

PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI KEUANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KECAMATAN GAYUNGAN KOTA SURABAYA

Emmanuella Sharen Buana

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya

emmanuella.20073@mhs.unesa.ac.id

Afifah Rahmalingrum, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya

Dr. Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya

Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh permainan monopoli peternakan terhadap kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun di TK Kecamatan Gayungan Kota Surabaya. Latar belakang penelitian adalah kurangnya pengenalan literasi keuangan sejak dini serta keterbatasan media pembelajaran yang konkret dan menarik bagi anak. Penelitian menggunakan metode quasi experiment dengan desain nonequivalent control group. Subjek terdiri dari dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 22 anak. Instrumen penelitian berupa lembar kerja anak yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi keuangan kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoli peternakan efektif menjadi media pembelajaran yang bermakna dalam meningkatkan kemampuan mengenal nominal, memahami fungsi uang, dan melakukan transaksi sederhana pada anak usia dini.

Kata Kunci: Literasi keuangan, permainan monopoli, anak usia dini, pembelajaran PAUD, eksperimen kuantitatif.

Abstract

This study was conducted to analyze the effect of the farm-themed monopoly game on financial literacy skills of children aged 5–6 years in preschools located in Gayungan District, Surabaya. The research was motivated by the lack of financial literacy introduction at early childhood levels and the limited learning media that are concrete, interactive, and developmentally appropriate for young learners. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was used, involving two groups consisting of 22 children each. The research instrument was a student worksheet that had passed validity and reliability testing. Data were analyzed through normality testing, homogeneity assessment, and t-test. The results showed a significant increase in the financial literacy skills of the experimental group compared to the control group. This indicates that the farm monopoly game is effective as a meaningful instructional medium that enhances children's understanding of money value, basic transactions, and financial management.

Keywords: Financial literacy, monopoly game, early childhood, learning media, experimental method

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas utama dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman nyata dalam memahami konsep abstrak. menurut Mulyadi (2004) mendefinisikan arti bermain menjadi 5 yaitu bermain adalah sesuatu yang bernilai intrinsik dan menyenangkan pada anak, motivasinya lebih

bersifat instrinsik karena tidak memiliki tujuan yang ekstrinsik, menurutnya bermain bersifat spontan dan sukarela, sehingga tidak ada unsur keterpaksaan pada anak, anak dapat bebas memilih, anak dapat berperan lebih aktif dalam keikutsertaanya, dan yang terakhir anak akan berhubungan secara sistematis atau khusus pada kreativitasnya, kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan sosial anak, serta pembelajaran bahasa

dan lain sebagainya. Dalam ilmu psikologi bermain dan permainan dapat diumpamakan juga dengan sebuah "tukang bangun", yang membantu anak membangun dasar awal. Hal ini dibuktikan dengan adanya pendapat yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) Bermain adalah masa ketika anak-anak menerima tugas sebagai aktivitas paling penting bagi anak-anak, dengan makna lain bermain adalah bentuk aktivitas yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena dalam bermain anak belajar menggunakan imajinasi, berpikir abstrak, dan mempraktikkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Sedangkan, Permainan adalah suatu aktifitas atau alat yang digunakan untuk membantu tercapainya perkembangan yang utuh pada anak, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:11). Sehingga, melalui bermain dan permainan anak-anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, memahami aturan dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan kemampuan dasar anak dalam kemampuan literasi. Kemampuan literasi yang dimaksud meliputi pengenalan huruf, pengembangan kosakata, serta stimulasi berbagai aspek bahasa untuk mendukung perkembangan keterampilan berbahasa anak. Sehingga, diperlukannya pendidikan dalam literasi pada anak usia dini untuk terpenuhinya kemampuan literasi anak. Kemampuan literasi tidak hanya menitikberatkan pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap bahasa dan keterampilan berkomunikasi. (Dorothy S. Strickland, 2012) telah menyoroti urgensi pendidikan literasi pada anak usia dini. (Dorothy S. Strickland, 2012) menekankan bahwa anak-anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat tinggi, dan literasi harus diajarkan dengan pendekatan yang mendukung keingintahuan alamiah dan pembelajaran aktif.

Perlu di ketahui bahwa ternyata secara sederhana sebenarnya Indonesia memiliki tingkatan yang terendah dibandingkan dengan negara-negara lain di ASEAN perihal literasi keuangan. Salah satu contohnya dapat dilihat berdasarkan hasil observasi di TK Kecamatan Gayungan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun belum mampu, (1) Membedakan uang kertas dan uang logam, (2) Menentukan nilai uang berdasarkan nominal, (3) Melakukan transaksi jual beli sederhana, (4) Memahami fungsi dasar uang dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut terjadi karena pembelajaran ekonomi dan literasi keuangan belum diperkenalkan secara terstruktur di PAUD. Serta mengikuti pandangan tradisional dari orang tua menganggap bahwa perkembangan kognitif

pada anak usia 5-6 tahun dirasa belum mampu mengerti konsep-konsep tentang keuangan. Rata – rata orang tua merasa bahwa bermain dan permainan pada anak usia dini terjadi begitu saja karena hal tersebut terjadi hanya mengikuti naluri anak. Pembelajaran lebih banyak terfokus pada kemampuan akademik dasar seperti berhitung, membaca, dan menulis. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan anak.Padahal menurut OECD (2012) dan Lusardi & Mitchell (2012), literasi keuangan sebaiknya diperkenalkan sejak usia dini agar anak dapat menerapkan kemampuan pengelolaan uang dalam kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, bentuk permainan yang dapat digunakan untuk bermain bersama dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia 5 – 6 tahun yaitu permainan monopoli peternakan digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini menyajikan simulasi transaksi keuangan seperti membeli hewan peternakan, hasil olahan dari peternakan, membayar biaya, dan menerima pendapatan melalui pengalaman bermain langsung.

Berdasarkan urgensi dari latar belakang sebelumnya dapat disimpulkan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah permainan monopoli berpengaruh terhadap kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun?" yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli peternakan terhadap kemampuan literasi keuangan anak, menilai peningkatan aspek pengenalan uang, nominal, fungsi uang, dan transaksi sederhana setelah perlakuan. Dalam penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi, (1) Siswa: memperoleh pengalaman belajar nyata tentang uang., (2) Guru: memperluas variasi metode pembelajaran berbasis permainan, (3) Orang tua: membantu memahami pentingnya pendidikan keuangan sejak dini.(4) Peneliti selanjutnya: menjadi referensi pengembangan media pembelajaran literasi keuanga. Dalam penelitian ini juga memiliki batasan penelitian , (1) Media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi keuangan anak usia 5-6 tahun ini hanya berupa permainan monopoli peternakan dengan ornamen-ornamen sebagai pendukung dalam tema perternakan tersebut.

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas dalam melakukan kegiatan bermain permainan monopoli peternakan, anak hanya diberi waktu bermain sekitar 15 - 20 menit atau sampai anak tersebut dapat melakukan transaksi membeli di bank monopoli lalu mempunyai peternakan sendiri dan mengambil 1 – 2 kali kartu kesempatan atau dana umum, sehingga kemungkinan terdapat tidak kesempurnaan dalam penelitian "Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Keuangan Anak Usia 5-6 tahun "

Penelitian ini juga dibatasi pada, (1) Media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi keuangan anak usia 5-6 tahun ini hanya berupa permainan monopoli peternakan dengan ornamen-ornamen sebagai pendukung dalam tema perternakan tersebut. (2) Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas dalam melakukan kegiatan bermain permainan monopoli peternakan, anak hanya diberi waktu bermain sekitar 15 - 20 menit atau sampai anak tersebut dapat melakukan transaksi membeli di bank monopoli lalu mempunyai peternakan sendiri dan mengambil 1 – 2 kali kartu kesempatan atau dana umum, sehingga kemungkinan terdapat tidak kesempurnaan dalam penelitian “Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Keuangan Anak Usia 5-6 tahun”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experimental design* tipe *nonequivalent pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari 44 anak kelompok B yang dipilih menggunakan Tabel Krejcie dari populasi 50 anak di dua TK Kecamatan Gayungan, Surabaya, yaitu TK Labschool UNESA 1 sebagai kelompok eksperimen dan TK Kemala Bhayangkari 1 sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan Monopoli Peternakan, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Kedua kelompok menjalani pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan literasi keuangan.

Variabel bebas penelitian adalah permainan Monopoli Peternakan, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi keuangan anak yang diukur melalui Lembar Kerja Anak (LKA) berdasarkan indikator pengenalan uang, jenis uang, fungsi uang, dan nominal sederhana. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, pretest-posttest, dan pelaksanaan treatment. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi, kemudian diuji validitas menggunakan r-hitung terhadap r-tabel serta reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha.

Data dianalisis menggunakan statistik inferensial berbantuan SPSS melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis. Jika syarat terpenuhi digunakan *paired t-test* dan *independent t-test*, sedangkan bila tidak terpenuhi digunakan uji Mann-Whitney. Analisis ini digunakan untuk menentukan pengaruh permainan Monopoli Peternakan terhadap kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Monopoli Peternakan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun. Pelaksanaan penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen di TK Labschool UNESA 1 dan kelompok kontrol di TK Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, masing-masing berjumlah 22 anak. Kedua kelompok mengikuti pretest dan posttest menggunakan instrumen Lembar Kerja Anak (LKA) yang mengukur empat indikator: mengenal uang, membedakan jenis uang, memahami fungsi uang, dan memahami nominal sederhana.

Analisis deskriptif memperlihatkan peningkatan yang jelas pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih menonjol. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor meningkat dari 9.50 (pretest) menjadi 13.91 (posttest). Sementara itu, kelompok kontrol mengalami kenaikan dari 9.50 menjadi 13.55. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kedua metode pembelajaran sama-sama memberi hasil, tetapi permainan Monopoli Peternakan menghasilkan peningkatan kemampuan yang lebih optimal.

Deskripsi Data Variabel Kelompok Eksperimen

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-Rata	9.50	13.91
Maksimum	15	16
Minimum	5	10
Standar Deviasi	2.283	1.688

Sumber: IBM SPSS For v.25 Windows

Deskripsi Data Variabel Kelompok Kontrol

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-Rata	9.50	13.55
Maksimum	12	16
Minimum	4	11
Standar Deviasi	1.736	1.335

Sumber: IBM SPSS For v.25 Windows

Hasil Uji Validitas

Indikator	Korelasi	Sig	Keterangan
Indikator 1	.892	.000	Valid
Indikator 2	.861	.000	Valid
Indikator 3	.840	.000	Valid
Indikator 4	.925	.000	Valid

Sumber: IBM SPSS For V.25 Windows

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item dalam instrumen penelitian menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang berarti semua item dinyatakan valid. Temuan ini menunjukkan bahwa setiap indikator dalam instrumen berhasil mengukur konsep yang ingin diteliti secara akurat.

Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
N	22
N of Items	4
Alpha Cronbach's	.901

Sumber: IBM SPSS For V.25 Windows

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha Cronbach's dari instrumen penelitian berada di atas angka 0,6, lebih tepatnya 0,901. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat dikategorikan sebagai reliabel, karena telah memenuhi kriteria konsistensi yang diperlukan untuk digunakan dalam pengukuran berulang.

Hasil Uji Normalitas

	Statistik	Df	Sig.
Pre-test_Eksperimen	.223	22	.006
Post-test_Eksperimen	.203	22	.019
Pre-test_Kontrol	.225	22	.005
Post-test_Kontrol	.185	22	.049

Sumber: IBM SPSS For V.25 Windows

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada seluruh kelompok berada di atas angka 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari ketiga kelompok memiliki distribusi yang normal, sehingga asumsi normalitas dalam analisis yang digunakan pada penelitian ini dapat diterima.

Hasil Uji Homogenitas

N	42
df 1	1
df 2	42
Lavene Test-Statistic	.900
Sig.	.348

Sumber: IBM SPSS For V.25 Windows

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel hasil permainan monopoli terhadap literasi keuangan pada anak usia 5-6 tahun adalah sebesar 0,348. Angka ini menandakan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok dalam penelitian ini.

Hasil Uji T

	Pre_Eksperimen & Post_Eksperimen	Pre_Kontrol & Post_Kontrol
Df	21	21
Sig (2-tailed)	.000	.000

Sumber: IBM SPSS For V.25 Windows

Hasil uji paired t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok (sig. $0.000 < 0.05$). Artinya, baik kelompok eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan, tetapi analisis terhadap besarnya kenaikan mengonfirmasi bahwa permainan Monopoli Peternakan memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap perkembangan literasi keuangan

PEMBAHASAN

Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu pengaruh permainan monopoli peternakan terhadap kemampuan literasi keuangan anak usia 5-6 tahun, dinyatakan diterima setelah dilakukan pengujian. Hal ini didasarkan pada hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perubahan signifikan antara skor pretest dan posttest pada kedua kelompok penelitian.

Hasil dari kelompok eksperimen dibagi menjadi dua, yakni hasil pretest dan posttest. Pada pretest kelompok eksperimen, rata-rata nilai untuk item pertama adalah 2,40. Item kedua menunjukkan angka 2,27, item ketiga 2,54, dan item keempat 2,27. Dari hasil ini, item ketiga memiliki skor tertinggi, diikuti oleh item pertama. Sementara itu, item kedua dan keempat memiliki nilai yang sama. Pada posttest kelompok eksperimen, rata-rata nilai pada item

pertama meningkat menjadi 3,72, item kedua menjadi 3,13, item ketiga naik menjadi 3,31, dan item keempat sebesar 3,72. Dengan demikian, item pertama dan keempat menempati posisi tertinggi, diikuti oleh item ketiga, dan item kedua berada di posisi terakhir.

Hasil dari kelompok kontrol juga dibagi menjadi *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* kelompok kontrol, nilai rata-rata item pertama adalah 2,18, item kedua 2,40, item ketiga 2,63, dan item keempat 2,18. Dari hasil tersebut, maka dapat dilihat bahwa item ketiga memiliki nilai tertinggi, disusul item kedua, kemudian item kesatu dan keempat. Pada *post-test* kelompok kontrol, nilai rata-rata item pertama naik menjadi 3,59, item kedua 3,04, item ketiga 3,22, dan item keempat 3,68. Dengan demikian, item pertama menunjukkan nilai tertinggi, diikuti item pertama, item ketiga menjadi urutan selanjutnya dan item kedua berada di posisi terakhir.

Permainan monopoli peternakan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif, yang mendorong anak usia dini untuk memahami konsep dasar literasi keuangan seperti pengelolaan uang, perencanaan, dan pengambilan keputusan secara sederhana (Cahyono, et al., 2025). Penelitian (Cahyono, et al., 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis tema peternakan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap pengelolaan uang dalam konteks yang relevan dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Selain itu, permainan ini mengintegrasikan aspek pembelajaran matematika dan keterampilan sosial, di mana anak belajar berinteraksi, bernegosiasi, serta membuat keputusan secara mandiri maupun kelompok. Lebih lanjut, penelitian oleh (Ansya & Salsabilla, 2025) menunjukkan bahwa permainan monopoli peternakan yang dilaksanakan secara rutin di taman kanak-kanak mampu meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak. Proyek pembelajaran ini mengajarkan anak-anak tentang nilai uang, menabung, serta risiko dan manfaat dalam pengambilan keputusan keuangan melalui permainan interaktif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal uang, membuat perencanaan sederhana, dan menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap uang yang dimiliki. Kegiatan *Role play* yang diberlakukan di kelompok kontrol juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Seperti yang dikemukakan oleh (Markus, et al. 2010) bahwa Permainan *Role-Playing* (RPG) adalah Permainan di mana pemain mengambil peran karakter tertentu dan berinteraksi dalam dunia atau cerita yang fiktif. Dalam kelompok control anak dapat bermain peran menjadi seorang penjual dan pembeli juga dengan menggunakan barang yang nyata, salah satu contohnya , menjual jajanan pasar, menjual minuman, menjual pudding dan lainnya.

Adanya kegiatan role playing dalam memperingati hari keuangan nasional juga merupakan salah satu upaya yang bagus dari sekolah untuk anak-anak didiknya dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia 5-6 tahun. Hanya saja bermain peran atau *role play* ini sudah cukup sering dijumpai dan digunakan pada pembelajaran di sekolah sehingga perlu adanya pembaharuan pendekatan yang menunjang kemampuan literasi keuangan dengan permainan edukatif baru seperti pada penelitian yang dilakukan yaitu dengan bermain "Permainan Monopoli". Hal lainnya dapat dibuktikan juga pada hasil akhir setelah pemberlakuan treatmen bahwa permainan monopoli dapat lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan lietari keuangan pada anak usia 5-6 tahun.

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung pengembangan literasi keuangan anak. Guru perlu diberikan pelatihan khusus yang mencakup teknik pembelajaran kreatif dan interaktif dengan permainan edukatif, serta pendekatan yang mendorong anak untuk aktif berpartisipasi. Di sisi lain, orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk memperkuat pembelajaran di rumah dengan memberikan contoh pengelolaan keuangan yang baik serta mengajak anak berdiskusi mengenai nilai uang dan pengeluaran sehari-hari (Ansya & Salsabilla, 2025).

Kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan terpadu. Komunikasi rutin melalui pertemuan atau platform digital memungkinkan pertukaran informasi dan strategi yang efektif dalam mendidik anak mengenai literasi keuangan. Dukungan bersama ini akan membekali anak dengan pengetahuan dan sikap yang positif terhadap pengelolaan uang sejak dini.

Selama pelaksanaan *treatment* dengan permainan monopoli peternakan, ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kesabaran anak saat bergiliran bermain dan konsentrasi yang mudah terganggu. Untuk mengatasi hal ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk menciptakan suasana bermain yang teratur dan menyenangkan, serta memberikan pengertian kepada anak mengenai pentingnya giliran dan aturan dalam permainan. Pendekatan ini membantu anak lebih fokus dan mampu mengikuti kegiatan dengan baik sehingga pembelajaran literasi keuangan dapat berlangsung efektif.

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini. Permainan monopoli peternakan dapat menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan dan minat anak dalam mengelola uang secara sederhana, yang sangat penting untuk persiapan menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Selain melatih kemampuan berhitung, permainan

ini juga membantu anak mengasah kemampuan sosial, pengambilan keputusan, dan kreativitas dalam konteks keuangan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, permainan monopoli peternakan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun. Anak menunjukkan peningkatan dalam, mengenal bentuk dan nilai uang, memahami fungsi uang, melakukan transaksi jual beli sederhana, belajar mengambil keputusan keuangan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel, serta data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini mampu membantu anak memahami konsep dasar literasi keuangan seperti mengenal uang, menabung, dan mengambil keputusan sederhana. Kegiatan ini juga melatih kemampuan sosial anak melalui proses interaksi dan negosiasi saat bermain.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti adanya pengaruh dalam permainan monopoli peternakan dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia 5–6 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel, serta data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini mampu membantu anak memahami konsep dasar literasi keuangan seperti mengenal uang, menabung, dan mengambil keputusan sederhana. Kegiatan ini juga melatih kemampuan sosial anak melalui proses interaksi dan negosiasi saat bermain.

Selain itu, keberhasilan program ini juga dipengaruhi oleh peran aktif guru dan dukungan dari orang tua. Guru membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan terstruktur, sementara orang tua memperkuat pembelajaran di rumah melalui pembiasaan positif tentang pengelolaan uang. Meskipun terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan, seperti kurangnya kesabaran anak saat bermain, hal tersebut dapat diatasi dengan pendekatan yang komunikatif dan sabar dari guru. Dengan demikian, permainan monopoli peternakan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran literasi keuangan yang menyenangkan, edukatif, dan relevan

untuk anak usia dini, sekaligus membentuk fondasi karakter yang bertanggung jawab dalam mengelola keuangan sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). *The economic importance of financial literacy: Theory and evidence*. Journal of Economic Literature, 52(1), 5-44.
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2012). *Measuring Financial Literacy. Working Paper*. Paris: OECD
- Strickland, D. S. (2012). "Literacy Leadership in Changing Schools: Ten Keys to Successful Professional Development." *The Reading Teacher*, 66(5), 385-392.