

IMPLEMENTASI EDUKASI MEDIA PPT INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN KONSEP DASAR LITERASI KEUANGAN PADA AUD DI KB ANGGREK LANDUNGSARI

Rafa Zahra Syaikha¹, Rafsya Shakila Tuffahati², Zahrotun Nisa Nailu Rakhmah³,
Nur Khasanah⁴

^{1,2,3,4}PIAUD FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

¹rsyzhra23@gmail.com, ²rafsya.tuffahati11@gmail.com, ³zhrtnnsanr@gmail.com,

⁴nur.khasanah@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explain the implementation of interactive PowerPoint (PPT) media as an educational tool to introduce basic financial literacy concepts to early childhood students at KB Anggrek Landungsari. The research is motivated by the critical need to instill financial awareness from an early age to shape children's character by helping them distinguish between wants and needs. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observation, interviews, and documentation. The interactive PPT media was designed with animated visuals, currency-recognition games, and savings simulations tailored to the developmental stages of young children. Findings indicate that the implementation of this interactive media significantly increased student engagement and understanding compared to conventional methods. Students demonstrated an improved ability to identify currency values and grasp the importance of saving through engaging simulations. In conclusion, the use of interactive PPT is an effective pedagogical strategy for simplifying abstract financial concepts into concrete experiences for early childhood. This technology-based approach serves as a valuable reference for educators in developing innovative and practical learning tools.

Keywords: Financial Literacy, Interactive PPT, Early Childhood Education, Learning Media

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan pendidikan menggunakan media PPT interaktif dalam memperkenalkan konsep dasar literasi keuangan kepada anak-anak usia dini di KB Anggrek Landungsari. Latar belakang penelitian ini berlandaskan pada pentingnya menanamkan pemahaman finansial sejak usia dini untuk membentuk karakter anak yang cerdas dalam mengelola keinginan dan kebutuhan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Media PPT interaktif yang dikembangkan mencakup elemen visual animasi, permainan simulasi menabung, dan pengenalan mata uang yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman anak terhadap konsep dasar keuangan dibandingkan dengan metode konvensional. Anak-anak menjadi lebih mampu memahami nilai uang dan menyadari pentingnya menabung melalui pengalaman yang menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan PPT interaktif berfungsi

secara efektif sebagai alat bantu pengajaran untuk mengubah materi literasi keuangan yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata bagi anak-anak usia dini. Diharapkan penggunaan teknologi ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, PPT Interaktif, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Menabung adalah hal penting yang harus dimiliki setiap individu sejak dini. Namun, dalam kehidupan dewasa, banyak orang yang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan, seperti boros, tidak bisa membedakan kebutuhan dan keinginan, dan pengaruh teman sebaya (Dwi, 2016). Hal ini disebabkan kurangnya pendidikan finansial sejak usia dini, sehingga kebiasaan menabung tidak terbentuk dengan baik. Kegiatan menabung merupakan perilaku positif yang diwujudkan dengan menyisihkan serta menyimpan dana demi persiapan masa depan. Selain itu, kebiasaan ini berfungsi sebagai sarana untuk mengasah kedisiplinan, rasa tanggung jawab, kesabaran, serta kemahiran individu dalam mengelola keuangan secara efektif. (Fabris, 2016). Menurut Ghina (2019), tujuan menabung adalah untuk menghadapi keadaan darurat, melatih sikap hemat dalam menggunakan uang, dan memenuhi

ekspektasi dan harapan di masa depan. Kegiatan menabung dan kebutuhan anak usia dini memiliki korelasi yang kuat, seperti kebutuhan makan, pakaian, peralatan sekolah, dan lainnya. Dengan memahami konsep kebutuhan ini, anak dapat belajar bahwa ada hal-hal yang harus kita prioritaskan (Ritonga et al., 2024). Selain itu, menabung sering dikaitkan dengan keinginan anak, seperti membeli mainan atau jajan. Di sinilah pentingnya anak diajarkan membedakan mana yang benar-benar dibutuhkan dan mana yang hanya keinginan (Tiurma, 2024). Fokus dari penelitian ini adalah mengeksplorasi pelaksanaan edukasi menabung yang berorientasi pada perbedaan antara kebutuhan dan keinginan di KB Anggrek Landungsari, Kota Pekalongan. Studi ini dimaksudkan untuk mengukur kontribusi penerapan tersebut terhadap stimulasi kognitif anak kelompok usia 5-6 tahun. Lebih lanjut, penelitian ini disusun untuk

menyajikan deskripsi komprehensif mengenai mekanisme pengajaran menabung serta implikasinya terhadap pembentukan perilaku sosial, termasuk aspek kemandirian, tanggung jawab, dan kedisiplinan siswa. (Burairoh et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk memperkenalkan konsep tersebut. Salah satu media yang digunakan adalah PPT interaktif yang dapat menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Sari & Sa, 2022). Dengan media ini, diharapkan anak-anak di KB Anggrek Landungsari dapat memahami konsep keinginan dan kebutuhan serta dapat mulai membiasakan diri untuk menabung sejak usia dini.

B. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif – kualitatif. Penelitian ini dipilih karena dapat membantu memahami secara mendalam bagaimana penerapan konsep kebutuhan dan keinginan bagi

anak usia dini dapat memengaruhi perkembangan prefrontal cortex anak.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelompok bermain dan anak usia 5-6 tahun di KB Anggrek Landungsari, Kota Pekalongan. Murid dipilih sebagai subjek karena berperan langsung dalam pelaksanaan edukasi menabung sesuai dengan konsep kebutuhan dan keinginan, serta murid mengalami dampak dari kegiatan tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki keterlibatan langsung dalam proses yang diteliti.

c. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 4 Mei 2026, di KB Anggrek Landungsari, Kota Pekalongan. Tempat ini dipilih karena secara aktif menerapkan konsep menabung untuk kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan gaya anak usia dini

d. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah proses pelaksanaan konsep menabung untuk membedakan kebutuhan dan keinginan dan dampaknya terhadap perkembangan prefrontal cortex anak. Peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus observer dalam memberikan edukasi terkait kebutuhan dan keinginan pada anak usia dini.

e. Prosedur

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan:

- 1) Persiapan dengan menentukan lokasi dan informan;
- 2) Pelaksanaan pengumpulan data dengan observasi partisipasi aktif, dan dokumentasi;
- 3) Analisis data secara sistematis;
- 4) Penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Peneliti juga menjalin komunikasi asertif dengan pihak sekolah untuk

memastikan kegiatan berlangsung lancar dan sesuai etika penelitian.

f. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), dilengkapi dengan pedoman observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Peneliti melakukan pencatatan langsung di lapangan serta mendokumentasikan proses pembelajaran dengan izin dari pihak sekolah.

g. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan:

- 1) Reduksi data yakni memilih dan menyederhanakan data dari lapangan;
- 2) Penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif;
- 3) Penarikan kesimpulan yang bersifat sementara hingga diperkuat dengan data lain yang valid.

Untuk meningkatkan keabsahan data, dilakukan triangulasi sumber dan teknik, yakni membandingkan data dari

observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan edukasi kebutuhan dan keinginan melalui PPT interaktif dinilai efektif untuk mengenalkan rasa cukup pada anak. Pengembangan media *PowerPoint* pada proses pembelajaran bertujuan untuk membantu peneliti meningkatkan perkembangan kognitif terkhusus pada prefrontal cortex agar dapat memudahkan anak dalam menangkap pesan yang akan disampaikan pada pembelajaran, dilengkapi dengan video edukasi pentingnya menabung (Zulherma, 2019). Edukasi dilakukan dengan mengadaptasi karakter yang sesuai dengan minat anak-anak, salah satunya dengan memanfaatkan animasi kartun. Media ini mengintegrasikan komponen video, gambar diam, serta simbol-simbol verbal dan visual guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Dengan kata lain, anak dapat tertarik dengan penggunaan gambar-gambar, baik

simbol audio maupun visual (Afifah et al., 2023). Selain itu, anak tidak hanya menghafal definisi, tetapi juga mampu melakukan klasifikasi mandiri. Melalui fitur *drag-and-drop* atau kuis dalam PPT, anak langsung diuji untuk memisahkan item. Misalnya: air minum vs jajan burger, atau sepatu sekolah vs makanan. Penggunaan gamifikasi sederhana dapat memicu pelepasan hormon dopamin (hormon kebahagiaan) pada anak (Wilschut, 2018). Data hasil observasi menunjukkan bahwa edukasi menabung sesuai dengan kebutuhan dan profil perkembangan anak usia dini. Anak tampak mampu memahami konsep dasar menabung, yang dibuktikan dengan kemampuan mereka membedakan antara kebutuhan dan keinginan (Yuneva & Suryana, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi menabung bagi anak usia dini melalui PPT interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan antusiasme anak dalam mengenal konsep dasar literasi keuangan secara sederhana (Nurfatmawati et al., 2023). Sejalan dengan teori Vygotsky, media interaktif ini berfungsi sebagai *psychological tools* yang menjembatani interaksi

antara pengajar dan anak, sehingga konsep menabung yang bersifat abstrak dapat terinternalisasi menjadi pemahaman baru dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) anak (Wardani et al., 2023). Berdasarkan catatan lapangan, terlihat dinamika kelompok yang sangat aktif, di mana anak-anak saling berebut untuk berpartisipasi. Hal ini dipicu oleh adanya pemberian *reward* (hadiah) sebagai bentuk apresiasi yang terbukti efektif dalam memacu motivasi ekstrinsik anak untuk terlibat lebih dalam aktivitas edukasi menabung tersebut.

Selanjutnya, apabila dilihat dari perspektif *neurosains*, efektivitas edukasi menabung ini berkaitan erat dengan perkembangan fungsi *prefrontal cortex* pada anak usia dini. Area ini merupakan pusat kendali fungsi eksekutif yang mencakup kemampuan pengendalian impuls (*impulse control*) dan pengambilan keputusan (Pradeep et al., 2023; Zulherma, 2019). Melalui stimulasi PPT interaktif dan pemberian *reward* yang tercatat di lapangan, anak secara tidak langsung diajak untuk melatih kemampuan *delayed gratification*, yakni kemampuan

menunda keinginan instan demi tujuan jangka panjang (Zelazo & Carlson, 2012). Meskipun pada usia ini *prefrontal cortex* masih dalam tahap perkembangan awal, pemberian stimulus yang tepat melalui literasi keuangan dapat membantu memperkuat fondasi kognitif anak dalam mengelola regulasi emosi anak di masa mendatang (Indreswari et al., 2025). Perkembangan *prefrontal cortex* ini juga selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap praoperasional usia (2-7 tahun). Kemampuan fungsi eksekutif di PFC berperan dalam membantu anak mengatasi sifat egosentrisme dan *centration*. Dari kegiatan edukasi menabung, anak diajak melatih kontrol diri yang secara biologis didukung oleh pematangan PFC, sehingga anak perlahan mampu beralih dari pola pikir impulsif menuju kemampuan perencanaan sederhana (Sipahutar et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan melalui media interaktif ini tidak hanya mendukung proses belajar secara pedagogis. Namun, memfasilitasi 'pematangan' sirkuit otak yang dibutuhkan anak untuk

mencapai tahapan kognitif yang lebih kompleks sesuai dengan skema perkembangan Piaget (Robert et al., 2009).

Pembahasan ini menjawab rumusan masalah utama, yaitu bahwa edukasi menabung sesuai kebutuhan dan keinginan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Temuan ini diperoleh melalui pengamatan langsung dan catatan lapangan yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan teori perkembangan kognitif. Lebih dari sekadar literasi keuangan, kegiatan ini menjadi simulasi nyata bagi pengembangan prefrontal cortex dan regulasi emosi anak (Garon et al., 2008). Melalui interaksi selama proses belajar, anak-anak secara aktif melatih kontrol diri untuk mendengarkan dan mengelola respons emosional anak, sebuah proses yang secara simultan memperkuat kerja saraf dalam mengatur perilaku sosial yang adaptif (Erna, 2024).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif PowerPoint untuk pendidikan

menabung di KB Anggrek Landungsari berhasil membantu anak-anak usia dini memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Media interaktif, yang terdiri dari gambar, animasi, video edukatif, dan aktivitas klasifikasi sederhana, berhasil meningkatkan minat anak dalam belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya menabung sejak usia dini. Anak-anak tidak hanya belajar dasar-dasar literasi keuangan, tetapi mereka juga mulai memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, kegiatan edukasi menabung juga berperan penting dalam perkembangan fungsi prefrontal cortex anak, khususnya dalam hal kontrol diri, pengambilan keputusan, disiplin, dan kemampuan untuk menunda keinginan sesaat. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membantu anak dalam melatih fungsi eksekutif secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif mereka di usia 5–6 tahun. Dengan demikian,

pemanfaatan media PPT interaktif tidak hanya mendukung pembelajaran literasi finansial, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif dan regulasi emosi anak usia dini secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Retnasari, H., & Surabaya, U. M. (2023). *PENGARUH PENERAPAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. 9, 1–9.
- Burairroh, S. A., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). *Optimalisasi Kemampuan Literasi Keuangan Melalui Kegiatan Menabung pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(1), 190–198. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.632>
- Dwi, S. U. (2016). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PERILAKU MAHASISWA*. 19(1), 27–52.
- Erna, B. (2024). *Mengintegrasikan Kebiasaan Sehat dalam Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Fungsi Eksekutif dan Perkembangan Kognitif*.
- Fabris, N. (2016). *Financial Education of Children and Youth*. (2012), 65–79. <https://doi.org/10.1515/jcbtp-2016-0011>
- Garon, N., Bryson, S. E., & Smith, I. M. (2008). *Executive Function in Preschoolers : A Review Using an Integrative Framework*. 134(1), 31–60. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.134.1.31>
- Ghina, M. M. (2019). *Menanamkan sikap bersahaja pada AUD dengan pembiasaan menabung*. 3(1).
- Indreswari, R., Sandrina, F., & Sabrianti, A. (2025). *Role Play Sebagai Stimulasi Prefrontal Cortex untuk Regulasi Emosi dan Keterampilan Sosial Anak Usia 5 Tahun*. 04(02), 2296–2302.
- Nurfatmawati, L., Sukirno, S., & Nurrahman, A. (2023). *Implementasi Pendidikan Literasi Finansial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Lembaga TK Kota Yogyakarta*. 7(5), 5585–5596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5199>
- Pradeep, K., Anbalagan, R. S., Thangavelu, A. P., Aswathy, S., Jisha, V. G., & Vaisakhi, V. S. (2023). *Neuroeducation : understanding neural dynamics in learning and teaching*.
- Ritonga, M. T., Suaidi, P., Siahaan, H., Al, U., & Medan, W. (2024). *ANALISIS PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN SYARIAH*. 6(1), 76–82.
- Robert, M., Holden, K., Novak, B., Holden, K., Kalish, C., Scheinholtz, L., Dietrich, D., & Novak, B. (2009). *La Follette School of Public Affairs Financial Literacy Programs Targeted on Pre-School Children : Development and Evaluation*.
- Sari, A. Y., & Sa, N. (2022). *Investasi Edukasi Literasi Keuangan untuk*

- Anak Usia Dini di Indonesia*. 6(3), 2085–2094.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1369> 2013. 6754, 648–656.
- Sipahutar, R. J., Simatupang, D., & A, S. M. (2023). *Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini melalui Pemrograman Komputer Menggunakan Scratch Jr*. 7(6), 7464–7475.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Tiurma, Y. (2024). *Pengembangan Literasi Keuangan Anak Usia Dini melalui Praktik Menabung di Penang Malaysia*. 3(4), 211–219.
- Wardani, I. R., Immama, M., Zuani, P., & Kholis, N. (2023). *Teori belajar perkembangan kognitif lev vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran*. 4.
- Wilschut, A. (2018). *A review of financial literacy education programs for children and adolescents*.
<https://doi.org/10.1177/2047173417719555>
- Yuneva, H. A., & Suryana, D. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini*. 3(3), 125–130.
- Zelazo, P. D., & Carlson, S. M. (2012). *Hot and Cool Executive Function in Childhood and Adolescence : Development and Plasticity*. 6(4), 354–360.
<https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2012.00246.x>
- Zulherma. (2019). *Peran Executive Funtion Brain Dalam Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD Pada Kurikulum*