

## **Upaya Pengenalan Mata Uang melalui Permainan Drama Jual Beli Pasar pada Anak Usia 4 – 5 Tahun**

**Rosida Apriani, Sry Anita Rachman**

Program Studi PGPAUD, Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

Corresponding author email: [rosidasmknw08@gmail.com](mailto:rosidasmknw08@gmail.com)

### **History Article**

#### **Article history:**

Submission 15 -12 - 2025

Received 25 -12 - 2025

Approved 15 -01 - 2026

Published 31 -01 - 2026

#### **Keywords:**

Pengenalan Mata Uang,  
Drama Jual Beli,  
Pembelajaran Tematik

#### **ABSTRAK**

Pengenalan konsep mata uang kepada anak usia dini merupakan langkah awal yang penting dalam membentuk pemahaman dasar mengenai nilai tukar dan transaksi ekonomi sederhana. Artikel ini bertujuan untuk menguraikan upaya pengenalan mata uang melalui pendekatan bermain peran dalam bentuk permainan drama jual beli di pasar pada anak usia 4–5 tahun. Metode pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya menstimulasi aspek kognitif anak, tetapi juga melatih kemampuan sosial, bahasa, dan motorik halus. Dengan menciptakan suasana pasar mini yang menarik, anak-anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan jual beli menggunakan replika mata uang, sehingga mereka belajar mengenali bentuk, nilai, dan fungsi uang secara menyenangkan dan kontekstual. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep mata uang serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

#### **ABSTRACT**

*Introducing the concept of currency to young children is an important first step in forming a basic understanding of exchange rates and simple economic transactions. This article aims to outline efforts to introduce currency through a role-playing approach in the form of a buying and selling drama game in children aged 4-5 years. This game-based learning method not only stimulates children's cognitive aspects but also trains their social, language, and fine motor skills. By creating an engaging mini market atmosphere, children are actively involved in buying and selling activities using currency replicas, allowing them to learn to recognize the form, value, and function of money in a fun and contextual way. Observational results show that this approach effectively enhances children's understanding of currency concepts and encourages active participation in the learning process.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Jual beli merupakan aktivitas yang selalu digunakan oleh masyarakat untuk memperoleh barang kebutuhan (Annovasho et al., 2023). Dalam prosesnya dibutuhkan alat yang digunakan untuk menukarkan barang salah satunya adalah dengan uang. Uang merupakan alat yang sangat penting dalam proses jual beli. Uang memiliki peran fundamental dalam perekonomian sebagai alat tukar, pengukur nilai, dan penyimpan kekayaan (Mansur, 2009; Hakim 2024; Hasbi 2024). Di Indonesia, mata uang resmi yang digunakan adalah Rupiah, dengan pecahan terkecil Rp100 dan terbesar Rp100,000. Saat ini, pecahan Rp100,000 merupakan denominasi terbesar kedua di Asia Tenggara setelah mata uang Vietnam. Sedangkan dari hasil observasi peneliti di Nusa Tenggara Barat (NTB), mata uang yang berlaku tetap Rupiah, sama seperti di seluruh Indonesia. Namun, jika kita membandingkan penggunaan dan nilai uang di NTB dengan skala nasional, ada perbedaan dalam daya beli dan preferensi denominasi yang lebih sering digunakan masyarakat setempat. Faktor ekonomi daerah, tingkat pendapatan, serta kebiasaan transaksi mempengaruhi cara uang beredar. Karena itu Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk dasar-dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak (Adatul'aisy et al., 2023; Nofianti, 2021; Litna et al, 2025; Astuti, & Triani., 2024). Salah satu aspek penting dalam pengembangan kognitif adalah pengenalan konsep-konsep dasar kehidupan sehari-hari, termasuk di dalamnya pengenalan terhadap mata uang (Umaternate et al., 2020; Nur et al., 2024). Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap perkembangan pra-operasional menurut teori Piaget di mana mereka mulai mampu memahami simbol-simbol dan melakukan permainan Drama jual beli (Halamury 2022). Oleh karena itu, memberikan pengalaman konkret dan bermakna melalui permainan adalah pendekatan yang sesuai dan efektif.

Permainan drama jual beli di pasar merupakan salah satu metode pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak (Marwati 2020). Dalam kegiatan ini, anak-anak diajak bermain peran sebagai penjual dan pembeli menggunakan replika barang dan uang (Puspita & Raharjo 2024; Rahmasari 2024; Prodyanatasari et al 2025). Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mengenal bentuk dan nilai mata uang serta proses jual beli secara sederhana. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya belajar tentang fungsi uang, tetapi juga keterampilan sosial seperti bergiliran, berkomunikasi, dan negosiasi. Dengan pendekatan bermain yang menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih mudah diterima dan diingat oleh anak.

Untuk meningkatkan pengetahuan kognitif siswa serta membentuk karakter yang baik bagi siswa, perlu dilaksanakan pembelajaran yang menyenangkan (Indriani & Suryani 2023) dan TK Perintis Geres adalah salah satu Lembaga Pendidikan anak usia dini yang berkomitmen memberikan Pendidikan yang berkualitas dengan pendekatan holistik yang mencakup pengembangan intelektual, karakter, dan spiritual. TK Perintis Geres memiliki visi untuk mencetak generasi muda yang cerdas, sehat, ceria. Dalam upaya mencapai visi, sekolah menerapkan kurikulum berkualitas dan juga penguatan pendidikan interaktif.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini serta membentuk karakter adalah peningkatan literasi keuangan melalui drama jual beli. Implementasi drama jual beli ini perlu dilakukan dikarenakan: (1) pemahaman dasar tentang numerasi dan literasi keuangan, khususnya mengenal mata uang dan nominalnya, (2) siswa belum pernah memiliki pengalaman praktis dalam penggunaan mata uang, melakukan transaksi jual beli secara langsung, (3) siswa kurang memahami

tentang fungsi uang sebagai alat jual beli dan cara menggunakan uang secara bijak, (4) pembelajaran literasi numerasi dan literasi keuangan diajarkan dengan metode konvensional dan kurang menarik, dan (5) perlunya peningkatan pendidikan karakter kejujuran dan tanggung jawab. Berdasarkan kelemahan di atas, maka perlu dilakukan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi numerasi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada kelompok usia 4–5 tahun di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan drama jual beli sebagai media pengenalan mata uang serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman anak. Penelitian Tindakan kelas dilakukan pada bulan juni sampe selasai. Peneliti melakukan pada bulan tersebut karna untuk lebih meningkatkan pengenalan mata uang anak khususnya dengan permainan derama jual beli.

Tempet penelitian di TK Perintis Geres yang beralamat Jl.Raya Geres Km 0, Ijobalit,kec.Labuhan Haji, Kabupaten Lombok Timur,Nusa Tenggara Bar.83652. Subjek Penelitian ini adalah Siswa -siswa Kelompok A TK Perintis Geres tahun ajaran 2024 / 2025 yang berjumlah 10 orang anak adalah merupakan subjek penelitian dalam pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan dan dalam persetujuan kepala sekolah. Sumber data yang diperoleh penliti di sekolah yaitu siswa – siswa kelompok A TK Perintis Geres tahun ajaran 2024/2025, foto – foto kegiatan pembelajaran dan lembar kegiatan pembelajaran.

Data Peneliti ini adalah data kemampuan pengenalan mata uang yang mencakup perkembangan kognitif anak dalam permainan jual beli dalam membeli dan menjual barang .Instrument tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Obseksi dan Dokumentasi.

**Observasi** Dilakukan untuk mengamati anak secara langsung saat proses kegiatan mangaajar. Guru Sebagai peneliti mengobsevasi atau mengamati proses tindakannya secara teliti dan cermat. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar obsevasi untuk mempermudah dalam menganalisis, maka peneliti memuat skoring sebagai berikut :

**Tabel 1.Teknik skoring**

No	Tanda	Skor	Keterangan
1	✕	4	Sangat baik
2	✓	3	Sesuai harapan
3	▲	2	Mulai berkembang
4	○	1	Belum berkembang

### **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara memperoleh suatu data dengan jalan mengadakan pencatatan terhadap data yang tersedia dan memberikan gambaran mengenai kejadian atau peristiwa yang terdapat pada subjek dan obyek peneliti pada saat tertentu. Sehingga peneliti dapat memberikan gambaran sesuai dengan informasi dan pesan yang terdapat dalam dokumentasi tersebut. Data yang ingin diperoleh dari metode dokumentasi adalah foto-foto kegiatan dalam pembelajaran dan lembar observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data seperti lembar observasi terdiri dari hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti yang menyangkut tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh man perkembangan pada anak dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Untuk memperoleh data yang valid, maka peneliti melakukan triangulasi data. Triangulasi data merupakan tehnik pemeriksaan data yang memanfaatkan sumber yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data – data yang sudah ada mengenai Upaya pengenalan mata uang melalui permainan jual beli di pasar usia 4-5 tahun, keabsahan data yang diperoleh melalui triangulasi data. Triangulasi sumber yaitu pemeriksaan keabsahan data menggunakan beberapa sumber yang diperoleh dari hasil pengenalan mata uang anak dan observasi guru. Triangulasi metode adalah pemeriksaat keabsahan data menggunakan metode dalam menggunakan permainan mata uang. Triangulasi alat yaitu pemeriksaat keabsahan data menggunakan alat lembar observasi.

*Analisis Data* yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, terhadap peningkatan kemampuan pengenalan mata uang dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan skor (1,2,3 dan 4). Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus I sampai siklus 2 untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 4 kategori, yaitu ,Belum berkembang,Mulai berkembang,Berkebang sesuai harapan dan berkembang sanagt baik . Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya, yakni 75% siswa TK Peintis geres mempunyai kemampuan pengenalan mata uang yang baik dalam derama jual beli dan mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Deskripsi kondisi awal***

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum di lakukan penelitian Tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata Pengenalan mata uang TK Perintis Geres 55,5. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian anak dari 10 anak TK, sebanyak 2 anak ( 20% ) yang dinyatakan tuntas atau mencapai indicator kinerja. Sedangkan siswa 8 anak (80%) belum memenuhi indicator kinerja.Selengkapny dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 2. Kemampuan Pengenalan Mata Uang kondisi awal**

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI										TOTAL	SCORE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Anggi	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22	55
2	Adel	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	17	42,5
3	Eza	4	2	4	2	3	3	3	3	4	2	30	75
4	Hamid	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	21	52,5
5	Ila	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	19	47,5
6	Lisna	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	30	75
7	Queen	1	2	3	3	1	3	2	3	1	2	21	52,5
8	Selfi	1	3	2	1	2	3	1	2	3	2	20	50
9	Rizkan	1	1	1	2	3	2	3	1	2	3	19	47,5
10	Zea	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	23	57,5
NILAI RATA RATA													55,5

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 2 anak TK (20%) yang sudah memenuhi indikator kinerja, sedang siswanya 8 anak (80%) belum mencapai indikator kerja.

**Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pada siklus ini peneliti menyampaikan materi tentang macam-macam uang. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

**Perencanaan**

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: Pengenalan mata uang melalui derama jual beli Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses drama jual beli.

**Pelaksanaan**

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam permainan jual beli secara klasikal tentang pengenalan mata uang. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses drama jual beli. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan drama jual beli, guru mengenalkan permainan drama jual beli dan memberi penjelasan tentang drama jual beli yang akan diperankan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.

Langkah selanjutnya agar permainan drama dapat berjalan guru membagi setiap anak menjadi beberapa peran menggunakan tehnik gunting batu kertas. Anak melakukan kegiatan drama jual beli, penjual dan pembeli ,serta melakukan teransaksi dengan pendampingan guru. Diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi hasil penilaian anak siklus I**

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI										TOTAL	SCORE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Anggi	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	27	67,5
2	Adel	3	2	4	4	2	3	3	4	2	3	30	75
3	Eza	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	32	80
4	Hamid	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	25	62,5
5	Ila	2	4	3	4	3	3	3	4	2	3	31	77,5
6	Lisna	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	24	60
7	Queen	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	31	77,5
8	Selfi	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	26	65
9	Rizkan	4	2	3	2	3	4	2	3	2	1	26	65
10	Zea	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	24	60
NILAI RATA RATA													69

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan mata uang di atas dapat diketahui bahwa persentase kelulusan siswa dalam pengenalan mata uang baru mencapai 40% dengan rata-rata nilai 69. Pengenalan mata uang yang dapat diketahui dari 10 aspek yakni: Kemampuan mengenal mata uang, memahami konsep jual beli, membedakan peran penjual dan pembeli, menghitung jumlah uang, anak dapat melakukan transaksi sederhana, anak dapat memahami konsep lebih besar dan kecil, menentukan jumlah uang yang dibutuhkan untuk membeli barang, menghitung kembalian, anak dapat mencari solusi dan melakukan transaksi sederhana pengurangan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan drama jual beli belum memenuhi angka kriteria maksimum kelulusan (KKM) yaitu dengan nilai rata-rata 69 dengan presentase kelulusan 40%.

**Refleksi**

Tahapan setelah pengamatan (observing) adalah (reflecting), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang tidak ingin bergiat saat drama jual beli dan kurang memperhatikan aturan bermain yang disampaikan guru, masih banyak siswa yang belum memahami drama jual beli yang menggunakan permainan pasar tradisional, guru kurang mampu mengelola interaksi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan analisis aspek aktifitas siswa termasuk kategori sesuai harapan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I siswa yang tuntas belajar baru mencapai 40% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi dan mengenal mata uang dalam kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan mata uang yang menggunakan permainan Drama jual beli termasuk dalam kategori sesuai harapan. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

**Siklus II**

Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pada siklus II peneliti menyampaikan macam-macam uang. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi .

**Perencanaan**

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: Pengenalan mata uang melalui derama jual beli Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses drama jual beli siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan drama jual beli secara klasikal tentang bermain drama jual beli.

Langkah selanjutnya agar permainan drama jual beli dapat berjalan pengarahannya sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan drama jual beli , agar peserta didik tidak keliru dalam bermain drama, guru kembali memberi contoh cara permainan drama . Setiap anak mendapatkan satu peran yang kemudian anak diminta untuk melakukan peran tersebut, sebagai penjual dan pembeli dengan pengawasan guru.

Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan mata uang melalui drama. Aspek yang diamati sebagai berikut:

**Tabel 4. Rakapitulasi Hasil penilaian siklus II**

No	Nama	Aspek yang diamati										TOTAL	SCORE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Anggi	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33	82,5
2	Adel	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33	82,5
3	Eza	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
4	Hamid	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	80
5	Ila	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
6	Lisna	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	80
7	Queen	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
8	Selfi	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
9	Rizkan	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35	87,5
10	Zea	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
RATA RATA													80,5

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan mata uang di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengenalan mata uang sudah mencapai 100%. Pengenalan mata uang diketahui dari 10 aspek yakni :Kemampuan mengenal mata uang ,memahami konsep jual beli,membedakan peran penjual dan pembeli ,menghitung jumlah uang,anak dapat melakukan transaksi sederhana ,anak dapat memahami konsep lebih besar dan

kecil,menentukan jumlah uang yang di butuhkan untuk membeli barang,menghitung kembalian ,anak dapat mencari Solusi dan melakukan transaksi sederhana pengurangan.

### **Refleksi**

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II, keaktifan siswa sudah baik. Anak-anak pada siklus I tidak aktif sudah menjadi aktif dalam pengenalan mata uang dengan permainan drama jual beli . Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 100% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan mata uang dengan menggunakan permainan drama jual beli yang ditandai dengan aktivitas anak baik dalam lembar observasi, anak Perintis Geres kec.Labuan haji dalam pengenalan mat uang, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan drama dapat meningkatkan kemampuan pengenalan mata uanh i anak usia dini TK Perintis Geres kec.labuan haji kelas A. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan mata uang dengan permainan drama jual beli belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 40% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 40%. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan drama jual beli yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan mat uang secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan mata uang dengan permainan drama jual beli sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 100% anak yang mengalami ketuntasan. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 100% (baik). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan mata uang dalam pembelajaran. Pengenalan mata uang yang didesain guru dengan menggunakan permainan drama jual beli yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan mata uang ) Siklus I dan Siklus II, tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 5. Peningkatan kemampuan pengenalan mata uang**

Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II
Rata – Rata Hasil Observasi ( Aktivitas siswa )	75	100
Persentase Ketuntasan	75	100

## KESIMPULAN

Pengenalan mata uang kepada anak usia dini melalui permainan drama jual beli di pasar terbukti menjadi pendekatan yang efektif dan menyenangkan. Anak-anak usia 4–5 tahun menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar uang, seperti bentuk, nilai, dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain aspek kognitif, permainan ini juga melatih keterampilan sosial dan bahasa, seperti kemampuan berkomunikasi, bergiliran, dan meniru aktivitas orang dewasa secara positif. Pendekatan bermain peran yang kontekstual dan sesuai dunia anak terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar anak. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar di usia dini akan lebih optimal jika dikemas secara kreatif, konkret, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

## SARAN

1. **Untuk Guru PAUD:** Diharapkan lebih sering memanfaatkan permainan peran sebagai media pembelajaran tematik, khususnya dalam mengenalkan konsep abstrak seperti mata uang, karena metode ini terbukti efektif dan disukai anak.
2. **Untuk Lembaga PAUD:** Perlu menyediakan alat peraga edukatif seperti replika uang, miniatur pasar, dan perlengkapan pendukung lainnya agar anak dapat belajar dengan pendekatan kontekstual.
3. **Untuk Orang Tua:** Dapat melanjutkan stimulasi di rumah melalui permainan jual beli sederhana agar pemahaman anak lebih mendalam dan konsisten.
4. **Untuk Peneliti Selanjutnya:** Dapat mengembangkan penelitian ini pada aspek lain seperti pengenalan nilai ekonomi, sikap hemat, atau konsep matematika dasar melalui permainan sejenis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adatul'aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82-93.
- Annovasho, J., Shalehah, A., Noorwahidah, N., Ridani, A. M., Hayat, F. L. N., Sahari, H. L., ... & Ashari, S. (2023). PENERTIBAN PASAR DALAM UPAYA MEMBANTU WARGA DALAM MENINGKATKAN EFISIENSI AKTIVITAS JUAL BELI DI DESA BUKIT RAYA, KOTAWARINGIN TIMUR. *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2).
- Astuti, W., & Triani, L. (2024). Peran pendidikan anak usia dini dalam menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 5(2), 36-47.
- Hakim, M. H. (2024). Peran Uang dan Harga dalam Ekonomi Islam. *EJESH: Journal of Islamic Economics and Social*, 2(2), 148-154.
- Halamury, M. F. (2022). *Buku ajar teori belajar dalam pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Vol. 1). Academia Publication.

- Hasbi, I. (2024). KONSEP DAN FUNGSI UANG. *EKONOMI MONETER*, 1.
- Indriani, N., & Suryani, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter disiplin peserta didik di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 242-252.
- Litna, K. O., Yuniati, Y., & Tampubolon, G. N. (2025). Peran Strategis Kurikulum PAUD dalam Kesiapan Sekolah Anak. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 8(1), 80-88.
- Mansur, A. (2009). Konsep Uang dalam Perspektif Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional. *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 12(1), 155-179.
- Marwati, L. (2020). *Program Bermain Peran Jual Beli Sebagai Sarana Menumbuhkan Jiwa Entrepreneurship Anak Usia Dini Di Kelas B Mekah TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Nur, A. A. A., Choirudin, C., Anwar, M. S., Setiawan, A., Dea, L. F., & Dewi, Y. A. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Uang-Uangan Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Mata Uang Pada Siswa Kelas II MIS Walisongo Sukajadi. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 127-138.
- Prodyanatasari, A., Marsida, R., Maharani, A., Kharisma, D. W., & Primanda, L. T. (2025). BELAJAR SAMBIL BERMAIN: MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN SISWA SD MELALUI DRAMA SOSIO JUAL BELI. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin Indonesia (JUPEMI)*, 2(3), 26-36.
- Puspita, S. T., & Raharjo, R. P. (2024). Peningkatan kemampuan penggunaan nilai mata uang melalui metode bermain peran pada anak kelas 2 SDN Diwek 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1324-1333.
- Rahmasari, A. (2024). Pendampingan Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Anak Usia Dini. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(3), 615-624.
- Umaternate, W., Haryati, H., & Mahmud, N. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 16-29.