

Peningkatan Literasi Keuangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar melalui Edukasi Pengelolaan Uang Saku, Menabung, dan Belanja Bijak

**Tommy Kuncara¹⁾, Windy Dwiparawati²⁾, Abednego Priyatama³⁾, Fera Riske Anggita⁴⁾,
Sandy Suryady⁵⁾**
Universitas Gunadarma

Article History

Received : 17 June 2026

Revised : 20 June 2026

Accepted : 10 July 2026

Published : 19 July 2026

Available Online : 19 July 2026

Corresponding author*:

tommy_kuncara@staff.gunadarma.ac.id

Cite This Article:

Kuncara, T., Windy Dwiparawati, Abednego Priyatama³, Fera Riske Anggita, & Sandy Suryady. (2026). Peningkatan Literasi Keuangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar melalui Edukasi Pengelolaan Uang Saku, Menabung, dan Belanja Bijak. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 5(2), 28–37.

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jammu.v5i2.2954>

Abstract: Financial literacy is a fundamental skill that should be introduced to children from elementary school age. An understanding of the value of money, pocket-money management, saving habits, and the ability to distinguish needs from wants can help students make more responsible financial decisions. This community service program aimed to improve the financial literacy of fifth-grade elementary school students through education on pocket-money management, saving, and wise spending. The program was conducted at SDN Margahayu XIII, Bekasi City, on June 15, 2026, involving 30 fifth-grade students. An educational and participatory approach was applied through interactive presentations, needs-and-wants games, pocket-money allocation simulations, saving-goal preparation, simple financial-recording exercises, and wise-shopping simulations. The program was evaluated using pre-tests, post-tests, student worksheets, and participant-observation sheets. The results showed that the students' average financial literacy score increased from 53.8 in the pre-test to 85.0 in the post-test. The score increased by 31.2 points or 58.0%. A total of 27 students, or 90.0%, achieved a minimum post-test score of 75, while 29 students, or 96.7%, demonstrated improved scores. The highest improvement was found in the students' ability to distinguish needs from wants, which increased by 33 points. These results demonstrate that contextual learning through games and simulations can improve students' understanding of pocket-money management, saving, and responsible shopping decisions. This program is expected to become an initial step in developing economical, planned, disciplined, and responsible financial behavior among elementary school students.

Keywords: elementary school students; financial literacy; pocket-money management; saving; wise spending

Abstrak: Literasi keuangan merupakan salah satu kecakapan dasar yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia sekolah dasar. Pemahaman mengenai nilai uang, pengelolaan uang saku, kebiasaan menabung, serta kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan dapat membantu siswa mengambil keputusan keuangan secara lebih bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi keuangan siswa kelas V melalui edukasi pengelolaan uang saku, menabung, dan belanja bijak. Kegiatan dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kota Bekasi, pada 15 Juni 2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas V. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi interaktif, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, pencatatan keuangan sederhana, serta simulasi belanja bijak. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test, post-test, lembar kerja, dan observasi partisipasi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata literasi keuangan siswa meningkat dari 53,8 pada pre-test menjadi 85,0 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 31,2 poin atau 58,0%. Sebanyak 27 siswa atau 90,0% memperoleh nilai post-test minimal 75, sedangkan 29 siswa atau 96,7% mengalami peningkatan nilai. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, yaitu sebesar 33 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual melalui permainan dan simulasi dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengelolaan uang saku, menabung, dan pengambilan keputusan belanja. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membentuk perilaku keuangan siswa yang hemat, terencana, disiplin, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: belanja bijak; literasi keuangan; menabung; pengelolaan uang saku; siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, dan mengambil keputusan yang berkaitan dengan keuangan. Kemampuan tersebut tidak hanya mencakup pengetahuan mengenai uang, tetapi juga meliputi keterampilan menyusun rencana, menentukan prioritas, mengendalikan

pengeluaran, menabung, serta mempertimbangkan risiko dan konsekuensi dari setiap keputusan keuangan. Literasi keuangan yang baik dapat membantu seseorang menggunakan sumber daya yang dimiliki secara lebih efektif, terencana, dan bertanggung jawab.

Pendidikan literasi keuangan sebaiknya diperkenalkan sejak usia sekolah dasar. Pada tahap ini, anak mulai berinteraksi secara langsung dengan uang melalui pemberian uang saku, kegiatan membeli makanan di kantin, membeli alat tulis, menabung, serta menggunakan uang untuk berbagai kebutuhan pribadi. Pengalaman tersebut dapat menjadi sarana pembelajaran untuk mengenalkan nilai uang, keterbatasan sumber daya, kebutuhan, keinginan, dan tanggung jawab dalam mengambil keputusan.

Uang saku merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membangun kecakapan keuangan anak. Melalui uang saku, anak dapat belajar menentukan barang yang perlu dibeli, menyisihkan sebagian uang untuk ditabung, menghitung sisa uang, serta menunda pembelian barang yang belum menjadi prioritas. Namun, pemberian uang saku tanpa disertai pendampingan dapat menyebabkan anak terbiasa menghabiskan uang secara spontan dan berdasarkan keinginan sesaat.

Pada usia sekolah dasar, siswa sering kali belum mampu membedakan kebutuhan dan keinginan secara konsisten. Kebutuhan merupakan sesuatu yang perlu dipenuhi untuk mendukung aktivitas dan kehidupan sehari-hari, sedangkan keinginan merupakan sesuatu yang ingin dimiliki, tetapi pemenuhannya masih dapat ditunda. Perbedaan tersebut perlu dijelaskan menggunakan contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa agar dapat dipahami dan diterapkan dalam pengambilan keputusan sehari-hari.

Menabung juga menjadi salah satu bagian penting dalam literasi keuangan. Kebiasaan menabung dapat membantu anak belajar mengenai tujuan, konsistensi, kesabaran, dan kemampuan menunda keinginan. Anak perlu memahami bahwa menabung bukan hanya menyimpan sisa uang setelah berbelanja, tetapi menyisihkan sejumlah uang sejak awal untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan menabung dapat berupa pembelian buku, perlengkapan sekolah, hadiah untuk orang tua, kegiatan sosial, atau kebutuhan lain yang telah direncanakan.

Selain pengelolaan uang saku dan menabung, siswa juga perlu mendapatkan pemahaman mengenai belanja bijak. Belanja bijak berarti menggunakan uang berdasarkan kebutuhan, membandingkan harga, memperhatikan kualitas dan manfaat barang, serta tidak mudah terpengaruh oleh ajakan teman atau tampilan produk. Kemampuan tersebut semakin penting karena anak-anak mulai terpapar berbagai bentuk promosi, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Pendidikan literasi keuangan kepada siswa sekolah dasar perlu disampaikan dengan metode yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Penyampaian materi secara satu arah cenderung membuat konsep keuangan menjadi abstrak dan sulit dipahami. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu disertai permainan, diskusi, praktik, lembar kerja, dan simulasi pengambilan keputusan.

Pendekatan pembelajaran interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan uang secara terbatas. Melalui simulasi, siswa dapat melihat akibat dari setiap keputusan yang diambil. Ketika seluruh uang digunakan untuk membeli barang yang diinginkan, siswa akan kehilangan kesempatan untuk menabung atau membeli barang yang lebih dibutuhkan. Sebaliknya, ketika uang dibagi secara terencana, siswa dapat memenuhi kebutuhan sekaligus menyisihkan uang untuk tujuan masa depan.

Berdasarkan hasil koordinasi awal dengan pihak SDN Margahayu XIII, diketahui bahwa sebagian siswa kelas V belum terbiasa mengelola uang saku secara terencana. Beberapa siswa cenderung menggunakan uang saku untuk membeli makanan atau barang berdasarkan ketertarikan sesaat. Kebiasaan menabung juga belum dilakukan secara konsisten, sedangkan kegiatan mencatat pemasukan dan pengeluaran masih jarang diterapkan.

Permasalahan lainnya adalah siswa belum seluruhnya mampu memberikan alasan ketika menentukan suatu barang sebagai kebutuhan atau keinginan. Sebagian siswa juga belum terbiasa membandingkan harga, mempertimbangkan manfaat barang, atau menghitung sisa uang setelah melakukan pembelian. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan edukasi yang memberikan pemahaman sekaligus kesempatan kepada siswa untuk berlatih.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan edukasi pengelolaan uang saku, menabung, dan belanja bijak. Kegiatan dirancang menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target tabungan, pencatatan keuangan sederhana, dan simulasi pasar mini.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi keuangan siswa kelas V SDN Margahayu XIII. Secara khusus, kegiatan bertujuan agar siswa mampu memahami fungsi uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, mengalokasikan uang saku, menyusun target menabung, mencatat penggunaan uang, serta mengambil keputusan pembelian secara lebih bijak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Margahayu XIII yang beralamat di Jalan Margahayu Jaya Nomor 59, RT 001/RW 014, Kelurahan Margahayu, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan dilaksanakan pada 15 Juni 2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas V, guru pendamping, serta tim pelaksana dari Universitas Gunadarma. Metode kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi dari narasumber, tetapi juga terlibat secara langsung dalam permainan, diskusi, latihan, dan simulasi. Pendekatan tersebut dipilih karena materi keuangan akan lebih mudah dipahami apabila dihubungkan dengan pengalaman siswa ketika menerima dan menggunakan uang saku. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi lima tahap, yaitu survei dan koordinasi, penyusunan materi dan instrumen, pelaksanaan pre-test, kegiatan edukasi dan simulasi, serta pelaksanaan post-test dan evaluasi.

1. Survei dan Koordinasi

Tahap awal dilakukan melalui kunjungan dan koordinasi dengan kepala sekolah serta guru kelas V. Koordinasi bertujuan mengidentifikasi kondisi awal siswa, kebiasaan penggunaan uang saku, jumlah peserta, waktu pelaksanaan, kebutuhan sarana, dan metode pembelajaran yang sesuai. Tim juga mendiskusikan bentuk tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh guru setelah kegiatan selesai. Tindak lanjut tersebut berupa penggunaan buku tabungan sederhana, pencatatan uang saku, penguatan materi melalui kegiatan kelas, dan komunikasi dengan orang tua.

2. Penyusunan Materi dan Instrumen

Materi kegiatan disusun menggunakan bahasa sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Materi yang diberikan meliputi:

- pengertian dan fungsi uang;
- sumber dan keterbatasan uang saku;
- perbedaan kebutuhan dan keinginan;
- cara membagi uang saku;
- manfaat dan tujuan menabung;
- pencatatan pemasukan dan pengeluaran;
- prinsip belanja bijak; dan
- tanggung jawab dalam menggunakan uang.

Media pembelajaran yang digunakan terdiri atas bahan presentasi, kartu bergambar kebutuhan dan keinginan, uang mainan, lembar pembagian uang saku, buku catatan keuangan sederhana, lembar target tabungan, daftar harga barang, soal pre-test, soal post-test, dan lembar observasi.

3. Pelaksanaan Pre-test

Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Instrumen pre-test terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan soal situasional dengan nilai maksimal 100.

Indikator yang diukur meliputi:

No.	Indikator	Kemampuan yang Diukur
1	Pemahaman nilai dan fungsi uang	Memahami fungsi uang dan keterbatasan uang saku
2	Kebutuhan dan keinginan	Membedakan barang berdasarkan tingkat kepentingannya
3	Pengelolaan uang saku	Membagi uang untuk kebutuhan, tabungan, berbagi, dan cadangan
4	Kebiasaan menabung	Menentukan tujuan dan rencana menabung
5	Belanja bijak	Membandingkan harga, manfaat, dan prioritas barang

Nilai peserta dikelompokkan ke dalam empat kategori berikut:

Rentang Nilai	Kategori
85–100	Sangat Baik
70–84	Baik
55–69	Cukup
0–54	Kurang

Siswa diberikan penjelasan mengenai fungsi uang sebagai alat pembayaran, alat menyimpan nilai, dan alat memenuhi kebutuhan. Tim menjelaskan bahwa uang saku memiliki jumlah terbatas sehingga penggunaannya perlu direncanakan. Peserta juga diajak berdiskusi mengenai asal uang yang diberikan oleh orang tua. Diskusi tersebut digunakan untuk membangun kesadaran bahwa uang diperoleh melalui usaha sehingga harus digunakan dengan hati-hati dan bertanggung jawab.

b. Permainan Kebutuhan dan Keinginan

Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memperoleh kartu bergambar makanan, minuman, alat tulis, buku, mainan, pakaian, dan barang lainnya. Siswa diminta mengelompokkan kartu menjadi kebutuhan dan keinginan. Setiap kelompok kemudian menjelaskan alasan pengelompokannya. Tim memberikan penguatan bahwa suatu barang dapat menjadi kebutuhan atau keinginan tergantung pada kondisi, tujuan pembelian, dan tingkat kepentingannya.

c. Simulasi Pembagian Uang Saku

Siswa diberikan uang mainan dengan nilai Rp10.000,00, Rp15.000,00, atau Rp20.000,00. Peserta diminta membagi uang tersebut ke dalam beberapa pos, yaitu:

- kebutuhan di sekolah;
- tabungan;
- kegiatan berbagi; dan
- dana cadangan.

Tim tidak menetapkan persentase pembagian yang kaku. Penekanan diberikan pada kebiasaan membuat perencanaan dan menyisihkan tabungan sebelum uang dihabiskan.

d. Penyusunan Target Menabung

Peserta diminta menentukan satu tujuan menabung yang realistis. Siswa menuliskan nama barang atau kebutuhan, harga yang diperlukan, jumlah tabungan harian atau mingguan, serta waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar bahwa keberhasilan menabung dipengaruhi oleh tujuan yang jelas, kedisiplinan, jumlah uang yang disisihkan, dan kemampuan menunda keinginan.

e. Simulasi Belanja Bijak

Tim membuat simulasi pasar atau kantin mini. Peserta memperoleh uang mainan dengan jumlah tertentu dan diminta memilih barang yang akan dibeli dari daftar yang tersedia. Sebelum melakukan pembelian, peserta harus mempertimbangkan kebutuhan, harga, manfaat, kualitas, jumlah uang yang dimiliki, dan sisa uang setelah berbelanja. Siswa juga diminta menghitung total pembelian dan uang kembalian.

5. Post-test dan Evaluasi

Post-test diberikan setelah seluruh materi dan simulasi selesai. Soal post-test mengukur indikator yang sama dengan pre-test dan memiliki tingkat kesulitan yang setara.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan:

- nilai pre-test dan post-test;
- lembar kerja peserta;
- hasil simulasi pembagian uang saku;
- lembar target menabung;
- observasi partisipasi siswa; dan
- umpan balik guru pendamping.

Peningkatan nilai dihitung menggunakan rumus:

Peningkatan nilai = Nilai rata-rata post-test – Nilai rata-rata pre-test

Persentase peningkatan = $(\text{Peningkatan nilai} \div \text{Nilai rata-rata pre-test}) \times 100\%$

Alur kegiatan pengabdian dapat digambarkan sebagai berikut:

Koordinasi mitra → Identifikasi kebutuhan → Penyusunan materi dan instrumen → Pelaksanaan pre-test → Penyampaian materi → Permainan kebutuhan dan keinginan → Simulasi pembagian uang saku → Penyusunan target menabung → Simulasi belanja bijak → Pelaksanaan post-test → Evaluasi dan tindak lanjut

Gambar 1. Flowchart pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Literasi Keuangan Siswa

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan sekolah dan ketua tim pengabdian. Pada sesi pembukaan, peserta mendapatkan penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan manfaat mempelajari pengelolaan keuangan sejak usia sekolah dasar.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan edukasi literasi keuangan

Sebelum materi disampaikan, siswa mengerjakan pre-test untuk mengukur pemahaman awal. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memahami fungsi dasar uang, tetapi belum mampu mengelola uang saku secara terencana.

Kesulitan paling banyak ditemukan pada kemampuan menyusun target menabung, membagi uang saku, serta menentukan prioritas ketika melakukan pembelian. Hasil pre-test disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test Literasi Keuangan Siswa

No.	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pemahaman nilai dan fungsi uang	58	Cukup
2	Membedakan kebutuhan dan keinginan	55	Cukup
3	Pengelolaan uang saku	52	Kurang
4	Kebiasaan dan target menabung	50	Kurang
5	Pengambilan keputusan belanja	54	Kurang
Rata-rata keseluruhan		53,8	Kurang

Sumber: Data pre-test yang diolah oleh tim pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata awal literasi keuangan siswa sebesar 53,8 dan termasuk dalam kategori kurang. Nilai tertinggi terdapat pada indikator pemahaman nilai dan fungsi uang, yaitu sebesar 58. Nilai terendah terdapat pada indikator kebiasaan dan target menabung, yaitu sebesar 50.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mengenal uang sebagai alat pembayaran, tetapi belum terbiasa menggunakan uang berdasarkan perencanaan. Sebagian siswa memahami bahwa menabung merupakan kegiatan menyimpan uang, tetapi belum mampu menentukan tujuan, jumlah tabungan, dan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Pelaksanaan Edukasi Literasi Keuangan

Materi pertama membahas nilai dan fungsi uang. Narasumber menjelaskan bahwa uang saku memiliki jumlah terbatas sehingga siswa perlu menentukan prioritas. Peserta diberikan contoh penggunaan uang yang bertanggung jawab dan penggunaan uang yang hanya didasarkan pada keinginan.

Selama diskusi, beberapa siswa menyampaikan bahwa uang saku biasanya digunakan untuk membeli makanan, minuman, mainan kecil, dan alat tulis. Sebagian peserta mengaku menabung apabila masih memiliki sisa uang setelah pulang sekolah. Tim kemudian memberikan pemahaman bahwa menabung sebaiknya dilakukan dengan menyisihkan uang sejak awal.

Pada permainan kebutuhan dan keinginan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengklasifikasikan kartu bergambar. Beberapa kartu menimbulkan diskusi karena dapat masuk ke kategori berbeda tergantung situasi.

Sebagai contoh, membeli air minum dapat dikategorikan sebagai kebutuhan ketika siswa merasa haus. Namun, membeli minuman hanya karena kemasannya menarik dapat dikategorikan sebagai keinginan. Diskusi tersebut membantu siswa memahami bahwa keputusan keuangan perlu mempertimbangkan alasan dan kondisi pembelian.



Gambar 3. Permainan mengelompokkan kebutuhan dan keinginan

Sumber: Dokumentasi pribadi tim pengabdian, 2026.

Pada simulasi pembagian uang saku, siswa diminta membuat alokasi untuk kebutuhan sekolah, tabungan, berbagi, dan dana cadangan. Pada awal simulasi, sebagian siswa mengalokasikan hampir seluruh uang untuk membeli makanan dan minuman.

Setelah memperoleh penjelasan dan pendampingan, peserta mulai menyisihkan sebagian uang untuk tabungan dan dana cadangan. Siswa juga mulai memahami bahwa pembagian uang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, selama dilakukan secara terencana.

Pada kegiatan penyusunan target menabung, peserta menentukan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut antara lain membeli buku cerita, alat tulis, perlengkapan sekolah, hadiah untuk orang tua, dan kebutuhan pribadi lainnya.

Siswa kemudian menghitung jumlah uang yang harus disisihkan setiap hari atau setiap minggu. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami hubungan antara tujuan, jumlah tabungan, waktu, dan konsistensi.

Simulasi belanja bijak dilaksanakan dalam bentuk pasar mini. Peserta diberikan sejumlah uang mainan dan daftar barang dengan harga berbeda. Siswa diminta memilih barang, menghitung total pembelian, memeriksa uang kembalian, dan menghitung sisa uang.

Melalui simulasi tersebut, siswa belajar bahwa keputusan pembelian tidak hanya didasarkan pada barang yang menarik. Peserta perlu mempertimbangkan manfaat, kebutuhan, harga, kualitas, dan jumlah uang yang dimiliki.

Peningkatan Literasi Keuangan Peserta

Setelah kegiatan edukasi dan simulasi selesai, peserta mengerjakan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat pada seluruh indikator.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
1	Pemahaman nilai dan fungsi uang	58	85	27
2	Membedakan kebutuhan dan keinginan	55	88	33
3	Pengelolaan uang saku	52	84	32
4	Kebiasaan dan target menabung	50	82	32
5	Pengambilan keputusan belanja	54	86	32
Rata-rata keseluruhan		53,8	85,0	31,2

Sumber: Data pre-test dan post-test yang diolah oleh tim pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata peserta meningkat dari 53,8 pada pre-test menjadi 85,0 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 31,2 poin atau 58,0% dibandingkan dengan nilai awal. Nilai rata-rata post-test sebesar 85,0 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa mengenai penggunaan uang. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator membedakan kebutuhan dan keinginan. Nilai indikator tersebut meningkat dari 55 menjadi 88 atau bertambah sebesar 33 poin. Permainan kartu dan diskusi situasional membantu peserta memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan secara lebih konkret. Indikator pengelolaan uang saku meningkat dari 52 menjadi 84. Setelah mengikuti kegiatan, siswa mulai mampu membagi uang ke dalam beberapa pos dan memahami bahwa sebagian uang perlu disisihkan sebelum digunakan untuk berbelanja. Indikator kebiasaan dan target menabung meningkat dari 50 menjadi 82. Siswa mulai memahami bahwa menabung memerlukan tujuan, jumlah yang akan disisihkan, dan jangka waktu tertentu. Peserta juga mampu membuat target menabung sederhana berdasarkan kemampuan masing-masing. Indikator pengambilan keputusan belanja meningkat dari 54 menjadi 86. Setelah mengikuti simulasi pasar mini, peserta lebih mampu membandingkan harga, menghitung total belanja, memperhatikan manfaat barang, dan mempertimbangkan sisa uang. Indikator pemahaman nilai dan fungsi uang meningkat dari 58 menjadi 85. Peserta memahami bahwa uang memiliki jumlah terbatas dan perlu digunakan berdasarkan kebutuhan dan perencanaan.

Ketuntasan Hasil Evaluasi

Ketuntasan peserta ditentukan berdasarkan nilai minimal 75. Hasil ketuntasan dan perubahan nilai peserta disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan dan Perubahan Nilai Peserta

Kelompok Evaluasi Kriteria		Jumlah Siswa	Persentase
Ketuntasan	Nilai post-test ≥ 75	27	90,0%
Ketuntasan	Nilai post-test < 75	3	10,0%
Jumlah		30	100%
Perubahan nilai	Mengalami peningkatan	29	96,7%
Perubahan nilai	Tetap atau mengalami penurunan	1	3,3%
Jumlah		30	100%

Sumber: Data evaluasi yang diolah oleh tim pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 27 siswa atau 90,0% memperoleh nilai post-test minimal 75. Sebanyak tiga siswa atau 10,0% belum mencapai nilai minimal dan masih memerlukan pendampingan. Sebanyak 29 siswa atau 96,7% mengalami peningkatan nilai. Satu siswa atau 3,3% memperoleh nilai tetap atau belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Tingginya persentase siswa yang mengalami peningkatan menunjukkan bahwa kegiatan dapat membantu peserta memahami materi. Namun, tiga siswa yang belum mencapai ketuntasan perlu mendapatkan penguatan melalui latihan tambahan, pendampingan guru, dan kegiatan yang dilakukan secara berulang.

Partisipasi Siswa dalam Kegiatan

Observasi dilakukan selama penyampaian materi, permainan kelompok, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, dan simulasi belanja bijak. Hasil observasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Partisipasi Siswa

Aspek yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan	Jumlah
Memperhatikan penjelasan	18	10	2	0	30
Aktif bertanya dan menjawab	12	11	6	1	30
Terlibat dalam permainan kelompok	20	9	1	0	30
Menyelesaikan lembar kerja	17	11	2	0	30
Menjelaskan alasan pengambilan keputusan	14	12	4	0	30

Sumber: Hasil observasi tim pengabdian, 2026.

Partisipasi tertinggi terdapat pada kegiatan permainan kelompok. Sebanyak 20 siswa menunjukkan partisipasi sangat baik dan sembilan siswa berada dalam kategori baik. Hanya satu siswa yang berada dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan mampu menarik perhatian siswa. Kegiatan kelompok juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan belajar dari keputusan teman. Pada aspek memperhatikan penjelasan, sebanyak 18 siswa berada dalam kategori sangat baik dan 10 siswa berada dalam kategori baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa materi yang disertai gambar dan contoh sehari-hari dapat mempertahankan perhatian peserta. Pada aspek menyelesaikan lembar kerja, sebanyak 17 siswa berada dalam kategori sangat baik dan 11 siswa berada dalam kategori baik. Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan pembagian uang saku dan target menabung dengan benar. Keaktifan bertanya dan menjawab menunjukkan hasil yang lebih beragam. Sebanyak 12 siswa berada dalam kategori sangat baik, 11 siswa berada dalam kategori baik, enam siswa berada dalam kategori cukup, dan satu siswa memerlukan pendampingan. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi setiap siswa. Beberapa peserta memahami materi, tetapi belum berani menyampaikan pendapat di depan kelompok. Kemampuan menjelaskan alasan pengambilan keputusan juga menunjukkan hasil positif. Sebanyak 14 siswa berada dalam kategori sangat baik dan 12 siswa berada dalam kategori baik. Peserta mulai mampu menjelaskan alasan memilih suatu barang, menunda pembelian, atau menyisihkan uang untuk tabungan.

Ringkasan Capaian Kegiatan

Perubahan kemampuan siswa sebelum dan setelah kegiatan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Capaian Kegiatan

Indikator Capaian	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Nilai rata-rata literasi keuangan	53,8	85,0
Siswa dengan nilai minimal 75	7 siswa	27 siswa
Persentase ketuntasan	23,3%	90,0%
Siswa mampu membedakan kebutuhan dan keinginan	16 siswa	28 siswa
Siswa mampu membuat pembagian uang saku	13 siswa	26 siswa
Siswa mampu menyusun target menabung	12 siswa	25 siswa
Siswa mampu melakukan simulasi belanja bijak	15 siswa	27 siswa

Sumber: Data evaluasi dan observasi yang diolah oleh tim pengabdian, 2026.

Jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 75 meningkat dari tujuh siswa sebelum kegiatan menjadi 27 siswa setelah kegiatan. Persentase ketuntasan meningkat dari 23,3% menjadi 90,0%. Jumlah siswa yang mampu membedakan kebutuhan dan keinginan meningkat dari 16 menjadi 28 siswa. Kemampuan membuat pembagian uang saku meningkat dari 13 menjadi 26 siswa. Kemampuan menyusun target menabung meningkat dari 12 menjadi 25 siswa. Sementara itu, jumlah siswa yang mampu melakukan simulasi belanja bijak meningkat dari 15 menjadi 27 siswa. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan, praktik, dan simulasi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga berlatih membuat keputusan berdasarkan kondisi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Keberhasilan kegiatan juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang konkret. Uang mainan, kartu kebutuhan dan keinginan, daftar harga, serta lembar target tabungan membantu siswa memahami konsep keuangan yang sebelumnya bersifat abstrak.

Walaupun kegiatan menunjukkan hasil positif, perubahan perilaku keuangan dalam jangka panjang belum dapat dinilai hanya melalui satu kali pelaksanaan. Nilai post-test menggambarkan peningkatan pemahaman setelah kegiatan, tetapi belum sepenuhnya menunjukkan konsistensi perilaku siswa ketika menggunakan uang saku di rumah dan sekolah. Oleh karena itu, program perlu dilanjutkan melalui

pendampingan guru dan orang tua. Bentuk tindak lanjut dapat berupa buku tabungan kelas, jurnal penggunaan uang saku, target menabung mingguan, poster kebutuhan dan keinginan, serta evaluasi berkala.



Gambar 5. Foto bersama tim pengabdian, guru, dan siswa kelas V
Sumber: Dokumentasi pribadi tim pengabdian, 2026.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan edukasi pengelolaan uang saku, menabung, dan belanja bijak telah dilaksanakan kepada 30 siswa kelas V SDN Margahayu XIII. Kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif melalui penyampaian materi, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, pencatatan keuangan sederhana, dan simulasi belanja bijak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata literasi keuangan siswa meningkat dari 53,8 pada pre-test menjadi 85,0 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 31,2 poin atau 58,0%. Sebanyak 27 siswa atau 90,0% memperoleh nilai post-test minimal 75. Sebanyak 29 siswa atau 96,7% mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti kegiatan. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, yaitu sebesar 33 poin. Indikator pengelolaan uang saku, kebiasaan menabung, dan keputusan belanja masing-masing meningkat sebesar 32 poin. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta terlibat secara aktif dalam kegiatan. Partisipasi tertinggi terlihat pada permainan kelompok, penyelesaian lembar kerja, dan simulasi pengelolaan uang. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kontekstual melalui permainan dan simulasi dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa sekolah dasar. Kegiatan tersebut juga membantu siswa membangun sikap hemat, disiplin, terencana, dan bertanggung jawab dalam menggunakan uang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). 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>
- Gudmunson, C. G., & Danes, S. M. (2011). Family financial socialization: Theory and critical review. *Journal of Family and Economic Issues*, 32(4), 644–667. <https://doi.org/10.1007/s10834-011-9275-y>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi finansial: Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2020). *PISA 2018 results: Are students smart about money? Volume IV*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/48ebd1ba-en>
- Organisation for Economic Co-operation and Development, & European Commission. (2023). *Financial competence framework for children and youth in the European Union*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/bf059471-en>

- Otoritas Jasa Keuangan. (2021). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021–2025*. Otoritas Jasa Keuangan.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2022*. Otoritas Jasa Keuangan.
- Xiao, J. J., & O'Neill, B. (2016). Consumer financial education and financial capability. *International Journal of Consumer Studies*, 40(6), 712–721. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12285>