Jurnal Pengabdian pada Masyarakat (PENAMAS), Bulan September Tahun 2025 Hal. 118 - 126 Vol.09, No.
ISSN: Cetak (2549-2039); Online (2549-6441)

Upaya Pengenalan Kebutuhan dan Keinginan Melalui Metode Storytelling pada Anak Usia Dini

Joaquine Teffila Budiman[1], Desti Kristia[2], Romualdus Reno Santoso[3]
[1,2]Petra Christian University; Siwalankerto 121 - 131 Surabaya, (031) 2983000
e-mail: [1]joaquinebudiman100604@gmail.com, [2]destikristia@gmail.com, [3]renosantosooooo@gmail.com

Abstrak

Rendahnya tingkat literasi keuangan di masyarakat seringkali menimbulkan perilaku konsumtif dan kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan sehingga berdampak pada pengelolaan keuangan pribadi. Oleh karena itu, sedini mungkin anak perlu dibekali konsep kebutuhan dan keinginan sebagai fondasi literasi keuangan, guna menumbuhkan kesadaran pengelolaan keuangan yang cerdas sejak dini. Metode yang digunakan adalah *storytelling*, mewarnai, dan bermain *board game* yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak Bethel Sulung 3 Surabaya. Kegiatan ini melibatkan siswa/i Taman Kanak-Kanak untuk memperkenalkan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan melalui cerita panggung boneka, kegiatan mewarnai pada gambar yang terkait pada cerita panggung boneka untuk memperkuat pemahaman visual sederhana mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan, dan permainan *memory card* yang membantu siswa/i untuk menguji pemahaman secara interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode *storytelling* efektif dalam membantu anak-anak memahami konsep dasar kebutuhan dan keinginan. Kegiatan mewarnai berhasil meningkatkan antusiasme siswa. Sementara itu, permainan kartu interaktif memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Meskipun ada beberapa tantangan kecil dalam implementasi permainan, secara keseluruhan kegiatan ini berhasil menanamkan dasar literasi keuangan pada anak usia dini, membekali mereka dengan pemahaman penting tentang pengelolaan uang dan pengambilan keputusan finansial yang bijak.

Kata Kunci: Anak usia dini, Kebutuhan, Keinginan, *Storytelling*

Abstract

Lack of financial literacy in the community often leads to consumptive behavior and difficulty distinguishing between needs and wants, which has an impact on personal financial management. Therefore, as early as possible it is crucial for children to be educated on the concept of needs and wants as the foundation of financial literacy, in order to foster awareness of smart financial management from an early age. The methods used are storytelling, coloring, and playing board games which are applied at Bethel Sulung 3 Kindergarten Surabaya. This activity involves kindergarten students in introducing the difference between needs and wants through puppet stage stories, coloring activities on pictures related to puppet stage stories to strengthen simple visual understanding of the difference between needs and wants, and memory card games that help students to test their understanding interactively. The results of the activity show that the storytelling method is effective in helping children understand the basic concepts of needs and wants. The coloring activity succeeded in raising students' enthusiasm. Meanwhile, the interactive card game deepened their understanding of the material. Although there were some minor challenges in the implementation of the games, overall this activity succeeded in instilling the foundation of financial literacy in early childhood, equipping them with an important understanding of money management and wise financial decision-making.

Keywords: Early Childhood, Needs, Wants, Storytelling

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia seringkali menghabiskan uangnya untuk berbelanja kebutuhan dan keinginan mereka. Namun, kebanyakan masyarakat seringkali lalai terhadap pengelolaan keuangan karena belum mengerti sepenuhnya tentang pemahaman literasi keuangan. Tak heran, apabila masyarakat Indonesia seringkali merasa boros dan membuat mereka tidak memiliki tabungan.

Diketahui dari data survei Goodstats hanya ada sekitar 30,1% responden memiliki tabungan. Sedangkan, responden yang tidak memiliki tabungan diketahui sebanyak 69,9% responden (Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, n.d.). Terdapat berbagai macam alasan yang melatarbelakangi responden tidak memiliki tabungan, seperti responden lebih memilih untuk menghabiskan uangnya untuk berbelanja dibandingkan menabung di mana sebanyak 34,5% responden yang beralasan tersebut dan sebanyak 28,2% responden memiliki alasan jika pendapatan yang dimiliki tidak mencukupi untuk menabung. Lalu, terdapat 10,3% responden tidak terbiasa menabung dan 7% responden memiliki alasan jika mereka tidak mengetahui cara menabung yang efektif. Dari berbagai macam alasan tersebut, diketahui bahwa masyarakat Indonesia memiliki perilaku impulsif pada saat berbelanja.

Perilaku impulsif merupakan perilaku yang dilakukan oleh seseorang tanpa memikirkan atau pertimbangan akibat dan/atau konsekuensi yang akan diterima (Makarim, 2023). Penyebab adanya perilaku impulsif pada saat berbelanja dikarenakan kebanyakan masyarakat susah membedakan mana yang menjadi kebutuhan dan keinginan mereka. Ditambah adanya perasaan gengsi dengan lingkungan sosial, membuat banyak orang lebih rela menghabiskan uangnya untuk berbelanja keinginan dibandingkan untuk berbelanja kebutuhan. Menurut (Sahabat Pegadaian dalam Keuangan, 2024), perilaku impulsif dalam berbelanja juga disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dalam mengatur keuangan yang baik. Untuk mengatur keuangan diperlukan adanya literasi keuangan. Literasi keuangan merupakan kemampuan seseorang dalam memahami tentang bagaimana keuangan bekerja (Arianti, 2021, 1).

Literasi Keuangan dapat diberikan sejak dini, terutama pada anak-anak di usia dini. Tujuannya adalah agar dapat menumbuhkan kesadaran pentingnya pengelolaan keuangan agar dapat mengambil keputusan keuangan yang cerdas dan bijak (Lahallo et al., 2022, 43). Anak usia dini dapat diberikan pengetahuan literasi keuangan dengan dilakukan metode *storytelling*. Topik yang diberikan juga diawali dengan topik yang sederhana dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti topik pengenalan kebutuhan dan keinginan. Demi mewujudkan literasi keuangan pada anak usia dini, mahasiswa Universitas Kristen Petra melakukan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini di sekolah Taman Kanak-Kanak melalui metode *storytelling*, kegiatan mewarnai, dan bermain *board game*.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa adalah dengan menggunakan metode *storytelling*. Menurut (Nurcahyadi, 2023), kegiatan pembelajaran melalui metode *storytelling* sangat efektif untuk anak usia dini karena *storytelling* dapat mengembangkan sikap kritis, belajar mengidentifikasi sebuah masalah, dan mengajarkan *problem solving* untuk kebutuhan perkembangan anak. Kegiatan mewarnai juga digunakan dalam metode pengabdian, di mana anak-anak di sekolah TK Kristen Bethel Sulung 3 akan mewarnai objek tokoh dongeng yang ada di kegiatan *storytelling*. Menurut (Lubis et al., 2022, 13-14), tujuan adanya kegiatan mewarnai untuk mengembangkan fisik motorik dan kognitif pada anak, di mana anak akan menggenggam alat warna dengan baik dan benar sehingga tubuhnya akan menjadi lebih kuat dan tangkas.

Kegiatan mewarnai juga membantu anak untuk mengklasifikasi objek berdasarkan ukuran, bentuk, warna dan fungsi. Sehingga, kegiatan mewarnai dapat mengembangkan proses berpikir dan kecerdasan anak. Selain, melalui metode *storytelling* dan kegiatan mewarnai, kegiatan pembelajaran akan menggunakan *board game*. Menurut (Syawaluddin, 2020), penggunaan media pembelajaran seperti *game-based learning* dapat memberikan siswa dorongan agar berusaha lebih giat dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena konten pembelajaran yang dan menarik. *Board game* sebagai media pembelajaran interaktif juga tidak hanya

dapat berfungsi untuk hiburan semata, tetapi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang studi, termasuk keuangan.

Metode pengabdian masyarakat ini terdiri dari dua tahap metode, yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan.

1. Persiapan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan oleh tiga mahasiswa dengan bimbingan satu dosen yang dilakukan sebanyak empat kali kunjungan, meliputi satu pertemuan dalam rangka kunjungan pengajuan proposal dan tiga pertemuan dalam rangka pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Tahap persiapan dimulai dari koordinasi awal dengan Kepala Sekolah TK Kristen Bethel Sulung 3, yaitu Ibu Tartik Sri Wahyuni, S.Pd untuk penentuan jadwal kunjungan dalam mengajukan proposal pada tanggal 28 April 2025. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, mahasiswa mulai mempersiapkan materi, *ice breaking*, daftar hadir siswa, dan media pembelajaran, seperti boneka, kertas gambar, alat mewarnai, serta *board game* yang akan digunakan selama tiga pertemuan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Persiapan ini juga dilakukan untuk memastikan bahwa materi mudah dipahami oleh anak usia dini dan kegiatan dapat berlangsung dengan interaktif dan *fun*.

Kegiatan	Tanggal
Kunjungan ke TK Kristen Bethel Sulung 3 untuk pengajuan proposal pengabdian masyarakat	28 April 2025
Pembuatan *rundown*/susunan acara kegiatan	29 April 2025
Menyiapkan materi “kebutuhan dan keinginan”	29 April 2025
Menyiapkan bingkisan *snack* untuk setiap anak	30 April
Menyiapkan boneka tangan dan naskah drama untuk panggung boneka	30 April 2025
Mencetak kertas mewarnai “kebutuhan dan keinginan”	6 Mei 2025
Menyiapkan pensil warna	6 Mei 2025
Mencetak kartu *memory card* “kebutuhan dan keinginan”	13 Mei 2025
Menyiapkan *goodie bag* alat tulis untuk setiap anak	13 Mei 2025

Tabel 1. Jadwal Persiapan Acara Kegiatan Pengabdian Masyarakat

2. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebanyak 3 kali, yaitu tanggal 2 Mei 2025, 9 Mei 2025, dan 16 Mei 2025, dengan rincian pertemuan dan susunan kegiatan sebagai berikut:

Jumat, 2 Mei 2025	08.30 - 08.35	*Opening*
	08.35 - 08.45	*Ice Breaking*
	08.45 - 09.15	Panggung Boneka

	09.15 - 09.20	Mini Quiz
	09.20 - 09.30	Closing + Pembagian Hadiah
Jumat, 9 Mei 2025	08.30 - 08.35	*Opening*
	08.35 - 08.40	*Ice Breaking*
	08.40 - 08.50	*Recall Materi*
	08.50 - 09.20	Mewarnai
	09.20 - 09.25	Penjelasan PR
	09.25 - 09.30	*Closing* + Pembagian Hadiah
Jumat, 16 Mei 2025	08.30 - 08.35	*Opening*
	08.35 - 08.45	*Ice Breaking*
	08.45 - 08.55	*Recall Materi* + Mengumpulkan PR
	08.55 - 09.25	Bermain *Memory Card*
	09.25 - 09.30	*Closing* + Pembagian Hadiah

Tabel 2. Jadwal dan Susunan Acara Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pada setiap kegiatan pengabdian masyarakat memakan waktu satu jam. Pada 2 Mei 2025 pukul 08.30, mahasiswa mulai melakukan kegiatan pengabdian dengan metode *storytelling* di kelas gabungan antara TK-A dan TK-B yang beranggotakan 9 siswa. Pada kunjungan pertama ini, mahasiswa mengajar materi mengenai pemahaman tentang kebutuhan dan keinginan. Selain itu, mahasiswa bercerita dengan metode *storytelling* dengan menggunakan boneka tangan tentang arti dan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dengan alur cerita yang sederhana yang mudah dimengerti oleh anak usia dini. Setelah itu, mahasiswa mengulas kembali tentang cerita dengan mengadakan *mini quiz* dan memastikan pemahaman dari masing-masing siswa/i agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai materi kebutuhan dan keinginan. Mahasiswa juga memberikan hadiah kepada siswa/i yang dapat menjawab *mini quiz* dan sebagai bentuk apresiasi karena sudah menyimak cerita dengan baik.

Kemudian, pada kunjungan kedua tanggal 9 Mei 2025 pukul 08.30, mahasiswa mengajar di kelas yang sama seperti pada pertemuan pertama. Pada kunjungan kedua ini, mahasiswa mengulas kembali cerita dan hal-hal penting mengenai kebutuhan dan keinginan. Kemudian, mahasiswa juga bertanya kepada siswa/i apa pelajaran yang mereka dapatkan pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, mahasiswa juga mengadakan kegiatan mewarnai gambar kebutuhan dan keinginan pada siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3 dan memberikan PR mewarnai gambar Kebutuhan dan Keinginan yang akan dikumpulkan pada pertemuan terakhir.

Pada kunjungan terakhir, yaitu tanggal 16 Mei 2025 pukul 08.30, mahasiswa mengajak siswa/i untuk memperdalam lagi pengetahuannya mengenai materi kebutuhan dan keinginan melalui games yaitu kartu kembar (*memory card*). Tak lupa, mahasiswa akan meminta para siswa/i untuk mengumpulkan PR yang sudah dikerjakan dan dilanjutkan dengan kegiatan bermain kartu. Permainan kartu akan dilakukan dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 2 kelompok dan terdapat 36 kartu, masing-masing dari kelompok akan mendapatkan 18 kartu. Lalu, kartu akan dibalik di mana gambar yang terdapat pada kartu berada di bawah dan yang kosong berada di atas dan nantinya siswa/i akan membalik kartu tersebut, serta mencari kartu dengan gambar yang sama. Kartu nantinya akan digilir ke kelompok lain, sehingga setiap kelompok akan mendapatkan gambar yang berbeda-beda. Setelah bermain kartu, mahasiswa akan melakukan refleksi singkat kepada siswa/i, serta menjelaskan esensi dari permainan. Di akhir kegiatan, mahasiswa akan memberikan hadiah sebagai apresiasi kepada siswa/i karena telah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Panggung Boneka *Needs* or *Wants*

Pada pertemuan pertama siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3 diperkenalkan dengan arti kebutuhan dan keinginan melalui panggung boneka. Panggung boneka ini menceritakan perbedaan pendapat antara sekelompok kebutuhan yang terdiri dari Beri (stroberi), Bana (pisang), dan Pepi (pepaya) dan sekelompok keinginan yang terdiri dari Dona (donat), Essy (es krim), Pissy (pizza). Perbedaan pendapat ini tentang bagaimana kelompok kebutuhan lebih menganggap bahwa mereka dibutuhkan oleh siswa/i TK sedangkan kelompok keinginan tidak dibutuhkan karena dianggap tidak sehat. Di lain sisi, kelompok keinginan beranggapan bahwa merekalah yang digemari oleh siswa/i TK karena rasanya yang enak sedangkan kelompok kebutuhan tidak akan disukai oleh siswa/i TK.

Melalui cerita ini, siswa/i TK Bethel Sulung diajarkan bahwa kelompok kebutuhan dan kelompok keinginan sama-sama diperlukan oleh siswa/i TK karena buah-buahan baik untuk kesehatan dan pertumbuhan mereka, sedangkan kelompok keinginan juga dapat memberikan kesenangan bagi siswa/i TK dengan catatan tidak dikonsumsi setiap hari. Siswa/i TK juga diberi pengertian bahwa kelompok keinginan seringkali adalah hal-hal yang mahal dan hanya memberikan kesenangan sementara, sehingga mereka akan kesulitan untuk menabung jika terlalu sering mengkonsumsi makanan-makanan yang mereka inginkan. Sedangkan, kelompok kebutuhan adalah sebaliknya. Selain baik untuk kesehatan dan pertumbuhan mereka, makanan dari kelompok kebutuhan juga terjangkau, sehingga mereka dapat menabung lebih banyak jika mengkonsumsi makanan dari kelompok kebutuhan dibandingkan dengan makanan dari kelompok keinginan.

Gambar 1. Kegiatan Panggung Boneka Tangan tentang *Needs or Wants*

Esensi lain yang diberikan oleh mahasiswa/i Universitas Kristen Petra adalah semakin sering siswa/i TK menyisihkan uangnya untuk ditabung, maka tabungan tersebut akan semakin bertambah banyak dan kelak dapat digunakan untuk kebutuhan mereka dan tabungan sekolah mereka hingga kuliah. Melalui panggung

boneka, siswa/i TK diberikan pertanyaan yang mengulas tentang cerita dan esensi yang disampaikan melalui cerita yang dibawakan oleh mahasiswa/i Universitas Kristen Petra. Hasilnya, siswa/i TK Bethel Sulung dengan baik menyimak dan menjawab pertanyaan yang diberikan dan dapat memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan.

2. Kegiatan Mewarnai Gambar *Needs* or *Wants*

Di hari kedua kegiatan, mahasiswa mengulas kembali mengenai materi pertemuan sebelumnya mengenai kebutuhan dan keinginan. Tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman siswa/i dalam belajar materi Kebutuhan dan Keinginan melalui panggung boneka. Penjelasan materi tentunya diawali dengan pertanyaan sederhana dan hasilnya adalah beberapa siswa/i sedikit lupa mengenai materi minggu lalu. Tetapi, ada siswa yang masih mengingat jelas pada materi yang diajarkan, bahkan siswa tersebut bisa menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai materi minggu lalu. Sehingga, teman-temannya pun mulai mengingat kembali terhadap materi yang diajarkan. Setelah itu, mahasiswa mengajak para siswa/i untuk melakukan kegiatan mewarnai gambar Kebutuhan dan Keinginan dan kegiatan ini membuat para siswa/i merasa senang dan mulai antusias untuk mengambil peralatan gambar, seperti pensil warna, krayon, dan spidolnya.

Kegiatan mewarnai berjalan dengan baik, karena para siswa/i sangat antusias untuk mewarnai, bahkan beberapa siswa/i yang mengerjakan sambil ngobrol bersama mahasiswa, serta ada yang mengerjakan dengan santai dan tidak banyak bicara. Semua gambar diwarnai sesuai dengan kreativitas para siswa/i, ada siswa yang melakukan pencampuran warna (gradasi), ada yang mewarnai sesuai dengan bentuk realitanya, dan bahkan ada yang minta tambahan kertas gambar.

Gambar 2. Siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3 Mewarnai Gambar *Needs or Wants*

Gambar 3. Hasil Mewarnai Siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3

Setelah kegiatan mewarnai selesai, para siswa/i diberikan PR kegiatan mewarnai gambar *Needs* or *Wants* dan PR tersebut dikumpulkan pada pertemuan terakhir. Tentunya, para siswa/i sangat antusias sekali dan bahkan

ada siswa yang langsung mengerjakan PRnya di kelas. Namun adanya keterbatasan waktu, kegiatan mewarnai harus dilanjutkan dan diselesaikan di rumah. Tentunya, kegiatan ditutup dengan memberikan hadiah kepada siswa/i sebagai bentuk apresiasi, karena sudah melakukan kegiatan mewarnai dengan ide kreativitas siswa.

3. Bermain Kartu *Needs* or *Wants*

Pada pertemuan terakhir, mahasiswa mengajak para siswa/i untuk bermain kartu, yaitu *Memory Card* mengenai *Needs* or *Wants*. Sebelum bermain kartu, mahasiswa mengajak para siswa/i untuk melakukan *ice breaking* dimana para siswa/i bernyanyi sambil melakukan gerakan. Kegiatan ini tentunya membakar semangat para siswa/i untuk melakukan aktivitas selanjutnya, yaitu bermain kartu. Dalam permainan ini, setiap siswa membentuk kelompok, yang berisikan 4-5 orang/kelompok dan nantinya mahasiswa yang akan menuntun jalannya permainan. Mahasiswa memberikan arahan dan cara bermainnya, di mana nanti kartu di balik sehingga para siswa/i tidak dapat melihat gambar dari kartu tersebut. Setelah itu, para siswa mulai antusias untuk mengikuti permainan ini dan berlomba-lomba untuk mengambil banyak kartu yang sejenis dengan cepat.

Permainan dilakukan sebanyak 2 kali dan setelahnya kartu ditukar dengan kelompok lain, supaya para siswa bisa eksplor mengenai contoh kebutuhan dan keinginan. Di putaran kedua, ada beberapa siswa yang sudah mulai merasa bosan dan ada siswa yang memiliki ide untuk menciptakan cara bermain yang baru. Ide permainan ini dipimpin oleh 1 siswi, di mana setiap pemain harus menutup matanya dan mengambil kartu sambil menutup mata. Tentunya, ini mengundang rasa antusias para siswa/i, tetapi ada beberapa siswa yang membuka matanya dan mengambil kartunya dengan mata terbuka.

Gambar 4. Siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3 Surabaya bermain *memory card*

Dikarenakan beberapa siswa melakukan kecurangan, permainan dilakukan sekali lagi dan mahasiswa memastikan bahwa para siswa/i benar-benar tidak ada yang melakukan kesalahan yang sama kembali. Namun, masih ada beberapa siswa/i yang masih melakukan kesalahan yang sama dan sempat ada pertengkaran kecil. Mahasiswa dengan sigap langsung melerai dan kembali melakukan aktivitas selanjutnya.

Adanya keterbatasan waktu, kegiatan bermain kartu tidak dapat dilanjutkan kembali dan untuk menutup pertemuan terakhir, mahasiswa memberikan hasil PR yang telah dinilai dengan menggunakan stempel dan hadiah kepada para siswa/i, berupa alat tulis. Tujuannya sebagai bentuk kenang-kenangan dan dapat memberikan manfaat bagi para siswa/i untuk mendukung semangat belajar, terutama mengenai literasi keuangan dasar, seperti pengenalan kebutuhan dan keinginan.

Gambar 5. Sesi Dokumentasi

PENUTUP

Simpulan

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di TK Kristen Bethel Sulung 3, berhasil memberikan sebuah pemahaman baru dan lebih mendalam bagi siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3. Siswa/i menjadi mengerti perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Segala bentuk kegiatan mulai dari panggung boneka, kegiatan mewarnai yang melatih kreativitas mereka untuk menjadikan sebuah gambar yang diberikan menjadi berwarna indah, dan bermain *memory card* kebutuhan dan keinginan membantu anak-anak untuk lebih interaktif dan antusias dalam memahami semua materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kunjungan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa/i berdampak positif bagi anak usia dini dalam memahami pentingnya edukasi keuangan sejak dini sehingga siswa/i kedepannya dapat dengan jeli menyortir sesuatu yang menjadi kebutuhan dan keinginan mereka.

Saran

Sebagai pertimbangan untuk evaluasi ke depan, mahasiswa berharap agar melalui kegiatan pengabdian masyarakat dapat menjadikan wadah untuk pengedukasian terhadap keuangan mulai dari sedini mungkin kepada masyarakat yang daerah-daerahnya masih sulit untuk digapai sehingga sedini mungkin anak dapat menjadi lebih bijak dalam mengatur keuangan dan melek akan finansial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan selama persiapan hingga pelaksanaan kegiatan, kepada pihak TK Kristen Bethel Sulung 3 atas kesempatan dan kerja sama yang telah diberikan, dan kepada semua pihak yang berkontribusi baik secara langsung dan tidak langsung dalam pelaksanaan program ini. Melalui bantuan dukungan tersebut, kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.
Mahasiswa berharap agar melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan dampak positif bagi siswa/i TK Kristen Bethel Sulung 3 serta masyarakat sekitar. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengabdian masyarakat di masa mendatang. Mahasiswa juga meminta maaf atas kekurangan yang ada dan mengharapkan kritik serta saran untuk perbaikan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia. (n.d.). *Survei Viral! 69,9% Orang Indonesia Tidak Memiliki Tabungan, Kok Bisa?* instiki.ac.id. Retrieved April, 2025, from https://instiki.ac.id/2025/01/16/survei-viral-699-orang-indonesia-tidak-memiliki-tabungan-kok-bisa/

[2] Makarim, d. F. R. (2023, Juli). *Mengenal Perilaku Impulsif, Ciri-Ciri dan Cara Mengatasinya*. halodoc.com. Retrieved April, 2025, from https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-perilaku-impulsif-ciri-ciri-dan-cara-mengatasinya?srsltid=AfmBOooLtuC5h_VCPxXgLV36xX4cHfbglLXP-sjQt1oEeU6wndqoxSkG

[3] Sahabat Pegadaian dalam Keuangan. (2024, Agustus). *Impulsif Belanja? Ketahui Penyebab dan Cara Mengatasinya*. sahabat.pegadaian.co.id. Retrieved April, 2025, from https://sahabat.pegadaian.co.id/artikel/keuangan/impulsif-adalah

[4] Arianti, B. F. (2021). *Literasi Keuangan (Teori dan Implementasinya)* (1st ed.). Pena Persada.

[5] Lahallo, F. F., Rupilele, F. G. J., Muskita, S. M. W., Ferdinandus, A. Y., Pakpahan, R. R., & Madina, L. O. (2022, Desember). *Pentingnya Pengenalan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Pada Rumah Baca Kanaan Kota Sorong*, *5*, 43.

[6] Nurcahyadi, G. (2023, Oktober). *Storytelling Jadi Cara Efektif Mendidik Anak Usia Dini*. mediaindonesia.com. Retrieved April, 2025, from https://mediaindonesia.com/humaniora/625058/storytelling-jadi-cara-efektif-mendidik-anak-usia-dini#goog_rewarded

[7] Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022, Juni). *Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini*, *1*, 13-14. http://dx.doi.org/10.30829/pema.v1i1.1463

[8] Syawaluddin. (2020, Juni 6). *Developing Snake Ladder GameLearning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. Simulation and Gaming*, *51*(4). doi:10.1177/1046878120921902