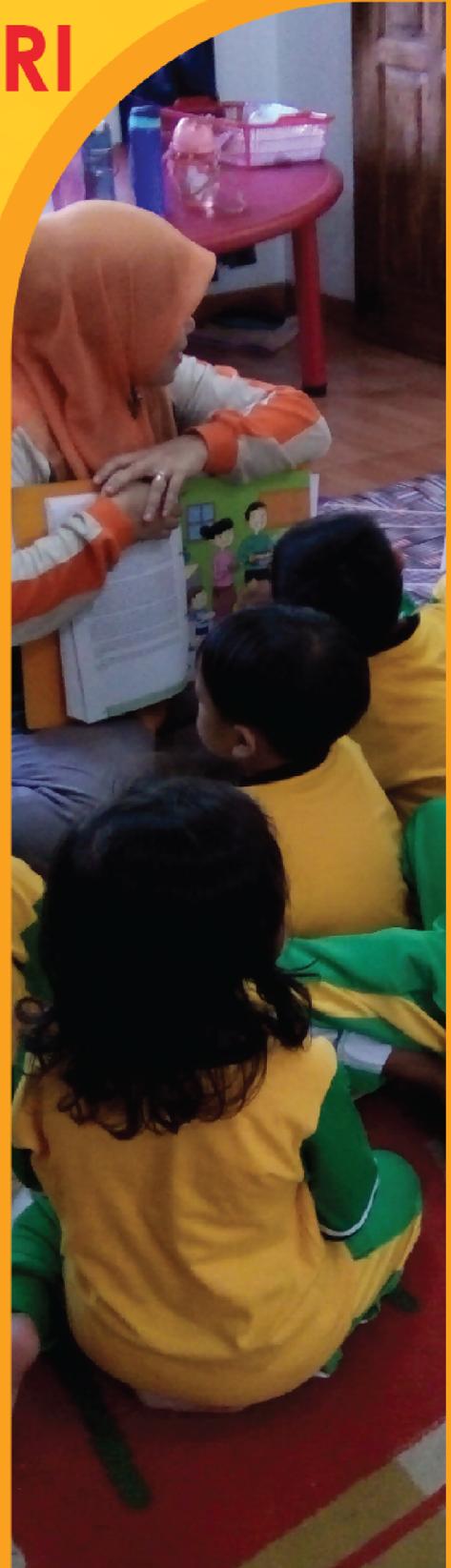
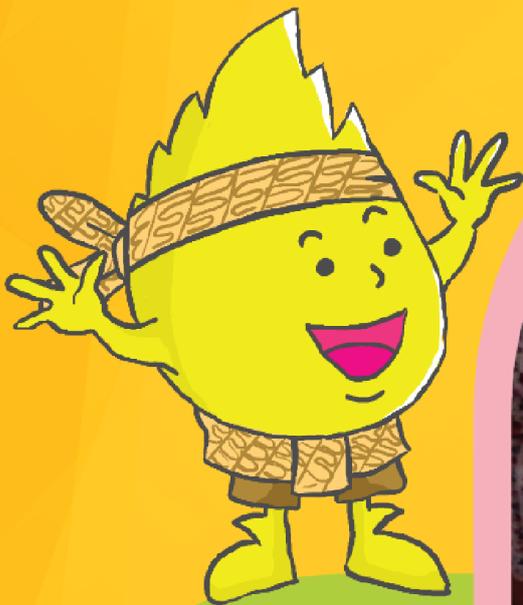




KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

MODUL 4

# PENDALAMAN MATERI PENDIDIKAN SOSIAL DAN FINANSIAL PRA SD (JILID 2)









## KATA PENGANTAR

Pendidikan sosial dan finansial (PSF) sangat penting dilakukan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Pendidikan sosial dan finansial sangat tepat dilakukan sejak usia dini untuk menyiapkan kemampuan pengelolaan keuangan mereka dimasa dewasa nanti, sehingga tidak terjebak pada pola hidup yang konsumtif.

Pendidik merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam menyiapkan peserta didik untuk memiliki kecakapan sosial dan finansial tersebut melalui pembelajaran. Modul ini disusun sebagai bahan ajar untuk kegiatan peningkatan kompetensi pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF Pra SD) bagi pendidik PAUD, sekaligus sebagai bahan pengayaan bagi pendidik PAUD peserta kegiatan peningkatan kompetensi PSF pra SD bagi pendidik PAUD. Ada enam modul yang dikembangkan yaitu (1) Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD dalam Kurikulum 2013 PAUD; (2) Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (3) Media Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD; (4) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 1; (5) Pendalaman Materi Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD Jilid 2; (6) Pelibatan Keluarga dalam Pembelajaran Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tersusunnya naskah ini. Semoga karya bersama ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidik PAUD dan peningkatan mutu layanan PAUD.

Bandung, Desember 2018  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.  
NIP. 196101261988031002

## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| Kata Pengantar                                | i  |
| Daftar Isi                                    | ii |
| Panduan Penggunaan Modul                      | iv |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 7</b>                     |    |
| <b>SAYA BAGIAN DARI SEBUAH KOMUNITAS</b>      |    |
| I. Standar Kompetensi                         | 1  |
| II. Kompetensi Dasar                          | 1  |
| III. Indikator                                | 1  |
| IV. Uraian Materi                             | 2  |
| Rangkuman                                     | 7  |
| Penugasan                                     | 8  |
| Latihan Soal                                  | 9  |
| Kunci Jawaban                                 | 10 |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 8</b>                     |    |
| <b>KEBUTUHAN DAN KEINGINAN</b>                |    |
| I. Standar Kompetensi                         | 11 |
| II. Kompetensi Dasar                          | 11 |
| III. Indikator                                | 11 |
| IV. Uraian Materi                             | 11 |
| Rangkuman                                     | 14 |
| Penugasan                                     | 15 |
| Latihan Soal                                  | 16 |
| Kunci Jawaban                                 | 17 |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 9</b>                     |    |
| <b>SAYA TAHU SUMBER DAYA SAYA</b>             |    |
| I. Standar Kompetensi                         | 18 |
| II. Kompetensi Dasar                          | 18 |
| III. Indikator                                | 18 |
| IV. Uraian Materi                             | 19 |
| Rangkuman                                     | 24 |
| Penugasan                                     | 25 |
| Latihan Soal                                  | 26 |
| Kunci Jawaban                                 | 27 |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 10</b>                    |    |
| <b>SAYA DAPAT MEMELIHARA SUMBER DAYA SAYA</b> |    |
| I. Standar Kompetensi                         | 28 |
| II. Kompetensi Dasar                          | 28 |
| III. Indikator                                | 28 |
| IV. Uraian Materi                             | 29 |

|   |           |
|---|-----------|
| Rangkuman   | 35        |
| Penugasan   | 36        |
| Latihan Soal  | 37        |
| Kunci Jawaban   | 38        |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 11</b>  |           |
| <b>SAYA DAPAT MEMILIH BAGAIMANA SAYA MENGGUNAKAN SUMBER DAYA SAYA</b> |           |
| I. Standar Kompetensi   | 39        |
| II. Kompetensi Dasar  | 39        |
| III. Indikator  | 39        |
| IV. Uraian Materi   | 40        |
| Rangkuman   | 45        |
| Penugasan   | 46        |
| Latihan Soal  | 47        |
| Kunci Jawaban   | 48        |
| <b>KEGIATAN BELAJAR 12</b>  |           |
| <b>PAMERAN AFLATOUN KITA</b>  |           |
| I. Standar Kompetensi   | 49        |
| II. Kompetensi Dasar  | 49        |
| III. Indikator  | 49        |
| IV. Uraian Materi   | 50        |
| Rangkuman   | 56        |
| Penugasan   | 57        |
| Latihan Soal  | 58        |
| Kunci Jawaban   | 59        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>   | <b>60</b> |

## PANDUAN PENGGUNAAN MODUL

1. Baca dan pahami modul ini dengan sungguh sungguh
2. Jika ada hal yang kurang difahami, tanyakan pada narasumber/ fasilitator
3. Kerjakan tugas dan latihannya
4. Pada tahap implementasi, kerjakanlah tugas yang harus anda lakukan pada kegiatan implementasi
5. Catatlah pengalaman penerapan saat implementasi pada instrumen review yang telah disediakan
6. Komunikasikan dan laporkan hasil kegiatan implementasi yang telah anda lakukan, diskusikan permasalahan atau hal-hal-yang belum anda pahami dari proses penerapan

## KEGIATAN BELAJAR 7

### SAYA BAGIAN DARI SEBUAH KOMUNITAS

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

#### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

#### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan tentang :
  - Kegiatan 21 (Uang kita)
  - Kegiatan 22 (Menciptakan lingkungan kecil)
  - Kegiatan 23 (Alat perdagangan)
  - Kegiatan 24 (Membuat pasar)
  - Kegiatan 25 (Alam di sekitar kita)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan tentang :
  - Uang kita
  - Menciptakan lingkungan kecil
  - Alat perdagangan
  - Membuat pasar
  - Alam di sekitar kita
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan tentang :
  - Uang kita
  - Menciptakan lingkungan kecil
  - Alat perdagangan

- Membuat pasar
  - Alam di sekitar kita
- D. Peserta dapat mengembangkan rancangan kegiatan tentang :
- Uang kita
  - Menciptakan lingkungan kecil
  - Alat perdagangan
  - Membuat pasar
  - Alam di sekitar kita
- E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan tentang :
- Uang kita
  - Menciptakan lingkungan kecil
  - Alat perdagangan
  - Membuat pasar
  - Alam di sekitar kita

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 21 : Uang Kita

Pada kegiatan ini terfokus pada beberapa hal:

- Memahami mengapa uang sangat berharga
- Anak membuat koin mereka sendiri dengan nilai yang berbeda
- Guru menjelaskan nilai masing masing koin
- Anak membuat kotak uang sendiri,
- Mengajak anak mengamati perbedaan antara koin dan uang kertas, tanyakan kepada anak-anak apa yang membedakan antara koin dan uang kertas
- Pentingnya menyimpan barang atau benda berharga di tempat aman

Muatan Materi

- Uang
- Nilai dari uang
- Perbedaan koin dan uang kertas
- Benda-benda yang ada di sekitar
- Syukur kalimat thoyyibah:Alhamdulillah
- Gerakan motoric halus menggambar
- Karya seni
- Sikap menghargai

Kompetensi Dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain :

- (1.1., 2.2, 2.3, 2.9 ,3.6, 4.6, ,3,7-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15)

Metode yang di gunakan dalam kegiatan ini antara lain :

- Metode bercerita
- Metode bercakap cakap
- Metode tanya jawab
- Metode pemberian tugas

## B. Kegiatan 22: Menciptakan Lingkungan kecil

Kegiatan ini menjelaskan tentang :

- Menenal lingkungan
- Anak anak mengamati segala hal yang di lihatnya
- Anak anak menyebutkan benda yang mereka lihat di perjalanan
- Mengidentifikasi fungsi tempat-tempat yang berbeda dalam lingkungan



- Mengidentifikasi tempat favorit mereka yang berada dalam lingkungan
- Anak-anak membuat model lingkungan mereka sendiri dari kotak-kotak bekas
- Mempelajari tempat-tempat yang berbeda yang menjadi bagian dari lingkungan mereka

**Muatan Materi :**

- Syukur Kalimat thoyyibah : Alhamdulillah., Subhanalloh
- Lingkungan, tempat tinggal
- cerita
- Tempat favorit
- Fungsi tempat-tempat favorit
- Gerakan motorik halus menggunting dan menempel

**Kompetensi Dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain :**

- (1.1.-2.4, 3.7-4.7, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.13-4.13, 3.15-4.15)

**Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain :**

- Metode karyawisata,, metode bercerita, metode tanya jawab, demonstrasi

**C. Kegiatan 23: alat-alat perdagangan**

**Kegiatan ini menjelaskan tentang:**

- Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan
- Membangun penghargaan mereka terhadap tiap pekerjaan mempunyai peran penting bagi kita karena mereka sangat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari
- Merangsang pemikiran anak, menyebutkan lokasi-lokasi berbeda dan tanyakan pekerjaannya apa yang orang lakukan seperti apa yang mereka lihat
- Anak menyebutkan alat yang berhubungan dengan setiap pekerjaan
- Menyanyikan lagu " beginilah caranya "

- Bermain pantomin

Muatan Materi

- Membiasakan mengucapkan Allahu Akbar setiap melihat ciptaan Tuhan
- Benda benda sekitar
- Cerita
- Alat –alat yang berhubungan dengan pekerjaan
- Karya seni menghias kotak aflatoun
- Sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
- Kebutuhan keinginan dan minat diri

**Kompetensi Dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain :**

- (1.2, 2.2, 3.1-4.1, 3.11-4.11, 3.9-4.9, 2.10, 3.14-4.14, 3.15-4.15, 3.7, 4.7)

**Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain :**

- Metode bernyanyi
- Metode pantomin
- Metode bercerita

#### **D. Kegiatan 24: Membuat Pasar Kecil**

Kegiatan ini menjelaskan tentang:

- Membuat kios pasar kecil
- Bermain peran menjadi penjual dan pembeli
- Membaca puisi bersama sama
- Mengingat konsep pentingnya menyimpan barang berharga
- Bisa merasakan perbedaan saat bermain peran menjadi penjual dan pembeli

**Muatan Materi:**

- Benda-benda yang ada di pasar
- Hubungan jumlah benda dengan angka
- Bilangan 1-10 Membiasakan fokus dalam bermain
- Alat dan bahan membuat pasar kecil

- Karya seni “membuat puisi”

Kompetensi dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain::

(1.2, 2.2, 3.1-4.1, 3.11-4.11, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 2.10, 3.14-4.14, 3.15-4.15,)

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain :

- Metode tanya jawab
- Metode main peran
- Metode bercerita
- Metode pemberian tugas

#### E. Kegiatan 25: Alam di sekitar kita

Uraian Materi:

- Menjadi akrab dengan alam, menjaga dan merawatnya
- Membuka diri tentang konsep sumber daya alam
- Membangun penghargaan untuk tempat-tempat dan sumber daya alam sekitar mereka

Muatan Materi:

- Lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan, dan lain-lain)
- Sikap menghargai pada lingkungan
- Cerita
- sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
- Gerakan motorik kasar
- Gerakan motorik halus
- Karya seni

kompetensi dasar yang dicapai melalui kegiatan ini antara lain :

(1.1, 1.2, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 1.1, 1.2, 3.11-4.11, 2.10, 3.3-4.3)

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain :

- Metode jalan alam
- Metode bercerita
- Metode saintifik
- Metode berdiskusi

## RANGKUMAN

Kegiatan ini memfokuskan pada bagaimana anak memahami konsep uang dan nilai uang, mengenal tempat tempat yang berbeda dan fungsinya yang berada di sekitar tempat tinggal, mengenal alat alat kerja sesuai pekerjaannya, mengenal aktivitas jual beli dan mengenal arti dan nilai sumberdaya.

## PENUGASAN

1. Buatlah media permainan yang mendukung kegiatan 22. Menciptakan lingkungan kecil
2. Buatlah minimal 5 kegiatan main yang berhubungan dengan kegiatan 25. Alam sekitar kita

## LATIHAN SOAL

1. Berikut ini adalah sikap yang muncul dalam kegiatan 23 Alat alat perdagangan adalah....
  - A. Sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
  - B. Sikap tanggung jawab
  - C. Sikap mandiri
  - D. Sikap berbagi
2. Urutan dalam langkah langkah pembelajaran adalah sebagai berikut....
  - A. Pembukaan, inti, penutup
  - B. Inti, penutup, kegiatan tambahan
  - C. Pembukaan, kegiatan tambahan, penutup
  - D. Kegiatan tambahan, langkah langkah pembelajaran, penutup
3. Di antara berikut adalah muatan materi yang cocok dengan kegiatan 22 menciptakan lingkungan kecil, Kecuali...
  - A. Mempelajari tempat-tempat yang berbeda yang menjadi bagian dari lingkungan mereka
  - B. Mengidentifikasi fungsi tempat-tempat yang berbeda dalam lingkungan
  - C. Mengidentifikasi tempat favorit mereka yang berada dalam lingkungan
  - D. Menjadi akrab dengan dinamika pasar dasar, dan bahasa membeli dan menjual

## KUNCI JAWABAN

1. A    2. A    3. D

## KEGIATAN BELAJAR 8

### KEBUTUHAN DAN KEINGINAN

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

#### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

#### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan :
  - Kegiatan 26 (Apa yang benar-benar saya butuhkan)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan :
  - Apa yang benar-benar saya butuhkan
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan :
  - Apa yang benar-benar saya butuhkan
- D. Peserta dapat mengembangkan rancangan pembelajaran kegiatan :
  - Apa yang benar-benar saya butuhkan
- E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan :
  - Apa yang benar-benar saya butuhkan

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 26 : Apa yang benar-benar saya butuhkan

Pengetahuan yang dibangun pada kegiatan 26 mengajak anak menebak benda-benda yang dimasukkan ke dalam kotak peraba dan

menyebutkan benda-benda mana saja yang penting ( tidak bisa hidup tanpanya) dan tidak penting . Mengingatkan kepada anak-anak bahwa semua benda yang kita tidak bisa hidup tanpanya adalah “KEBUTUHAN” dan benda-benda yang tidak termasuk kebutuhan adalah “KEINGINAN”.

Pendidik menjelaskan mengenai empat kebutuhan dasar (makanan, air, pakaian, dan tempat berlindung). Pendidik menanyakan pada anak tentang benda apa yang digunakan untuk membeli barang-barang yang dibutuhkan, seperti : menjelaskan kepada anak-anak bahwa orang tua mereka bekerja keras untuk mendapatkan uang supaya bisa membayar barang-barang yang kita butuhkan seperti makanan, air, rumah, dan barang-barang yang mereka inginkan seperti permen, mainan, mobil, dan lain sebagainya.

Memberikan pemahaman kepada anak bahwa kebutuhan itu lebih utama dibandingkan dengan menuruti keinginan. Dengan memberikan pertanyaan kepada anak, seperti :

- Jika kalian hanya bisa membeli beras atau permen, apakah kalian seharusnya membeli permen terlebih dahulu ?
- Jika kalian hanya bisa membeli pakaian atau mainan, apakah kalian seharusnya membeli pakaian terlebih dahulu?
- Jika kalian hanya bisa membeli air atau minuman kaleng, apakah seharusnya kalian beli air dulu?

#### **Muatan Materi:**

- Membiasakan mengucapkan Allahu Akbar setiap melihat ciptaan Tuhan
- Tekstur benda Gerakan motorik kasar meloncat,
- kelompok benda sesuai warna
- Perbedaan kebutuhan dan keinginan
- Empat kebutuhan dasar
- Membiasakan merasa cukup dengan apa yang didapat sebagai wujud rasa syukur

- Membiasakan untuk menunggu giliran
- Gerakan motorik halus : menempel kolase,
- Karya seni Syair “Kebutuhan dan Keinginan”

**Kompetensi dasar yang dapat di capai melalui kegiatan ini antara lain :**

- (1.2, 2.2, 3.1-4.1, 3.11-4.11, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 2.10, 3.13-4.13, 3.14-4.14, 3.15-4.15,)

**Alat dan bahan** yang digunakan pada kegiatan 26 ini mudah untuk disediakan, memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar kita. Seperti : dus bekas, kain, benda-benda kebutuhan (roti, air, makanan, dll), permen, coklat, karton, lem.

**Metode yang digunakan** dalam kegiatan ini menggunakan metode bercakap-cakap, bercerita, pemberian tugas dan tanya jawab.

## RANGKUMAN

Pengenalan konsep kebutuhan dan keinginan sangatlah penting di sampaikan kepada peserta didik. Ada empat kebutuhan dasar yang harus terpenuhi diantaranya makanan, air, pakaian, dan tempat berlindung. Pemahaman terhadap kebutuhan dasar tersebut yang perlu ditanamkan terlebih dahulu sehingga akan tertanam pada anak sikap menghargai, peduli, tanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

## PENUGASAN

Berikan contoh minimal 5 hal yang membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

## LATIHAN

1. Empat kebutuhan dasar manusia adalah...
  - A. Makanan, minuman, jajanan, pakaian
  - B. Makanan, air, pakaian, dan tempat berlindung
  - C. Rumah, kue, uang, tabungan
  - D. Makanan, air, pakaian, gedung

## KUNCI JAWABAN

1. B

## KEGIATAN BELAJAR 9

### SAYA TAHU SUMBER DAYA SAYA

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

#### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

#### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan :
  - Kegiatan 27 (Air adalah sumber daya kita)
  - Kegiatan 28 (Dunia untuk anak-anak)
  - Kegiatan 29 (Kisah Koin)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan :
  - Air adalah sumber daya kita
  - Dunia untuk anak-anak
  - Kisah Koin
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan :
  - Air adalah sumber daya kita
  - Dunia untuk anak-anak
  - Kisah koin
- D. Peserta dapat mengembangkan rancangan pembelajaran kegiatan :
  - Air adalah sumber daya kita
  - Dunia untuk anak-anak
  - Kisah koin

- E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan :
- Air adalah sumber daya kita
  - Dunia untuk anak-anak
  - Kisah Koin

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 27: Saya Bisa Meraih Impian Saya

Kegiatan 27 ini menjelaskan tentang bagaimana:

- Belajar memahami bahwa mereka adalah penting dan memiliki bakat yang unik
- Belajar memahami bahwa mereka bisa meraih impian mereka

##### Muatan Materi:

- Kisah "Kelinci dan Kura-Kura",
- bakat Membiasakan sikap jujur
- Gerakan motorik kasar : melempar bola Lagu "Saya Spesial"
- Ungkapan keinginan
- Karya gambar,
- Gerakan motorik halus : menempel

Kompetensi dasar yang dapat di gunakan dalam kegiatan ini adalah :

(1.1,1.2,2.13, 3.3-4.3, 3.8,4.8, 3.11-4.11, 3.14-4.14, 3.15-4.15)

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain :

- Metode bercerita
- Metode berdiskusi
- Metode bermain peran
- Metode pemberian tugas

##### B. Kegiatan 28: Dunia untuk Anak-Anak

Pada sesi ini anak dikenalkan dengan hak. Dalam kegiatannya dibuka sesi diskusi dengan peserta didik tentang hak melalui ilustrasi

“Dunia untuk anak”. Bahwa pada ilustrasi tersebut ada anak yang berada pada situasi buruk dan situasi bahagia.

Kegiatan main pada sesi ini anak-anak diajak untuk berjalan ke arah gambar wajah senyum jika gambar ilustrasi yang diperlihatkan situasi yang bahagia dan anak berjalan pada gambar wajah sedih jika ilustrasi yang diperlihatkan situasi sedih. Beri pemahaman pada anak bahwa kegiatan ini mengenalkan mereka pada hak anak, dan mengembangkan sikap peduli dengan memberi kesempatan peserta didik mengungkapkan pemikiran / ide mereka jika ada anak yang berada pada situasi buruk, bagaimana cara mereka agar membuat dunia anak lebih baik sehingga bisa mendapatkan dunia anak yang bahagia.

Kegiatan main berikutnya peserta di ajak untuk membuat kolase tentang “dunia anak-anak” dengan menempelkan potongan gambar yang mendapatkan haknya dan yang kehilangan haknya pada selembar kertas.

Pada sesi ini terdapat Kegiatan main tambahan yaitu menggambar anak yang bahagia bersama keluarganya pada kertas A4 yang telah dibagi 4 kemudian setelah selesai menggambar anak diminta untuk menempel stik es krim yang telah diberi warna menggunakan krayon pada sisi kertas dan di bagian atas kertas tempelkan dua stik es krim menyerupai atap rumah.

Pada kegiatan 28 ini terdapat kegiatan keluarga yaitu menceritakan kepada keluarga mereka bahwa mereka belajar mengenal tentang hak-hak utama anak-anak, dan bagaimana membuat perubahan di dunia.

**Muatan materi:**

- Kisah Dunia Untuk Anak-Anak
- Emosi orang lain
- Gerakan motorik kasar : berjalan
- Perintah Tuhan untuk membantu sesama
- Lingkungan sosial
- Reaksi emosi

- Gerakan motorik halus : menempel Tulisan nama sendiri
- Karya seni

**Kompetensi yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain:**

(1.1,1.2,5. 2.9, 3.13, 3.3-4.3, 3.8,4.8, 3.11-4.11, 3.14-4.14, 3.15-4.15)

**Alat dan bahan yang digunakan** pada sesi ini adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi dari “Kisah Dunia Untuk Anak-Anak”
2. Gambar wajah anak yang tersenyum dan wajah anak yang sedih
3. Lem
4. Potongan gambar (anak yang diberikan haknya dan anak-anak yang hilang haknya, contoh : anak-anak bekerja, anak-anak kelaparan, anak-anak yang berada di wilayah perang, dll.)
5. Lembaran kertas polos (satu per anak)
6. Pensil warna/ krayon
7. Stik es krim

**Metode yang digunakan** pada penerapan kegiatan 28 adalah menggunakan :

- Metode bercakap-cakap
- Metode pemberian tugas
- Metode bermain peran

### C. Kegiatan 29: Kisah Koin

- Pada sesi ini anak diajak mengingat dan melakukan kembali permainan game bola basket serta pemahaman tentang apa itu koin?
- Membacakan cerita “kisah koin”. Setelah membacakan cerita perkuat konsep koin sebagai uang yang dipakai untuk membelanjakan barang-barang, dengan memberi pertanyaan kepada anak tentang isi cerita dan pengalaman secara langsung ketika mereka belanja bersama orang dewasa/ orangtua mereka.

- Bermain peran sesuai dengan cerita “kisah koin” dengan membagi beberapa peran kepada anak menjadi koin, tante, perempuan, dan yang lainnya.
- Mengajak anak menggunting bentuk lingkaran pada kertas, dan memberitahu anak-anak bahwa mereka akan membuat lingkaran koin, dan menentukan bersama mereka nilai koin tersebut (contoh: koin bernilai 500 rupiah dan 1000 rupiah). Minta anak-anak kemudian untuk menggambar jumlah nilainya dalam koin-koin mereka

**Muatan Materi:**

- Game bola basket
- Kisah Koin, fungsi koin, perintah agama bersikap sabar
- Gerakan motorik halus
- Sikap menghargai uang
- Sikap sabar
- cerita

**Kompetensi dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain:**

(1.1,1.2,5, 2.9, .13, 3.3-4.3, 3.8,4.8, 3.11-4.11, 3.14-4.14, 3.15-4.15)

**Alat dan bahan yang digunakan** pada sesi ini adalah sebagai berikut:

1. 3 kotak /keranjang terlabel dengan foto/gambar koin
2. 3 bola
3. Kertas
4. Gunting
5. Spidol
6. Papan/Flip chart

**Metode yang digunakan** pada kegiatan 29 ini adalah menggunakan

- Metode bercerita
- Metode pemberian tugas
- Metode bercakap-cakap

## RANGKUMAN

Setelah mempelajari modul ini pendidik diharapkan dapat mengenal bakat diri dan cita-cita, mengenal hak dan kewajiban diri sendiri, memahami arti uang dan cara menggunakan uang, dan praktek berbagi.

## PENUGASAN

Buatlah kegiatan bermain yang berkaitan dengan menggunakan koin, minimal dua kegiatan bermain.

## LATIHAN

1. Apa yang harus dilakukan guru agar anak yang tampil berurutan dan belajar sabar.
  - A. Membuat nomor antrian
  - B. Bertanya pada anak siapa yang sudah siap
  - C. Memanggil nama anak sesuai keinginan guru
  - D. Anak berbaris sendiri
2. Bagaimana cara guru agar anak memahami mengenai bakat yang dimilikinya?
  - A. Menawarkan beberapa bakat pada anak
  - B. Memberikan pertanyaan sederhana tentang minatnya
  - C. Membuka cakrawala anak atau informasi mengenai bakat-bakat anak
  - D. Semua jawaban benar kecuali

## JAWABAN

1. B
2. D

# KEGIATAN BELAJAR 10

## SAYA DAPAT MEMELIHARA SUMBER DAYA SAYA

### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan :
  - Kegiatan 30 (Kisah seekor semut dan belalang)
  - Kegiatan 31 (Air adalah sumber daya alam kita)
  - Kegiatan 32 (Dari mana datangnya uang)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan :
  - Kisah seekor semut dan belalang
  - Air adalah sumber daya alam kita
  - Dari mana datangnya uang
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan :
  - Kisah seekor semut dan belalang
  - Kisah koin
  - Dari mana datangnya uang
- D. Peserta dapat mengembangkan rancangan pembelajaran kegiatan :
  - Kisah seekor semut dan belalang
  - Kisah koin
  - Dari mana datangnya uang

- E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan
- Kisah seekor semut dan belalang
  - Air adalah sumberdaya alam kita
  - Dari mana datangnya uang

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 30: Kisah Seekor Semut dan Belalang

Kegiatan 30 ini menguraikan hal –hal berikut

- Menyadari bahwa baik untuk berlatih untuk berbagi sumber daya yang kita punya.
- Belajar untuk memahami bahwa penting untuk merawat benda-benda yang kita punya dan kita gunakan.
- Untuk memahami konsep berbagi terlebih dahulu anak biarkan anak-anak berbagi mainan dengan yang lainnya.
- Diskusikan dengan anak-anak apa arti berbagi. Tekankan aturan sederhana merawat benda-benda yang dipinjamkan.
- Sebelumnya perkenalkan terlebih dahulu binatang semut dan belalang bisa dengan langsung binatangnya ataupun berupa gambarnya. Ajak anak untuk mengobservasi binatang tersebut.
- Informasikan kepada anak-anak bahwa mereka akan memainkan permainan Semut dan Belalang. Jelaskan bahwa satu anak akan menyembunyikan mainan spesial nya, dan yang lainnya akan mencoba untuk menemukannya. Anak-anak yang sebagai semut akan perlu untuk merangkak di sekitar ruangan membuat langkah kecil, sementara anak-anak yang sebagai belalang akan melompat di sekitar, seperti serangga yang mereka pura-pura mainkan.
- Minta satu anak untuk mengambil mainan spesial dari kotak, dan sembunyikan, sementara yang lainnya menutup matanya dan membalikkan punggungnya. Minta anak-anak yang lain untuk membentuk garis dan jelaskan bahwa mereka akan mencari mainan

berkelompok, berjalan di sekitar kelas seperti ular besar. Ketika seorang anak menyembunyikan mainannya, minta dia berdiri di sebelah anda dan memberikan beberapa petunjuk kepada anak-anak lainnya dengan mengindikasikan jika mereka dekat (katakan “hangat...lebih hangat...panas”), atau jauh (katakan “dingin... lebih dingin.. beku”).

- Ketika anak-anak menemukan mainan tersebut, ulangi proses tersebut dengan dua atau tiga anak-anak lagi dan mainannya.
- Setelah permainan selesai, ajaklah anak-anak untuk duduk melingkar dan guru mulai mendongeng “Kisah Semut dan Belalang”. Dalam cerita tersebut dikisahkan semut yang senang berbagi dengan belalang.
- Setelah selesai mendongeng, ajukan beberapa pertanyaan tentang isi cerita tersebut.
- Sebelum kegiatan berakhir beri waktu kepada anak untuk bermain dan berbagi mainannya bersama teman. Dorong anak untuk bermain bersama dan berbagi mainannya.

#### **Muatan Materi:**

- Perintah melakukan kegiatan,
- Membiasakan berbagi mainan dengan teman
- Gerakan terkoordinasi,
- kontrol, seimbang dan lincah,
- Ciri semut dan belalang,
- Reaksi emosi senang,
- GMH menggambar mainan,
- Karya seni gambar
- Membiasakan merawat mainan yang dimiliki.

**Kompetensi yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain:**

KD 3.13-4.13 Emosi diri dan orang lain, ingin membuat senang teman sehingga muncul sikap ingin berbagi KD 2.9, dan sikap merawat barang milik sendiri dan orang lain KD 2.12

**Alat dan bahan yang digunakan pada sesi ini adalah sebagai berikut:**

1. Kisah semut dan belalang (Media cerita)
2. Kotak Aflatoun untuk mainan spesial
3. Gambar semut
4. Gambar balalang

**Metode yang digunakan pada kegiatan 30 ini adalah menggunakan**

- Metode bercerita
- Metode pemberian tugas
- Metode bercakap-cakap

## **B. Kegiatan 31. Air Adalah Sumber Daya Kita**

Pada sesi ini menjelaskan tentang air adalah kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan makhluk hidup, dengan Mengamati dan mengurutkan perputaran air di bumi melalui visualisasi (gambar siklus air).

Selain itu memberi pemahaman kepada anak bagaimana caranya menghemat air dengan memberikan contoh gambar Aflatoun yang mengajak untuk menghemat air, memperbaiki kebocoran.

**Muatan Materi:**

- Gerakan motorik kasar berjalan
- Membiasakan berpartisipasi dalam kegiatan
- Gerakan terkoordinasi, kontrol, seimbang dan lincah
- GMH menggambar
- Manfaat air,
- siklus air
- karya seni suara.

**Kompetensi yang ingin dicapai** pada kegiatan ini adalah

- Kebutuhan air pada KD 3.14-4.14
- Kepedulian terhadap lingkungan KD 2.9
- Menghargai air KD 2.10
- Taat aturan KD 2.6, Adaptif KD 2.11, Tanggung jawab KD 2.12

**Alat dan bahan yang digunakan** adalah sebagai berikut : Potongan gambar tetes air, Botol air, Gelas plastik, Potongan Gambar Bintang Penyelamat Air Aflatoun, Tape perekat, Visualisasi cara Aflatoun menghemat air (gambar Aflatoun Menutup keran, memperbaiki kebocoran), Pena / Krayon

**Metode yang digunakan** dalam penerapan kegiatan ini bercakap-cakap, pemberian tugas

### C. Kegiatan 32 : Dari Mana Datangnya Uang

Selama sesi ini, menjelaskan tentang:

- Menjelajahi dan memahami dari mana datangnya uang.
- Belajar tentang beberapa fungsi dari bank / institusi finansial
- Belajar bagaimana menjaga uang supaya aman
- Pada sesi ini guru mengadakan percakapan dari mana uang itu berasal dengan membuka pengetahuan anak tentang asalnya air, makanan, pakaian, baru kepada uang itu darimana?
- Perlihatkan kepada anak-anak gambar dimana kita bisa mendapatkan uang, seperti : pabrik uang, bank, orangtua, bekerja, dan lain-lain.
- Memperkuat konsep dimana kita mendapatkan uang.
  - ✓ Pabrik uang: Sebuah tempat untuk membuat uang kertas dan koin.
  - ✓ Bank: Sebuah tempat dimana kita menyetor uang kita supaya aman (Anda bisa mengganti kata 'bank' dengan nama / tipe institusi finansial yang ada di komunitas anda / lingkungan)
  - ✓ Kerja: Sebuah tempat dimana orang dewasa bekerja untuk mendapatkan uang dengan melakukan beberapa pekerjaan.

- ✓ Orang tua: Orang dewasa yang memberi anak-anak uang sebagai hadiah atau uang saku.
- Selanjutnya ajak anak-anak bermain peran dengan mensetting ruangan kelas menjadi bank ada yang menjadi teller, ada yang bekerja, ada yang menabung dan mengambil uang dan lain sebagainya.
- Untuk memperkuat konsep uang dan darimana asalnya uang dapat dikenalkan lagu “ayo menabung” atau lagu “Kalau Kau Suka Hati”, tapi ganti liriknya sebagai berikut:

Kalau kau seorang teller, hitung uang  
 Kalau kau seorang teller, hitung uang  
 Kalau kau seorang teller, dan ingin kau tunjukkan  
 Kalau kau seorang teller, hitung uang  
 Ulangi, menggunakan lirik sebagai berikut:  
 Kalau kau pekerja, lakukan tugasmu (tanyakan kepada mereka  
 pekerjaan apa yang ingin dilakukan)  
 Kalau kau seorang banker, simpan uang  
 Dan seterusnya.

#### **Muatan Materi:**

- Kisah Koin Gerakan terkoordinasi, kontrol, seimbang dan lincah
- Konsep pabrik uang, bank, kerja, orang tua,
- Drama sederhana tentang aktivitas di bank,
- Karya seni lagu,
- Karya seni gerak lagu

**Kompetensi yang ingin dicapai** pada kegiatan ini adalah

- KD 3.7-4.7 mengenal pabrik, bank, dll
- KD 3.14-4.14 kebutuhan, keinginan dan minat diri
- KD 2.8 mandiri
- KD 2.10 menghargai uang

**Alat dan bahan yang digunakan** pada sesi ini adalah :

1. Kertas polos untuk membuat Koin Aflatoun ekstra
2. Gunting
3. Strip kertas

4. Kotak kecil (untuk meletakkan uang)
5. Buku catatan
6. Koin Aflatoun dengan nilai yang berbeda-beda (1 Aflatouny, 3 Aflatounies, 5 Aflatounies dan seterusnya) pada Kegiatan 29:Kisah Aflatoun
7. Foto atau gambar dimana kita bisa mendapatkan uang (bank, pabrik uang, pekerjaan orang dewasa, orang tua memberi uang)

**Metode yang digunakan** pada kegiatan 32 ini adalah menggunakan

- Metode bermain peran
- Metode bercakap-cakap
- Metode pemberian tugas

## RANGKUMAN

1. Kebutuhan dasar terhadap air sangat penting ditanamkan kepada anak. Dengan cara mengenalkan siklus air, darimana air berasal, bagaimana cara pemanfaatannya. Dengan menyampaikan hal-hal yang penting tersebut sehingga menanamkan anak akan hemat air.
2. Dengan memahami kebutuhan hidup, maka anak belajar menunda keinginannya dengan mengutamakan kebutuhannya terlebih dahulu.
3. Dalam kegiatan belajar ini anak juga melatih kesabarannya ketika ia ingin mendapatkan segala yang dicita-citakannya dengan merencanakan dan mengupayakan agar apa yang dicita-citakan atau diinginkannya bisa tercapai.
4. Hak adalah sesuatu yang dimiliki setiap orang. Setiap anak memiliki hal yang spesial, seperti : anak perlu dicintai, diberikan tempat berteduh, pergi ke sekolah, menjadi sehat, bermain, memiliki nama, merasa aman dan terlindungi, dan tumbuh dalam lingkungan yang damai dan lain sebagainya. Hak sangat penting dan harus kita hormati

## PENUGASAN

Setelah Anda selesai mempelajari uraian kegiatan Belajar 10 di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Baca kembali uraian materi yang ada dalam kegiatan belajar 3, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada pada materi kegiatan belajar 10.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan dengan teman dalam kelompok.
4. Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi kegiatan belajar 4, silakan Anda mengerjakan latihan berikut ini.

| No | Kegiatan                 | Penerapan serta sasaran pembelajaran |
|----|--------------------------|--------------------------------------|
| 1  | kisah semut dan belalang |                                      |
| 2  | dari mana datangnya uang |                                      |

## LATIHAN SOAL

1. Sasaran pembelajaran pada kisah semut dan belalang adalah...
  - A. Berbagi dan cara merawat benda-benda yang dimiliki
  - B. Cara mendapatkan koin
  - C. Konsep kebutuhan dan keinginan
  - D. Membelanjakan koin
2. Mengenalkan berbagai uang koin, dikenalkan pada kegiatan...
  - A. Kegiatan 26
  - B. Kegiatan 29
  - C. Kegiatan 34
  - D. Kegiatan 32
3. Metode pembelajaran yang tepat pada kegiatan mengenalkan tentang bank adalah...
  - A. Metode proyek
  - B. Metode main peran/sosio drama
  - C. Metode karya wisata
  - D. Metode ceramah
4. Memahami hak dan kewajiban anak adalah dikenalkan pada kegiatan...
  - A. Kegiatan 26
  - B. Kegiatan 28
  - C. Kegiatan 30
  - D. Kegiatan 32

## KUNCI JAWABAN

1. B    2. A    3. C    4. B    5. B

# KEGIATAN BELAJAR 11

## SAYA DAPAT MEMILIH BAGAIMANA SAYA MENGGUNAKAN SUMBER DAYA SAYA

### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan :
  - Kegiatan 33 (Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya )
  - Kegiatan 34 (1, 2, 3....koin-koin Aflatoun)
  - Kegiatan 35 (apa yang dapat dibeli dengan koin )
  - Kegiatan 36 (kisah burung bangau dan kawanannya)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan :
  - Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya
  - 1, 2, 3....koin-koin Aflatoun
  - apa yang dapat dibeli dengan koin
  - kisah kisah burung bangau dan kawanannya
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan :
  - Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya
  - 1, 2, 3....koin-koin Aflatoun
  - apa yang dapat dibeli dengan koin
  - kisah kisah burung bangau dan kawanannya

D. Peserta dapat mengembangkan rancangan pembelajaran kegiatan :

- Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya
- 1, 2, 3....koin-koin Aflatoun
- apa yang dapat dibeli dengan koin
- kisah kisah burung bangau dan kawanannya

E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan

- Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya
- 1, 2, 3....koin-koin Aflatoun
- apa yang dapat dibeli dengan koin
- kisah kisah burung bangau dan kawanannya

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 33 :Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya

Pada kegiatan 33 fokus pada beberapa hal yaitu:

- Mengetahui dan mengerjakan aktivitas yang rutin dilakukan setiap hari
- Memilih kegiatan mana yang lebih penting untuk dilakukan

Anak diajak untuk menyampaikan pengalamannya dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari dan dalam waktu luang mereka. Mempraktekkan gerakannya dan menuangkannya dalam gambar serta berbagi dengan temannya melalui persentasi sederhana di depan kelas. Pendidik membuka cakrawala anak dengan memperlihatkan gambar – gambar yang berhubungan dengan kegiatan mereka, dan membantu mengurutkan kegiatan mana yang lebih penting untuk dilakukan semua berdasarkan hasil diskusi bersama.

##### Muatan Materi:

- Macam-macam kegiatan rutin yang biasa dilakukan anak pada pagi, siang dan malam hari,
- Gerakan terkoordinasi, kontrol, seimbang dan lincah
- Karya Seni suara,

- Cerita “Aflatoun meluangkan waktu bersama teman -temannya”,
- Kegiatan penting ,
- Sikap taat aturan yang sudah dibuat sendiri,
- Karya seni gambar,
- Cerita catatan gambar,
- Tulisan huruf namanya sendiri
- Cara menggunakan pensil.

**Kompetensi yang dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain:** 1.1., 2.6, 3.3-4.3 1.1., 3.6, 4.6, 3.11-4.11,, 3.14, 4.14, 3.15-4.15

**Alat dan bahan** yang digunakan pada kegiatan 33 ini adalah: Pensil, gambar wajah tersenyum dan sedih, kertas bertuliskan pagi,siang dan malam, kisah Aflatoun meluangkan waktu dengan teman-temannya.

**Metode yang digunakan** dalam sesi ini menggunakan metode bercerita, diskusi dan permainan.

#### **B. Kegiatan 34 : 1,2,3...koin Aflatoun**

Pada kegiatan 34 ini fokus pada beberapa hal yaitu :

- Akrab dengan nilai uang yang berbeda-beda
- Pada sesi ini anak lebih di akrabkan lagi dengan mengenal uang koin 500, 1000, 1500.
- Bermain mengelompokkan koin sesuai dengan nilai uang yang sama
- Membilang koin yang di dapat dalam game mencari koin
- Bermain konsep penjumlahan dengan menjumlahkan uang koin 2 buah koin 500= 1000, 3 buah koin 500= 1500

**Muatan Materi:**

- Konsep koin uang dan nilainya,
- Permainan dengan aturan,
- Kelompok benda,
- sikap Tanggung jawab
- Bilangan,

- Pencocokan koin,
- sikap Estetis,
- Kelompok gambar bunyi yang sama
- Perintah yang lebih kompleks

**Kompetensi yang ingin dicapai** pada kegiatan ini adalah :

1.1., 2.6, 3.3-4.3 1.1., 3.6, 4.6, 3.11-4.11, , 3.14, 4.14, 3.15-4.15

**Alat dan bahan yang digunakan** pada sesi ini adalah :

1. Koin-koin uang dengan nilai yang berbeda beda
2. Koin Uang 500
3. Koin Uang 1000
4. Poster yang menggambarkan nilai koin uang yang berbeda – beda
5. Tape perekat

**Metode yang digunakan** pada kegiatan 34 ini adalah metode bercakap-cakap dan metode pemberiran tugas

### C. Kegiatan 35 :Apa yang dapat dibeli dengan koin

Kegiatan ini menjelaskan tentang :

- Membiasakan menentukan kebutuhan dan keinginan (Uang digunakan untuk membeli benda-benda yang kita butuhkan seperti makanan dan pakaian, dan juga benda-benda yang kita inginkan seperti coklat dan permen).
- Menjelaskan tentang apa yang menjadi kebutuhan dan apa keinginan saat ini yang harus terpenuhi dan dibeli.
- Memilih kebutuhan dan keinginan ( melalui bermain peran jual beli)
- Fungsi uang koin sebagai alat jual beli
- Penguatan nilai uang koin (200, 500 dan 1000)
- Penguatan tentang berhitung sisa uang kembalian setelah digunakan untuk belanja.
- Menjelaskan tentang fungsi uang sebagai alat jual beli dimana setiap kita ingin membeli sesuatu harus menggunakan uang

- Menjelaskan bahwa uang termasuk sumber daya dan harus bijak dalam menggunakan uang dalam memenuhi kebutuhan.
- Bermain peran jual beli

**Muatan Materi:**

- Gerakan secara terkoordinasi terkontrol seimbang dan lincah,
- bilangan,
- karya seni peran,
- Beberapa perintah secara bersamaan
- Benda yang dibutuhkan
- Teknologi sederhana,
- Sikap sabar,
- bilangan 10-20
- Tulisan huruf dari namanya sendiri

**Kompetensi dasar yang bisa masuk dalam kegiatan ini adalah :**

- Melihat dan membandingkan contoh uang yang berbeda-beda (2.2, 2.3, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10)
- Bermain membilang dan menghitung sisa koin uang aflatoun (2.2, 2.3, 3.6, 4.6)
- Berbagi dan memahami mengapa uang sangat berharga (2.3, 2.9, 3.6, 4.6)
- Secara kreatif membuat gambar apa yang ingin mereka beli di mini market dari sisa koin aflatoun ( 3.15, 4.15, )

**Metode yang digunakan metode bermain peran dan metode unjuk Kerja.**

**D. Kegiatan 36 :Kisah burung bangau dan kawanannya**

Pada kegiatan 36 ini menyuguhkan cerita tentang buueng bangau dan kawanannya. Pesan moral yang ingin disampaikan melalui cerita tersebut antara lain:

- Penguatan bahwa mencuri adalah perbuatan tidak benar

- Menjelaskan bahwa mencuri itu perbuatan tidak baik
- Penguatan berteman dengan cara yang benar
- Mengetahui perasaan diri dan temannya
- Mengetahui kemampuan diri dan menggunakannya dengan baik
- Mampu beradaptasi secara wajar dalam situasi yang baru
- Karya seni yang indah

**Muatan Materi:**

- Cara hidup burung bangau,
- Gerakan koordinasi mata, tangan, kaki dan kepala
- Kisah burung bangau dan kawanannya,
- Beradaptasi secara wajar pada situasi yang baru
- Tulisan huruf nama temannya
- Karya seni

**Kompetensi dasar yang dapat dicapai melalui kegiatan ini adalah :**

- Mengidentifikasi cara hidup burung bangau (3.8, 4.8, 3.3, 4.3, )
- Memahami perbuatan baik ( 3.1, 4.1, 3.13 4.13 )
- Mendengarkan cerita ( 3.10, 4.10, 3.12, 4.12 )
- Secara kreatif membuat gambar dirinya sendiri bersama teman-temannya ( 3.15, 4.15 )

**Metode yang digunakan metode bercerita dan metode unjuk kerja**

## RANGKUMAN

- Mengenalkan kepada anak konsep berbagi, agar muncul sikap peduli kepada orang lain
- Konsep uang sebagai alat untuk membeli barang-barang yang dibutuhkan
- Pengenalan konsep nilai uang koin yang berbeda-beda
- Pabrik uang: Sebuah tempat untuk membuat uang kertas dan koin.
- Bank: Sebuah tempat dimana kita menyetor uang kita supaya aman (Anda bisa mengganti kata 'bank' dengan nama / tipe institusi finansial yang ada di komunitas anda / lingkungan)
- Kerja: Sebuah tempat dimana orang dewasa bekerja untuk mendapatkan uang dengan melakukan beberapa pekerjaan.
- Orang tua: Orang dewasa yang memberi anak-anak uang sebagai hadiah atau uang saku.
- Belajar memahami bahwa uang digunakan untuk membeli produk-produk
- Belajar memahami bahwa uang bisa digunakan untuk kebutuhan dan keinginan
- Belajar memahami bahwa mencuri itu adalah hal yang tidak baik
- Belajar menghargai sumber daya dimana orang lain telah bekerja untuknya
- Belajar memahami bahwa penting untuk berteman dengan orang-orang yang mempunyai pengaruh positif

## PENUGASAN

Setelah Anda selesai mempelajari uraian kegiatan Belajar 4 di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Baca kembali uraian materi yang ada dalam kegiatan belajar 4, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, jawablah latihan yang ada pada materi kegiatan belajar 4.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan latihan dengan teman dalam kelompok. Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi kegiatan belajar 4, silakan Anda mengerjakan latihan berikut ini! Coba Anda identifikasikan penerapan pada kegiatan 33, 34 dan 35

| No | Kegiatan                                      | Penerapan serta sasaran pembelajaran |
|----|---|--------------------------------------|
| 1  | 33. Beginilah Cara Saya Meluangkan Waktu saya |                                      |
| 2  | 34. 1,2,3....koin aflatoun                    |                                      |
| 3. | 35. Apa yang bisa dibeli dengan koin          |                                      |

## LATIHAN SOAL

Pilihlah jawaban yang paling tepat ( A, B, C, D ) dari soal pilihan ganda dibawah ini.

1. Disaat pembukaan, hal pertama yang dilakukan guru sebaiknya...?
  - A. Menanyakan hari dan tanggal
  - B. Mengabsen anak
  - C. Mengucapkan salam dan menanyakan kabar
  - D. Berdoa
2. Cara merangsang anak untuk mengungkapkan pendapatnya tentang mengisi waktu luang anak adalah...
  - A. Menunjukkan gambar beberapa kegiatan
  - B. Bertanya dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami anak
  - C. Membuka cakrawala anak dengan membacakan cerita terlebih dahulu
  - D. Bertanya pada anak siapa yang akan bercerita
3. Apakah manfaatnya memberikan instruksi pada anak untuk mempraktekkan gerakan – gerakan kegiatan saat bangun tidur?
  - A. Agar anak dapat mengingat kembali kegiatan rutusnya
  - B. Melatih ingatan anak dan motoriknya
  - C. Agar anak dapat pujian
  - D. Melihat kemampuan mendengar anak

## KUNCI JAWABAN

1. C    2. C    3. B

## KEGIATAN BELAJAR 12

### PAMERAN AFLATOUN KITA

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Peserta memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang pendidikan sosial dan finansial prasekolah dasar (PSF pra SD)

#### II. KOMPETENSI DASAR

- A. Memahami tujuan modul PSF pra SD
- B. Memahami gambaran isi modul PSF pra SD
- C. Menjelaskan penerapan modul PSF pra SD
- D. Mengembangkan rencana pembelajaran PSF pra SD
- E. Mempraktekkan rancangan pembelajaran PSF pra SD

#### III. INDIKATOR

- A. Peserta dapat memahami tujuan kegiatan :
  - Kegiatan 37 (Menabung, belanja dan berbagi)
  - Kegiatan 38 (Persiapan untuk pameran"Bagaimana menggunakan Uang Kita?)
  - Kegiatan 39 a (Hari Pasar)
  - Kegiatan 39 b (Hari pameran)
  - Kegiatan 40 (Membelanjakan koin-koin aflatoun)
- B. Peserta dapat memahami gambaran isi kegiatan :
  - Menabung, belanja dan berbagi
  - Persiapan untuk pameran
  - Hari Pasar
  - Hari pameran
  - Membelanjakan koin-koin aflatoun
- C. Peserta dapat menjelaskan penerapan kegiatan :
  - Menabung, belanja dan berbagi

- Persiapan untuk pameran
  - Hari Pasar
  - Hari pameran
  - Membelanjakan koin-koin aflatoun
- D. Peserta dapat mengembangkan rancangan pembelajaran kegiatan
- Menabung, belanja dan berbagi
  - Persiapan untuk pameran
  - Hari Pasar
  - Hari pameran
  - Membelanjakan koin-koin aflatoun
- E. Peserta dapat mempraktekkan rancangan pembelajaran kegiatan
- Menabung, belanja dan berbagi
  - Persiapan untuk pameran
  - Hari Pasar
  - Hari pameran
  - Membelanjakan koin-koin aflatoun

#### IV. URAIAN MATERI

##### A. Kegiatan 37 : Menabung Belanja dan berbagi

Kegiatan ini menjelaskan tentang :

- Bagaimana cara menggunakan uang
- Menyimpan uang dengan cara menabung
- Selain untuk digunakan berbelanja dan menabung uang juga bisa digunakan untuk berbagi
- Bermain peran

##### Muatan Materi:

Cara menggunakan uang, Cara menyimpan uang , GMH menggambar, seni peran, pembiasaan berbagi, sikap hemat

Kompetensi dasar yang bisa masuk dalam kegiatan ini adalah :

- Memahami barang-barang yang benar-benar dibutuhkan dan bagaimana memuaskan keinginan orang-orang (3.15, 4.15, 3.11, 4.11, 3.1, 4.1, 2.1)
- Memahami perbedaan antara kebutuhan' dan 'keinginan' (menabung, belanja dan berbagi)((2.12, 2.6, 3.5, 4.5))
- Secara kreatif mewarnai gambar (3.3, 4.3)



Metode yang digunakan metode bermain peran, metode unjuk kerja, metoda tanya jawab.

**B. Kegiatan 38 : Persiapan untuk pameran kita (Bagaimana kita membelanjakan uang kita )**

Kegiatan ini menjelaskan tentang :

- Merencanakan kegiatan yang akan mereka lakukan
- Dapat membedakan antara keinginan dan kebutuhan
- Cara mendapatkan koin
- Bekerja sama dengan teman-teman dalam membuat poster, bendera besar, dan membuat tiket label
- Anak belajar sedari dini untuk menabungkan uangnya (Tempat yang aman untuk menyimpan uang)
- Anak belajar untuk mengeluarkan ide agar pamerannya istimewa

**Muatan materi:**

- Menghargai hasil karya
- Membiasakan Peduli
- karya seni drama
- bilangan komunikasi sederhana
- Membiasakan Tanggung Jawab

- Membiasakan Peduli Cara hidup sehat
- Cara memegang pensil karya gambar
- klasifikasi benda
- GMH gambar



Kompetensi dasar yang

dapat dicapai melalui kegiatan ini antara lain: 3.15, 4.15, 2.10, 2.12, 2.9, 2.1

Metode yang digunakan : metode bermain peran dan metode unjuk kerja.

### C. Kegiatan 39 : Hari Pasar

Kegiatan ini menjelaskan tentang :

- Persiapan untuk hari pasar secara bersama-sama (Dekorasi, Amplop)
- Profesi dalam hari pasar (penjual ,pembeli dan kasir di market pasar ) dan fungsi profesi tersebut
- Fungsi Koin Aflatoun (1000,500,200)
- Barang yang akan mereka jual di hari pasar
- Pentingnya menjaga koin-koin uang
- Mengambil keputusan terhadap uang yang telah mereka kumpulkan (Berbagi, belanja atau menabung )
- Menempatkan ketrampilan organisasi mereka pada praktek
- Melakukan proses jual beli
- Membuat pasar mini

Muatan materi

- Karya seni suara
- Koordinasi mata tangan dan kaki

- Karya seni dekorasi
- Membiasakan tanggungjawab
- Gerakan motorik halus menempel
- Karya seni drama
- Koin uang aflatoun

Kompetensi dasar yang bisa masuk dalam kegiatan ini adalah :

- (3.3, 4.3, 3.15, 4.15, 2.2, )

Metode yang digunakan metode bermain peran dan metode unjuk kerja.

#### D. Kegiatan 39 :Hari Pameran

Berpengalaman merencanakan dan menyelenggarakan pameran

- Menjadi tuan rumah pameran
- Ambil bagian dalam macam-macam peran untuk pameran, dan
- dapat berbagi pengalaman mereka selama program Aflatot

**Muatan Materi:**

- Jumlah benda
- Koin uang Aflatoun
- Karya seni sederhana
- Tulisan huruf dari namanya sendiri
- Cara menggunakan pensil
- Karya seni suara
- Koordinasi mata tangan dan kaki
- Karya seni, dekorasi pasar
- Membiasakan tanggung jawab

Kompetensi dasar yang dapat dikembangkan dalam kegiatan ini adalah (3.15, 4.15, 3.10, 4.10, 2.9, 2.7, 2.11, 2.10, 2.12)

Metode yang digunakan metode bermain peran dan metode unjuk kerja.

E. **Kegiatan 40** : Membelanjakan koin-koin uang aflatoun kita

Kegiatan 40 menjelaskan tentang :

- Pengambilan keputusan bersama atas uang hasil pameran (pada kegiatan sebelumnya). Jika anak memutuskan untuk membelanjakan, maka pergi ke toko dan membeli barang yang mereka butuhkan. Jika akan ditabung, maka uang dibagikan secara rata kepada anak untuk dimasukkan ke dalam kotak uang aflatoun mereka untuk disimpan dirumah dan jika anak memilih untuk berbagi, maka uang tersebut disalurkan ke panti asuhan.
- Pentingnya diskusi untuk mengambil keputusan bersama dalam satu tim
- Setiap usaha akan membuahkan suatu hasil (pada kegiatan pameran ini mereka dapat menghasilkan uang)



**Muatan Materi:**

- Gerakan koordinasi mata tangan dan kepala
- Sikap berbagi, Karya seni suara
- Koin uang Aflatoun

- Membiasakan tanggung jawab
- Gerakan motorik halus menempel
- Gerakan motorik halus menjiplak
- Cara menabung dan belanja
- Karya seni membuat lencana bentuk karakter aflatoun

**Kompetensi dasar yang bisa masuk dalam kegiatan ini adalah :**

2.9, 3.15, 4.15, 3.11, 4.11, 3.1, 4.1, 2.1, 2.12, 2.6, 3.5, 4.5)

**Metode yang digunakan metode bermain peran, metode unjuk kerja dan metode tanya jawab.**

## RANGKUMAN

Kegiatan 37 sampai kegiatan 40 bertujuan agar anak memiliki kemampuan memahami arti uang dan cara menggunakan uang, belajar memahami pentingnya berbagi, menabung, dan membelanjakan, praktek berbagi, berlatih membuat keputusan ketika membelanjakan, mengenal konsep dasar usaha sosial dan finansial, membuat keputusan tentang bagaimana menyimpan, membelanjakan, atau berbagi sumberdaya.

## PENUGASAN

1. Menurut anda, apa pesan yang ingin disampaikan pada cerita kisah burung bangau dan kawanannya ?
2. Buatlah media uang koin mainan dengan bahan dari media yang didapat disekitarmu !
3. Menurut anda , apa saja yang dapat ditampilkan pada kegiatan pameran ?

## LATIHAN

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan 39 adalah :
  - a. Metode karya wisata
  - b. Metode Demontrasi
  - c. Metode bermain peran
  - d. Jawaban a dan b benar
2. Kegiatan 37 yang berjudul tentang kisah burung bangau dan kawananya menjelaskan tentang :
  - a. Belajar memahami bahwa mencuri itu adalah hal yang tidak baik
  - b. Belajar menghargai sumber daya dimana orang lain telah bekerja untuknya
  - c. Belajar memahami bahwa penting untuk berteman dengan orang-orang yang mempunyai pengaruh positif
  - d. Jawaban a b dan c benar
3. Berpengalaman merencanakan dan menyelenggarakan pameran, menjadi tuan rumah pameran, ambil bagian dalam macam-macam peran untuk pameran, dan dapat berbagi pengalaman mereka selama program Aflatoun adalah uraian materi dalam kegiatan :
  - a. Kisah burung bangau dan kawannya
  - b. hari pasar
  - c. hari pameran
  - d. Mempersiapkan hari pameran kita
4. Kompetensi dasar yang masuk kedalam kegiatan kisah burung bangau dan kawanannya mencakup kegiatan memahami perbuatan baik adalah :
  - a. KD 3.15 dan KD 4.15
  - b. KD 3.12 dan KD 4.12
  - c. KD 3.9 dan 4.9
  - d. KD 3.1 dan KD 4.1

## KUNCI JAWABAN

1. C    2. D    3. C    4. D

## DAFTAR PUSTAKA

Aflatot Manual, *Sosial and Financial Education for Early Childhood*. Stichting Aflatoun Internasional, Amsterdam, the Netherlands

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat. 2017. Modul Pendidikan Sosial dan Finansial Pra SD (hasil adaptasi). Pusat Pendidikan PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.



<http://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/>

Jl. Jayagiri No.63, Jayagiri  
Lembang, Kabupaten Bandung Barat,  
Jawa Barat 40391



@pppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat



@pauddikmasjabar