

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pola Pikir

2.1.1 Definisi Pola Pikir

Fang dkk., (2004), mendefinisikan pola pikir sebagai sesuatu yang terjadi di kepala seseorang, yang memiliki kekuatan untuk mengontrol sikap seseorang dan berpotensi untuk memengaruhi perilaku seseorang. Sedangkan Aloia, Pasquale, dan Aloia (2011), mengatakan bahwa pola pikir merupakan sebuah pandangan mental atau karakter yang terprogram dan memutuskan respon individu untuk berbagai situasi.

Pola pikir merupakan hal yang penting untuk menjelaskan penilaian manusia dan pengambilan keputusan yang dalam beberapa keputusan dapat memperbaiki atau memperburuk bias keputusan (Hamilton, Vohs, Sellier, & Meyvis, 2011). Definisi lain dari pola pikir menurut Triantis (2013) adalah filosofi kehidupan, cara berpikir, sikap, opini, dan mentalitas seseorang atau sebuah kelompok.

Berdasarkan dari definisi-definisi yang terdapat di atas maka disimpulkan bahwa pola pikir merupakan sebuah filosofi kehidupan, cara berpikir, sikap, opini, dan mentalitas yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi perilaku seseorang, memiliki penting dalam penilaian manusia, dan pengambilan keputusan dalam respon individu untuk berbagai situasi.

2.1.2 Jenis-jenis Pola Pikir

Freitas, Gollwitzer, dan Trope (2004), mengemukakan bahwa ada dua jenis pola pikir yang biasanya disebut sebagai *Construal Theory* yaitu pola pikir abstrak dan pola pikir konkret. Menurut Tsai dan Thomas (2011) pola pikir abstrak menyebabkan seseorang untuk fokus terhadap gambaran yang lebih besar atau lebih lengkap. Contohnya, soda dapat disimpulkan sebagai minuman, *Toyota* adalah sebuah mobil, *iPhone* adalah *smartphone*, dan sebagainya. Sementara itu pola pikir konkret membuat orang fokus terhadap detail yang lebih spesifik atas sebuah objek atau tindakan. Contohnya adalah soda adalah *Sprite* atau *smartphone* adalah *iPhone*.

Pola pikir abstrak juga merupakan pola pikir yang memudahkan seseorang untuk menjawab pertanyaan “mengapa” yang berkaitan dengan sebuah tujuan atau tindakan

sedangkan pola pikir konkret memudahkan seseorang untuk menjawab pertanyaan “bagaimana” (Freitas dkk., 2004).

2.1.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Pola Pikir

Van Bergen (2012) mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang dapat memengaruhi pola pikir abstrak atau konkret seseorang, yaitu:

1. *Kebudayaan*

Ada perbedaan yang besar antara kebudayaan Barat dan Asia Timur. Seperti yang diutarakan Kim dan Markus (1999), kebudayaan Barat memiliki fokus utama terhadap diri sendiri, mereka memiliki kebebasan dan hak individu untuk memilih dan bertanggung jawab atas diri sendiri. Sedangkan pada kebudayaan Asia Timur, penduduknya secara aktif dan terbuka mengikuti kelompok dan norma-norma sosial. Secara umum penduduk Asia Timur memiliki pola pikir konkret sedangkan penduduk memiliki pola pikir abstrak.

2. *Psychological distance*

Ada beberapa bentuk *psychological distance* seperti spasial, temporal, sosial, dan *hypotheticality* yang memengaruhi tingkat abstraksi. Semakin besar jarak ini, maka semakin tinggi tingkat abstraksi. Ketika seseorang berpikir tentang sebuah peristiwa yang akan terjadi dalam satu tahun mendatang maka kemungkinannya hal tersebut merupakan bentuk abstrak. Contohnya, jika seseorang akan mengunjungi seminar yang diadakan selama dua hari di kota lain di satu tahun kemudian, maka orang tersebut akan berpikir tentang memesan tiket dan hotel. Sedangkan jika acara tersebut berlangsung esok harinya, hal yang dipikirkan merupakan sesuatu yang konkret, seperti pakaian apa yang akan dibawa atau mengisi lagu untuk didengarkan selama penerbangan.

3. *Mood*

Seseorang yang memiliki perasaan senang lebih cenderung kepada bentuk pola pikir abstrak jika dibandingkan terhadap orang yang memiliki perasaan

netral atau sedih. Mereka lebih cenderung untuk mengeneralisasi, mengelompokkan, dan mengategorisasi sesuatu ke dalam kategori yang lebih luas.

2.1.4 Pola Pikir Konsumtif

Pola pikir didefinisikan sebagai filosofi kehidupan, cara berpikir, sikap, opini, dan mentalitas yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi perilaku seseorang, memiliki penting dalam penilaian manusia, dan pengambilan keputusan dalam respon individu untuk berbagai situasi. Sedangkan konsumtif menurut Nugroho (2003) adalah keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan yang maksimal.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pola pikir konsumtif merupakan sebuah filosofi kehidupan, cara berpikir, sikap, opini, dan mentalitas seseorang untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan yang maksimal. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa pola pikir konsumtif merupakan cara berpikir seseorang yang tidak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan. Orang yang memiliki pola pikir konsumtif dicirikan dengan aktivitas konsumen dalam berbelanja, membeli, dan menggunakan barang dan jasa (Sanders, 2006).

Pada dasarnya kebutuhan merupakan ketika seseorang merasa kekurangan akan beberapa *basic requirement* untuk bertahan hidup, seperti makanan, tempat tinggal (von Hippel, 1992), atau dapat berupa pakaian, yang berarti bahwa kebutuhan merupakan sesuatu yang diperlukan untuk kehidupan dan kesejahteraan seseorang (Porter, 2012). Keinginan dapat menjadi alat pemuas kebutuhan tertentu (von Hippel, 1992), namun keinginan berbeda dengan kebutuhan. Keinginan merupakan ketika kita menginginkan hal-hal tertentu namun tetap dapat bertahan hidup tanpa hal tersebut (Olson, 2009). Misalnya berupa mainan, *film*, dan sebagainya. Seseorang dapat membutuhkan sebuah celana baru, namun ia tidak membutuhkan sebuah celana baru yang merupakan rancangan desainer terkenal dan memiliki harga yang mahal, ia tetap dapat bertahan hidup tanpa celana rancangan desainer terkenal, sehingga hal tersebut dikatakan sebagai keinginan (Pooler & Pooler, 2003).

Sebelumnya telah dibahas bahwa terdapat dua jenis pola pikir, yaitu pola pikir abstrak dan pola pikir konkret. Sehingga, dalam konteks penelitian ini, jika menggunakan pola pikir abstrak maka pertanyaannya dapat menjadi “mengapa seseorang tidak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan” dan jika menggunakan pola pikir konkret maka pertanyaannya menjadi “bagaimana membedakan kebutuhan dan keinginan”.

2.2 Bermain

2.2.1 Definisi Bermain

Bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2006). Menurut Lifter dkk., (2011), bermain merupakan apa yang dilakukan anak-anak dengan mainan yang melibatkan perhatian dan minat mereka, terlepas dari apa pun yang terjadi dan siapa saja yang hadir. Lillemyr (2009), mengungkapkan bahwa bermain dapat dialami sebagai proses pemecahan masalah dimana anak dapat mengeksplorasi lingkungan dan dirinya terkait dengan kemampuan, kebutuhan, minat, dan kondisi lainnya.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menarik minat dan perhatian mereka, dengan tanpa atau dengan alat, yang menghasilkan informasi atau memberikan pengertian, memberikan kesenangan, mengembangkan imajinasi pada anak, dan juga merupakan proses pemecahan masalah bagi anak.

2.2.2 Manfaat Bermain Untuk Anak

Menurut Lillemyr (2009), bermain memiliki signifikansi dalam mengembangkan persepsi diri (*self-perception*) dan (*self-concept*) dan juga identitas anak. Melalui bermain, anak dapat belajar untuk mengetahui dirinya sendiri dan mengembangkan kepercayaan dan respek yang berkaitan dengan dirinya dan apakah ia mampu untuk menghadapi tantangan.

Lillemyr (2009) menambahkan bahwa bermain dapat menjadi sebuah proses pengetesan atau percobaan bagi anak. Anak akan mendapatkan pemahaman anak nilai-

nilai dan norma melalui *trial and error* dan meningkatkan pemahaman akan permasalahan dan konflik yang mungkin sulit untuk dipahami, misalnya seperti permasalahan terkait berinteraksi dengan orang lain.

Manfaat lainnya dari bermain menurut McConnel (dalam Lifter dkk., 2011) adalah meningkatkan kemungkinan penempatan dan pembelajaran pada situasi yang alami, inklusif, dan kurang restriktif (lebih bebas). Selain itu, bermain dapat diadaptasi dan digunakan di berbagai situasi sebagai konteks untuk menanamkan intervensi dan melatih keterampilan baru. Charman dkk. (dalam Lifter dkk., 2011) juga menambahkan bahwa bermain memiliki manfaat sebagai *predictive value* untuk komunikasi dan keterampilan sosial.

2.2.3 Tipe Permainan

Menurut Lillemyr (2009), ada lima tipe permainan, yaitu:

1. *Sensorimotor play* atau *functional play*, yang terjadi terutama pada dua tahun pertama kehidupan anak.
2. *Role play*, terjadi pada usia 3 hingga 8 tahun, dan berkembang menjadi *dramatic play* pada usia 8 hingga 15 tahun.
3. *Rule-based play*, dapat diterapkan pada anak yang berusia 7 hingga 12 tahun.
4. *Construction play*, yaitu permainan yang membuat anak bereksperimen dengan objek, membuat bangunan dengan balok kayu, dan lain-lain. Permainan ini dapat diterapkan pada anak berusia 3 hingga 15 tahun, namun secara khusus sesuai untuk anak berusia 6 hingga 15 tahun.
5. *Movement play* atau *physical play*, merupakan permainan yang sesuai untuk anak berusia 6 hingga 15 tahun.

2.2.4 Permainan *Cashnut*

Cashnut merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk mengedukasi anak tentang cara mengatur keuangan dan juga membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Permainan *Cashnut* diciptakan oleh lima orang mahasiswi psikologi dalam proses magang yang sedang dijalani di sebuah perusahaan yang menyediakan layanan jasa konsultasi keuangan. Permainan *Cashnut* diperuntukkan bagi anak-anak kelas 1

hingga 6 SD atau berumur 6 hingga 12 tahun. Permainan *Cashnut* dibagi menjadi dua *level* permainan, yaitu *level classic* dan *level advance*. *Level classic* ditujukan pada anak kelas 1-3 SD sedangkan *level advance* ditujukan pada anak kelas 4-6 SD.

A.

I

si Kotak Permainan

Di dalam kotak permainan *Cashnut*, terdapat sepuluh hal, yaitu:

1. Papan permainan.
2. 1 buah dadu dan 4 buah pion.
3. 4 lembar playmate. Playmate merupakan papan dalam permainan yang terdiri dari 5 pos yaitu pos DOMPET, TABUNGAN, AMAL, PENGELUARAN, dan BARANG. Kelima pos ini dapat digunakan untuk mengatur uang pada saat permainan berlangsung.
4. 60 lembar kartu DO. Kartu DO berisi perintah atau hal-hal yang wajib dilakukan oleh peserta apabila ingin mendapatkan uang saku.
5. 40 lembar kartu SURPRISE. Beberapa kartu SURPRISE berisi hadiah dan beberapa kartu SURPRISE yang lain berisi hal yang wajib dibayarkan.
6. 204 lembar kartu ITEM, yang terdiri dari 51 jenis barang dan setiap jenis barang terdapat 4 lembar kartu. Kartu ITEM merupakan kartu yang berisi gambar barang dengan harga barang tersebut.
7. 21 lembar kartu NEEDS. Kartu NEEDS merupakan kartu yang berisi penawaran-penawaran barang yang menjadi kebutuhan seorang anak. Pada kartu ini, peserta dapat memilih apakah ia ingin membeli penawaran yang tertera pada kartu.
8. 24 lembar kartu WANTS. Kartu WANTS merupakan kartu yang berisi penawaran-penawaran barang yang menjadi keinginan seorang anak. Pada kartu ini, peserta dapat memilih apakah ia ingin membeli penawaran yang tertera pada kartu.
9. 6 lembar kartu SPECIAL. Kartu SPECIAL adalah kartu barang yang dapat dibeli dengan uang TABUNGAN. Apabila peserta membeli kartu

SPECIAL, peserta akan mendapat tambahan poin dan uang setiap melewati *start* sesuai tertera pada kartu.

10. Uang yang terdiri dari pecahan 1, 5, 10, 20, dan 50.

11. Kartu skoring

12. Buku petunjuk permainan.

B.

C

ara Bermain

1. Buka *box* permainan lalu keluarkan papan permainan.
2. Keluarkan uang-uang, pion, dadu, kartu-kartu (kartu DO, SURPRISE, kartu ITEM, kartu NEEDS, dan kartu WANTS), dan playmate. Khusus pada level *advance*, selain kartu-kartu di atas, kartu SPECIAL juga dikeluarkan dari *box* permainan.
3. Atur papan permainan serta letakkan kartu-kartu pada kotak-kotak yang tersedia di papan permainan.
4. Bagikan kepada uang saku awal pada setiap peserta lalu pilih pion dan tentukan giliran bermain.
5. Khusus pada *level advance*, pendamping menawarkan seluruh kartu SPECIAL terlebih dahulu kepada seluruh peserta. Peserta dapat membeli kartu SPECIAL sesuai keinginannya.
6. Mulailah bermain.

C. Aturan Bermain :

1. Permainan ini dapat dimainkan oleh satu hingga empat orang anak yang masing-masing didampingi oleh pendamping yaitu salah satu orang tua. Apabila tidak dimungkinkan, pendamping dapat diwakilkan oleh satu orang saja dalam setiap kelompok permainan.
2. Setiap peserta mendapatkan uang saku awal sebesar 200.
3. Permainan dijalankan searah dengan jarum jam.
4. Dalam playmate terdapat 5 pos yang memiliki kegunaan yang berbeda, yaitu :
 - a. Pos DOMPET
Uang yang terdapat pada pos ini dapat digunakan atau diambil pada saat permainan berlangsung.

b. Pos TABUNGAN

Uang yang terdapat pada pos ini tidak dapat diambil pada saat permainan berlangsung.

c. Pos AMAL

Uang yang terdapat pada pos ini pada saat Anda ingin atau diwajibkan untuk melakukan amal dan tidak dapat digunakan selain untuk kepentingan amal.

d. Pos PENGELUARAN

Uang yang terdapat pada pos ini merupakan uang yang telah digunakan untuk membeli barang atau membayar sesuatu.

e. Pos BARANG

Pos ini merupakan tempat peserta meletakkan kartu barang yang telah dibeli.

5. Pada saat ingin membeli barang, peserta mengambil uang yang berada di pos DOMPET lalu memindahkan uang sejumlah harga barang pada pos PENGELUARAN, kemudian mengambil KARTU BARANG yang sesuai dan diletakkan ke pos BARANG.
6. Apabila pion berhenti pada kotak DO dan SURPRISE, pemain diwajibkan untuk mengambil kartu yang sesuai dan melakukan hal tertera pada kartu tersebut.
7. Apabila pion berhenti pada selain kotak DO atau SURPRISE, pemain dapat memilih melakukan atau tidak hal yang tertera di kotak tersebut.
8. Apabila peserta mendapat kartu SURPRISE dan diharuskan untuk membayarkan sesuai dengan nominal yang tertera, namun didalam pos DOMPET tidak terdapat uang yang cukup, peserta akan mendapat denda yaitu tidak boleh mendapat giliran bermain sebanyak 2 kali.
9. Apabila pion pemain berada di kolom bergambar barang dan harga, pemain mendapatkan penawaran yang dapat pemain terima atau tolak untuk membeli suatu barang dengan harga tertera pada kolom di papan permainan. Bila pemain menerima penawaran barang tersebut, pemain mendapatkan kartu ITEM yang sesuai dari pendamping dan diletakkan pada pos ITEM pada PLAYMATE.

10. Uang yang sudah berada dalam pos TABUNGAN, AMAL dan PENGELUARAN tidak dapat diambil atau dipergunakan kembali.
11. Hanya uang yang berada di pos DOMPET yang dapat di gunakan dalam seluruh proses permainan.
12. Apabila di dalam pos DOMPET tidak terdapat uang yang cukup, pemain akan mendapat denda yaitu tidak boleh mendapat giliran bermain sebanyak dua kali.
13. Apabila saat pemain ingin membeli barang tetapi kartu ITEM untuk barang tersebut HABIS, pemain TIDAK DAPAT membeli barang tersebut lagi.
14. Jika pemain mendapatkan kartu DO, tetapi TIDAK melakukan perintah dalam kartu tersebut maka pemain TIDAK mendapatkan uang.
15. Saat pemain yang sedang menjalankan giliran bermainnya, pemain lainnya tidak dapat memulai giliran bermainnya.
16. Penentuan pemenang:

- a. Level *classic*

Peserta dinyatakan memenangkan permainan apabila memiliki jumlah nilai (*score*) tertinggi dari hasil penjumlahan tabungan dan amal dikurangi pengeluaran,

$$(TABUNGAN + AMAL) - PENGELUARAN = \text{SCORE}$$

- b. Level *advance*

1. Peserta dinyatakan memenangkan permainan apabila memiliki jumlah nilai (*score*) tertinggi dari hasil penjumlahan tabungan dan amal dikurangi jajan,

$$(TABUNGAN + AMAL) - PENGELUARAN = \text{SCORE}$$

2. Melihat kartu yang telah dibeli oleh peserta, yaitu:
 - a. Kartu ITEM

Apabila peserta membeli barang yang termasuk NEEDS (kebutuhan), maka peserta mendapatkan poin sebesar 1 poin/*item*.

b. Kartu SPECIAL

Pada kartu ini telah terdapat poin yang berbeda pada setiap kartu.

1 poin = 10 mata uang *Cashnut*.

Setiap poin yang didapatkan dari kartu ITEM dan SPECIAL dikalikan 10 *Cashnut*.

Apabila dibutuhkan, peserta dapat dibantu oleh pendamping untuk melakukan penghitungan.

- a. Dalam menyatakan pemenang, uang yang berada pada pos DOMPET tidak dihitung.
- b. Setelah melakukan perhitungan, hasil perhitungan tersebut dituliskan ke kartu skoring yang telah dipersiapkan.

D. Petunjuk Permainan Untuk Pendamping :

1. Pendamping membaca cara memulai dan aturan bermain terlebih dahulu.
2. Sebelum memulai permainan, pendamping harus menjelaskan/melakukan beberapa hal berikut :
 - a. Pendamping harus memberikan kesempatan peserta untuk menabung dan beramal terlebih dahulu setelah uang saku awal diberikan.
 - b. Harus menjelaskan pada peserta kegunaan dari pos-pos yang ada di PLAYMATE.
 - c. Pendamping harus menjelaskan pada peserta untuk bermain secara individu (peserta tidak boleh saling membantu) dan pendamping tidak diperkenankan untuk memberitahukan jawaban namun dapat membantu peserta dalam pengambilan keputusan.

- d. Pendamping harus menjelaskan di awal mengenai penghitungan skor akhir dan penentuan pemenang pada peserta.
3. Kartu barang dipegang pendamping selama jalannya permainan.
4. Pendamping memberitahukan peserta saat waktu permainan tersisa 10 menit.

2.3 Perkembangan Anak

2.3.1 Definisi Anak

Menurut Sharma dan Sharma (2007) anak adalah manusia yang mengalami perkembangan hingga usia 12 tahun. Periode perkembangan anak dimulai ketika anak berada pada periode pra-kelahiran (*prenatal*) yaitu dari pembuahan hingga sekitar 9 bulan, masa bayi (*infancy*) yaitu usia 18 hingga 24 bulan, masa kanak-kanak awal (*early childhood*) yaitu usia 5 hingga 6 tahun, masa kanak-kanak tengah dan akhir (*middle and late childhood*) yaitu usia 6 hingga 11 tahun (Santrock, 2011).

2.3.2 Karakteristik Perkembangan Anak

Dalam perkembangannya seperti yang diungkapkan oleh Santrock (2011), seorang anak tidak hanya berkembang dalam segi fisik saja, namun juga dalam berbagai aspek lainnya seperti motorik, sensorik, dan kognitif. Pada usia 6 hingga 11 tahun, yakni pada periode *middle and late childhood*, seorang anak mengalami pertumbuhan fisik lambat yang konsisten. Periode ini merupakan periode “tenang” sebelum anak mengalami pertumbuhan yang pesat pada usia remaja. Pada masa sekolah dasar, anak mengalami pertumbuhan sekitar 2 atau 3 inci per tahun. Pada usia sekitar 8 tahun, berat badan mereka akan bertambah karena adanya peningkatan ukuran sistem kerangka dan otot, juga ukuran beberapa organ-organ tubuh lainnya. Pada perkembangan motorik dan sensorik, anak yang berada pada masa sekolah dasar memiliki kontrol yang lebih besar atas dirinya dan mereka dapat duduk dan memperhatikan dalam waktu yang cukup lama. Namun, anak-anak sekolah dasar masih belum “matang” secara fisik sehingga mereka harus aktif. Aktivitas fisik sangat penting untuk anak-anak pada rentang usia tersebut.

Berdasarkan teori Piaget (dalam Santrock, 2011), anak yang berusia 7 hingga 11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, seorang anak dapat

melakukan *concrete operations* dan juga dapat menggunakan penalaran logis selama penalaran tersebut dapat diterapkan pada contoh yang spesifik atau konkret.

Kemampuan anak untuk melakukan *concrete operations* dapat ditunjukkan dengan mampunya mereka melakukan konservasi dan klasifikasi.

Selain Piaget, Vygotsky juga mengemukakan teori tentang perkembangan kognitif anak. Vygotsky (dalam Santrock, 2011) meyakini pentingnya interaksi sosial terutama instruksi pada perkembangan kognitif anak. Penerapan hal ini diwujudkan ke dalam sebuah istilah yang dikemukakan oleh Vygotsky, yaitu *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD merupakan berbagai tugas yang terlalu sulit untuk dikuasai oleh anak seorang diri namun dapat dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Selain konsep ZPD, Vygotsky juga memiliki konsep yang lain yaitu *Scaffolding*. *Scaffolding* merupakan sebuah perubahan tingkat bantuan yang diberikan selama sesi pengajaran, yaitu dengan orang yang lebih terlatih menyesuaikan banyaknya bimbingan sesuai dengan kinerja siswa.

2.4 Kerangka Berpikir

Cashnut merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk mengedukasi anak tentang cara mengatur keuangan dan juga membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Permainan *Cashnut* diciptakan oleh lima orang mahasiswi psikologi dalam proses magang yang sedang dijalani di sebuah perusahaan yang menyediakan layanan jasa konsultasi keuangan. Permainan *Cashnut* diperuntukkan bagi anak-anak kelas 1 hingga 6 SD atau berumur 6 hingga 12 tahun. Usia tersebut dipilih karena secara umum anak-anak mulai mengerti akan konsep peraturan dan permainan ketika mereka memasuki tahap perkembangan operasional konkret pada usia sekitar enam tahun (Hinebaugh, 2009).

Dengan bermain maka dapat membantu perkembangan kognitif anak, yaitu dengan memahami objek permainan, membedakan khayalan dan kenyataan, dan lain-lain (Hidayat, 2008). Bermain juga merupakan salah satu metode belajar dengan cara yang menyenangkan, karena bermain menurut Sudono (2006) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sudono (2006) menambahkan bahwa media permainan selain dianggap

menyenangkan, juga membantu anak untuk memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah.

Salah satu konsep yang perlu dipahami oleh anak adalah bagaimana cara mengatur keuangan, termasuk bagaimana cara membedakan antara kebutuhan dan keinginannya. Hal tersebut diperlukan karena pada zaman sekarang ini terdapat fenomena anak yang sulit membedakan keinginan dan kebutuhannya sehingga menyebabkan anak tersebut memiliki pola pikir konsumtif.

Pola pikir konsumtif dapat didefinisikan sebagai sebuah filosofi kehidupan, cara berpikir, sikap, opini, dan mentalitas seseorang untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan yang maksimal.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak, sehingga melalui bermain permainan *Cashnut* maka anak dapat belajar dan mengembangkan pengetahuannya dalam penggunaan uang yang salah satunya adalah cara membedakan kebutuhan dan keinginan. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa bermain permainan *Cashnut* berpengaruh terhadap pola pikir konsumtif anak.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir