



Implementasi Permainan Edukatif Untuk Penguatan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar 34 OKU

Faisal Abror ¹⁾; Ade Irwana Suciati ²⁾; Nabila Hadisti Putri ³⁾; Reza Tri Anggraini ⁴⁾; Lucyana ⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Baturaja

Email: ¹ faisalabrir@gmail.com; ² adepaksab@gmail.com; ³ nabilahadisti16@gmail.com; ⁴ rezatrianggraini07@gmail.com; ⁵ lucyana2584@yahoo.co.id

ARTICLE HISTORY

Received [29 Januari 2026]

Revised [01 Maret 2026]

Accepted [05 Maret 2026]

KEYWORDS

Financial Literacy, Game-Based Learning, Elementary Students, Community Service.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Literasi keuangan sejak usia sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk perilaku keuangan yang bertanggung jawab di masa depan. Namun, rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar pengelolaan uang masih menjadi permasalahan umum di tingkat pendidikan dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa melalui penerapan permainan *Cash and Coin Challenge* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual di SD Negeri 34 OKU. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi, simulasi permainan, diskusi, serta evaluasi sederhana berbasis aktivitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti membedakan kebutuhan dan keinginan, menentukan prioritas pembelian, serta mengelola uang secara sederhana. Pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi keuangan sejak dini dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Keberlanjutan program dan integrasi materi literasi keuangan dalam pembelajaran formal diharapkan dapat memperkuat dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter finansial siswa.

ABSTRACT

Financial literacy at the elementary school level is a crucial foundation for developing responsible financial behavior in the future. However, students' understanding of basic financial management concepts remains limited. This community service activity aims to enhance students' financial literacy through the implementation of the *Cash and Coin Challenge* game as an interactive and contextual learning medium at SD Negeri 34 OKU. The program employed an educative and participatory approach through material delivery, game simulation, discussions, and simple evaluations. The results indicate that students gained a better understanding of basic financial concepts, including distinguishing needs from wants, setting priorities, and managing money responsibly. Game-based learning effectively increased students' engagement and motivation. This activity contributes positively to strengthening early financial literacy and can serve as an alternative contextual learning model in elementary education. Sustainable implementation and integration into formal curricula are recommended to ensure long-term impact.

PENDAHULUAN

Literasi keuangan sejak usia dini merupakan aspek penting dalam membentuk pola pikir dan perilaku ekonomi individu di masa depan. Anak-anak yang memiliki pemahaman dasar mengenai pengelolaan uang cenderung lebih mampu mengambil keputusan finansial secara bijak ketika dewasa (OECD, 2020; Lusardi, 2021). Sekolah dasar menjadi fase strategis untuk menanamkan konsep literasi keuangan karena pada tahap ini siswa mulai mengenal nilai uang dan aktivitas konsumsi sehari-hari. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan materi literasi keuangan dalam kurikulum formal serta metode pembelajaran yang belum kontekstual (Sari & Putri, 2021; OJK, 2022). Pembelajaran yang bersifat teoritis sering kali sulit dipahami oleh siswa karena konsep keuangan bersifat abstrak bagi anak usia dini.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung (Prensky, 2021; Wijayanti, 2022). Melalui simulasi, siswa dapat belajar mengelola uang, membuat pilihan, dan memahami konsekuensi dari setiap keputusan finansial.

Permainan *Cash and Coin Challenge* dirancang sebagai media pembelajaran yang mensimulasikan aktivitas keuangan sederhana, seperti menerima uang, membelanjakan uang, dan menentukan prioritas kebutuhan. Penerapan permainan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pengelolaan keuangan secara praktis dan kontekstual (Rahmawati, 2021; Hidayat, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa melalui penerapan permainan *Cash and Coin Challenge* di SD Negeri 34 OKU.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif. Pendekatan edukatif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar pengelolaan keuangan, sedangkan pendekatan partisipatif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan kegiatan (Putra & Lestari, 2023). Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 34 OKU dengan subjek kegiatan adalah siswa sekolah dasar. Tahapan pelaksanaan meliputi:

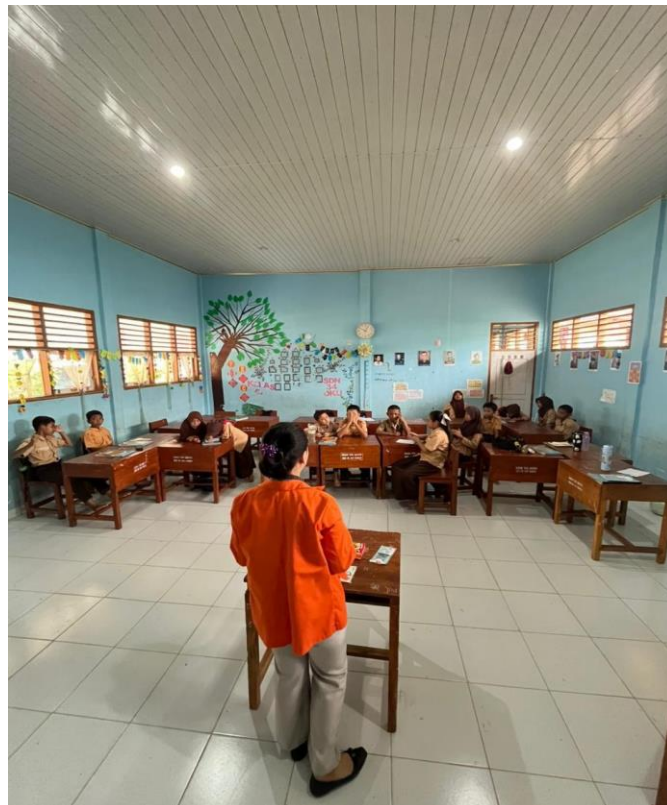
1. Pembukaan dan pengenalan kegiatan,
2. Penyampaian materi literasi keuangan dasar,
3. Penerapan permainan *cash and coin challenge*,
4. Simulasi pembelian produk menggunakan uang mainan, dan
5. Evaluasi melalui diskusi dan refleksi bersama

Metode pembelajaran dirancang secara kontekstual agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mudah dipahami (Hidayat, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Literasi Keuangan Siswa

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar pengelolaan keuangan setelah mengikuti permainan edukatif. Siswa dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan serta memahami keterbatasan uang yang dimiliki. Temuan ini sejalan dengan Nugroho dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Kegiatan pembukaan dan pengenalan permainan

Gambar ini menunjukkan proses awal kegiatan sebagai upaya membangun minat dan kesiapan belajar siswa.

Penerapan Permainan Cash and Coin Challenge

Permainan *Cash and Coin Challenge* memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengelola uang dan menentukan keputusan pembelian. Simulasi ini membantu siswa memahami konsekuensi dari setiap pilihan finansial (Yuliana, 2020; Kurniawan, 2021).



Gambar 2. Penyampaian materi literasi keuangan dasar

Materi disampaikan secara interaktif untuk menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Simulasi Pembelian dan Analisis Perilaku Siswa

Siswa melakukan simulasi pembelian produk menggunakan uang mainan. Aktivitas ini melatih kemampuan siswa dalam mengelola uang dan menentukan prioritas (Sutrisno, 2023).

Tabel 1. Daftar barang yang dibeli siswa dalam simulasi permainan

No.	Barang yang di beli	Harga
1.	NoteBook	Rp. 10.000
2.	NoteBook	Rp. 15.000
3.	Bricks (Lego)	Rp. 30.000
4.	Note Book	Rp. 15.000
5.	Bricks (Lego)	Rp. 30.000

Total pengeluaran : Rp. 100.000

Sisa uang : Rp. 100.000

Tabel ini menunjukkan pola pengambilan keputusan siswa berdasarkan kebutuhan dan keinginan.

Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan. Pembelajaran kontekstual berbasis permainan dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Setiawan, 2024; World Bank, 2022).



Gambar 3. Foto bersama siswa dan tim pengabdian

Foto bersama sebagai dokumentasi akhir kegiatan dan bentuk keterlibatan aktif seluruh peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan permainan *Cash and Coin Challenge* terbukti mampu meningkatkan literasi keuangan siswa sekolah dasar di SD Negeri 34 OKU. Pembelajaran berbasis permainan membantu siswa memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti pengelompokan kebutuhan dan keinginan, pengelolaan uang, serta pengambilan keputusan sederhana secara lebih konkret dan menyenangkan. Metode pembelajaran kontekstual ini menunjukkan bahwa literasi keuangan dapat ditanamkan secara efektif sejak usia dini apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Untuk mendukung keberlanjutan dan dampak jangka panjang, literasi keuangan perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran formal di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran inovatif dan kegiatan praktik yang berkelanjutan. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, guru, serta pemangku kepentingan terkait sangat diperlukan agar program literasi keuangan dapat dilaksanakan secara konsisten dan berkesinambungan sebagai bagian dari upaya pembentukan perilaku keuangan yang bertanggung jawab sejak dini (OECD, 2020; OJK, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A. (2020). *Brand relevance*. Wiley.
- Hidayat, R. (2023). Pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 120–130.
- Kurniawan, D. (2021). Literasi keuangan anak usia dini. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 45–55.
- Lusardi, A. (2021). Financial literacy and education. *Journal of Economic Perspectives*, 35(3), 25–44.
- Nugroho, A., & Sari, P. (2022). Pembelajaran berbasis pengalaman. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 88–97.
- OECD. (2020). *Financial literacy framework*. OECD Publishing. OJK. (2022). *Strategi nasional literasi keuangan*.
- Prensky, M. (2021). Game-based learning revisited. *Educational Technology*, 61(4), 12–18.
- Putra, R., & Lestari, S. (2023). Pembelajaran partisipatif di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian*, 10(1), 30–39.
- Rahmawati, N. (2021). Media permainan dalam pembelajaran keuangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 65–74.
- Sari, D., & Putri, A. (2021). Literasi keuangan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 22–31.
- Setiawan, A. (2024). Pembelajaran kontekstual berbasis permainan. *Jurnal Edukasi*, 19(1), 1–10.
- Sutrisno, H. (2023). Pendidikan karakter finansial anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 100–110.
- Wijayanti, R. (2022). Game-based learning di pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 200–210.
- World Bank. (2022). *Financial education for children*.