
MEDIA PENGELOLAAN UANG UNTUK MENINGKATKAN FINANCIAL LITERACY PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Budi Mulyati dan Fitri Nurlaili

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Banten Jaya/Sekolah

Koresponden: budimulyati@unbaja.ac.id

Kata Kunci:

**Media pembelajaran,
Role-playing,
Financial Literacy**

ABSTRACT

This research was a class action research. The research aims to determine the increase in the financial literacy of elementary school students through money management media. The subjects of the study were grade 4 students at SDN Ciruas 3 and SDN Sempu 2 Serang. Data collection was done by tests and observations. Data analysis used quantitative descriptive analysis. The results of the study found an increase in learning activities in SDN Sempu 2 Serang the learning activities of the first meeting were 62.5% and the second meeting increased to 86.53%. At SDN Ciruas 3, the first meeting activity was 70.83% and the second meeting increased to 94.23%. Based on the results of the financial literacy evaluation, the number of students who exceeded the minimum grades in SDN Sempu 2 Serang and SDN Ciruas 3 reached 90.90% and 84.37% respectively. Barriers encountered include any students who were not fluent in reading and writing, student absence, and reduced student focus at the end of learning.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan Financial literacy siswa SD melalui media pengelolaan uang. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di SDN Ciruas 3 dan SDN Sempu 2 Serang. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran di SDN Sempu 2 Serang aktivitas pembelajaran pertemuan pertama 62,5% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 86,53%. Di SDN Ciruas 3, aktivitas pertemuan pertama adalah 70,83% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 94,23%. Berdasarkan hasil evaluasi Financial literacy, jumlah siswa yang melampaui nilai minimal di SDN Sempu 2 Serang dan di SDN Ciruas 3 masing-masing mencapai 90,90% dan 84,37%. Hambatan yang ditemui diantaranya beberapa siswa belum lancar membaca dan menulis, ketidakhadiran siswa, serta berkurangnya fokus siswa di akhir pembelajaran.

Email penulis:

budimulyati@unbaja.ac.id

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu sifat yang menunjukkan pada kemampuan membaca sesuatu, tidak hanya kemampuan baca tulis namun lebih luas dari itu yakni pemahaman yang baik terhadap

berbagai aspek dalam kehidupan. *Financial literacy* merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki semua orang untuk dapat mengelola keuangan secara tepat.

Otoritas Jasa keuangan dalam Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 76/POJK.07/2016 tentang Peningkatan Literasi dan Inklusi Keuangan di Sektor Jasa Keuangan Bagi Konsumen dan/atau Masyarakat menyatakan bahwa *Financial literacy* adalah “pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan”. Senada dengan Fianto dkk. (2017) menyatakan bahwa, “*Financial literacy* atau literasi finansial merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat”.

Pengetahuan masyarakat tentang pengelolaan keuangan harus mulai diberikan sejak dini. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar ketika dewasa nanti akan menjadi suatu kebiasaan bahwa uang harus dikelola dengan baik. Mereka akan selalu melakukan pertimbangan terlebih dahulu sebelum menggunakan uangnya. Hal ini tentu akan berdampak baik terutama untuk mendukung tingkat kesejahteraan seseorang, karena dengan pengelolaan keuangan yang baik maka perilaku konsumsi seseorang dapat terkontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardyanti dan Kardoyo (2018: 30) disebutkan bahwa “...*there was influence of peer group, parents' role, religiosity and financial literacy towards consumption behavior...*”. Bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumsi seseorang diantaranya teman sebaya, peran orang tua, agama dan literasi keuangan.

Namun demikian, hasil survei OJK tahun 2013-2016 menunjukkan bahwa indeks *Financial literacy* masyarakat Indonesia secara umum masih berada pada angka 29,7% OJK (2016). Dan apabila dibandingkan dengan beberapa negara lain di kawasan Asia Tenggara, tingkat *Financial literacy* di Indonesia berada pada posisi terendah. Di Indonesia, pendidikan tentang *Financial literacy* masih jarang dilakukan, baik di lingkup keluarga ataupun sekolah, karena pada budaya Indonesia masih tabu untuk membicarakan keuangan di hadapan anak. Hal ini mendorong pemerintah melalui Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengadakan kurikulum tentang uang mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Beverly & Clancy dalam Sina (2014) menyatakan bahwa pendidikan keuangan dalam keluarga signifikan dibutuhkan untuk mempersiapkan anak menjadi cerdas mengelola uang saku, menabung dan tidak boros. Lebih lanjut Sina (2014) menjelaskan bahwa dalam keluarga, anak-anak sering kali tidak dipersiapkan dengan pendidikan keuangan yang baik sehingga meningkatkan peluang anak tumbuh menjadi dewasa tanpa pengetahuan dan kemampuan mengatur uang dengan tepat.

Hasil penelitian Nurjanah., dkk. (2018) menunjukkan kurangnya pengetahuan ekonomi membuat anak-anak memiliki sikap yang boros, ditambah dengan adanya pengaruh pergaulan teman sebaya yang juga memiliki sedikit pengetahuan mengenai literasi ekonomi akan semakin membuat anak untuk lebih konsumtif. Anak-anak menjadi lebih cenderung akan menghabiskan uangnya untuk sesuatu yang mereka inginkan dibanding dengan yang mereka butuhkan.

Financial literacy masyarakat Banten pada tahun 2016 berada pada angka 38,18%, OJK (2016). Survei dilakukan pada masyarakat dengan range usia 15-50 tahun dengan hasil indeks *Financial literacy* komposit 38,2%, konvensional 38,2% dan syariah 7,3 %. Rendahnya tingkat literasi ini sangat berkorelasi dengan kemiskinan, baik dalam arti ekonomi maupun dalam arti yang lebih luas Fianto, dkk. (2017). Indikator *Financial literacy*

berbasis budaya sekolah salah satunya diketahui dengan jumlah dan variasi buku dan alat peraga berbasis *Financial literacy*.

Saat tepat seseorang belajar mengenai sesuatu adalah pada usia sekolah dasar, 7 – 12 tahun. Pada tahap perkembangan usia ini, seorang anak sudah siap menerima pelajaran dan dapat berdisiplin dalam mengerjakan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki. Dalam aspek kognitif kebutuhan anak usia sekolah dasar adalah 1) Anak SD senang bermain, 2) Anak SD senang bergerak. 3) Anak usia SD senang bekerja dalam kelompok. 4) Anak SD senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung. Sugiyanto (2008) pada tahap ini anak- anak sudah dapat berpikir secara logis dan pada tahap ini pengaruh teman sebaya memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangannya.

Kesiapan anak usia sekolah dasar untuk menerima sesuatu dapat dioptimalkan jika dimediasi dengan alat bantu yang dapat meningkatkan semangat untuk menerima pelajaran. Dengan media yang menarik anak akan semakin tertarik dan senang, seolah mereka sedang bermain, namun pesan materinya dapat tersampaikan.

Hal ini menyebabkan diperlukannya penelitian lebih lanjut mengenai media pengelola keuangan yang tepat untuk anak- anak di usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang diberi nama “Dompot Uangku” yang dikombinasikan dengan model pembelajaran role playing. Pembuatan dompet uangku mengadaptasi dari tiga komponen pengelolaan uang yakni consumption, saving dan sharing.

Menurut sanaky (2009) penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendidikan dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran akan terlihat dari kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran dan dapat mengaplikasikan hasil belajar secara tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio maupun audio visual. Masing-masing media memiliki kelebihan masing-masing. Dan untuk tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, maka media visual dapat digunakan karena secara konkret peserta didik dapat melihat dan menyentuh secara langsung media yang digunakan.

Model pembelajaran role playing akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat praktik, menempatkan diri dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Jill Hadfield (1996) dalam Hamdayama, (2014: 189) menyatakan bahwa “Model role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Penempatan diri dalam peran- peran dan situasi- situasi cocok untuk anak usia sekolah dasar karena anak usia sekolah dasar senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung.

Secara umum tahapan penggunaan model pembelajaran *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tahapan Penggunaan *Role Playing*.

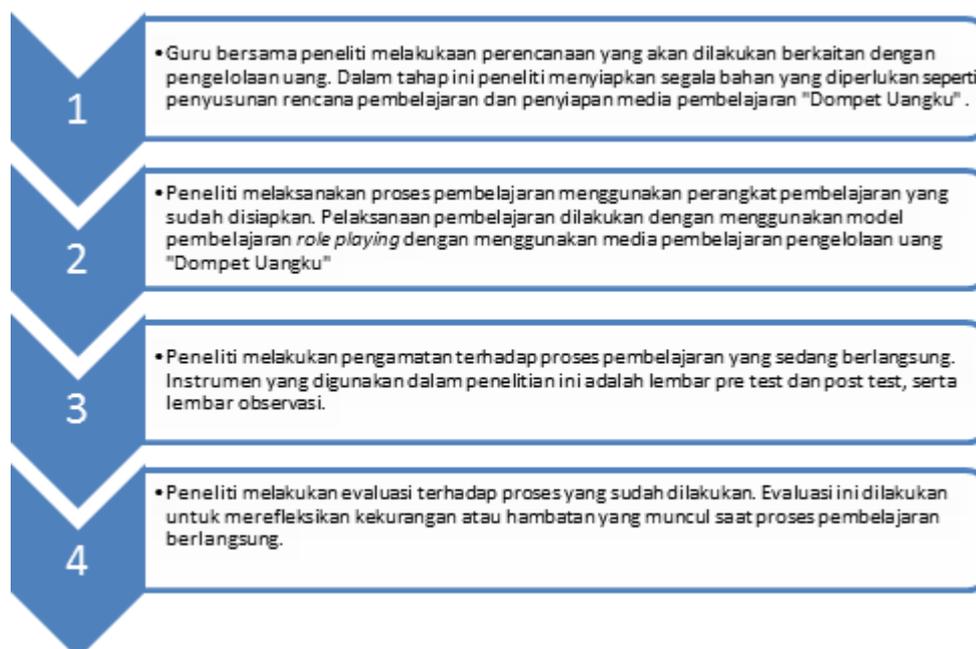
- Peserta didik mampu membagi pendapatan ke dalam tiga kantong (*consuming, saving, dan sharing*)
- Peserta didik melakukan tindakan konsumsi berdasarkan kebutuhan
- Peserta didik melakukan tindakan konsumsi berdasarkan keinginan
- Peserta didik membuat catatan konsumsi
- Peserta didik melakukan tindakan menyimpan uang
- Peserta didik mencatat simpanan yang dimiliki

Sumber: Penelitian (2019)

Dengan penyediaan media pembelajaran “dompet uangku” yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan *financial literacy* bagi anak- anak di usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di bulan April – September tahun 2019. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar, yakni di Kabupaten Serang (SD Negeri Ciruas 3) dan Kota Serang (SD Negeri Sempu 2 Serang). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan memanfaatkan media pembelajaran yang diberi nama “Dompet Uangku”. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti bagan alir penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Seperti terlihat pada bagan berikut ini.



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan lembar soal serta lembar observasi. Lembar soal terdiri dari soal pilihan ganda yang berisi pertanyaan untuk mengetahui pemahaman dan

kemampuan *financial literacy* peserta didik. Untuk mengolah data hasil penelitian digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini.

Penelitian dilakukan di dua sekolah yakni di SDN Ciruas 3 dan SDN Sempu 2 Serang. Secara umum, prosedur penelitian yang dilakukan diawali dengan proses perijinan dan dilanjutkan dengan perencanaan antara peneliti dan guru. Perencanaan yang dilakukan bertujuan agar dihasilkan input bagi peneliti untuk merancang model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di masing- masing kelas. Salah satu di dalamnya termasuk melakukan pengukuran awal berupa pemberian pertanyaan yang diberikan kepada para peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik secara umum terutama yang berkaitan tentang uang. Kegiatan penelitian dilanjutkan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang sudah disiapkan sebelumnya saat perencanaan, yakni berupa rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) disertai dengan lembar observasi, dan soal. Adapun kegiatan observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dan diakhiri dengan proses evaluasi dan refleksi. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yakni berupa hasil evaluasi dan observasi. Kegiatan dilanjutkan dengan proses pembelajaran di kelas menggunakan medel pembelajaran role playing. Pemilihan model role playing dianggap relevan untuk digunakan karena dapat mendukung penyampaian materi tentang *financial literacy*. Pada tahap ini peserta didik diberikan pengalaman langsung untuk terlibat dalam kegiatan menerima, menghitung dan membagi uang sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan ini dilengkapi dengan lembar observasi, yang digunakan untuk merekam hal- hal apa saja yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan soal sebagai bahan evaluasi atas proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Tujuan pemberian soal yakni selain sebagai bahan refleksi juga bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh apakah pemahaman dan kemampuan *financial literacy* peserta didik

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, beberapa hal yang dilakukan meliputi kegiatan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini diantaranya:

- a. Peneliti melakukan diskusi bersama dengan guru kelas dan kepala sekolah baik di SDN Ciruas 3 maupun di SDN Sempu 2. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi

tentang kondisi sekolah dan kelas yang akan peneliti tuju di masing- masing sekolah. Pada tahap ini dapat diketahui informasi tentang jumlah rombel terutama di kelas 4. Di SDN Ciruas 3 memiliki 2 rombel untuk kelas 4, dan berdasarkan pertimbangan kepala sekolah, Bu Nurhayati, S.Pd., kelas yang dapat peneliti teliti yakni di kelas 4B yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Di SDN Sempu 2, jumlah rombel kelas 4 juga memiliki 2 rombel, dan berdasarkan pertimbangan kepala sekolah Bapak Syafei, S.Pd., peneliti dapat melakukan penelitian di kelas 4B yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 25 orang.

- b. Pada tahap perencanaan, peneliti juga mulai menyiapkan perangkat pembelajaran, yang didalamnya meliputi media serta bahan evaluasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang disesuaikan dengan hasil diskusi dengan pihak sekolah. Perangkat pembelajaran yang diberikan menggunakan model role playing. Model ini dipilih karena dianggap relevan oleh guru dan peneliti terutama untuk materi yang disampaikan. Model ini memungkinkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam hal ini peran sebagai orang yang harus dapat mengelola uangnya agar kebutuhan yang meliputi konsumsi, menabung dan berbagi bisa tetap terpenuhi.
- c. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang diberi nama “Dompet Uangku” dan uang rupiah mainan yang disertai dengan beragam alat tulis yang digunakan sebagai barang yang diperjualbelikan. Masing- masing peserta didik menerima tiga buah dompet dengan warna yang berbeda serta sejumlah uang rupiah mainan dengan jumlah tertentu. Pemberian dompet dengan warna berbeda ini dilakukan dengan maksud agar peserta didik dapat menentukan berapa jumlah uang yang digunakan untuk konsumsi, untuk ditabung dan berapa yang akan digunakan untuk sedekah.
- d. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data mengenai pemahaman awal siswa mengenai konsep financial literacy. Adapun pertanyaan yang diajukan dapat dilihat di tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Butir Pertanyaan

No	Butir Pertanyaan
1	Uang adalah
2	Uang terbuat dari bahan apa saja
3	Manakah yang harus dipenuhi lebih dulu, apakah: <ul style="list-style-type: none"> a. Membeli mainan atau b. Membeli pakaian
4	Jika kamu diberi uang jajan, maka apa yang biasanya kamu lakukan terhadap uang tersebut
5	Tujuan manusia bekerja adalah

Tabel 2 berisi daftar pertanyaan yang diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang uang, dari mana mendapatkan uang dan bagaimana pemanfaatannya. Berdasarkan hasil respon peserta didik, berikut disajikan tabel yang menunjukkan respon dari peserta didik yang terdapat di SDN Ciruas 3 maupun di SDN Sempu 2.

Adapun jumlah peserta didik yang hadir pada kegiatan ini adalah sebanyak 32 peserta didik yang terdapat di SDN Ciruas 3, sedangkan jumlah peserta didik di SDN Sempu 2 sebanyak 19 peserta didik. Adapun berbagai respon yang muncul untuk pertanyaan nomor 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Respon Pertanyaan No 1

SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
--------------	-------------

Jenis Respon	F	Jenis Respon	F
Alat pembayaran	13	Harta	5
Untuk memenuhi kebutuhan sehari- hari	10	Beli kebutuhan	3
Untuk berguna apa saja	2	Untuk jajan	1
Bahan yang dijajankan	2	Kertas	3
Sesuatu untuk kebutuhan pokok	1	Buat Nabung	3
Untuk membeli sesuatu	1	Mencari Makanan	1
Untuk belanja	1	<i>Duit</i>	2
Untuk membeli makanan dan minuman	2		
Jumlah	32	Jumlah	18

Berdasarkan tabel 3, terdapat beragam respon yang diberikan oleh para peserta didik tentang uang. Namun berdasarkan respon yang diberikan peneliti dapat mengambil satu kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mengetahui tentang fungsi dari uang, hanya saja secara umum respon tersebut lebih banyak tentang uang sebagai alat yang digunakan untuk konsumsi. Hanya tiga peserta didik yang merespon untuk menabung, dan tidak ada respon tentang uang yang dapat juga digunakan untuk berbagi.

Tabel 4. Respon pertanyaan No. 2

Jenis Respon	Frekuensi	
	SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
Logam & kertas	30	11
Kertas	2	8
Jumlah	32	19

Tabel 4 memberikan informasi bahwa sebagian besar peserta didik sudah mengetahui bahan pembuatan untuk uang, yakni terbuat dari kertas dan logam. Hanya saja masih terdapat respon dari peserta didik di SDN Sempu 2 Serang yakni sebesar 42% yang mengetahui bahwa uang hanya terbuat dari kertas saja.

Tabel 5. Respon pertanyaan No. 3

Respon	Frekuensi	
	SDN Ciruas 3	SDN Sempu 2
Membeli mainan	0	0
Membeli pakaian	32	18
Total	32	18

Berdasarkan tabel 5, respon dari seluruh peserta didik sudah dapat memilih bahwa antara membeli mainan dan pakaian, yang harus didahulukan adalah memenuhi kebutuhan pokok yakni membeli pakaian.

Tabel 6. Respon pertanyaan No. 4

SDN Ciruas 3		SDN Sempu 2	
Respon	F	Respon	F
Dijajani	23	Dijajankan	13
Digunakan sehari- hari	3	Ditabung	1
Membeli mainan/pakaian	2	Membeli makanan	4
Disimpan	3	Dihemat	1
Diberikan kepada orang tua	1	Hemat dan jajan	1
Jumlah	32	Jumlah	19

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada tabel 6, sebagian besar menjawab uang jajan digunakan untuk membeli sesuatu. Hanya sebagian kecil yang menggunakan uang jajan untuk disimpan atau ditabung (SDN Ciruas 3, 12,5%; SDN Sempu 2, 10%).

Tabel 7. Respon pertanyaan No. 5

SDN Ciruas 3		SDN Sempu 2	
Respon	F	Respon	F
Memenuhi kebutuhan	8	Mendapatkan uang	13
Untuk mendapatkan uang	18	Menafkahi keluarga	6
Mencari nafkah	3		
Jajan	1		
Mengumpulkan tabungan	1		
Untuk makan	1		
Jumlah	32		19

Berdasarkan tabel 7, respon peserta didik memiliki makna yang serupa, bahwa tujuan manusia bekerja adalah untuk mendapatkan uang yang dapat digunakan untuk memberi nafkah atau memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan hasil respon peserta didik di kedua sekolah, peneliti melakukan diskusi kembali bersama masing-masing guru kelas di kedua sekolah mengenai kriteria nilai minimal yang harus diperoleh peserta didik untuk materi yang disampaikan oleh peneliti. Dan disepakati bahwa minimal 80% dari total peserta didik di kedua sekolah minimal memperoleh nilai sebesar 75.

Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan penyelenggaraan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran di siklus satu dilakukan dalam dua kali pertemuan pada setiap sekolah. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan RPP yang telah disusun bersama antara peneliti dan guru kelas 4. Setiap pertemuan terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada kegiatan inti menerapkan model pembelajaran *role playing* yang disertai dengan media pembelajaran dompet uangku.

Pertemuan pertama dihadiri oleh 24 peserta didik dari SDN Sempu 2, sedangkan di SDN Ciruas 3 dihadiri oleh 31 peserta didik. Kegiatan inti untuk pertemuan pertama diawali dengan peneliti menjelaskan konsep dasar *financial literacy*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Setelah selesai memberikan penjelasan, peneliti menjelaskan bahwa model pembelajaran yang akan digunakan adalah *role playing*. Peneliti menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan dan peserta didik dapat memilih peran yang akan dipraktikkan. Pada pertemuan pertama, penerapan model *role playing* belum terlaksana dengan baik karena sebagian besar peserta didik masih bingung sehingga kegiatan memperoleh pendapatan, mencatat besarnya pendapatan, membagi uang dengan media pembelajaran dompet uangku, melakukan konsumsi berdasar kebutuhan dan keinginan, mencatat besaran konsumsi, tindakan menyimpan dan mencatat uang belum terlaksana dengan baik.

Pada kedua sekolah pertemuan pertama model pembelajaran *role playing* belum dapat terlaksana dengan baik, demikian juga dengan penyerapan peserta didik mengenai informasi yang diberikan peneliti mengenai konsep *financial literacy*, peserta didik bermain peran tanpa melakukan pencatatan keuangan. Untuk mempersiapkan pelaksanaan pertemuan

kedua yang dilakukan di kedua sekolah, peneliti berdiskusi kembali dengan guru mengenai beberapa kekurangan yang terjadi pada pertemuan pertama. Kekurangan yang muncul selama pertemuan pertama dijadikan bahan refleksi bagi peneliti dan guru agar kekurangan yang muncul dipertemuan pertama tidak muncul kembali dipertemuan kedua. Pada pertemuan kedua jumlah peserta didik yang hadir di SDN Sempu 2 dan SDN Ciruas 3 masing-masing sebanyak 22 dan 32 peserta didik. Pada pertemuan kedua ini peneliti memulai kegiatan dengan menjelaskan kembali mengenai model pembelajaran *role playing*, peserta didik sudah dapat memahami langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Pada pertemuan kedua, kegiatan inti pembelajaran sudah terlaksana dengan lancar. Peserta didik mampu melaksanakan tindakan memperoleh keuangan, kemudian mencatatnya. Pada pertemuan ini siswa mampu membagi pendapatan yang diperoleh ke dalam tiga dompet uang. Peserta didik mampu berperan dalam tindakan konsumsi berdasarkan kebutuhan dan keinginan kemudian melakukan tindakan pencatatan. Di akhir kegiatan inti, peserta didik menyimpan uang ke dalam dompet uang kemudian mencatatnya.

Pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, evaluasi diawali dengan diberikannya kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk dapat membagikan pengalaman mereka mengenai peran yang telah dijalani serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui sampai sejauh mana peserta didik mampu menangkap konsep yang telah disajikan oleh peneliti. Kegiatan akhir pada pertemuan ini dilanjutkan dengan diberikannya evaluasi secara tertulis. Evaluasi diberikan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang memiliki satu jawaban benar. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang terdapat di SDN Sempu 2, menunjukkan bahwa siswa telah memahami konsep dasar *financial literacy*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai dari jawaban yang mampu dijawab dengan benar oleh peserta didik. Seperti terlihat pada tabel berikut ini;

Tabel. 8 Hasil Test SDN Sempu 2

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi
1	AZ	86,67
2	G	80,00
3	RF	93,33
4	DD	93,33
5	SN	86,67
6	AB	93,33
7	MH	86,67
8	A	93,33
9	MF	73,33
10	F	93,33
11	FH	100,0
12	U	80,00
13	IY	86,67
14	G	86,67
15	DA	93,33
16	V	100,0
17	B	86,67
18	MR	93,33
19	Z	86,67
20	GI	93,33
21	AL	86,67
22	R	66,67

Jumlah Rata-rata	1940 88.18
-----------------------------	-----------------------

Sumber: Penelitian (2019)

Tabel 9. Kriteria keberhasilan siswa

Nilai	:	81-100	=	Sangat Baik
		71-80	=	Baik
		61-70	=	Cukup
		51-60	=	Sedang
		41-50	=	kurang
		-40	=	Sangat Kurang

Ketuntasan Belajar

$$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Jumlah siswa

$$= \frac{20}{22} \times 100\% = 90,90\%$$

22

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 8, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas 75 sebanyak 20 peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada pertemuan kedua di siklus pertama ini memenuhi kriteria nilai minimal. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan di SDN Ciruas 3 dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel. 10 Hasil Test SDN Ciruas 3

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi
1	DL	80,00
2	AP	86,67
3	AR	80,00
4	HP	86,67
5	K	80,00
6	U	100,0
7	AW	93,33
8	DM	100,0
9	AF	93,33
10	F	86,67
11	FD	80,00
12	AS	80,00
13	AI	86,67
14	DW	93,33
15	AL	86,67
16	HM	80,00
17	AZ	86,67
18	AA	80,00
19	AW	93,33
20	FR	73,33
21	CZ	73,33
22	BK	80,00
23	FS	93,33
24	ALP	80,00
25	DS	86,67

26	LS	80,00
27	FR	73,33
28	ASS	80,00
29	V	73,33
30	ALD	80,00
31	ARY	80,00
32	ANW	73,33
	Jumlah	2680
	Rata-rata	83,75

Sumber: Data Diolah (2019)

Tabel 11. Kriteria keberhasilan siswa

Nilai	:	81-100	=	Sangat Baik
		71-80	=	Baik
		61-70	=	Cukup
		51-60	=	Sedang
		41-50	=	kurang
		-40	=	Sangat Kurang

Ketuntasan Belajar

$$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{32} \times 100\% = 84,37\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 10, diketahui bahwa sebanyak 27 peserta didik atau 84,37% dapat memperoleh nilai diatas 75.

Pengamatan

Pada tahap observasi, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi peserta didik, lembar observasi dijadikan bahan evaluasi dalam melakukan tindakan pada pertemuan selanjutnya. Pada tahap ini peneliti mengamati aktivitas siswa ketika dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan media pembelajaran dompet uangku. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan. Berikut ini hasil observasi pertemuan pertama;

Tabel 12. Lembar Observasi Peserta Didik Pertemuan 1

No	Unsur yang Diobservasi	SDN Sempu 2	SDN Ciruas 3
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	4	4
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.	4	4
3	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran	3	3
4	Peserta didik menyimak penjelasan guru.	3	3
5	Siswa menyimak langkah-langkah <i>role play</i> .	2	3
6	Siswa memilih peran dan menganalisis peran	2	2
7	Peserta didik berdiskusi mengenali langkah-langkah <i>role play</i> yang akan dilaksanakan.	2	2
8	Siswa melakukan <i>role play</i> (memainkan peran)	1	1
9	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang dilakukan.	3	3

10	Siswa berbagi pengalaman mengenai peran yang dilakukan.	2	3
11	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	2	3
12	Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.	2	3
Total		30	34

Kriteria penilaian:

81%-100% Sangat Baik

71%-80% Baik

61%-70% Cukup

51%-60% kurang

Penilaian : $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Tertinggi}} \times 100\%$

SD Sempu 2: $\frac{30}{48} \times 100\% = 62,5\%$

SD Ciruas 3 : $\frac{34}{48} \times 100\% = 70,83\%$

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kedua sekolah, kegiatan pembelajaran di SDN sempu 2 masih berada dalam kategori yang cukup yaitu 62,5%. Sama halnya dengan yang terdapat di SDN Ciruas 3, dimana kegiatan pembelajaran berada pada kategori cukup yaitu 70,83%. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, sebagian besar peserta didik masih belum mampu menerapkan konsep dasar *financial literacy* secara optimal. Jika ditelaah, hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa menerima pembelajaran dengan penggunaan media yang disertai dengan model *role playing*. Berdasarkan hasil analisis pada pertemuan pertama, maka pada pertemuan selanjutnya peneliti akan menjelaskan kembali mengenai langkah-langkah *role playing* kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan konsep dasar *financial literacy*. Tujuannya agar pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, peran peserta didik dapat terinternalisasi dengan baik dan penerapan konsep dasar *financial literacy* dapat terlaksana dengan baik. Untuk hasil observasi pada pertemuan ke-2 di kedua sekolah dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Lembar Observasi Peserta Didik Pertemuan 2

No	Unsur yang Diobservasi	SDN Sempu 2	SDN Ciruas 3
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	4	4
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.	4	4
3	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran	4	4
4	Peserta didik menyimak penjelasan guru.	3	3
5	Siswa menyimak langkah-langkah <i>role play</i> .	4	4
6	Siswa memilih peran dan menganalisis peran	3	3
7	Peserta didik berdiskusi mengenali langkah-langkah <i>role play</i> yang akan dilaksanakan.	3	3
8	Siswa melakukan <i>role play</i> (memainkan peran)	4	4
9	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang dilakukan.	4	4

10	Siswa berbagi pengalaman mengenai peran yang dilakukan.	3	4
11	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	3	4
12	Siswa mengerjakan penilaian hasil belajar.	3	4
	Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.	3	4
	Total	45	49

Penilaian : $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Tertinggi}} \times 100\%$

$$\text{SDN Sempu 2: } \frac{45}{52} \times 100\% = 86,53\%$$

$$\text{SD Ciruas 3 : } \frac{49}{52} \times 100\% = 94,23\%$$

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada tabel 13, secara umum aktivitas peserta didik di pertemuan kedua sudah sangat baik. Di SDN Sempu 2, aktivitas siswa mencapai 86,53%. Di SDN Ciruas 3 Serang aktivitas siswa bahkan mencapai 94,23%. Hasil observasi pada pertemuan pertama dijadikan bahan evaluasi bagi peneliti sehingga proses pembelajaran di pertemuan kedua mengalami peningkatan aktivitas. Hasil refleksi tersebut dijadikan *input* bagi peneliti untuk memperbaiki dan menjelaskan kembali mengenai model pembelajaran *role playing* serta memberikan penekanan kepada mengenai konsep dasar *financial literacy* sehingga aktivitas peserta didik dapat meningkat menjadi sangat baik

Refleksi/ Evaluasi

Berdasarkan data observasi dan hasil belajar siswa diketahui aktivitas belajar siswa kedua sekolah mengalami peningkatan. Di SD Sempu 2 aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 62,5% meningkat 24,03% pada pertemuan kedua menjadi 86,53% dan di SD Ciruas 3 aktivitas belajar 70,83% pada pertemuan pertama dan meningkat 23,4% menjadi 94,23%. Hasil belajar siswa di SD Sempu 2 menunjukkan rata-rata hasil belajar adalah 88,18 dengan 90,90% siswa melampaui kriteria nilai minimal. Dan untuk hasil belajar SD Ciruas 3 rata-rata 83,75 dengan 84,37% peserta didik dapat memperoleh nilai kriteria minimal. Berdasarkan hasil analisis, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas pembelajaran saat pertemuan pertama di SDN Sempu 2 Serang sebesar 62,5% sedangkan di SDN Ciruas 3 sebesar 70,83%. Pada pertemuan kedua, aktivitas di SDN Sempu 2 Serang mencapai 86,53% sedangkan di SDN Ciruas 3 sebesar 94,23%. Financial literacy peserta didik dalam penelitian ini diukur menggunakan lembar test. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi di SDN Sempu 2 sebesar 88,18 dan sebagian besar yakni 90,90% peserta didik memiliki nilai kriteria minimal. Adapun nilai rata-rata di SDN Ciruas 3 sebesar 83,75 dan sebagian besar 84,37% mendapatkan nilai kriteria minimal. Beberapa hambatan yang ditemui diantaranya masih terdapat peserta didik yang belum lancar membaca dan menulis. Terdapat beberapa peserta didik yang hadir pada pertemuan pertama namun tidak hadir pada pertemuan kedua. Menjelang akhir waktu saat pertemuan pertama, peserta didik menjadi tidak fokus karena jam pelajaran menjelang waktu kepulangan).

REFERENSI

- Ardyanti, Novica & Kardoyo. 2018. Determinants of Consumption Behavior Among Students. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 30-41.
- Fianto, Farinia dkk. 2017. Materi Pendukung Literasi Finansial Gerakan Literasi Nasional. TIM GLN Kemendikbud. (Edisi Online, diunduh pada 16 Februari 2018).
- Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Materi Pendukung Literasi Keuangan. Gln. Kemdikbud.go.id. Diunduh 18 Februari 2018.
- Nurjanah, S., Ilma, R. Z., & Suparno. 2018. Effect of Economic Literacy and Conformity on Student Consumptive Behaviour. *Dinamika Pendidikan*, 13(2), 198-207.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Salinan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 76 /POJK.07/2016 Tentang Peningkatan Literasi Dan Inklusi Keuangan Di Sektor Jasa Keuangan Bagi Konsumen Dan/Atau Masyarakat. 1–29.
- Sanaky, Hujair Ah.2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Sina, Peter Garlans. 2014. Peran Orangtua dalam Mendidik Keuangan pada Anak (Kajian Pustaka).*Ragam*, 14(1), 74-86
- Sugiyanto. 2008. Karakteristik Anak Usia SD. *Staffnew.uny.ac.id* (diunduh 18 Februari 2018).
- Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2016.2016).*sikapuangmu.ojk.go.id* Diunduh pada 14 Februari 2018.