

# MENGENALKAN KONSEP EKONOMI DASAR UNTUK ANAK USIA DINI



AGUS SUMITRA

# KOMPONEN - KOMPONEN

1. SCARCITY (KELANGKAAN)

2. ANTARA KEINGINAN DAN KEBUTUHAN

3. PENGAMBILAN KEPUTUSAN

4. KONSEP PRODUKSI

5. KONSUMEN

6. KONSUMEN TERHADAP JASA

7. PRODUKSI BARANG DAN PENYEDIAAN JASA

8. MEMPERSIAPKAN KARIER





**KELANGKAAN ADALAH KETERBATASAN SUMBER DAYA (BARANG) YANG DIHADAPKAN DENGAN KEINGINAN MANUSIA YANG TIDAK TERBATAS.**

**KONSEP KELANGKAAN MERUPAKAN DASAR DARI PEMAHAMAN MENGENAI EKONOMI. SUATU KONSEP TENTANG KEINGINAN MANUSIA TERHADAP BARANG DAN JASA YANG LEBIH BESAR DARIPADA YANG DAPAT DIPENUHI, DAPAT DIPERKENALKAN MELALUI PENGALAMAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. NANTINYA, PENGALAMAN TERSEBUT DAPAT DIHUBUNGKAN DENGAN KEHIDUPAN ANAK DALAM KELUARGA DAN MASYARAKAT.**



- **UNTUK MEMBANTU ANAK MEMAHAMI KONSEP KELANGKAAN, ANAK PERLU BELAJAR UNTUK MEMBEDAKAN ANTARA KEINGINAN DENGAN KEBUTUHAN, DAN BAGAIMANA MENGHEMAT WAKTU, BARANG, DAN PENGGUNAAN JASA.**



**CONTOH KEGIATAN YANG DAPAT DILAKUKAN UNTUK MEMBANTU ANAK MEMAHAMI KONSEP KELANGKAAN :**

**- MINTA ANAK UNTUK BERPURA-PURA KALAU DIRINYA DAPAT MEMILIKI SEMUA KEINGINANNYA. MINTA ANAK UNTUK MENGGAMBAR, MENCERITAKAN, ATAU MENCATAT TIGA KEINGINAN. AJAK ANAK UNTUK BERPIKIR “KEINGINAN APA YANG MUNGKIN UNTUK DIPENUHI?”, “KEINGINAN YANG MANA YANG TIDAK MUNGKIN UNTUK DIPENUHI?”, “KENAPA TIDAK SEMUA KEINGINAN MEREKA TIDAK DAPT DIPENUHI?”**

**- MEMBICARAKAN DAN MEMBUAT DAFTAR KEBUTUHAN KELAS, MENENTUKAN APAKAH BENDA-BENDA DALAM DAFTAR MERUPAKAN SESUATU YANG BENAR-BENAR DIBUTUHKAN ATAU HANYA KEINGINAN SAJA. ANAK JUGA DIMINTA MEMPERTIMBANGKAN, JIKA BENDA TERSEBUT DIBELI, APAKAH DAPAT DIGUNAKAN SECARA MAKSIMAL, DAN BANYAK MEMBERIKAN MANFAAT?.**

- **KEGIATAN MEMBEDAKAN ANTARA KEINGINAN DAN KEBUTUHAN DI KELAS AKAN MEMBERIKAN PENGALAMAN ATAU MANFAAT YANG LAIN BAGI ANAK TENTANG KONSEP KELANGKAAN, YAITU BERKURANGNYA KOMERSIALISME DAN MATERIALISME.**
- **SELAIN ITU, PENGGUNAAN BARANG ATAU MEMANFAATKAN BENDA-BENDA DI SEKITAR UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN TANPA HARUS MEMBELI, JUGA PERLU DICONTOHKAN GURU UNTUK MENGURANGI KONSUMERISME DAN PERILAKU KOMERSIL. SELAIN ITU, KONSEP LAIN YANG BERKAITAN ERAT DENGAN KELANGKAAN ADALAH PERILAKU HEMAT YANG MELIPUTI, BERHEMAT DALAM HAL KEUANGAN, WAKTU, ENERGY, PENGGUNAAN JASA.**





**KEMAMPUAN UNTUK MENGAMBIL KEPUTUSAN YANG BIJAK MERUPAKAN BAGIAN YANG TIDAK DAPAT DIPISAHKAN DENGAN PEMBELAJARAN TENTANG KELANGKAAN. MENGAPA? MANUSIA TIDAK MUNGKIN MEMILIKI SEGALA SESUATU YANG DIINGINKAN (YANG MUNGKIN BUKAN SESUATU YANG SEBENARNYA DIBUTUHKAN). OLEH KARENA ITU, MANUSIA PERLU MEMUTUSKAN TENTANG APA SAJA YANG MERUPAKAN KEBUTUHAN DAN APA SAJA YANG HANYA SEBAGAI KEINGINAN.**





**KONSEP PRODUKSI BERKAITAN ERAT DENGAN KONSEP KELANGKAAN. FUNGSI PRODUKSI ADALAH UNTUK PERMINTAAN ATAU KEINGINAN KONSUMEN YANG TIDAK TERBATAS. KONSEP PERTUKARAN UANG JUGA BERKAITAN ERAT DENGAN PRODUKSI EKONOMI. DALAM PEMBELAJARAN TENTANG PRODUKSI INI, ANAK JUGA DAPAT MENGEMBANGKAN KONSEP: (A) MENJADI KONSUMEN, (B) FUNGSI UANG; (C) PERBEDAAN ANTARA BARANG DAN JASA; (D) PROSES PRODUKSI.**





**SEORANG ANAK TELAH MENGKONSUMSI BARANG ATAU MEMANFAATKAN JASA, DAN MENGEKSPRESIKAN KEINGINAN DAN KEBUTUHANNYA DENGAN CARANYA SENDIRI. SAAT USIANYA SEMAKIN MATANG, ANAK MULAI MEMILIH APA YANG INGIN DIBELINYA, MULAI MEMPERTIMBANGKAN SESUATU YANG TERBAIK, YANG JUGA SESUAI DENGAN UANG YANG DIMILIKINYA SEBAGAI BENTUK PEMENUHAN HAK DAN TANGGUNG JAWAB SEBAGAI KONSUMEN.**



- **BERMAIN IMITASI, MENGGUNAKAN BENDA-BENDA IMAJINATIF. BELUM MEMAHAMI KONSEP UANG SEBAGAI ALAT JUAL BELI.**
- **MULAI BERMAIN KREATIF. ANAK BERIMPROVISASI DAN MULAI MEMAHAMI BAHWA JUAL BELI MEMBUTUHKAN ALAT TUKAR ATAU UANG, MISALNYA MENGGUNAKAN KANCING SEBAGAI UANG,**
- **ANAK MULAI BERKEINGINAN MENGGUNAKAN BENDA-BENDA YANG LEBIH REPRESENTATIVE, MISALNYA MENGGUNAKAN KEMASAN KOSONG SEBAGAI ALAT PERMAINAN.**
- **ANAK MEMBUAT TOKO MAINANNYA SEPERTI TOKO SESUNGGUHNYA YANG MENYEDIAKAN BARANG, TERDAPAT KASIR, MENGGUNAKAN UANG MAINAN MENGGUNAKAN POTONGAN KERTAS, MEMBUAT SIMBOL-SIMBOL, DAN PERMAINAN JUAL BELI MENGGUNAKAN PERTUKARAN UANG.**
- **PERMAINAN SEMAKIN BERKEMBANG PADA TAHAP MEMBUAT PROYEK SEDERHANA, MISALNYA JUAL BELI YANG SESUNGGUHNYA DENGAN MEMPERJUALBELIKAN BENDA-BENDA YANG DIBUAT SENDIRI. DALAM TAHAP INI, ANAK JUGA MEMBUAT GAMBAR, SIMBOL HARGA, DAN LAINNYA MENYERUPAI KEADAAN YANG SESUNGGUHNYA.**





**PADA AWALNYA, ANAK HANYA MENGETAHUI BAHWA UANG HANYA DIPERLUKAN UNTUK MEMBELI SUATU BENDA KARENA ANAK SERINGKALI TIDAK DILIBATKAN SAAT ORANG TUA MEMBAYAR JASA DOKTER, GURU, PUSTAKAWAN, PENGASUH, TUKANG KEBUN, DAN SEBAGAINYA.**

**UNTUK MENUMBUHKAN PENGERTIAN PADA ANAK BAHWA SETIAP PELAYANAN YANG DITERIMA MEMBUTUHKAN BIAYA, ANAK DAPAT DILIBATKAN SAAT ORANG TUA MELAKUKAN PEMBAYARAN TERHADAP JASA YANG DIGUNAKAN. SELAIN ITU, ANAK JUGA DATA DIAJAK BERDIALOG TENTANG PERAN JASA DAN PELAYANAN PUBLIK, MISALNYA DENGAN BERTANYA, “APAKAH YANG AKAN TERJADI JIKA SETIAP ORANG MEMBANGUN JALANNYA SENDIRI ATAU MEMBUAT PEMADAM KEBAKARAN SENDIRI?”. KEGIATAN INI MENGUATKAN ANAK TENTANG KONSEP PENGGUNAAN LAYANAN PUBLIK.**





- **ANAK DAPAT MULAI MENGEMBANGKAN KONSEP TENTANG PRODUSEN DENGAN MEMAHAMI TUGAS ATAU PEKERJAAN YANG MEREKA LAKUKAN DI RUMAH DAN DI RUMAH, DAN PEKERJAAN-PEKERJAAN YANG DILAKUKAN OLEH ORANG TUA MEREKA.**
- **BENDA-BENDA YANG DAPAT DIHASILKAN ANAK DI SEKOLAH, MISALNYA, KADO UNTUK ORANG TUA, KARTU UCAPAN, BUKU, KUKIS. GURU DAPAT BERTANYA KEPADA ANAK, “APAKAH SESUATU YANG BISA KAMU BUAT DI RUMAH? PELAYANAN APA YANG BISA KAMU BERIKAN DI RUMAH? APAKAH YANG BISA DIBUAT IBU DI RUMAH?’ DAN SEJENISNYA.**






- **SETIAP ORANG MEMBUTUHKAN KARIER SEBAGAI SESUATU YANG DAPAT MEMBERIKAN TUJUAN DAN ARAH DALAM HIDUP, DAN PENTING BAGI KEHIDUPAN INDIVIDU SEKALIGUS BAGI KEHIDUPAN SOSIAL. TANPA KARIER, MANUSIA AKAN KEHILANGAN TUJUAN DAN ARAH HIDUP, MENJADI ORANG YANG PLIN-PLAN, DAN DIKHAWATIRKAN AKAN MENJADI PARASIT YANG MERUGIKAN ORANG LAIN (DEWEY, 1944).**
- **OLEH KARENA ITU, SEJAK DINI (USIA PRASEKOLAH DAN DASAR), ANAK DAPAT DIKENALKAN TENTANG PENTINGNYA MENJADI BAGIAN DARI MASYARAKAT YANG PODUKTIF, DAN MULAI DIBERIKAN PENDIDIKAN KARIER.**
- **PENDIDIKAN KARIER SANGAT IDEAL UNTUK DIBERIKAN DI KELAS PRA SEKOLAH DAN DASAR KARENA MASA INI MERUPAKAN MASA PEMBENTUKAN PERILAKU, PENANAMAN NILAI, DAN KETERAMPILAN- KETERAMPILAN HIDUP YANG SANGAT PENTING YANG AKAN MENJADI BEKAL SAAT ANAK DEWASA.**
- **PENDIDIKAN KARIER YANG DIBERIKAN PADA MASA ITU AKAN LEBIH MEMBERIKAN GAMBARAN YANG LEBIH TENTANG FUNGSI DARI PERILAKU YANG BAIK, PERKEMBANGAN KETERAMPILAN DAN NILAI.**







The image features a white background with a fine, repeating grid pattern. In the four corners, there are several realistic water droplets of varying sizes, some overlapping, which add a fresh and clean aesthetic to the design.

**TERIMA KASIH**