

## MEMBANGUN KEBIASAAN MANAJEMEN KEUANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF KEBUTUHAN DAN KEINGINAN SEBAGAI BEKAL WIRAUSAHA

Dhea Anastasya Azzahra<sup>a,1</sup>, Ika Rusmiati<sup>b,2</sup>, Imensza Veo Stravinsky<sup>c,3</sup>, Nabila Amelia<sup>d,4</sup>

<sup>abcd</sup> Program Studi Akutansi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Pamulang

<sup>1</sup>anastasya.a.dhea@gmail.com; <sup>2</sup>ikaarusmiati@gmail.com; <sup>3</sup>Imenzaveo01@gmail.com;

<sup>4</sup>amelianabila698@gmail.com

### ABSTRACK

*This Community Service Program (PKM) aims to develop financial management habits and enhance elementary school students' understanding of the concepts of needs and wants as a foundation for entrepreneurship. The program utilizes an educational game approach designed to foster simple financial decision-making, money management, and foster a sense of responsibility and discipline. Implementation methods include short lectures, simulation games, group discussions, role-playing, and hands-on practice using games and student activity sheets. The program targets elementary school students and their accompanying teachers. Results indicate that most participants were able to differentiate between needs and wants more accurately, prioritize their money in simple ways, and demonstrate a wiser approach to daily financial management. Furthermore, the program increased student engagement and enthusiasm in learning and helped teachers develop alternative, contextual, and engaging financial learning strategies. This program contributes to strengthening basic financial literacy and instilling entrepreneurial values from an early age through a game-based learning approach.*

*Keywords: financial literacy, financial management, educational games, needs and wants, early entrepreneurship.*

### ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membangun kebiasaan manajemen keuangan dan meningkatkan pemahaman konsep kebutuhan dan keinginan pada siswa sekolah dasar sebagai bekal awal kewirausahaan. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan permainan edukatif yang dirancang untuk melatih pengambilan keputusan finansial sederhana, pengelolaan uang, serta penanaman sikap tanggung jawab dan disiplin. Metode pelaksanaan meliputi ceramah singkat, simulasi permainan, diskusi kelompok, role play, dan praktik langsung menggunakan media permainan serta lembar aktivitas siswa. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar dan guru pendamping. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan dengan lebih tepat, menentukan prioritas penggunaan uang secara sederhana, serta menunjukkan sikap lebih bijak dalam pengelolaan keuangan sehari-hari. Selain itu,

kegiatan ini meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran serta membantu guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran keuangan yang kontekstual dan menyenangkan. Program ini berkontribusi pada penguatan literasi keuangan dasar dan penanaman nilai-nilai kewirausahaan sejak usia dini melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Kata Kunci: literasi keuangan, manajemen keuangan, permainan edukatif, kebutuhan dan keinginan, kewirausahaan dini.

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan mengelola uang merupakan bagian dari keterampilan hidup yang perlu dikenalkan sejak usia sekolah dasar. Pada tahap ini, anak mulai berinteraksi dengan uang saku, membuat pilihan sederhana dalam membeli sesuatu, serta belajar memahami konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Literasi keuangan sejak dini menjadi penting karena berperan dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan pola pikir anak terhadap pengelolaan sumber daya secara bertanggung jawab (Lusardi & Mitchell, 2014; OECD, 2018).

Dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Uang saku sering dihabiskan tanpa perencanaan, lebih didorong oleh keinginan sesaat dibandingkan pertimbangan prioritas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran keuangan yang diterima anak belum sepenuhnya menyentuh aspek kebiasaan dan perilaku. Pembelajaran yang bersifat teoritis dan minim praktik membuat konsep keuangan sulit dipahami secara utuh dan jarang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (OECD, 2020).

Sekolah dasar sebenarnya merupakan lingkungan yang strategis untuk menanamkan dasar-dasar manajemen keuangan dan nilai kewirausahaan (Suryana, 2017). Namun, keterbatasan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu kendala. Anak usia sekolah dasar cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung, interaksi, dan permainan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya

menyampaikan konsep, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk mencoba, memilih, dan merefleksikan keputusan keuangan yang diambil.

Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui permainan, anak dapat belajar mengenali perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dalam situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Proses bermain memungkinkan anak berlatih menentukan prioritas, mengelola sumber daya yang terbatas, serta memahami konsekuensi dari pilihan yang dibuat. Pendekatan ini tidak hanya membantu pemahaman konsep keuangan, tetapi juga menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri yang merupakan bagian dari karakter kewirausahaan.

Meskipun berbagai upaya pengenalan literasi keuangan telah dilakukan, pendekatan yang secara khusus dirancang untuk membangun kebiasaan manajemen keuangan melalui permainan edukatif masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan edukatif kebutuhan dan keinginan sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan dunia anak. Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan tersebut dapat membantu siswa sekolah dasar membangun kebiasaan manajemen keuangan sebagai bekal awal dalam pengembangan jiwa kewirausahaan.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di MI Miftahul Falah sebagai mitra kegiatan. Pelaksanaan program dilakukan pada waktu yang telah disepakati bersama pihak sekolah dengan melibatkan guru dan siswa sebagai peserta utama. Pihak sekolah berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan melalui penyediaan tempat, pendampingan siswa selama kegiatan berlangsung, serta mendorong keberlanjutan penerapan hasil kegiatan dalam proses pembelajaran.

Sasaran kegiatan PKM adalah siswa MI Miftahul Falah, khususnya siswa kelas atas, dengan jumlah peserta yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Pemilihan

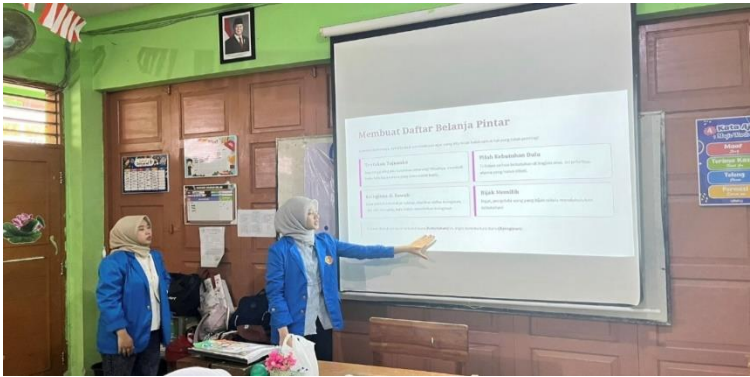
sasaran didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan penguatan pemahaman terkait pengelolaan uang sederhana, terutama dalam membedakan kebutuhan dan keinginan serta dalam membangun kebiasaan manajemen keuangan sejak dini.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi secara singkat, diskusi interaktif, permainan edukatif, simulasi, role play, observasi, dan evaluasi. Penyampaian materi digunakan untuk mengenalkan konsep dasar literasi keuangan dan kewirausahaan sederhana. Diskusi dilakukan untuk menggali pemahaman siswa serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Permainan edukatif dan simulasi diterapkan sebagai media utama pembelajaran untuk melatih siswa dalam mengambil keputusan terkait kebutuhan dan keinginan secara langsung.

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, serta penyusunan media permainan edukatif dan perangkat pendukung. Tahap pelaksanaan mencakup pengenalan konsep dasar, pelaksanaan permainan edukatif kebutuhan dan keinginan, simulasi pengambilan keputusan keuangan sederhana, serta refleksi bersama siswa. Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan keterlibatan siswa, diskusi reflektif, serta penilaian awal terhadap pemahaman dan perubahan kebiasaan siswa dalam mengelola uang.

Instrumen dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi modul permainan edukatif kebutuhan dan keinginan, lembar aktivitas siswa, kartu permainan, serta media pendukung lainnya yang dirancang secara sederhana dan kontekstual. Seluruh instrumen disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa MI agar mudah dipahami dan digunakan secara efektif.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan PKM ini bersifat kontekstual dan partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Melalui keterlibatan langsung dalam permainan dan simulasi, siswa diharapkan mampu membangun kebiasaan manajemen keuangan secara bertahap serta menumbuhkan sikap bertanggung jawab dan jiwa kewirausahaan sejak usia dini.



Gambar 1 Pemaparan Materi oleh Narasumber

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif kebutuhan dan keinginan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kebiasaan manajemen keuangan siswa sekolah dasar. Selama proses pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan dengan lebih tepat dibandingkan sebelum kegiatan permainan dilaksanakan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menentukan prioritas pengeluaran secara sederhana ketika dihadapkan pada berbagai pilihan dalam permainan.

Selain peningkatan pemahaman konsep, permainan edukatif juga mendorong perubahan sikap dan perilaku siswa dalam mengelola uang. Siswa menunjukkan kecenderungan untuk lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan finansial, seperti menunda pembelian yang bersifat keinginan dan mengutamakan kebutuhan utama. Proses pengambilan keputusan dalam permainan melatih siswa untuk mempertimbangkan konsekuensi dari setiap pilihan, sehingga membantu membangun kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam pengelolaan keuangan.

Dari sisi keterlibatan belajar, permainan edukatif menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias, berpartisipasi secara aktif, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini memperkuat internalisasi nilai-nilai kewirausahaan, seperti perencanaan, pengendalian diri, dan pengelolaan sumber daya secara bijak. Pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung terbukti membantu siswa memahami konsep keuangan secara lebih konkret dan bermakna.

Pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kebiasaan manajemen keuangan sejak dini. Signifikansi temuan terletak pada kemampuannya menghubungkan konsep keuangan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif. Dengan demikian, permainan edukatif kebutuhan dan keinginan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan dasar-dasar manajemen keuangan dan jiwa kewirausahaan pada siswa sekolah dasar.



Gambar 2 Hasil Permainan Edukatif Peserta PKM

## KESIMPULAN DAN SARAN

### KESIMPULAN

1. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif kebutuhan dan keinginan mampu membantu siswa sekolah dasar membangun kebiasaan awal dalam manajemen keuangan. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam

membedakan kebutuhan dan keinginan serta mulai menerapkan prinsip prioritas dalam penggunaan uang secara sederhana.

2. Permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui simulasi dan pengambilan keputusan dalam permainan, siswa dilatih untuk berpikir lebih terencana, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap pengelolaan keuangan pribadi.
3. Pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan berbasis pengalaman langsung meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan nilai-nilai manajemen keuangan dan kewirausahaan, seperti perencanaan, pengendalian diri, dan pengelolaan sumber daya, dapat diinternalisasi dengan lebih baik.
4. Kegiatan ini juga memberikan kontribusi bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran literasi keuangan yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar secara berkelanjutan.

## **SARAN**

1. Pembelajaran manajemen keuangan melalui permainan edukatif disarankan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar dengan menyesuaikan tingkat kelas dan konteks lingkungan siswa agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.
2. Pengembangan permainan edukatif yang lebih beragam dan berkelanjutan perlu dilakukan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang konsisten dalam membangun kebiasaan manajemen keuangan sejak dini.
3. Penelitian atau kegiatan selanjutnya diharapkan dapat mengkaji dampak jangka panjang dari penggunaan permainan edukatif terhadap perubahan perilaku keuangan siswa serta keterkaitannya dengan penguatan jiwa kewirausahaan di jenjang pendidikan berikutnya.

## REFERENSI

- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The Economic Importance of Financial Literacy: Theory and Evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44.
- OECD. (2018). *Oecd/Infe Toolkit For Measuring Financial Literacy And Financial Inclusion*. OECD Publishing.
- OECD. (2020). *PISA 2018 Results (Volume IV): Are Students Smart About Money?* Oecd Publishing. <https://doi.org/10.1787/48ebd1ba>
- Suryana. (2017). *Kewirausahaan: Kiat Dan Proses Menuju Sukses*. Salemba Empat.