar anak-anak usia dini mampu mengontrol pikiran dan perilaku. Kannas et al. (2006) mengemukakan bahwa sistem perhatian berkembang pada periode usia prasekolah, dimulai sekitar usia 9 bulan. Kemampuan dasar untuk memilih informasi, fokus pada tujuan jangka panjang dan tidak mudah tergoda oleh rangsangan-rangsangan yang tidak relevan sangat sesuai dilatih dan dikembangkan pada anak usia dini. Sistem perhatian memainkan peran penting dalam pengembangan komponen *executive function*, yang memungkinkan anak untuk semakin mengontrol apa informasi (internal dan eksternal) yang mereka proses dan godaan yang harus dihindari. Konsep ini sangat terkait dengan pendidikan literasi keuangan agar anak dapat belajar mengelola keuangannya dengan baik dan benar.

Langkah-langkah untuk melatih kontrol perhatian yaitu:

- A. Melatih kemampuan untuk menunda kesenangan sesaat dalam waktu yang telah ditentukan (*delay gratification*)

- B. Melatih kemampuan untuk fokus pada tugas dengan memperhatikan informasi yang relevan dan mengabaikan informasi yang tidak relevan. Langkah ini juga melatih anak agar dapat membedakan perbuatan yang seharusnya dilakukan dan perbuatan yang seharusnya tidak dilakukan.
- C. Melatih kemampuan untuk merespon tugas yang kompleks. Anak-anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada dipikiran, merespon sesuai aturan dan menghambat atau menolak rangsangan/respon yang bertentangan. Langkah ini melatih anak agar dapat menahan diri serta lebih merasakan nurani hati untuk tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan norma.

Berikut ini penjelasan dari masing-masing langkah untuk melatih kontrol perhatian.

A. Melatih Kemampuan untuk Menunda Kesenangan Sesaat (*Delay Gratification*)

Latihan ini bertujuan untuk melatih anak teguh dalam pendirian dan tidak tergoda dengan kesenangan sesaat. Misalnya meminta anak untuk menolak sesuatu yang menggoda dalam jangka waktu tertentu seperti suguhan makanan, permainan yang menarik, atau membuka hadiah. Berikut ini adalah pembelajaran untuk melatih pengendalian bagi anak prasekolah:

1. Permainan Kue/ Kado Pak Sabar

Jenis permainan ini mengajarkan anak untuk berusaha menolak sesuatu yang terlihat menggoda dalam jangka waktu tertentu, seperti suguhan makanan, permainan menarik, atau hadiah. Permainan ini bertujuan untuk melatih anak menunda keinginannya agar memiliki sikap pengendalian diri yang baik. Dalam konteks pendidikan literasi keuangan, permainan ini bermanfaat untuk melatih kesabaran dan rasa bijaksana anak dalam mengelola uang yang ia miliki. Permainan ini dapat melatih anak agar dapat menahan diri dari godaan sifat boros. Permainan ini juga dapat melatih kesabaran dan pengendalian diri anak pada saat ia menabung uang. Permainan ini dapat dilakukan pada anak prasekolah, dengan masa tunda disesuaikan menurut usia anak. Anak-anak yang berhasil menunda keinginannya sampai waktu yang ditentukan akan diberikan penghargaan yang sesuai dengan kesabaran yang telah mereka lakukan. Sambil melakukan permainan ini, guru harus aktif menjelaskan kepada anak tentang pentingnya kesabaran dan pengendalian diri dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi modal dasar karakter yang baik untuk anak di masa depan nanti.

a. Tujuan Permainan

Permainan kue/ kado Pak Sabar bertujuan untuk melatih kesabaran dan pengendalian diri seorang anak. Anak yang memiliki kesabaran dan pengendalian diri yang baik sejak kecil akan tumbuh

menjadi sosok yang dapat mengelola emosinya dengan baik. Jika emosi terkelola dengan baik, anak dapat menahan diri untuk menunda keinginannya, bahkan anak tersebut juga akan dapat memiliki tingkat penerimaan yang baik ketika keinginannya belum dapat terpenuhi.

b. Manfaat Permainan

Adapun manfaat permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Kesabaran dan pengendalian diri anak akan terlatih sejak usia dini.
- b. Tingkat kepatuhan anak terhadap instruksi/ perintah akan terlatih.
- c. Menjalin kerjasama dan komunikasi anak dengan orang lain.

c. Media Pembelajaran

Guru mempersiapkan sebuah ruangan yang dapat diawasi dari luar ruangan (Guru meletakkan kamera di ruangan tersebut), permen, kado yang berisi makanan ringan atau mainan.

d. Metode Pembelajaran

Permainan ini menerapkan metode pembelajaran berupa metode bermain dan metode pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

- a. Guru mempersiapkan sebuah ruangan, sebuah meja, sebuah kursi, dan kamera video untuk merekam aktivitas anak. Usahakan anak berada di ruangan yang terang dan dengan

dekorasi yang menyenangkan agar terhindar dari rasa takut. Guru juga dapat menempatkan 2-3 murid di dalam ruangan tersebut.

- b. Guru meletakkan permen dan kado di atas meja.
- c. Guru meminta anak masuk ke dalam ruangan tersebut. Selanjutnya, guru menjelaskan kepada anak untuk tidak memakan permen (selama periode tertentu misal 5-10 menit), jika anak mampu menahan diri untuk tidak memakan permen selama periode tersebut atau sampai guru kembali ke ruangan, maka anak boleh membuka kado yang ada di atas meja.
- d. Guru keluar ruangan selama beberapa menit sambil mengamati apakah si anak akan menuruti perintah gurunya.
- e. Jika anak berhasil menahan diri untuk tidak memakan permen, maka guru akan memberikan penghargaan (*reward*) yaitu anak diizinkan untuk membuka kado, namun jika anak memakan permen tersebut, mereka dianggap gagal dan tidak diizinkan membuka kado.

B. Melatih Kemampuan untuk Fokus pada Tugas dengan Memperhatikan Informasi yang Relevan dan Mengabaikan Informasi yang Tidak Relevan

Pada tahap ini mengharuskan anak untuk merespon target, tetapi menahan diri dari menanggapi sesuatu yang bukan menjadi target atau menahan diri dari godaan. Dalam konteks literasi keuangan, permainan

ini dapat melatih fokus anak dalam mengelola uang yang dimilikinya. Fokus anak merupakan hal penting yang harus diajarkan sejak dini. Sikap fokus akan memudahkan anak untuk membedakan mana perbuatan yang seharusnya dilakukan atau perbuatan baik dan menahan diri dari perbuatan yang tidak seharusnya dilakukan atau perbuatan tidak baik. Sikap fokus anak juga dapat tercermin pada saat ia dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga diharapkan anak dapat mengalokasikan uangnya dengan tepat guna. Berikut ini adalah pembelajaran yang dapat digunakan. Berikut ini adalah pembelajaran yang dapat digunakan:

1. Arjuna dan Buto

Jenis permainan ini mengharuskan anak untuk merespon target, tetapi menahan diri dari menanggapi sesuatu yang bukan menjadi target. Permainan ini melatih anak untuk membedakan hal-hal apa saja yang harus mereka lakukan dan tidak mereka lakukan. Permainan ini menggunakan dua karakter, dimana masing-masing karakter merepresentasikan sifat yang kontradiktif (baik dan jahat). Karakter baik direpresentasikan oleh tokoh boneka “Arjuna” dan karakter buruk direpresentasikan oleh tokoh boneka “Buto”. Anak diminta untuk mengikuti perintah dan meniru tindakan guru, tetapi hanya ketika perintah diawali dengan kalimat “Arjuna berkata” sambil menunjukkan boneka Arjuna. Sebaliknya, jika perintah diawali dengan kalimat “Buto berkata” sambil menunjukkan boneka Buto, anak harus tetap diam dan tidak boleh mengikuti perintah tersebut. Karakter Arjuna juga

dianalogikan sebagai “kebutuhan”, sehingga anak boleh mengalokasikan uangnya untuk membeli kebutuhan, sedangkan karakter Buto dianalogikan sebagai “keinginan”, sehingga anak harus belajar menahan diri untuk tidak membeli barang yang hanya menjadi keinginan sesaatnya.

a. Tujuan Permainan

Permainan Arjuna-Buto untuk melatih anak untuk merespon atau menahan diri dalam melakukan tindakan.

b. Manfaat Permainan

Adapun manfaat permainan ini adalah sebagai berikut:

- Anak dapat belajar membedakan hal baik dan hal buruk.
- Tingkat kepatuhan anak terhadap instruksi/ perintah akan terlatih.
- Menjalin kerjasama dan komunikasi anak dengan orang lain.

c. Media Pembelajaran

Guru mempersiapkan dua buah boneka, yaitu boneka Arjuna dan boneka Buto.

d. Metode Pembelajaran

Permainan ini menerapkan metode pembelajaran berupa metode bermain dan metode pembelajaran stimulus.

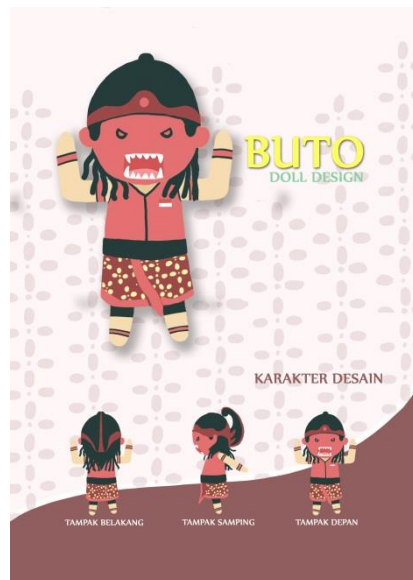
e. Prosedur Pembelajaran

- 1) Guru mengumpulkan anak-anak di sebuah ruangan atau halaman. Anak-anak diminta membentuk sebuah lingkaran besar, dan guru berdiri di tengah-tengah lingkaran tersebut.

- 2) Guru bercerita sambil memperagakan boneka Arjuna dan Buto. Anak diminta untuk mengikuti perintah dan meniru tindakan guru, tetapi hanya ketika perintah diawali dengan kalimat “Arjuna berkata” sambil menunjukkan boneka Arjuna. Sebaliknya, jika perintah diawali dengan kalimat “Buto berkata” sambil menunjukkan boneka Buto, anak harus tetap diam dan tidak boleh mengikuti perintah tersebut.



Arjuna



Buto

Gambar 7. Gambar Arjuna dan Buto

C. Melatih Kemampuan untuk Merespon Tugas yang Kompleks.

Pada tahap ini anak-anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada di pikiran, merespon sesuai aturan tersebut dan menghambat atau menolak rangsangan/respon yang bertentangan. Beberapa metode pembelajaran atau aktivitas yang dapat dilakukan antara lain:

1. Permainan Ketuk Tangan (*Hand Tapping*) dan Ketuk Tekan (*Knock and Tap*)

a. Deskripsi Permainan:

Permainan Ketuk Tangan (*Hand Tapping*)

Dalam permainan ini, anak diberi aturan untuk mengetuk “sekali” saat guru mengetuk dua kali atau mengetuk “dua kali” saat penguji mengetuk sekali. Anak melakukan gerakan yang bertentangan dengan guru. Anak-anak diminta untuk mengikuti peraturan yang telah disepakati dan tidak merespon aturan yang bertentangan. Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai kreativitas guru, misalnya Permainan Ketuk Tekan.

Permainan Ketuk Tekan (*Knock and Tap*)

Dalam permainan ini, anak diberi aturan untuk mengetuk meja dengan mengepalkan tangan saat guru menekan meja dengan tangan terbuka (tidak mengepal) atau menekan meja (tidak mengepal) saat guru mengetuk meja dengan mengepal. Anak melakukan gerakan yang bertentangan dengan guru.

Anak-anak diminta untuk mengikuti peraturan yang telah disepakati dan tidak merespon aturan yang bertentangan.

b. Tujuan

Mengajarkan anak untuk teguh pada pendirian dan tidak melanggar peraturan. Dalam konteks literasi keuangan, permainan ini bertujuan untuk melatih keteguhan anak agar selalu bertindak jujur pada saat mengelola uang yang dimilikinya.

c. Manfaat

Melatih anak untuk fokus dan teguh pada pendirian dan tidak mudah tergoda pada rangsangan yang diluar peraturan.

d. Media Pembelajaran

Meja atau papan

e. Prosedur Pembelajaran

- 1) Guru menjelaskan aturan permainan yang harus diikuti anak-anak. Anak diinstruksikan untuk mengetuk “sekali” saat guru mengetuk dua kali atau mengetuk “dua kali” saat penguji mengetuk sekali. Anak-anak diminta untuk mengikuti peraturan yang telah disepakati dan tidak merespon aturan yang bertentangan.
- 2) Pada saat penutupan, Guru menjelaskan mengenai pentingnya mematuhi peraturan.

2. Permainan Dingin Panas

a. Deskripsi Permainan Dingin Panas

Permainan *Dingin Panas* yang menuntut anak untuk menghambat atau menolak rangsangan/respon verbal yang dominan. Anak-anak diinstruksikan untuk mengatakan "panas" saat disajikan kartu bergambar pegunungan dan "dingin" saat disajikan kartu bergambar pantai.

b. Tujuan

Mengajarkan anak untuk fokus dan taat pada peraturan.

c. Manfaat

Melatih anak untuk fokus, taat pada peraturan dan tidak mudah tergoda pada rangsangan yang diluar peraturan.

d. Media Pembelajaran

Kartu gambar pantai dan gunung



Panas

Dingin

Gambar 8. Kartu Panas dan Dingin

e. **Prosedur Pembelajaran**

- 1) Guru menjelaskan aturan permainan yang harus diikuti anak-anak. Anak diinstruksikan untuk mengatakan "panas" saat disajikan kartu bergambar pegunungan dan "dingin" saat disajikan kartu bergambar pantai. Anak-anak diminta untuk mengikuti peraturan yang telah disepakati dan tidak merespon aturan yang bertentangan.
- 2) Pada saat penutupan, Guru menjelaskan mengenai pentingnya mematuhi peraturan dan bersikap jujur saat mengelola uang.

3. Permainan Arjuna ke Bali

a. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran ini bertujuan melatih kontrol perhatian. Dalam konteks literasi keuangan, permainan ini melatih kepatuhan anak saat diberi uang oleh orangtuanya. Sebagai contoh, saat orang tua memberikan uang kepada anak untuk membayar uang sekolah dan untuk bersedekah, ia akan patuh dan melaksanakan perintah orangtuanya dengan baik. Ia tidak akan menggunakan uang tersebut untuk hal-hal yang tidak sesuai dengan perintah orangtuanya. Dalam permainan ini, anak-anak menyusun Puzzle Arjuna ke Bali sesuai dengan bentuk gambar yang diberikan oleh guru.



Gambar 9. Puzzle Arjuna ke Bali

b. Tujuan

Mengajarkan anak untuk perhatian, fokus pada instruksi yang diberikan.

c. Manfaat

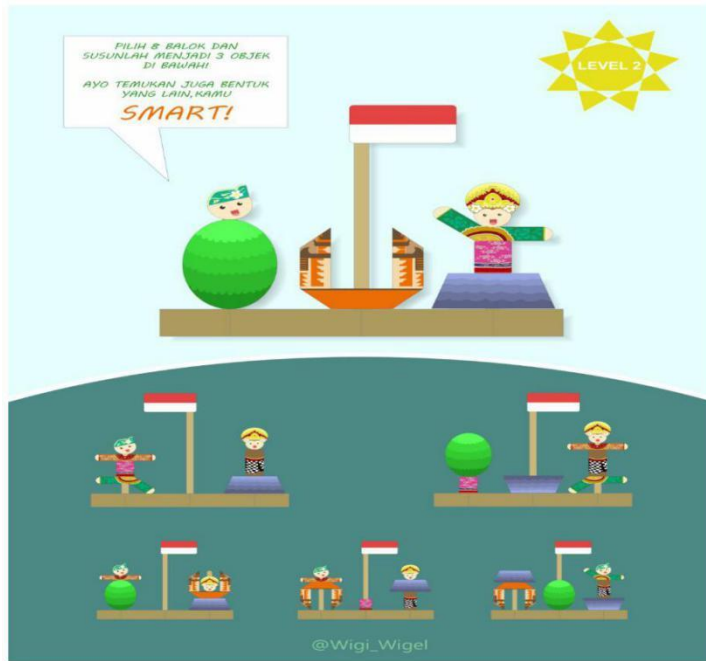
Melatih anak untuk fokus, taat pada peraturan dan tidak mudah tergoda pada rangsangan yang diluar peraturan.

d. Media Pembelajaran

Puzzle Arjuna ke Bali. *Puzzle* ini terdiri dari 2 komponen yaitu balok puzzle dan kartu gambar bentuk. Balok *Puzzle* Juna ke Bali terdiri dari beberapa bagian yang dapat disesuaikan bentuknya sesuai dengan gambar. Tingkat kerumitan penyusunan *Puzzle* bertingkat, Bali 1 untuk level mudah dan Bali 3 untuk level sulit.



Gambar 10. Gambar Bentuk Level 1



Gambar 11. Gambar Level 2



Gambar 12. Gambar Level 3

e. Prosedur Pembelajaran

1. Anak diminta untuk menyusun puzzle Arjuna ke Bali sesuai dengan gambar pada kartu gambar. Anak-anak diminta untuk fokus pada bentuk seperti dalam kartu gambar dan mengabaikan bentuk yang tidak relevan.
2. Pada saat penutupan, Guru menjelaskan mengenai pentingnya fokus dan mentaati peraturan.

BAB V

PENGAKTIFAN (*COGNITIVE FLEXIBILITY*) DALAM PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN

Salah satu aspek pembelajaran untuk mengaktifkan *executive function* adalah fleksibilitas kemampuan kognitif (*cognitive flexibility*). Fleksibilitas kemampuan kognitif (*cognitive flexibility*) mencakup kemampuan untuk beralih ke aktifitas baru, mengatasi perubahan rutin, beralih diantara rangkaian tanggapan, belajar dari kesalahan dan strategi alternatif, multi tugas dan memproses informasi yang tersimpan sementara (Anderson, 2012). Terdapat tiga domain fleksibilitas kemampuan kognitif (*cognitive flexibility*), diantaranya adalah

1. Daya ingat (*working memory*),
2. Perpindahan dari sekumpulan aturan (*switching between response sets*)
3. Perpindahan perhatian (*shifting attention*).

A. Melatih Kemampuan Daya Ingat (*Working Memory*)

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk memperbaharui, memanipulasi informasi dalam jangka pendek serta menilai memori kerja anak. Kegiatan ini dapat dilakukan untuk menilai daya ingat anak usia 5-6 tahun. Adapun permainan yang berkaitan dengan daya ingat (*working memory*) terdiri dari dua permainan, yaitu permainan “Membantu Ibu

Berbelanja” dan permainan “Seimbangkan Kebutuhan & Keinginanmu.” Kedua permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak. Selain itu, permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan wawasan anak untuk membedakan kebutuhan dan keinginan, menanamkan nilai kepada anak untuk bijak mengelola uang dan menanamkan nilai kejujuran.

1. Permainan Membantu Ibu Berbelanja

Permainan “Membantu Ibu Berbelanja” dirancang dalam bentuk permainan yang menarik dan dikemas dalam bentuk “*Big Book*”. Anak-anak usia prasekolah dapat menggunakan permainan ini sebagai salah satu media untuk mengaktifkan fungsi eksekutif (*executive function*) dari aspek fleksibilitas kemampuan kognitif (*cognitive flexibility*).

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah untuk melatih dan mengembangkan kemampuan daya ingat anak saat memperoleh informasi dalam jangka pendek. Selain itu, permainan ini juga dirancang untuk menanamkan nilai kejujuran sejak usia dini.

b. Manfaat Kegiatan Pembelajaran

Adapun manfaat dari kegiatan pembelajaran tersebut, antara lain

- Dapat melatih daya ingat anak (jangka pendek).
- Anak dapat mengenal berbagai macam jenis sayur, buah serta makanan & minuman.
- Anak dapat belajar mengenai pentingnya kejujuran.

c. Media Pembelajaran

Gambar berbagai macam jenis buah, sayur, makanan & minuman, Uang Mainan, Kartu Daftar Belanja Ibu, Keranjang Belanja.

d. Metode Pembelajaran

Metode bermain, proyek dan pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal

- Guru memperkenalkan berbagai macam jenis buah, sayur, makanan dan minuman kepada anak.
- Guru membacakan tiga daftar kebutuhan apa saja yang harus dibeli oleh anak dari Kartu Daftar Belanja Ibu dan anak harus mengingat daftar kebutuhan tersebut.
- Guru akan memberikan lima uang mainan kepada anak untuk membeli kebutuhan dari Kartu Belanja Ibu .
- Guru meminta anak untuk memberikan uang kembalian jika terdapat uang sisa.

▪ Kegiatan Inti

- Anak diminta untuk memilih beberapa barang yang harus dibeli sesuai dengan Kartu Daftar Belanja Ibu.
- Anak diminta untuk menyusun beberapa barang yang telah dibeli di Keranjang Belanja.

▪ Penutup

- Guru mengevaluasi hasil belanja anak dan sisa uang yang diberikan.

2. Permainan Seimbangkan Kebutuhan & Keinginanmu

Permainan “Seimbangkan Kebutuhan & Keinginanmu” dikemas dalam bentuk “*Big Book*”. Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk dapat membedakan kebutuhan dan keinginan serta dapat menyeimbangkan kebutuhan dan keinginan. Permainan ini dirancang agar anak mampu untuk mengelola keuangan secara lebih bijak sejak usia dini.

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah (strategi).

b. Manfaat Kegiatan Pembelajaran

Adapun manfaat dari kegiatan pembelajaran tersebut, antara lain

- Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.
- Anak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan.
- Anak dapat belajar menyeimbangkan kebutuhan dan keinginan.
- Menanamkan nilai kepada anak untuk bijak mengelola uang

c. Media Pembelajaran

Gambar berbagai macam jenis makanan & minuman, Uang Mainan, Kartu Misi, Keranjang Belanja, Keranjang Kebutuhan dan Keranjang Keinginan.

d. Metode Pembelajaran

Metode bermain, proyek dan pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal

- Guru menjelaskan berbagai macam jenis makanan & minuman.
- Guru menjelaskan arti kebutuhan dan keinginan.
- Guru menjelaskan satu per satu mengenai berbagai macam makanan & minuman, termasuk kebutuhan atau keinginan.
- Guru membacakan Kartu Misi kepada anak.
- Guru memberikan lima uang mainan kepada anak untuk membeli barang apa saja yang ia inginkan dari daftar makanan dan minuman.

▪ Kegiatan Inti

- Anak membeli barang apa saja yang mereka inginkan dari daftar makanan dan minuman.
- Anak memindahkan barang yang mereka beli sesuai dengan jenisnya. Barang yang termasuk kebutuhan harus dimasukkan ke Keranjang Kebutuhan dan barang yang termasuk keinginan dimasukkan ke Keranjang Keinginan.

▪ Penutup

- Guru melakukan evaluasi atas hasil pembelajaran.

B. Melatih Kemampuan Perpindahan dari sekumpulan aturan (*Switching Between Response Sets*)

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan untuk beralih dan berpindah dari beberapa kumpulan aturan. Melalui kegiatan ini anak diharapkan mampu untuk bisa lebih fokus. Adapun permainan yang berkaitan dengan perpindahan dari sekumpulan aturan (*switching between response sets*) adalah Permainan Wolak-Walik.

1. Permainan Wolak Walik

Permainan yang berkaitan dengan perpindahan dari sekumpulan aturan (*switching between response sets*) adalah permainan “Wolak Walik”. Permainan yang dikemas dalam bentuk “*Big Book*” ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan menahan diri dari aturan yang diterapkan dan daya ingat pada aturan yang bergantian.

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan fokus dan kemampuan anak dalam mengingat informasi yang diberikan.

b. Manfaat Kegiatan Pembelajaran

Adapun manfaat dari kegiatan pembelajaran tersebut, antara lain

- Dapat melatih daya ingat anak (jangka pendek).
- Dapat meningkatkan kemampuan penalaran anak
- Menjadi media anak untuk memahami prioritas kebutuhan.

c. Media Pembelajaran

Gambar berbagai macam jenis buah, sayur, makanan & minuman, Kartu Wolak-Walik Level 1-3, dan Kotak Wolak-Walik Level 1-3.

d. Metode Pembelajaran

Metode proyek dan pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal

- Guru menjelaskan kepada anak untuk menyusun benda dari Kartu Wolak-Walik dengan urutan yang terbalik. Sebagai contoh, Kartu Wolak-Walik level 1 yang terdiri dari gambar permen (urutan pertama) dan jagung (urutan kedua), maka anak diminta untuk menyusun kartu bergambar jagung dan permen dengan urutan terbalik dengan yang diminta, yakni jagung di urutan pertama lalu permen di urutan kedua. Begitu seterusnya.
- Guru membacakan Kartu Wolak-Walik dari Level 1 hingga level 3.

▪ Kegiatan Inti

- Anak melakukan permainan ini mulai dari Kartu Wolak-Walik level 1.
- Anak mencari barang dari Kartu Wolak-Walik level 1 dari berbagai macam jenis buah, sayur, makanan & minuman.

- Anak menyusun barang sesuai Kartu Wolak-Walik dengan urutan terbalik.
- Anak melakukan permainan ini hingga Kartu Wolak-Walik level 3.
- **Penutup**
 - Guru memberikan penjelasan atas hasil susunan Kartu Wolak-Walik tersebut agar anak dapat memahami prioritas kebutuhan.

C. Melatih Kemampuan Perpindahan Perhatian (*Shifting Attention*)

Perpindahan Perhatian (*shifting Attention*) adalah kemampuan untuk merespon perubahan secara cepat dari beberapa aturan acak. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut, anak dapat berlatih dengan salah satu media permainan yang telah dirancang yang bernama Permainan Kebutuhan dan Keinginan. Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kemampuan dalam merespon perubahan yang tidak dapat diprediksi.

1. Permainan Kebutuhan dan Keinginan

Permainan Kebutuhan dan Keinginan dikemas dalam bentuk “*Big Book*.” Permainan ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan dan meningkatkan fungsi eksekutif (*executive function*) sebagai upaya untuk melatih literasi keuangan kepada anak sejak usia dini.

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menanggapi perubahan yang tidak dapat diprediksi.

b. Manfaat Kegiatan Pembelajaran

Adapun manfaat dari kegiatan pembelajaran tersebut, antara lain

- Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menanggapi perubahan.
- Anak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan.
- Menanamkan nilai untuk hidup hemat kepada anak

c. Media Pembelajaran

Gambar berbagai macam jenis makanan & minuman, Keranjang Kebutuhan dan Keranjang Keinginan.

d. Metode Pembelajaran

Metode bermain, proyek, pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal

- Guru menjelaskan arti kebutuhan dan keinginan.
- Guru menjelaskan satu per satu mengenai berbagai jenis makanan dan minuman, termasuk kebutuhan atau keinginan.

▪ Kegiatan Inti

- Guru meminta anak untuk mengambil barang yang sesuai dengan *clue* yang dikatakan oleh guru. *Clue* pada permainan ini terdiri dari dua yaitu kebutuhan dan keinginan. Apabila guru mengatakan “Kebutuhan”, maka anak harus

mengambil satu barang yang termasuk kebutuhan. Sebaliknya, apabila guru mengatakan “Keinginan”, maka anak harus mengambil satu barang yang termasuk keinginan.

- Setiap lima detik, guru akan memberikan *clue* kembali. *Clue* tersebut boleh sama dengan *clue* sebelumnya atau berbeda.
- **Penutup**
 - Guru melakukan evaluasi atas hasil pembelajaran.

2. Permainan Engklek

Permainan yang terdiri Permainan Membantu Ibu Berbelanja, Permainan Seimbangkan Kebutuhan & Keinginanmu, Permainan Wolak Walik, dan Permainan Kebutuhan & Keinginan dapat dilakukan secara terpisah maupun bersama-sama. Keempat permainan yang dikemas dalam bentuk “*Big Book*” tersebut dapat dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan media permainan tradisional yang disebut Permainan Engklek. Permainan Engklek menjadi salah satu solusi bagi para guru untuk melakukan pembelajaran fungsi eksekutif (*executive function*) diluar kelas (*outdoor*) sehingga anak bisa lebih aktif dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak. Permainan ini dirancang agar anak dapat

mengenal dan lebih mencintai permainan tradisional. Selain itu, melalui permainan ini anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sambil melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan fungsi eksekutif (*executive function*).

b. Manfaat Kegiatan Pembelajaran

Manfaat kegiatan pembelajaran ini antara lain

- Melatih motorik kasar dan kesabaran anak
- Meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain.
- Meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung.

c. Media Pembelajaran

Katuk (terbuat dari pecahan genteng) atau semacamnya, media engklek yang dicetak.

d. Metode Pembelajaran

Metode bermain, proyek dan pembelajaran stimulus.

e. Prosedur Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal

- Guru akan menjelaskan dan memperagakan cara bermain engklek.

▪ Kegiatan Inti

- Anak akan melemparkan katuk kedalam kotak engklek lalu memainkan engklek.
- Apabila katuk berada di kotak permainan engklek yang memiliki keterangan permainan (contoh : permainan

membantu ibu berbelanja), maka anak akan menuju ke meja yang tersedia “*Big Book*” untuk melakukan permainan sesuai permainan yang tercantum pada kotak engklek tersebut.

- Guru akan mendampingi anak untuk melakukan permainan tersebut
- Anak yang berhasil melakukan permainan tersebut akan mendapatkan bintang.
- Anak yang memiliki paling banyak tanda bintang akan mendapatkan hadiah.

▪ **Penutup**

- Guru melakukan evaluasi atas hasil pembelajaran.

BAB VI

PENGAKTIFAN PENENTUAN TUJUAN (*GOAL SETTING*) DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN

Goal setting (penetapan tujuan) merupakan proses yang dimulai dengan menetapkan apa yang ingin dicapai dan diakhiri dengan kerja keras untuk meraihnya. *Goal setting* menjadi salah satu alat untuk mengukur *executive function* pada anak. *Goal setting* ini melatih anak untuk membuat konsep tujuan, meningkatkan kemampuan perencanaan, kemampuan mengorganisasikan suatu hal, dan strategi pembuatan keputusan. Berdasarkan penelitian Anderson (2012), anak umur 4-5 tahun mampu melakukan tugas pemecahan masalah yang dapat dijadikan bahan untuk membuat perencanaan.

Terdapat dua jenis tujuan yang dapat digunakan sebagai dasar penentuan tujuan, yaitu:

1. Tujuan jangka panjang

Penentuan tujuan jangka panjang dapat membantu seseorang untuk mencapai impian masa depan. Seseorang yang tidak memiliki tujuan jangka panjang akan mudah kehilangan motivasi.

2. Tujuan jangka pendek

Penentuan tujuan jangka pendek biasanya dilakukan untuk mencapai tujuan dalam jangka waktu yang relatif pendek, biasanya harian,

mingguan, atau bulanan. Tanpa adanya tujuan jangka pendek, seseorang akan kewalahan dan stres menghadapi tugas-tugas.

Pada saat merencanakan untuk mencapai tujuan, seseorang perlu mengorbankan sesuatu untuk mencapainya. Misalkan saja mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, dan waktu luang yang kita miliki.

Agar tujuan dapat tercapai, pencapaian tujuan dapat dilakukan dengan menerapkan konsep SMART (*Specific, Measurable, Attainable, Rational, dan Timely*).

1. *Specific* (Spesifik)

Tujuan akan lebih mudah dicapai ketika tujuan tersebut disebutkan secara spesifik dan jelas. Tujuan yang kurang spesifik akan menjadi ambigu dan sulit untuk dicapai.

2. *Measurable* (Dapat diukur)

Maksud dari tujuan dapat diukur adalah sebuah tujuan harusnya mempunyai langkah awal yang harus dicapai hingga akhirnya bisa mencapai langkah akhir yaitu mencapai tujuan tersebut. Tujuan bisa dipantau setiap waktunya sehingga dapat diketahui seberapa langkah yang telah diambil dalam mencapai tujuan tersebut.

3. *Attainable* (Dapat dicapai)

Tujuan yang dibuat seharusnya tujuan yang dapat dicapai dan bukan sekedar angan-angan. Seseorang seharusnya mampu mengukur dirinya sendiri seberapa mampu ia mencapai tujuan yang ia capai.

4. *Realistic* (realistis)

Tujuan yang realistis berarti tujuan yang logis dan dapat dicapai. Tujuan yang kurang realistis akan menyulitkan seseorang dalam mencapainya, atau bahkan bisa menjadi sekedar angan.

5. *Timely* (saat yang tepat)

Seseorang yang ingin mencapai tujuannya perlu menentukan waktu yang tepat untuk mencapai tujuannya. Apabila tujuan tersebut ditentukan pada saat yang kurang tepat, maka seseorang akan sulit menentukan *deadline* dalam mencapai tujuan.

Langkah-langkah untuk mengaktifkan *goal setting* anak dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Melatih anak untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dan membuat perencanaan.
2. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengorganisasikan sesuatu melalui permainan.
3. Melatih anak membuat keputusan.

A. Melatih anak untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dan membuat perencanaan

Setiap anak tentu memiliki keinginan yang berbeda-beda dan tentu membutuhkan cara untuk mencapainya. Kegiatan ini melatih anak untuk membuat tujuan yang ingin dicapainya. Setelah anak menemukan tujuan yang ingin dicapainya, anak membuat rencana bagaimana dia dapat mencapai tujuannya. Selain mengajarkan untuk menentukan

tujuan, permainan ini juga menanamkan sifat jujur selama proses mencapai tujuan tersebut.

1. PERMAINAN HORE!

Pembelajaran literasi keuangan dengan mengaktifkan *executive function* anak merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk menerapkan konsep literasi keuangan di dalam diri anak. Permainan ‘Hore!’ ini menerapkan salah satu fungsi *executive function*, yaitu *goal setting* (penetapan tujuan). Maksud dari *goal setting* ini adalah untuk membangun sikap inisiasi, tujuan konseptual, dan perencanaan (mengantisipasi kejadian di masa depan, cara mencapai tujuan, dan membuat langkah-langkah untuk mencapai tujuan). Terdapat beberapa tahap yang akan dilakukan dalam pembelajaran ini, diantaranya adalah:

- Pada tahap pemilihan gambar impian, anak-anak dibangun pemikirannya dalam membuat sebuah perencanaan karena anak harus memilih satu gambar impiannya dan menerima segala risiko dan tantangan yang harus dihadapinya. Dari keputusan yang dibuat tersebut juga akan menentukan apa yang akan diperoleh oleh anak.
- Pada tahap pengambilan buah, konsep yang digunakan adalah konsep OCTC (*Object Classification Task for Children*), yaitu anak mengambil buah sesuai buah yang harus dikumpulkannya. OCTC adalah sebuah permainan anak yang menuntut anak mengumpulkan suatu objek benda sejenis.

Tujuan dari permainan ini adalah siswa mampu membedakan objek satu dengan objek yang lainnya dan mengumpulkan objek yang sejenis. Pada permainan ini, anak juga dibangun konsep kejujuran. Anak-anak akan diminta untuk mengambil buah sesuai keranjang masing-masing. (Apabila mengambil di keranjang lain akan ketahuan karena sudah diberi kode).

- Dengan memberitahu di awal untuk mengambil di keranjang masing-masing dan apabila terbukti curang maka akan mendapat hukuman yaitu tidak mendapat hadiah, anak akan terbangun inisiasi untuk bersikap jujur dan mengambil miliknya sendiri.

a. Tujuan

- Menuntun anak dalam membuat rencana
- Membangun sikap inisiasi untuk selalu bertindak jujur dalam setiap proses pencapaian tujuan.

b. Manfaat

Pembelajaran literasi keuangan dengan permainan ini membantu anak membuat rencana dan mencapai rencananya dengan menerapkan konsep kejujuran.

c. Media Pembelajaran

- 1) Gambar barang impian
- 2) Kertas barang impian
- 3) Gambar buah-buahan

d. Metode Pembelajaran

Metode proyek, metode bermain, metode pembelajaran stimulus

e. Prosedur Pembelajaran

a. Kegiatan awal

- 1) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok, kemudian memberi nama kelompok tersebut. (misal (A, B, C, dan D)
- 2) Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak-anak.

b. Kegiatan inti

- 1) Anak diberikan satu kertas yang berisi banyak gambar barang impian yang bisa dipilih oleh anak disertai dengan cara mendapatkannya. Gambaran dari kertas gambar barang impian tersebut adalah seperti ini:

Tabel 4. Tabel penjelasan permainan hore!

Barang	Pensil boneka	Buku binder	Gantungan kunci tas sekolah	Tempat pensil mobil-mobilan	Rautan
Cara mendapatkan	5 buah apel	7 buah anggur	4 buah jeruk	7 buah apel	5 buah jeruk

- 2) Anak memilih gambar impiannya.

- 3) Anak diberi waktu 5 menit untuk menemukan gambar buah sesuai buah yang diminta dalam gambar barang impiannya. Gambar buah terdapat dalam keranjang A, keranjang B, dan keranjang C.
- 4) Anak diberi kertas tugas untuk menempelkan barang impian dan gambar buah tersebut. Setiap kelompok hanya diperbolehkan mengambil buah di keranjang kelompok masing-masing.
- 5) Setelah mendapatkan buahnya, anak dapat menukarkan dengan barang impiannya dan berteriak “Hore!” sampai Ibu Peri mendengarnya. Kalau ibu peri mendengar akan mendapatkan bonus hadiah.

c. Penutup

- 1) Setelah waktu habis dan kegiatan anak selesai, guru meminta anak untuk berkumpul ke posisi awal sebelum permainan.
- 2) Guru menanyakan siapa yang berhasil mendapatkan hadiah dari ibu peri.
- 3) Guru menjelaskan pentingnya berusaha mencapai tujuan
- 4) Guru menjelaskan pentingnya jujur dalam proses pencapaian tujuan.
- 5) Guru bersama anak-anak melakukan evaluasi pembelajaran literasi keuangan yang berbasis pada *goal setting*.

B. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengorganisasikan sesuatu melalui permainan

Pada tahap ini, anak diasah kemampuannya dalam mengorganisasikan suatu hal. Kemampuan mengorganisasikan (*organizational skills*) membantu anak untuk menggunakan waktu, energi, sumber daya, dan lainnya sehingga mampu mencapai tujuan. Terdapat dua hal yang diperlukan anak dalam mengasah *organizational skills*, yaitu *hard-skill* dan *soft-skill*. *Hard skill* berarti mengasah pengetahuan dan keterampilan anak terhadap suatu hal, sedangkan *soft-skill* berarti mengasah kemampuan anak berhubungan dengan orang lain.

1. Berbelanja di Pasar

Permainan “Berbelanja di Pasar” ini menggunakan permainan model *role playing* (bermain peran), yaitu jenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam permainan peran, murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, permainan peran seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Menurut Craciun (2010), tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah:

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri.
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas.
- e. Membuat rasa percaya diri siswa.
- f. Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahpahaman.
- g. Menunjukkan kepada siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi.
- h. Menggarisbawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

Pada permainan ini, anak memainkan peran yang dimiliki masing-masing agar dapat menjadi sebuah pertunjukan yang menarik. Di sini, anak akan dilatih kemampuannya dalam mengorganisasikan pertunjukan dengan membagi peran dan mementaskan sesuai fungsi masing-masing. Tujuannya adalah untuk menghasilkan permainan peran yang menarik dan bermakna. Anak-anak tidak dibiarkan memainkan perannya sendiri. Anak-anak akan diberikan peran secara random kemudian guru yang mengarahkan anak dalam berperan.

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran agar berhasil dengan baik menurut Suharto (2013) yaitu:

- a. Guru menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode permainan bermain peran.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- c. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- d. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
- e. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya, dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode *role playing* menurut Adelia Vera (2012: 128-129) di antaranya adalah:

- a. Dapat menjabarkan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan.

- b. Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan skenario yang dibuat.
- c. Dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
- e. Keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

Di sisi lain, kekurangan metode bermain peran adalah:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- f. Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.

- g. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Namun, untuk mengatasi beberapa kekurangan tersebut, Syaiful (2011:214) memberikan beberapa cara untuk mengatasi kekurangan pada metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini diantaranya:

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat.
- b. Guru harus dapat memilih masalah yang *urgent* sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga menarik minat anak.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- d. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

a. Tujuan Permainan

Permainan ini bertujuan untuk mengajarkan anak agar mampu:

- 1) Mengetahui apa yang harus dilakukan ketika berbelanja
- 2) Membuat prioritas belanja yang baik
- 3) Memahami bahwa memenuhi kebutuhan lebih penting daripada keinginan

b. Manfaat Permainan

Adapun manfaat permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mengenali apa yang harus dilakukan ketika berbelanja
- 2) Anak mengetahui prioritas kebutuhan
- 3) Anak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan

c. Media Pembelajaran

- 1) Kartu peran
- 2) Kostum peran (jika memungkinkan)
 - f. Tas jinjing (untuk anak yang boros serta anak yang memahami kebutuhan dan keinginan)
 - g. Etalase toko (bisa diisi dengan buah-buahan plastik, kue plastik, dll)
 - h. Kalkulator

d. Skenario role playing

Pemain: 1 orang yang boros (A), 1 orang yang berliterasi keuangan (B), dan 1 orang kasir (C).

- 1) A dan B akan berbelanja makanan untuk dibawa liburan
- 2) A tidak mau menuliskan apa yang akan dibeli karena itu adalah hal yang merepotkan, sedangkan B menuliskan apa saja yang akan dibeli
- 3) A dan B masuk toko bersama. Ketika masuk toko, A mengambil apapun yang dia inginkan. Ia mengambil buah, *snack*, roti, boneka, bolpoin, jepit rambut, dan kaos kaki.

- 4) B mengambil apa saja yang tertulis di daftar belanjanya. B mengambil buah, *snack*, dan roti.
- 5) Setelah itu, A dan B antri di kasir.
- 6) Giliran A dihitung jumlah belanja dan uang yang harus dibayarkan. Ketika kasir memberitahu A jumlah yang harus dibayar, A tampak kebingungan. Ia menghitung-hitung kembali uang yang dimiliki. Ternyata uangnya tidak cukup. A meminjam uang pada B. namun, B tidak memiliki uang lebih.
- 7) Akhirnya A terpaksa tidak jadi membeli boneka, bolpoin, dan jepit rambut.
- 8) Kemudian, giliran B dihitung jumlah belanja dan uang yang harus dibayarkan. B belanja barang yang ia butuhkan saja dan uangnya cukup untuk membayarnya.
- 9) Setelah selesai membayar, B memberi nasihat pada A untuk membuat daftar belanja terlebih dahulu sebelum berbelanja.

e. Metode Pembelajaran

Permainan ini menerapkan metode pembelajaran berupa *role playing*.

f. Prosedur Pembelajaran

1) Pendahuluan

- a) Guru membuat lipatan kertas yang berisi 3 warna, yaitu merah, kuning dan hijau

- b) Anak-anak mengambil lipatan kertas tersebut secara acak.
- c) Anak dikelompokkan berdasarkan warnanya sehingga membentuk kelompok merah, kuning, dan hijau
- d) Guru mengajak anak untuk membuka kartu peran
 - ✓ Warna merah mendapatkan peran si pemboros
 - ✓ Warna kuning mendapatkan peran si cerdas keuangan
 - ✓ Warna hijau mendapatkan peran kasir
- e) Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran yang akan mereka mainkan. Satu peran dapat dimainkan sekaligus oleh beberapa orang siswa.
- f) Guru menjelaskan kepada siswa skenario permainan peran yang akan dilakukan

2) Pelaksanaan

- a) Siswa memakai kostum dan perlengkapan sesuai dengan perannya
- b) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan perannya dengan baik selama kegiatan *role playing*

3) Penutup

- a) Guru bertanya kepada siswa mengenai pendapat mereka tentang masing-masing peran
- b) Guru menjelaskan kepada siswa pembelajaran yang bisa diambil dari permainan tersebut
 - Perlu membuat daftar belanja sebelum pergi ke toko
 - Perlu memahami prioritas kebutuhan

- Dapat membedakan kebutuhan dan keinginan

C. Melatih anak membuat keputusan

Pada tahap ini, anak-anak dilatih untuk membuat keputusan berbuat baik atau berbuat buruk dalam kaitannya dengan keputusan keuangan. Anak-anak diberikan contoh untuk membedakan perbuatan baik dan perbuatan buruk sehingga suatu hari nanti ia akan mampu membuat keputusan untuk berbuat baik.

1. Identifikasi Karakter dengan *Augmented Reality*

Dalam permainan ini, anak menggunakan *smartphone*/tablet untuk mengidentifikasi karakter-karakter yang terdapat pada buku karakter. *Smartphone*/tablet yang sudah diinstal aplikasi ‘*character book*’ ini dapat menjelaskan mengenai karakter-karakter yang ada di buku dengan lucu dan menarik. Macam-macam karakter yang akan digambarkan dalam buku karakter diantaranya adalah:

- Mencuri
- Memberikan Sedekah Pada Orang Yang Membutuhkan
- Berwirausaha
- Merengek-Rengek Minta Uang
- Menabung
- Berbohong
- Berjualan
- Boros

- Berani Membela Kebenaran
- Melerai Teman Yang Berkelahi
 - a. Tujuan

Mengenalkan karakter baik dan buruk yang berkaitan dengan literasi keuangan dengan menggunakan *augmented reality system*.
 - b. Manfaat
 - mengenalkan anak pada karakter baik dan karakter buruk yang berkaitan dengan literasi keuangan
 - membantu anak untuk mengambil keputusan untuk berbuat baik dengan mengenalkan berbagai karakter.
 - c. Media Pembelajaran

Buku karakter dengan *augmented reality*
 - d. Prosedur Pembelajaran
 - 1) Guru menunjukkan *character book* pada anak
 - 2) Anak memainkan *smartphone* atau tablet yang sudah terinstal aplikasi buku karakter
 - 3) Anak mengarahkan *smartphone* pada *character book*
 - 4) Buku karakter akan menjelaskan mengenai karakter yang disorot oleh *smartphone*.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi pedoman guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dalam rangka mengaktifkan *executive function* untuk pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini. Terdapat tiga domain penting dalam executive function, yaitu pengendalian perhatian (*attentional control*), fleksibilitas kognitif (*cognitive flexibility*), dan penetapan tujuan (*goal setting*). *Attentional control* mengacu pada kemampuan untuk selektif dalam menanggapi rangsangan tertentu, tetap fokus atau perhatian dalam jangka waktu tertentu, mengatur dan mengontrol tindakan dan perilaku, dan mengendalikan rangsangan. Domain fleksibilitas kognitif meliputi kemampuan untuk melakukan transisi ke aktivitas baru, mengatasi perubahan dalam rutinitas, cepat tanggap terhadap perubahan kondisi, mampu belajar dari kesalahan, mengambil dan merancang strategi alternatif, multi tugas, dan memiliki kemampuan untuk memproses informasi. Penentuan tujuan mengacu pada kemampuan inisiatif, penalaran konseptual, kemampuan perencanaan (antisipasi kejadian masa depan, perumusan tujuan dan pengembangan langkah atau tindakan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan), dan kemampuan organisasi (kemampuan untuk menyusun informasi yang kompleks atau

langkah-langkah yang harus dimabil secara logis, sistematis dan strategis).

Masing-masing domain diterapkan melalui permainan maupun media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran literasi keuangan. Harapannya, dengan adanya permainan ataupun media pembelajaran yang melibatkan domain-domain di dalam *executive function*, materi literasi keuangan dapat dipahami dan diimplementasikan dengan baik oleh peserta didik.

Daftar Pustaka

- Adelia ,Vera. 2012. Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Ourdoor Study). Divapress: Yogyakarta
- Anderson, Peter J, & Natalie Reidy. (2012). Assessing Executive Function in Preschoolers. *Neuropsychol Rev* (22). 345-360
- Barkley. 1997. Behavioral inhibition, sustained attention, and executive functions: constructing a unifying theory of ADHD. *Psychology Bulletin*. 121(1): 65-94
- Basri, Hasan. 2000. Remaja Berkualitas (Problematika Remaja dan Solusinya). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basri, Syamsu. 2000. Teaching Speaking. Makalah disampaikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta tanggal 8 - 19 februari 2000 di Jakarta.
- Batty, M., Collins, J. M., & Odders-White, E. (2015). Experimental evidence on the effects of financial education on elementary school students' knowledge, behavior, and attitudes. *Journal of Consumer Affairs*, 49(1), 69-96.
- Berti, A. E., & Monaci, M. G. (1998). Third graders' acquisition of knowledge of banking: restructuring or accretion?. *British Journal of Educational Psychology*, 68(3), 357-371.
- Blair, C. (2002). School readiness—integrating cognition and emotion in a neurobiological conceptualization of children’s functioning at school entry. *The American Psychologist*, 57(2), 111–127.
- Craciun, Dana. (2010). Role Playing As A Creative Method In Science Education *Journal: Journal of Science and Arts*, 1 (12), pp. 175-182.
- Dick W, Carey L (1996). *The systematic design of instruction*. (4th ed.). New York: Harper Collins College Publishers.

- Drever, E. Odders-White, C. W. Kalish, N. Else-Quest, E. Hoagland, and E. Nelms. (2015). Foundations of financial well-being: Insights into the role of executive function, financial socialization, and experience-based learning in childhood and youth. *J. Consum. Aff.* 49 (1).
- Drever. 2015. Foundation of Financial Well-Being: Insights into the Role of Executive Function, Financial Socialization, and Experience-Based Learning in Childhood and Youth. *Journal of Consumer Affairs*. 49(1). 13-38
- Grody, A., Grody, D., Kromann, E., & Sutliff, J. (2008). A financial literacy and financial services program for elementary school grades. Results of a Pilot Study. Retrieved from <http://ssrn.com/abstract=1132388>.
- Hart T, Jacobs HE. Rehabilitation and management of behavioral disturbances following frontal lobe injury. *J Head Trauma Rehabil* 1993;8:1-12.
- Holden, K., Kalish, C., Scheinholtz, L., Dietrich, D., & Novak, B. (2009). Financial literacy programs targeted on pre-school children: Development and evaluation.
- Hung, A. M. Parker, and J. Young. (2009). *Defining and measuring financial literacy*.
- Huntington, Samuel. (1968). *Political Order in Changing Societies*. Yale University Press: New Haven and London
- Huston. (2010). Measuring financial literacy. *J. Consum. Aff.* 44 (2).
- Jill Hadfield (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Lalonde, Robert (1984). "Evaluating the Econometric Evaluations of Training Programs with Experimental Data," Princeton University, Industrial Relations Section, Working Paper No 183.

- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2011). Financial literacy around the world: an overview. *Journal of pension economics & finance*, 10(4), 497-508.
- Mandell, L. & Klein, L. (2009) The impact of financial literacy education on subsequent financial behavior. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 20, 15–24.
- Mandell, L. (2009b). *Starting Younger: Evidence Supporting the Effectiveness of Personal Financial Education for Pre-High School Students*. University of Washington and the Aspen. Diakses pada tanggal 29 Desember 2014 melalui <http://www.nationaltheatre.com/ntccom/pdfs/financialliteracy.pdf>.
- Moffit, Terrie. Louis Arseneault, Daniel Belsky, Nigel Dickson, Robert J. Hancox, HonaLee Harrington, Renate Houts, Richie Poulton, Brent W. Roberts, Stephen Ross, Malcolm R. Sears, W. Murray Thomson, Avshalom Caspi and James J. Heckman. (2011). A Gradient of Childhood Self-Control Predicts Health, Wealth, and Public Safety. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. 108 (7). 2693-2698
- Nur Syam (2009) Penyebab Korupsi. Di akses pada 13 September 2017 melalui <http://nursyam.sunan-ampel.ac.id> ()
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2012). *Measuring Financial Literacy. Working Paper*. Paris: OECD.
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2005). *Improving Financial Literacy: Analysis of Issues and Policies*. Paris: OECD.
- Poerwadarminta, WJS (1976), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka Poerwadarminta, S. Wojowasito-WJS (1982), *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia Inggris*, Bandung : Penerbit Hasta.

- Ross. 2011. Estranged parents and a schizophrenic child: choice in economics, psychology and neuroeconomics. *Journal of Economic Methodology* 18:3, 217-231. [CrossRef]
- Ross. 2011. Estranged parents and a schizophrenic child: choice in economics, psychology and neuroeconomics. *Journal of Economic Methodology* 18:3, 217-231. [CrossRef]
- Samuel Huntington, *Political Order in Changing Societies*. New Haven: Yale University Press, 1968.
- Sari, RC., P. R. Fatimah, and Suyanto. (2017). Financial capability in children: Effects of participation in a school-based financial education and savings program. *Asia-Pacific Educ. Res.* 26. pp. 183–192.
- Sherraden, L. Johnson, B. Guo, and W. Elliott. (2011). Financial capability in children: Effects of participation in a school-based financial education and savings program. *J. Fam. Econ. Issues*, vol. 32, no. 3, pp. 385–399.
- Sosin, K., Dick, J., & Reiser, M. L. (1997). Determinants of achievement of economics concepts by elementary school students. *The Journal of Economic Education*, 28(2), 100-121.
- Totenhagen, C. J., Casper, D. M., Faber, K. M., Bosch, L. A., Wiggs, C. B., & Borden, L. M. (2015). Youth financial literacy: A review of key considerations and promising delivery methods. *Journal of Family and Economic Issues*, 36(2), 167-191.
- Zimmerman, J., & Holmes, J. (2011). Savings-linked conditional cash transfers: Lessons, challenges, and directions. Washington, DC: New America Foundation



Model Pembelajaran
Literasi Keuangan
Bagi Anak Usia Dini

Berbasis Aktivitas Executive Function