



Gen A Melek Literasi Finansial: Edukasi Siswa Kelas Rendah melalui Financial Literacy Board Games

Lizza Suzanti^{1✉}, Rr. Deni Widjayatri², Deri Hendriawan³, Roby Naufal Arzaqi⁴,
Syifa Fauziah Anwar⁵, Nur Aliza⁶, Azumah Lola Safira⁷ & Risma Rustianingrum⁸

^{1✉} Universitas Pendidikan Indonesia, lizzasuzanti@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5736-2625](https://orcid.org/0000-0001-5736-2625)

² Universitas Pendidikan Indonesia, deniwidjayatri@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-3261-996X](https://orcid.org/0000-0003-3261-996X)

³ Universitas Pendidikan Indonesia, derihendriawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-3187-1557](https://orcid.org/0000-0003-3187-1557)

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, robynaufal@upi.edu, Orcid ID: [0009-0000-7584-5188](https://orcid.org/0009-0000-7584-5188)

⁵ Universitas Pendidikan Indonesia, syifafauziah23@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-8976-5883](https://orcid.org/0000-0001-8976-5883)

⁶ Universitas Pendidikan Indonesia, nuraliza66@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8083-208X](https://orcid.org/0000-0002-8083-208X)

⁷ Universitas Pendidikan Indonesia, azlasafira21@upi.edu, Orcid ID: [0009-0007-6671-7118](https://orcid.org/0009-0007-6671-7118)

⁸ Universitas Pendidikan Indonesia, rismarustia12@upi.edu, Orcid ID: [0009-0002-3269-9867](https://orcid.org/0009-0002-3269-9867)

Article Info

History Article

Received:

Jul 2024

Accepted:

Aug 2024

Published:

Aug 2024

Abstract

Financial literacy education in primary schools is important in equipping the younger generation to face future challenges. However, it often receives less attention in the curriculum at the primary school level. In addition, conventional teacher's teaching methods are considered ineffective in attracting students' interest and motivation to learn. This community service program focuses on the use of a board game named 'Si Kemal Jago Finansial' as an educational medium to improve students' financial management knowledge, attitudes and skills. As a result, the use of board games has significantly shown a change in students' understanding of basic financial concepts such as saving, and managing budgets including income and expenses. In addition, students showed positive attitudes towards financial management and better practical skills in managing their money. The program not only improves financial literacy but also provides a fun and meaningful learning experience for students. Recommendations for further implementation are to integrate financial literacy into the primary school curriculum and continuous training for teachers.

Keywords:

Financial Literacy Education, Board Games, Gen Alpha

How to Cite:

Suzanti, L., Widjayatri, R. D., Hendriawan, D., Arzaqi, R. N., Anwar, S. F., Aliza, N., Safira, A. L., & Rustianingrum, R. (2024). Gen A melek literasi finansial: Edukasi siswa kelas rendah melalui financial literacy board games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 4(2), 77-86.

Artikel Info

Riwayat Artikel

Dikirim:

Jul 2024

Diterima:

Aug 2024

Diterbitkan:

Agu 2024

Abstrak

Edukasi literasi finansial di sekolah dasar merupakan hal penting dalam membekali generasi muda menghadapi tantangan di masa depan. Meskipun demikian, hal ini seringkali kurang mendapat perhatian dalam kurikulum pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Selain itu, metode pengajaran guru yang konvensional dianggap kurang efektif dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini berfokus pada penggunaan *board game* yang diberi nama “Si Kemal Jago Finansial” sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pengelolaan keuangan siswa. Hasilnya penggunaan *board game* secara signifikan telah menunjukkan adanya perubahan dalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keuangan dasar seperti menabung, mengelola anggaran termasuk penerimaan dan pengeluaran. Selain itu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengelolaan keuangan dan keterampilan praktis yang lebih baik dalam mengelola uang mereka. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi finansial tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut adalah dengan mengintegrasikan literasi finansial ke dalam kurikulum sekolah dasar dan pelatihan berkelanjutan untuk guru.

Kata Kunci:

Edukasi Literasi Keuangan, Board Games, Gen Alpha

Cara mensitasi:

Suzanti, L., Widjayatri, R. D., Hendriawan, D., Arzaqi, R. N., Anwar, S. F., Aliza, N., Safira, A. L., & Rustianingrum, R. (2024). Gen A melek literasi finansial: Edukasi siswa kelas rendah melalui financial literacy board games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 4(2), 77-86.

PENDAHULUAN

Literasi finansial merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki setiap individu agar dapat mengelola keuangan secara bijaksana dan berkelanjutan. Pentingnya literasi finansial terletak pada kemampuannya dalam membantu individu dalam menggunakan uang dan mampu mengembangkan kebiasaan mengelola keuangan yang sehat. Dengan kemampuan finansial yang baik maka seseorang dapat mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Namun, tingkat literasi finansial di banyak negara termasuk salah satunya di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2022 yang diselenggarakan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 49,68 persen. Jika dilihat dari besarnya, angka ini meningkat 11,65 persen bila dibandingkan hasil survey pada tahun 2019 yang sebesar 38,03 persen. Meskipun demikian, angka ini masih relatif rendah. Beberapa negara di dunia memiliki indeks literasi keuangan yang lebih tinggi, diantaranya Jerman dan Thailand dengan skor literasi finansial di atas 70 persen (OECD, 2023).

Generasi alpha yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat dan perubahan global yang dinamis adalah generasi yang sangat terhubung dengan digital, mengakses informasi melalui perangkat elektronik. Namun, meskipun demikian pemahaman mereka tentang literasi finansial seringkali terbatas. Data menunjukkan bahwa, jika dilihat dari tingkat pendidikan, lulusan SMP ke bawah tingkat literasinya masih di bawah 50 persen. Rendahnya literasi finansial dapat mengakibatkan keputusan keuangan menjadi kurang bijaksana dan berdampak negatif pada kesejahteraan finansial jangka panjang. Oleh sebab itu maka pentingnya literasi finansial bagi generasi alpha tidak dapat diabaikan. Keterampilan ini meliputi pemahaman bagaimana mengelola uang, menabung, berinvestasi, dan membuat anggaran. Literasi finansial yang baik adalah berdampak pada individu mampu membuat keputusan keuangan yang lebih cerdas dan terhindar dari masalah keuangan di masa depan.

Tidak heran jika saat ini kita menyaksikan anak-anak dan remaja hidup dalam kemewahan dan terjebak dalam budaya hedonisme dan permisif (Krisdayanthi & Wijaya, 2023), memiliki perilaku berbelanja impulsif (*impulsive buying*) padahal barang yang mereka beli tidak dibutuhkan (Rahma, 2013). Siswa di tingkat sekolah dasar memiliki kecenderungan sikap konsumtif, karena mereka belum dapat membedakan prinsip kebutuhan dan keinginan dalam mengkonsumsi barang (Kafabih, 2020). Permasalahan tersebut diperkuat dengan kajian bahwa anak belum memahami sepenuhnya uang bersifat terbatas dan tidak menyadari bahwa uang perlu dihemat dan digunakan untuk barang-barang yang dibutuhkan saja (Suzanti et al., 2022). Hal ini mengindikasikan bahwa edukasi literasi finansial menjadi aspek yang sangat penting bagi masyarakat. Hal fundamental dalam mengubah situasi tersebut adalah dengan meningkatkan *awareness* dalam bidang finansial sejak dini. Edukasi literasi finansial penting dilakukan untuk menyiapkan anak agar memiliki keterampilan yang dibutuhkan dan dapat menentukan kualitas kesejahteraan di masa depan dengan baik dan terstruktur (Noverita & Westhisi, 2021), diberikan dengan cara pengenalan terhadap pengetahuan finansial sejak dini sehingga mampu membuat anak terbiasa mengelola finansial dengan baik di masa yang akan datang (Mukhibat, 2020).

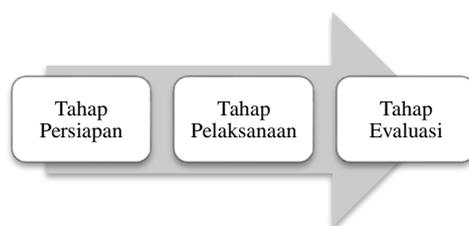
Literasi finansial harus dimulai sejak sekolah dasar dan perlu diulangi kembali hingga perguruan tinggi untuk mengacu pada individu dalam memahami, mengelola, dan merencanakan keuangan pribadinya (Amagir et al., 2017). Institusi sekolah berperan penting sebagai lingkungan akademik yang efektif untuk memberikan pengetahuan keuangan pada anak. Guru dapat mengajarkan literasi finansial sesuai dengan keterampilan dasar tertentu yang hendak dicapai diantaranya dengan mengenalkan jenis usaha dan kegiatan yang melibatkan penciptaan dan penjualan karya (Laila et al., 2019). Namun dalam implementasinya, program literasi finansial belum dilakukan secara utuh dan efektif khususnya terkait mekanisme pembelajaran. Literasi finansial belum dianggap sebagai prioritas utama dari pembuat kurikulum (Pardede et al., 2023). Kegiatan edukasi yang dilakukan selama ini untuk meningkatkan literasi finansial masih belum tersosialisasi dengan baik dan belum masif dalam menyentuh kalangan anak sekolah dasar (Setiyowati & Lailatullailia, 2020).

Sekolah sebagai tempat belajar dan mengenal hal baru serta pengalaman baru seyogyanya harus memberikan edukasi tentang pengelolaan keuangan. Di sisi lain, pemilihan media yang digunakan hendaknya harus tepat dan membuat siswa termotivasi untuk memahami ide-ide yang disampaikan. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik anak dapat mengotimalkan perkembangan mereka (Guslinda & Kurnia, 2018). Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim pengusul termasuk kedalam tujuan SDGs keempat yakni pendidikan berkualitas. Fokus utamanya adalah bagaimana menciptakan dan mendiseminasikan pentingnya edukasi finansial kepada siswa kelas rendah di sekolah dasar melalui Financial Literacy Board Games yang diberi nama “Si Kemal Jago Finansial”. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa tidak hanya tahu tetapi juga yakin dengan manfaat produk keuangan dan terampil mengelola keuangan pribadinya. Selain menjadi solusi bagi ketersediaan media literasi finansial yang masih terbatas, anak juga akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (Suzanti et al., 2023).

Adapun tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk (1) memberikan bantuan kepada masyarakat khususnya guru dalam mengedukasi literasi finansial kepada siswa sekolah dasar dan (2) menemukan solusi dengan media Board Games untuk mendukung gerakan literasi finansial. Setelah kegiatan ini pula, sekolah dapat memanfaatkan Board Games ini sebagai media pembelajaran di kelas yang menarik, disamping dosen dapat berkegiatan di luar kampus dan mahasiswa mendapat pengalaman berharga di luar kampus

METODOLOGI

Khalayak sasaran dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah 13 orang siswa kelas rendah dan 2 orang guru di SD Laboratorium Percontohan UPI Serang sebab pada kelompok ini, siswa sedang membangun fondasi keterampilan dasar termasuk salah satunya literasi finansial. Sementara SD Labschool Percontohan UPI Serang dipilih karena sekolah ini berfungsi sebagai laboratorium untuk mencoba dan menguji berbagai pendekatan pendidikan. Metode kegiatan berupa edukasi melalui permainan, yang melalui tiga tahapan kegiatan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Edukasi Melalui Financial Literacy Board Games

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan melalui 4 kegiatan utama, yaitu: (1) identifikasi masalah dan kebutuhan mitra, menawarkan solusi, dan meminta persetujuan kerjasama kepada mitra, (2) koordinasi penyamaan persepsi dan pembagian tugas. Personil yang terlibat adalah tim inti PkM yang terdiri dari 4 orang dosen dan 4 orang mahasiswa, (3) pembuatan media Financial Literacy Board Games sebagai solusi permasalahan dan kebutuhan mitra, dan (4) melakukan koordinasi persiapan pelaksanaan dan penyiapan kebutuhan yang diperlukan saat pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan edukasi dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan diantaranya pengkondisian peserta, pembukaan, kegiatan inti berupa penjelasan tentang Financial Literacy Board Games “Si Kemal jago Finansial” dan praktik/simulasi permainannya. Pada tahap ini, tim inti PkM juga melibatkan 4 orang mahasiswa lainnya yang bertindak sebagai fasilitator. Kegiatan edukasi ditutup dengan kegiatan penyerahan media Board Games kepada mitra dan dokumentasi

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan umpan balik kepada guru melalui angket untuk mendapatkan *feedback* dan masukan kepada tim PkM terkait kegiatan yang telah dilakukan. Selain kepada guru, *feedback* juga dilakukan kepada siswa untuk mendapatkan respon terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi juga dilakukan oleh tim PkM untuk mengidentifikasi hambatan dan peluang kegiatan lainnya sebagai tindak lanjut kegiatan PkM ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan literasi pada jenjang sekolah dasar adalah langkah penting untuk membangun fondasi keuangan yang kuat sejak dini. Dengan literasi finansial yang baik, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri secara finansial dan mampu mengambil keputusan keuangan yang bijaksana kelak di kemudian hari. Sumber daya pembelajaran yang terbatas seperti buku teks, modul, dan alat peraga menjadi salah satu kendala utama dalam pelaksanaan literasi finansial. Guru pun sering merasa kesulitan untuk mencari materi yang relevan dan menarik bagi siswa. Disamping itu, literasi finansial sering dianggap sebagai topik bahasan yang sulit difahami oleh siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan sumber daya pembelajaran yang relevan, interaktif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa salah satunya melalui permainan edukatif dan simulasi kehidupan nyata sehingga membuat pembelajaran literasi finansial menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Financial Literacy Board Games “Si Kemal Jago Finansial” yang dikembangkan tim PkM dirancang untuk membantu siswa memahami konsep keuangan seperti menabung, mengelola uang saku, dan membuat anggaran sederhana melalui permainan yang menyenangkan. Satu set permainan ini terdiri dari: 1 buah papan permainan, 4 bidak, 1 dadu, 1 gelas kocok, 20 lembar kartu pemasukan, 20 lembar kartu pengeluaran, 20 lembar kartu donasi, 10 lembar kartu Indonesia Sehat, 4 buah spidol, 1 buah *standing money rack*, 4 lembar catatan kasir, 1 set hadiah, dan 120 lembar uang mainan dengan pecahan Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 20.000, dan Rp 50.000. Papan permainan ini telah di dicatatkan melalui Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. Hak kekayaan Intelektual yang didaftarkan berupa hak cipta alat peraga dengan status diterima dengan nomor EC00202496389.



Gambar 2. Financial Literacy Board Game “Si Kemal Jago Finansial”

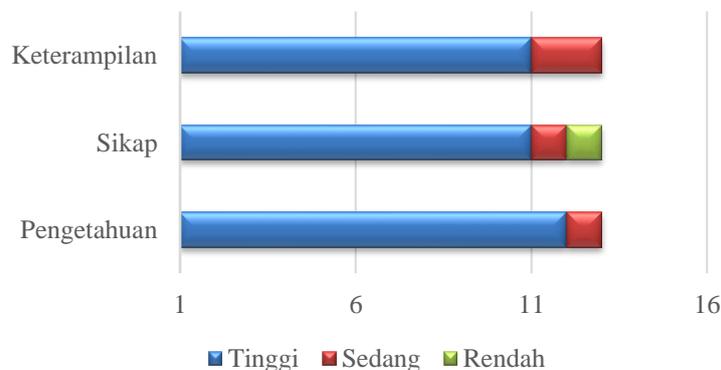
Pada saat kegiatan dilaksanakan, siswa duduk berkelompok. Setiap kelompok memegang satu set Board Game. Sebelum permainan dimulai, tim PkM memberikan gambaran dan instruksi tentang permainan yang akan dilakukan. Tim memastikan bahwa setiap kelompok memahami aturan permainan. Siswa tampak bersemangat, mengocok dadu, memindahkan pion, dan menulis pada setiap kartu yang berisi skenario keuangan yang harus mereka pecahkan. Setiap kelompok terlibat dalam permainan, mereka berbicara dan mencatatkan setiap transaksi penerimaan dan pengeluaran yang terjadi, menabung dan bahkan menginvestasikan uang yang mereka peroleh dalam permainan.

Fasilitator pada setiap kelompok memberikan panduan dan menjawab pertanyaan siswa. Fasilitator juga mendorong siswa untuk berfikir kritis dan membuat keputusan keuangan dengan bijak. Saat bermain, siswa tidak hanya belajar tentang literasi finansial, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial diantaranya kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Di akhir permainan, fasilitator melakukan refleksi bersama. Siswa berbagi hal yang telah dipelajari dan mengungkapkan bagaimana permainan yang dilakukannya dapat membantu mereka memahami konsep keuangan. Suasana kelas yang penuh semangat ini menunjukkan bahwa penggunaan Board Game sebagai alat pembelajaran untuk mengedukasi literasi keuangan sangat efektif dan menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif serta membantu siswa menguasai konsep keuangan dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.



Gambar 3. Situasi Pembelajaran Saat Permainan

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, tim PkM melakukan umpan balik kepada siswa. Adapun gambaran literasi finansial 13 orang siswa yang diukur dari 3 indikator saat kegiatan edukasi melalui Board Game “Si Kemal Jago Finansial” dapat diamati melalui diagram berikut.



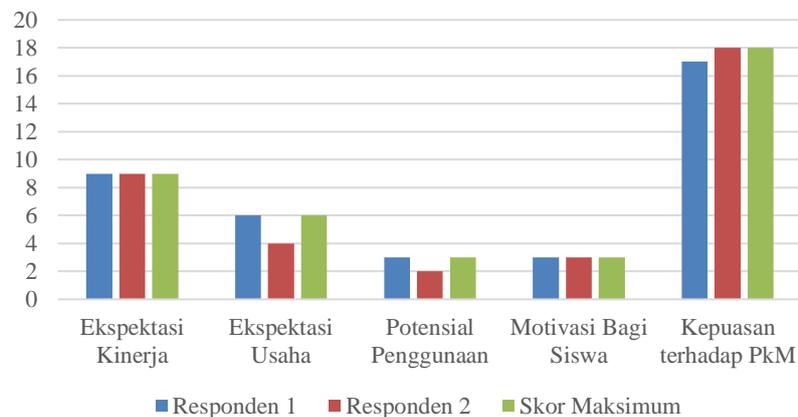
Gambar 4. Pengukuran Umpan Balik Siswa

Berdasarkan Gambar 4 terlihat bahwa literasi finansial sebagian besar siswa yang diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi melalui Board Game dinilai efektif untuk mengembangkan literasi finansial siswa. Pada aspek pengetahuan, siswa dapat menjelaskan konsep keuangan sederhana diantaranya menabung, investasi, dan pengelolaan utang. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap yang positif terhadap pengelolaan keuangan. Siswa termotivasi untuk menabung dan mengelola uang saku mereka dengan bijaksana. Dari sisi keterampilan, siswa mampu membuat catatan pengeluaran dan pemasukan, serta membuat keputusan investasi sederhana dalam konteks permainan.

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Umpan Balik Guru.

No	Interval Skor	Kriteria
1	1 – 10	Kurang Baik
2	11 – 20	Cukup Baik
3	21 – 30	Baik
4	31 – 40	Sangat Baik

Adapun umpan balik pada 2 responden guru diukur melalui 5 aspek, yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, potensi penggunaan, motivasi bagi siswa, dan kepuasan terhadap kegiatan PkM yang dijelaskan melalui Gambar 5. Adapun skor total untuk masing-masing responden sebesar 38 poin dan 36 poin dapat disimpulkan respon guru terhadap kegiatan edukasi melalui Financial Literacy Board Game “Si Kemal Jago Finansial” berada dalam kategori sangat baik. Responden guru pun bersedia mengikuti kegiatan ylain yang sejenis dengan kegiatan yang telah dilakukan tim PkM saat ini.



Gambar 5. Pengukuran Umpan Balik Guru

Adapun beberapa keunggulan dari pelaksanaan kegiatan edukasi literasi finansial melalui Board Game “Si Kemal jago Finansial” diantaranya (1) pembelajaran melalui Board Game bersifat interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa. (2) Melalui Board Game “Si Kemal Jago Finansial” siswa dapat melakukan simulasi situasi keuangan secara nyata sehingga siswa dapat belajar mengelola keuangan dan membuat keputusan keuangan dengan baik. (3) Board game “Si Kemal Jago Finansial” mendorong interaksi antar pemain (siswa) yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Sementara kelemahannya adalah metode pengajaran dengan menggunakan Board Game memerlukan waktu dan diskusi lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional lainnya. Di sekolah dengan jadwal pembelajaran yang ketat, pengalokasian waktu dengan menggunakan cara ini kemungkinan sulit diatur.

Pembahasan

Kegiatan edukasi literasi finansial melalui Board Game di sekolah dasar didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Sugrah, 2019; Zajda, 2021). Penggunaan metode interaktif seperti melalui permainan dan simulasi dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dan prinsip keuangan

(Grigoryevich et al., 2024). Siswa yang mengikuti permainan melalui Financial Literacy Board Game secara aktif terlibat dalam simulasi keuangan nyata, yang dapat membantu membangun pemahaman praktis tentang konsep-konsep keuangan sederhana. Board Game berfungsi sebagai alat interaktif yang memfasilitasi pembelajaran berdasarkan pengalaman, memungkinkan siswa untuk terlibat dengan prinsip-prinsip keuangan secara langsung.

Selain itu, teori lain yang relevan adalah teori pembelajaran kolaboratif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerjasama dalam proses belajar. Teori ini menjelaskan pentingnya interaksi sosial dan kerjasama dalam proses pendidikan, mendorong komunikasi, memungkinkan siswa berbagi ide dan memberikan umpan balik (Purbasari et al., 2023). Dengan menekankan pada dimensi kognitif, sosial, dan emosional memungkinkan siswa dapat membangun pengetahuan yang bermakna dalam lingkungan kolaboratif. Board Game mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide dan gagasan, serta menyelesaikan masalah keuangan secara bersama-sama. Hal tersebut berdampak pada peningkatan motivasi dan minat dalam belajar literasi finansial, sesuai dengan teori motivasi intrinsik yang menjelaskan bahwa keterlibatan aktif dan minat siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang menyenangkan dan relevan.

Hasil dari kegiatan edukasi literasi finansial melalui Board Game “Si Kemal Jago Finansial” mendukung adanya pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga pengetahuan, sikap, dan keterampilan pengelolaan keuangan siswa sekolah dasar meningkat. Literasi keuangan dapat meningkat jika guru dapat menerapkan metode dan media secara tepat dan menggembirakan siswa saat belajar (Burairoh et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Literacy Financial Board Game sebagai alat edukasi literasi finansial merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi literasi finansial melalui Financial Literacy Board Game bagi siswa kelas rendah di sekolah dasar telah menunjukkan hasil positif. Berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung, memungkinkan siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep keuangan dasar. Teori pembelajaran kolaboratif juga terbukti relevan, interaksi sosial siswa saat terlibat dalam permainan memperkuat proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas yang menyenangkan dan relevan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar berdasarkan teori motivasi intrinsik.

Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan pengelolaan keuangan. Tidak hanya memahami konsep dasar seperti menabung dan membuat anggaran, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pengelolaan keuangan dan keterampilan praktis yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun rekomendasi sebagai tindak lanjut kegiatan ini, guru perlu mendapatkan pelatihan khusus untuk mengajarkan literasi finansial dengan metode yang interaktif diantaranya melalui Board Game ini. Disamping itu, program edukasi literasi finansial juga perlu disosialisasikan kepada orang tua untuk mendukung keterlibatan yang lebih luas. Keterlibatan yang lebih luas dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung bagi siswa.

PERSEMBAHAN

Ucapan terima kasih kepada SD Laboratorium Percontohan UPI Serang yang telah bersedia berkolaborasi dalam kegiatan ini. Selain itu, terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia, selaku pemberi dana hibah berdasarkan SK Rektor Nomor: 923/UN40/PT.01.02/2024, sehingga Pengabdian kepada masyarakat ini dapat diselesaikan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amagir, A., Groot, W., van den Brink, H. M., & Wilschut, A. (2017). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56–80. <https://doi.org/10.1177/2047173417719555>
- Burairoh, S. A., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). Optimalisasi kemampuan literasi keuangan melalui kegiatan menabung pada anak usia 5-6 tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(1), 190–198. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.632>
- Grigoryevich, K. V., Yaroslavovich, S. D., Sergeevna, B. S., Aleksandrovich, F. M., & Alexandrovich, P. D. (2024). Using Interactive learning methods to build students' financial skills: Integrating economic games and simulations. *Moscow Economic Journal*, 9(6), 472–485. https://doi.org/10.55186/2413046X_2024_9_6_303
- Guslinda, G., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Kafabih, A. (2020). Literasi finansial pada tingkat sekolah dasar sebagai strategi pengembangan financial inclusion di Indonesia. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3607>
- Krisdayanthi, A., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Menumbuhkembangkan literasi finansial siswa sekolah dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 319–326. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.276>
- Laila, V., Hadi, S., & Subanji, S. (2019). Pelaksanaan pendidikan literasi finansial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1491–1495. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13016>
- Mukhibat, M. (2020). Konstruksi mutu pendidikan melalui literasi keuangan pada pendidikan anak usia dini di Magetan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 620–629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.412>
- Noverita, H., & Westhisi, S. M. (2021). Pembelajaran literasi finansial dalam perkembangan sosioemosional anak usia dini melalui kegiatan menabung di RA Nurul Yusro. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 539–543. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i5.p%25p>
- OECD. (2023). OECD/INFE 2023 international survey of adult financial literacy. *OECD Business and Finance Policy Papers*, 76. <http://www.oecd.org/termsandconditions>.
- OECD. (2023). OECD/INFE 2023 International Survey of Adult Financial Literacy. *OECD Business and Finance Policy Papers*, 39, 1–76. <https://doi.org/10.1787/56003a32-en>.
- Pardede, S., Gultom, N. S., & Margareta, E. (2023). Eksplorasi materi literasi keuangan dan penerapannya pada kurikulum merdeka belajar tingkat sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(10), 4670–4675. <https://doi.org/doi.org/10.31604/jips.v10i10.2023.4670-4675>
- Purbasari, I., Fajrie, N., Purwaningrum, J. P., & Sholikhah, M. (2023). Correlational of Collaborative learning on students' social interaction: A meta-analysis study. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 11(1), 1–16.

<http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v1i1i1.16579>

- Rahma, N. A. (2013). Kajian literasi finansial dan perilaku konsumtif guru di SMAN 4 Makasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Setiyowati, A., & Lailatullailia, D. (2020). Literasi keuangan syariah melalui media edukatif untuk anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah Surabaya. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.30651/hm.v1i1.4542>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/HUM.V19I2.29274>
- Suzanti, L., Fitriyanti, N. S., Widjayatri, R. D., Anisa, S., Fajriah, A., Anwar, S. F., & Sofy, I. (2023). “ Si Kemal ” : Video animasi literasi keuangan untuk anak prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7231–7240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Suzanti, L., Nuroniah, P., & Tiurlina, T. (2022). Edukasi literasi finansial kepada anak usia dini melalui poster di Desa Lontar Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*, 1(2), 82–86. <https://journal.potlot.id/index.php/jurnalpelatihanpendidikan/article/view/14>
- Zajda, J. (2021). Constructivist learning theory and creating effective learning environments. *Globalisation and Education Reforms, Globalisation, Comparative Education and Policy Research*, 25, 35–51. https://doi.org/10.1007/978-3-030-71575-5_3