

MATERI PENGABDIAN MASYARAKAT



**PELATIHAN PENGELOLAAN KEUANGAN BERBASIS DIGITAL BAGI PESERTA DIDIK MI
DARUL HIKMAH DEPOK**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
GENAP 2025-2026**

MATERI PELATIHAN

PENGELOLAAN KEUANGAN BERBASIS DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan keuangan digital untuk anak usia dini dikenalkan melalui literasi keuangan dengan mengajarkan konsep menabung, dapat membedakan anantara kebutuhan dan keinginan serta mencatat anggaran dan pengeluaran keuangan dalam aplikasi interaktif. Literasi keuangan merupakan kemampuan untuk membuat keputusan keuangan yang efektif, baik individu maupun sosial, serta pemahaman tentang konsep dan resiko (Kemedikbud, 2017). Literasi keuangan tidak hanya sekedar kemampuan berhitung, menulis, dan membaca, namun literasi mencakup pemahaman tentang budaya, keuangan, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Literasi keuangan adalah kumpulan tindakan dan prosedur yang meningkatkan pengetahuan, kepercayaan, dan kemampuan masyarakat sehingga mereka dapat mengelola keuangan dengan lebih baik (OJK, 2017). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Ariska & Jusman, 2023) yang menyatakan bahwa literasi keuangan akan berpengaruh pada perilaku keuangan. Perilaku keuangan dalam hal ini adalah dalam pengelolaan keuangan baik melakukan konsumsi maupun investasi.

Literasi keuangan tidak terpisahkan dari keuangan digital. Keuangan digital merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan layanan keuangan atau metode pembayaran menggunakan teknologi yang dilakukan secara digital. Teknologi tersebut berupa *mobile based* maupun *web based*. Literasi keuangan digital merupakan kemampuan dalam menggunakan layanan keuangan dalam keuangan digital. Pendidikan literasi keuangan dan keuangan digital dapat dilaksanakan sedari dini. Siswa-siswi perlu mengetahui pendidikan mengenai literasi keuangan dan keuangan digital sebagai bekal dalam mengelola keuangan pribadinya dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk menabung. Di samping itu, dalam konteks pendidikan, pengelolaan keuangan berbasis digital dapat mengoptimalkan aspek keuangan (Widodo et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan keuangan berbasis digital tidak hanya disasarkan pada anak didik namun juga sebaiknya untuk segenap elemen atau pihak dalam institusi pendidikan.

Masalah yang sering dihadapi dalam pendidikan literasi keuangan digital adalah pemahaman yang masih menganggap Baha pengenalan dini tentang konsep pengelollan

keuangan digital masih belum waktunya diterima oleh anak usia dini. Namun, pada prinsipnya pengenalan konsep pengelolaan keuangan digital harus dikenalkan lebih awal karena semakin meningkatnya penggunaan fasilitas digital melalui teknologi yang dapat diakses oleh anak. Sehingga, agar anak memahami batasan pemakaian keuangan berbasis digital dan menghindari dampak negatif yang terjadi karena ketidak tahuan dalam penggunaannya di dunia maya.

Adanya perkembangan teknologi yang cepat sebanding dengan kemudahan transaksi yang cepat dan mudah. Karena setiap orang dapat berbelanja kapan saja dan di mana saja dan kemudahan tersebut memengaruhi perilaku konsumtif masyarakat. (Manurung & Aslami, 2023) menyatakan bahwa kecenderungan pelanggan untuk menggunakan layanan *e-wallet* terkait dengan tingkat konsumtif mereka. Sangat berbahaya jika kemudahan yang ada tidak disertai dengan literasi keuangan dan keuangan digital. Sekolah harus berperan secara aktif dalam mengenalkan literasi keuangan digital pada anak usia dini. Hal ini dilakukan agar siswa belajar tentang konsep nilai uang dan dapat menggunakan uang secara bijak.

Karena pentingnya pemahaman pengelolaan keuangan pada anak usia dini, maka peran pemerintah sebagai pemberi kebijakan terkait dengan Pendidikan dasar, hendaknya memasukkan ilmu ini kedalam kurikulum sekolah dasar. Pendekatan dengan kurikulum pembelajaran di sekolah dapat memberikan kewajiban yang sifatnya *mandatory* bahwa anak-anak sekolah dasar wajib menempuh dan memahami pengelolaan berbasis digital. Selain itu, banyaknya program pemerintah yang memberikan bantuan langsung pendidikan melalui program Sekolah Gratis, KIP dan program beasiswa kepada pelajar harus didukung dengan pemahaman terkait pengelolaan bantuan tersebut secara baik dan benar. Untuk itu, peran strategis antara pemerintah sebagai pemberi kebijakan dan program, orang tua serta guru sebagai operasional yang mengajarkan dan membimbing harus berkerja sama secara baik, agar terbentuk generasi yang cerdas keuangan dan pandai mengelola keuangan.

Peran insan pendidikan tinggi dalam hal ini juga termaktub dalam kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada point pengabdian Masyarakat. Solusi permasalahan dalam memberikan pemahaman dini terkait keuangan dapat dijalankan oleh mahasiswa dan akademisi kampus yang telah memiliki pemahaman yang cukup di bidang keilmuannya.

Pengadaan sosialisasi dan pelatihan dalam pengelolaan keuangan digital merupakan solusi yang berkelanjutan terhadap permasalahan yang ada. Harapannya dengan kegiatan yang berkelanjutan dengan memberikan pelatihan atau workshop terkait literasi keuangan digital dapat meningkatkan kemampuan keuangan digital yang merata.

Pelatihan dapat dirancang secara interaktif dengan mengenalkan aplikasi keuangan digital sederhana seperti aplikasi berikut :

1. Aplikasi edukatif, penggunaan aplikasi interaktif yang didesain untuk anak gunakan mengenal konsep uang, simulasi menabung serta bagaimana membedakan kebutuhan dan keinginan
2. Celengan Pintar (lot); Inovasi celengan pintar yang terhubung dengan aplikasi yang memudahkan anak memantau jumlah tabungan secara digital dan real time
3. Permainan peran dan Video; menggunakan animasi dan permainan untuk mensimulasikan transaksi keuangan agar memberikan pemahaman yang melekat dan menyenangkan
4. E Wallet (Dompet Digital), penggunaan simulasi e-wallet yang terjangkau dan dalam pengawasan orang tua. Misalkan : GOPAY, OVO dan Dana

Tujuan dari keuangan digital adalah :

1. Memotivasi anak untuk rajin menabung dan mengerti nilai uang sejak usia dini
2. Mengajarkan prioritas pengeluaran dengan membedakan kebutuhan dan keinginan
3. Pendampingan orang tua dalam memantau aktivitas finansial anak secara aman

1.2. Pengelolaan Keuangan menggunakan Google Sheet

Aplikasi yang sangat mudah diakses untuk menyusun pengelolaan keuangan menggunakan aplikasi google sheet. Di Google Sheet terdapat beberapa template yang dapat digunakan secara mudah dan realtime. Langkah pertama yang digunakan adalah membuat anggaran pemasukan dan pengeluaran. Saat membuat anggaran, waktu penentuan pembuatan bisa dilakukan secara harian, bulanan atau tahunan. Karena peruntukan anggaran pada anak usia dini, maka lebih tepatnya dibuat pemasukan dan pengeluaran secara harian agar dapat dikontrol dengan mudah.

Pemilihan template budget yang digunakan dalam modul ini adalah Monthly Budget yang terdiri dari 2 sheet yaitu sheet Transaction dan Summary.

1.2.1 Sheet Transaction

Adapun bagian dalam sheet Transaction adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Uang Keluar; yang terdiri dari kolom Tanggal, Jumlah, Deskripsi dan Category.
 - **Kolom Tanggal;** harus dituliskan secara berurutan sesuai dengan tanggal transaksi
 - **Kolom Amount;** merupakan kolom jumlah yang dapat dipilih dalam mata uang yang diinginkan
 - **Kolom Description;** merupakan kolom untuk menuliskan deskripsi transaksi uang keluar
 - **Kolom Category;** merupakan kolom yang memilih untuk tiap transaksi pengeluaran masuk sebagai Category tertentu; misalkan : Keperluan Sekolah, Uang Jajan, Seragam, Buku, Alat Tulis atau lainnya. Kolom Category harus diinput databasenya pada sheet Summary terlebih dahulu.

Date	Amount	Description	Category
12/8/2000	\$1,000.00	Rent	Home

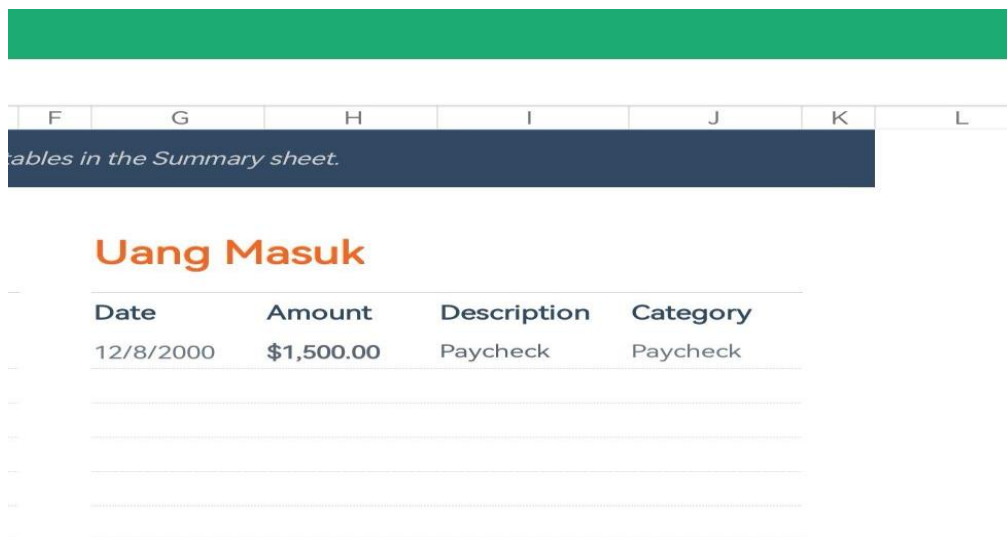
Sumber : Google Sheet diolah (2026)

Gambar 1.1 Tampilan Uang Keluar pada Monthly Budget Google Sheet

2. Tampilan Uang Masuk

Tampilan Uang Masuk; yang terdiri dari kolom Tanggal, Jumlah, Deskripsi dan Category.

- **Kolom Tanggal;** harus dituliskan secara berurutan sesuai dengan tanggal transaksi
- **Kolom Amount;** merupakan kolom jumlah yang dapat dipilih dalam mata uang yang diinginkan
- **Kolom Description;** merupakan kolom untuk menuliskan deskripsi transaksi uang masuk
- **Kolom Category;** merupakan kolom yang memilih untuk tiap transaksi pemasukan masuk sebagai Category tertentu; misalkan : Uang Mingguan dari orang tua, Beasiswa, Uang Digital (Gopay, E-Waleet). Kolom Category harus diinput databasenya pada sheet Summary terlebih dahulu.

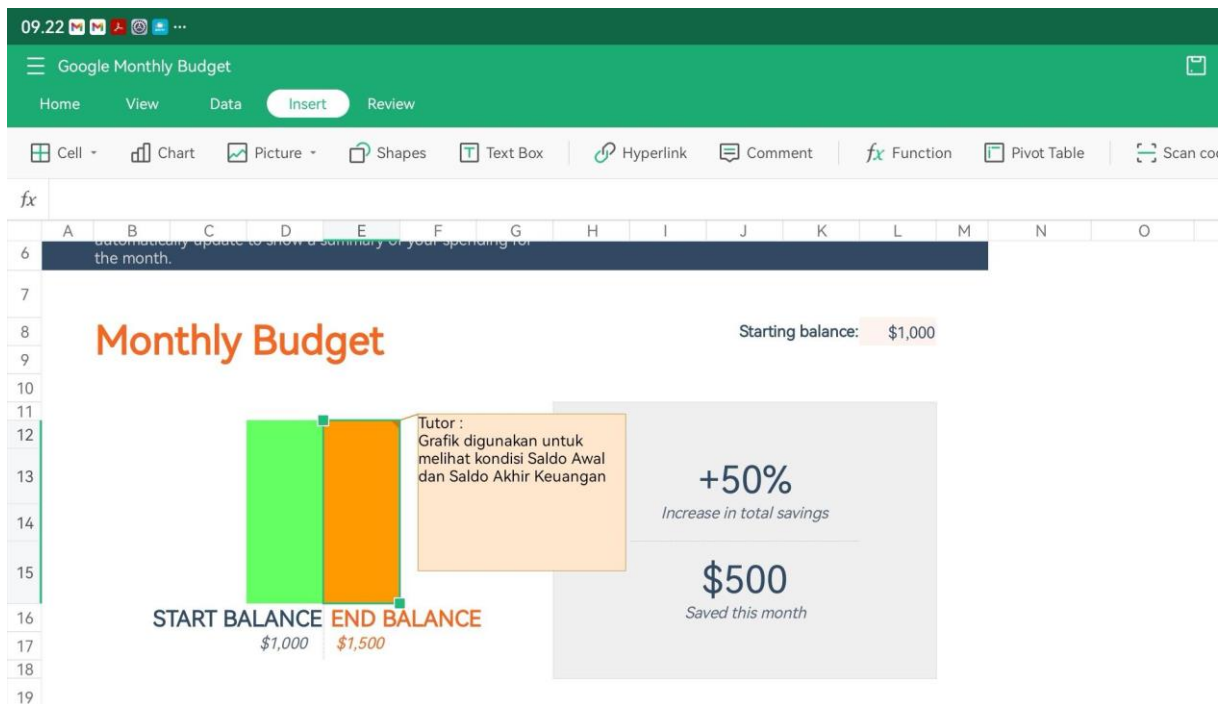


Date	Amount	Description	Category
12/8/2000	\$1,500.00	Paycheck	Paycheck

Sumber : Google Sheet diolah (2026)

Gambar 1.2 Tampilan Uang Masuk pada Monthly Budget Google Sheet

1.2.1 Sheet Summary



Sumber : Google Sheet diolah (2026)

Gambar 1.3 Tampilan Sheet Summary pada Monthly Budget Google Sheet

Pada Sheet Summary terdapat beberapa tampilan sesuai gambar dengan penjelasan sebagai berikut :

1. **Starting Balance;** merupakan kolom yang harus diisi nominal saldo awal di awal periode dengan mata uang yang dapat disesuaikan. Nilai Starting Balance dapat berubah ubah setiap periode, disesuaikan nominal real yang dimiliki.
2. **Visualisasi Grafik Batang;** merupakan visualisasi gambar grafik batang yang menggambarkan Start Balance (Saldo Awal) dengan End Balance (Saldo Akhir). Nilai yang ada pada End Balance merupakan nilai akhir dari Saldo Awal ditambahkan Uang Masuk dan dikurangi pengeluaran. Formulanya sebagai berikut :

$$\text{End Balance} = \text{Start balance} + \text{Income} - \text{Expenses}$$

$$\text{Saldo Akhir} = \text{Saldo Awal} + \text{Uang Masuk} - \text{Uang Keluar}$$

3. **Increase In Total Saving (dalam %);** merupakan kenaikan atau penurunan nilai Start Balance dibandingkan End balance. Contoh : Start Balance bernilai \$ 1.000 dan End

Balance bernilai \$ 1.500 sehingga selisihnya \$500 dibandingkan dengan Start Balance menjadi kenaikan 50% dibandingkan Start balance. Adapun formulanya sebagai berikut :

$$\text{Increase In Total Saving (\%)} = (\text{End Balance} - \text{Start Balance}) / \text{Start Balance} \times 100\%$$

$$\text{Kenaikan Yang Dapat Disimpan} = (\text{Saldo Akhir} - \text{Saldo Awal}) / \text{Saldo Awal} \times 100\%$$

4. **Saved This Month**; merupakan nominal selisih antara Saldo Awal dan Saldo Akhir yang dapat disimpan di periode keuangan. Contoh : Start Balance bernilai \$ 1.000 dan End Balance bernilai \$ 1.500 sehingga selisihnya \$500 merupakan selisih lebih yang dapat ditabung oleh pemilik

$$\text{Saved This Month (\%)} = \text{End Balance} - \text{Start Balance}$$

$$\text{Dana Yang Tersimpan Dalam Periode Tertentu} = \text{Saldo Akhir} - \text{Saldo Awal}$$

Expenses

Planned	\$950
Actual	\$1,000

Income

Planned	\$1,450
Actual	\$1,500

Sumber : Google Sheet diolah (2026)

Gambar 1.4 Tampilan Sheet Summary : Perbandingan Planned Vs Actual

Pada gambar 1.4 menunjukkan posisi Expenses dan Income yang dibandingkan antara Planned (Rencana) terhadap Actual (Pelaksanaan). Penjelasan pada tampilan sebagai berikut :

1. **Expenses**; merupakan pengeluaran yang dikeluarkan selama periode tertentu. Untuk memudahkan anak dalam menganalogikan aplikasi ini, penulis memberikan nama "Uang Keluar"
2. **Income**; merupakan pemasukan uang selama periode tertentu. Untuk memudahkan anak dalam menganalogikan aplikasi ini, penulis memberikan nama "Uang Masuk"
3. **Planned**; merupakan rencana yang dibuat diawal periode baik uang masuk dan uang keluar. Biasanya dalam menyusunnya dapat menggunakan data periode sebelumnya.

4. **Actual**; merupakan uang masuk dan uang keluar dalam pelaksanaan di periode tersebut. Data harus berdasarkan data sesungguhnya per hari yang tercatat di sheet Transaction.

1.2.2 Form Pengelolaan Keuangan lainnya

Dalam sheet transaction terdiri dari

Chatbot dan Asisten Keuangan Cerdas

Banyak bank dan aplikasi keuangan telah menyediakan chatbot berbasis AI yang dapat membantu nasabah 24 jam. Sebagai contoh, Jenius Co.Create Bot atau fitur Smart Assistant di Livin' by Mandiri. Pengguna dapat bertanya seputar saldo, riwayat pengeluaran, hingga estimasi tagihan secara real time tanpa harus menunggu layanan pelanggan konvensional.

AI untuk Investasi dan Perencanaan Finansial

Dunia investasi juga ikut berevolusi. Platform investasi seperti Bibit, Pluang, dan Bareksa memanfaatkan AI untuk menganalisis profil risiko pengguna. Dari hasil analisis tersebut, sistem menyarankan portofolio investasi yang sesuai, sehingga investor pemula dapat mulai berinvestasi tanpa perlu memahami grafik rumit atau istilah teknis.

Prediksi dan Analisis Keuangan Otomatis

AI juga mampu membaca pola pengeluaran dan memprediksi tren keuangan berdasarkan pola transaksi. Misalnya, aplikasi bisa memproyeksikan kapan kamu akan kehabisan uang jika pola pengeluaran tidak berubah, atau kapan waktu terbaik menabung lebih banyak, hingga membantumu mengatur cash flow, membayar tagihan tepat waktu, dan menghindari utang konsumtif.

Relevan, informasi keuangan hendaknya memberikan alternatif Keputusan yang relevan dengan keadaan yang ada.

1. Representasi tepat ; informasi keuangan memiliki kegunaan jika dianggap lengkap, netral dan bebas dari kesalahan

Kualitatif peringkat meliputi :

1. Keterbandingan; informasi keuangan yang dilaporkan harus dapat dibandingkan antar periode, agar terlihat perubahan yang terjadi serta dapat dijelaskan penyebabnya secara jelas.

2. Keterverifikasian; informasi keuangan yang disajikan, hendaknya dapat diverifikasi dengan tepat secara langsung maupun tidak langsung ke sumbernya.
3. Ketepatanwaktuan; informasi keuangan seharusnya dapat disajikan sesuai dengan kebutuhan waktu saat itu sebagai dasar pengambilan keputusan
4. Keterpahaman; informasi keuangan dapat disajikan dengan baik serta mudah dipahami oleh pembaca informasi sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengambilan Keputusan yang tepat

Konsep akuntansi yang diterapkan dalam penyusunan laporan keuangan entitas bisnis adalah sebagai berikut :

1. Kelangsungan usaha (*Going Concern*);

Dalam penyusunan laporan keuangan, perusahaan diasumsikan akan terus menjalankan usahanya di masa yang akan datang dan tidak akan ada likuidasi.

2. Pengukuran unsur Laporan Keuangan

Dalam mencatat unsur – unsur laporan keuangan diukur dengan satuan uang sebagai alat ukur yang diperkenankan.

Karena dalam penyusunan keuangan ini melekat didalamnya etika profesi yang harus dimiliki oleh akuntan profesional, diantaranya :

1. Integritas
2. Objectivitas
3. Kompetensi dan kehati-hatian profesional
4. Kerahasiaan dan
5. Perilaku profesional

1.3 Pengenalan Konsep Uang

Dalam penjelasan terkait konsep uang kepada anak-anak, hal yang perlu dipahami adalah sebagai berikut :

1. Uang adalah alat tukar pembayaran untuk mendapatkan barang atau jasa
2. Uang merupakan alat ukur dalam menentukan nilai dari barang atau jasa dengan satuan yang sama
3. Cara mendapatkan uang adalah dengan bekerja

4. Uang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan kita sehari-hari seperti makan, membayar SPP sekolah, rekreasi dan lain sebagainya

Dalam penjelasan terkait uang, tutor juga menjelaskan nominal uang yang berlaku saat ini

beserta bentuknya kepada anak-anak, dengan ilustrasi sebagai berikut:



Sumber : www.bi.go.id (diakses tahun 2025)

Gambar 1. Bentuk uang Kertas



Sumber : www.bi.go.id (diakses 2025)

Gambar 2. Bentuk uang Logam

Dalam menjelaskan pemahaman tentang konsep uang, anak-anak bisa dikenalkan dengan permainan peran dengan transaksi yang terjadi di pasar. Dimana pasar merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli. Disini tutor menyampaikan konsep jual beli di pasar dengan menggunakan uang sebagai alat transaksi, berikut contoh games permainan uang :

1. Bagas membeli buku seharga Rp 53.000, dia membayar dengan uang 1 lembar 50.000 dan 1 lembar 10.000, berapa uang kembalian yang Bagas terima?



Buku tulis seharga Rp 53.000



Uang Kembali yang bagas terima :
Rp 7.000,- berupa 1 lembar uang
Rp 5.000,- dan 1 lembar uang Rp 2.000



Dari permainan games uang berikut beberapa soal yang diberikan kepada anak-anak yang menjadi mitra tempat pelatihan :

1. Udin diminta Ibu membeli 1 kg telur seharga Rp 32.000. Ibu memberikan uang ke Udin sebesar Rp 50.000. Berapa uang kembalian yang seharusnya diterima Udin ...



= ??

Rp 32,000

2. Sania diberi uang jajan oleh Ibunya sebanyak Rp 20.000. Di kantin, Sania membeli The manis seharga Rp 5.000 dan roti seharga Rp 6.000. Berapakah sisa uang Sania ...



Rp 5.000



Rp 6.000



= ???

3. Ibu berbelanja ke pasar dengan membawa uang sebanyak Rp 100.000. Ibu membeli keperluan memasak seperti ikan segar sebanyak 1 kg seharga Rp 15,000, sayur mayur seharga Rp 10.000 dan buah buahan seharga Rp 30.000,-. Berapakah uang sisa belanja ibu?



Rp 15.000



Rp 10.000



Rp 30.000



= ???

4. Fatih diberi uang saku sebanyak Rp 20.000,-. Pada saat jam istirahat pertama, dikantin dia membelanjakan uangnya untuk membeli Sosis bakar 1 buah seharga Rp 8.000,-. Waktu jam istirahat ke-2, Fatih membelanjakan jus Strawberry 1 cup seharga Rp 6.000. Ketika pulang sekolah, Fatih ditanyai oleh ibunya, berapa uang sakunya hari itu. Hitunglah berapa sisa uang Fatih dan pecahan uangnya :



Uang Saku Fatih



Rp 8.000



Rp 6.000

Berapa sisa uang Fatih?

5. Fawwaz mengikuti kemah pramuka di sekolah. Dia diminta oleh ketua regu kelompoknya untuk membeli perlengkapan kemah. Fawwaz membelanjakan uangnya untuk membeli sebagai berikut: 1 pcs Bendera Regu seharga Rp 10.000,-, Isi gas portable seharga Rp 50.000,-, beras sebanyak 2 kg seharga Rp 35.000,- dan tali pramuka seharga Rp 12.000,-. Berapakah total belanja Fawwaz untuk keperluan kemah?



Bendera Regu Pramuka
Rp 10.000,-



isi Gas portable
Rp 50,000



Beras 2 kg
Rp 35.000



Tali Pramuka
Rp 12.000,-

Berapakah total belanja Fawwaz?

1.4 Pengenalan Pasar

Dalam penjelasan terkait konsep uang kepada anak-anak, hal yang perlu dipahami adalah sebagai berikut :

- 1) Pasar adalah tempat bertemunya pembeli dan penjual
- 2) Dalam pasar terjadi transaksi penjualan dan pembelian barang
- 3) Uang digunakan sebagai alat transaksi jual dan beli

Berdasarkan jenis pasar, maka pasar dibagi menjadi :

1. Pasar Tradisional; pasar yang kegiatan jual belinya masih dilakukan secara tradisional, biasanya menjual bahan pokok sehari-hari dan letak pasar di tempat terbuka.



Sumber : bedah.id (2025)

Gambar 3. Contoh Pasar Tradisional

2. Pasar Modern; pasar kegiatan jual belinya sudah dilakukan dengan modern, biasanya tidak hanya menjual kebutuhan pokok saja, namun berbagai jenis barang dijual di pasar tersebut. Biasanya tempat pasar diarea tertutup atau di gedung.



Sumber : rumah123.com (2025)

Gambar 4. Contoh Pasar Modern

Dalam pengenalan tentang pasar, anak-anak diajarkan pengenalan jenis pasar dengan Metode Mewarnai gambar pasar. Metode ini sangat menyenangkan bagi anak-anak, karena

Bisa berinovasi dan berkreasi mewarnai gambar sesuai dengan kreativitas masing-masing.



Sumber : kibrispdr.org

Gambar 6. Media Gambar pasar untuk diwarnai

1.5 Menabung

Dalam literasi keuangan, anak-anak juga diajarkan mengenai pengelolaan keuangan yang benar. Dalam kelola keuangan yang diprioritaskan adalah pemenuhan kebutuhan primer

seperti sandang, pangan dan papan, selanjutnya kelebihan atas uang yang sudah terpakai harus dialokasikan untuk menabung. Konsep menabung yang diajarkan kepada anak-anak sebagai berikut :

1. Menabung adalah kegiatan menyisihkan uang untuk disimpan sebagai keperluan di masa depan
2. Tujuan kita menabung adalah :
 - a. Untuk membeli barang yang kita inginkan
 - b. Untuk keperluan tak terduga
 - c. Tidak boros
 - d. Mengatur uang agar tidak selalu habis

Games untuk pemahaman konsep menabung dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait perhitungan matematika sederhana, berikut contoh soalnya :

1. Andi ingin membeli Sepatu bola seharga Rp 500.000,- tapi dia tidak memiliki cukup uang untuk membelinya. Andi memutuskan untuk menyisihkan uang jajannya sebesar Rp 5.000 setiap hari. Berapa lama Andi harus menabung dan bisa membeli Sepatu Bola yang dia inginkan ...



= hari

Rp 500.000

2. Sisil mendapatkan hadiah uang dari pamannya sebanyak 200.000,-. Sisil mengatur uang untuk memenuhi kebutuhan berikut :
 - a. Membeli buku untuk keperluan belajar Rp 150.000
 - b. Membayar iuran kelas Rp 10.000
 - c. Buah tangan menjenguk teman yang sakit Rp 20.000

Berapakah sisa uang pemberian pamannya yang bisa disisihkan untuk menabung?



Rp 150.000



Rp 10.000



Rp 20.000

1.6 Kebutuhan vs Keinginan

Dalam konsep pengenalan kebutuhan dan keinginan dapat membantu anak-anak untuk

mengenal mengelola kebutuhannya dengan baik dengan adanya uang yang mereka miliki.

Dalam pengenalan hal tersebut, disampaikan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan sebagai berikut :

Kebutuhan	Keinginan
1. Akan sering kamu gunakan sehari-hari	Hanya merasa puas dalam waktu singkat
2. Jika tidak ada akan menjadi penghambat aktivitas	Jarang kamu gunakan atau minim fungsi
3. Merupakan kebutuhan primer; seperti: baju, makan dan rumah tempat tinggal	Cenderung kebutuhan sekunder
4. Bergantung pada kehidupan sehari-hari	Hasrat untuk kepuasan tertentu

Perlengkapan yang digunakan dalam games ini sebagai berikut :

1. 1 kotak kardus berwarna biru dan 1 kotak berwarna hijau
2. 10 bola plastik berwarna

Games yang dilakukan, tutor membuat 2 kotak dengan warna yang berbeda seperti gambar berikut :



Cara Bermain:

Anak-anak membuat 2 kelompok yang terdiri dari masing-masing kelompok 5 orang yang selanjutnya bertugas menjawab soal yang berisi tentang suatu keadaan yang harus dikategorikan sebagai kebutuhan atau keinginan. Berikut soal yang diberikan :

1. Firaz membeli perlengkapan Pramuka di Koperasi
2. Firhan membeli es teh manis setiap hari di kantin
3. El Basil membeli lego untuk koleksi mainannya
4. Haziq membeli tas baru karena tas lamanya rusak
5. Aisyah meminta uang ke orang tuanya untuk membeli kado teman yang ulang tahun
6. Abiyan meminta ke pamannya untuk dibelikan komik terbaru
7. Vira mengajak teman-temannya untuk menonton film di bioskop
8. Kevin membeli kaos jersey baru untuk pertandingan bola di kampungnya
9. Talita bersedekah Jumat berkah di sekolah
10. Adrian mememinta uang kepada ibunya untuk membeli mobil Hotwheel untuk menambah koleksinya

Selanjutnya anak-anak diminta melemparkan bola kedalam salah satu kotak yang menggambarkan kondisi soal yang diberikan. Tujuan games ini adalah untuk memahami suatu

keadaan yang berhubungan dengan Keputusan ekonomi, dengan membedakan apakah kondisi tersebut termasuk kebutuhan atau keinginan. Sehingga anak-anak memiliki pemahaman yang akan memberikan Keputusan yang bermanfaat kedepannya.

1.7 Persentasi pelatihan

Dalam penyampaian pelatihan dilakukan menggunakan slide persentasi pelatihan yang menarik sehingga anak-anak sebagai target pelatihan dapat menikmati setiap games yang diberikan dalam slide tersebut. Berikut slide yang disampaikan dalam penyampaian modul.

1.8 Penyampaian Modul Pelatihan

Penyampaian modul pelatihan dilakukan secara teknik pembelajaran tutorial dengan tatap muka agar tujuan untuk menguasai materi yang diberikan sehingga memotivasi untuk melakukan tuntunan dalam modul dengan mandiri.

Daftar Referensi

Prafitri, D. (2018). Membangun Softskill Anak Usia Dini Melalui Pretend Play. *Thufula*.

(Ikatan Akuntan Indonesia, 2019), Modul AKuntansi Keuangan, 2019, Jakarta