

Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik

Tommy Kuncara¹⁾, Immi Fiska Tarigan²⁾, Dessy Tri Anggraeni³⁾, Natallios Peter Sipasulta⁴⁾
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. ., Immi Fiska Tarigan, Dessy Tri Anggraeni, & Natallios Peter Sipasulta. (2026). Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik. Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin, 5(2), 38–52.

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jammu.v5i2.2956>

Abstract: Financial literacy should be introduced from elementary school age to develop economical, honest, disciplined, well-planned, and responsible financial behavior. This community service program aimed to improve students' financial literacy while developing financially intelligent character through interactive learning and a Mini-Market Simulation. The program was conducted at SDN Margahayu XIII, Bekasi City, on June 15, 2026, involving 30 fifth-grade students, accompanying teachers, and an implementation team from Universitas Gunadarma. The program applied educational, participatory, contextual, and simulation-based approaches. The activities included a pre-test, interactive instruction on the value and functions of money, a needs-and-wants game, pocket-money allocation exercises, saving-goal preparation, price-setting practices, buying and selling transactions, change calculation, simple financial recording, a post-test, and program evaluation. The results showed that the students' average financial literacy score increased from 53.0 in the pre-test to 86.4 in the post-test. This represented an improvement of 33.4 points or 63.0%. The percentage of students achieving the minimum score increased from 20.0% to 93.3%, while 96.7% of participants demonstrated improved scores. The greatest improvement was found in transaction skills and wise purchasing decisions.

Keywords: elementary school students; financial literacy; financially intelligent character; interactive learning; mini-market simulation

Abstrak: Literasi keuangan perlu diperkenalkan sejak usia sekolah dasar untuk membentuk kebiasaan mengelola uang secara hemat, jujur, disiplin, terencana, dan bertanggung jawab. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman literasi keuangan sekaligus membentuk karakter cerdas finansial siswa melalui pembelajaran interaktif dan simulasi Pasar Cilik. Kegiatan dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kota Bekasi, pada 15 Juni 2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas V, guru pendamping, dan tim pelaksana dari Universitas Gunadarma. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, kontekstual, dan berbasis simulasi. Rangkaian kegiatan meliputi pre-test, penyampaian materi mengenai fungsi uang, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, praktik penentuan harga, transaksi jual beli, penghitungan uang kembalian, pencatatan keuangan sederhana, serta post-test dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman finansial siswa meningkat dari 53,0 pada pre-test menjadi 86,4 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 33,4 poin atau 63,0%. Persentase ketuntasan meningkat dari 20,0% menjadi 93,3%, sedangkan 96,7% peserta mengalami peningkatan nilai. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan melakukan transaksi dan belanja bijak.

Kata kunci: karakter cerdas finansial; literasi keuangan; pasar cilik; pembelajaran interaktif; siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kecakapan hidup yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku dalam memahami nilai uang, menentukan prioritas, merencanakan penggunaan sumber daya, serta mengambil keputusan keuangan secara bertanggung jawab. Literasi keuangan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung uang, tetapi juga berhubungan dengan pembentukan sikap disiplin, hemat, jujur, mandiri, terencana, dan bertanggung jawab. Kompetensi tersebut perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar karena kebiasaan dan cara pandang terhadap uang mulai terbentuk melalui pengalaman sehari-hari anak. Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2024 menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 65,43%, sedangkan kelompok usia 15–17 tahun memiliki indeks literasi keuangan sebesar 51,70%. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penguatan literasi keuangan perlu dilakukan sebelum anak memasuki usia remaja agar mereka memiliki dasar yang memadai dalam

menghadapi keputusan keuangan yang semakin kompleks (Otoritas Jasa Keuangan [OJK] & Badan Pusat Statistik [BPS], 2024). OECD juga menempatkan kemampuan mengelola uang dan transaksi, merencanakan keuangan, memahami risiko, serta mengenali lingkungan keuangan sebagai kompetensi penting bagi anak dan generasi muda (European Union & OECD, 2023; OECD, 2020).

Anak usia sekolah dasar sesungguhnya telah berhadapan dengan berbagai aktivitas ekonomi sederhana, seperti menerima uang saku, membeli makanan di kantin, memilih alat tulis, menabung, berbagi, serta menentukan barang yang akan dibeli. Aktivitas tersebut merupakan pengalaman awal yang dapat membentuk cara anak memahami nilai uang dan konsekuensi dari setiap keputusan. Namun, pengalaman menggunakan uang belum tentu menghasilkan perilaku keuangan yang baik apabila tidak disertai penjelasan, keteladanan, pembiasaan, dan kesempatan untuk berlatih. Proses sosialisasi keuangan anak dipengaruhi oleh interaksi dengan orang tua, sekolah, teman sebaya, dan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, sekolah memiliki posisi strategis untuk melengkapi pendidikan keuangan yang diperoleh anak di lingkungan keluarga (Gudmunson & Danes, 2011; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pendidikan keuangan di sekolah juga dapat menjangkau siswa dari latar belakang keluarga yang berbeda sehingga setiap anak memperoleh kesempatan yang relatif setara untuk mempelajari pengelolaan uang secara benar.

Pembentukan karakter cerdas finansial perlu dimulai dari konsep yang dekat dengan kehidupan siswa, terutama kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan merupakan sesuatu yang perlu dipenuhi untuk mendukung kehidupan dan aktivitas sehari-hari, sedangkan keinginan merupakan sesuatu yang ingin dimiliki tetapi pemenuhannya dapat ditunda. Ketidakmampuan membedakan keduanya dapat mendorong anak menggunakan uang secara impulsif, mudah mengikuti ajakan teman, dan menghabiskan uang saku tanpa perencanaan. Sebaliknya, kemampuan menentukan prioritas membantu anak memahami bahwa uang memiliki jumlah terbatas sehingga perlu dialokasikan untuk kebutuhan, tabungan, berbagi, dan dana cadangan. Kebiasaan menabung yang dikenalkan sejak dini juga dapat melatih kesabaran, kemampuan menunda kesenangan, konsistensi, serta orientasi terhadap tujuan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dan pembiasaan menabung pada masa kanak-kanak berkaitan dengan perkembangan perilaku menabung pada tahap kehidupan berikutnya, sedangkan kemampuan menabung anak dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, karakter pribadi, pengalaman, dan lingkungan sosialnya (Buccioli & Veronesi, 2014; Kamber et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendidikan keuangan di sekolah dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan keuangan peserta didik. Tinjauan sistematis yang dilakukan Amagir et al. (2018) menemukan bahwa program pendidikan keuangan berbasis sekolah dapat memperbaiki pengetahuan dan sikap keuangan anak dan remaja. Batty et al. (2015) juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mampu mempelajari konsep keuangan dan memperlihatkan perkembangan sikap serta perilaku setelah mengikuti intervensi pendidikan keuangan. Program yang memadukan pendidikan keuangan dengan pengalaman menabung juga memberikan hasil positif terhadap kemampuan keuangan anak (Sherraden et al., 2011). Temuan tersebut diperkuat oleh Dare et al. (2020), yang menjelaskan bahwa kegiatan pendidikan keuangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam melakukan transaksi. Secara lebih luas, hasil meta-analisis menunjukkan bahwa pendidikan keuangan di sekolah memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan keuangan dan, dalam tingkat yang lebih kecil, terhadap perilaku keuangan peserta didik (Kaiser & Menkhoff, 2020; Kaiser et al., 2022).

Meskipun demikian, pendidikan keuangan tidak cukup disampaikan melalui ceramah dan hafalan konsep. Materi mengenai uang, harga, modal, keuntungan, kebutuhan, keinginan, serta pengelolaan pengeluaran akan sulit dipahami apabila disajikan secara abstrak dan tidak dikaitkan dengan pengalaman siswa. Anak memerlukan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, partisipatif, dan memberikan kesempatan untuk mengambil keputusan. Penelitian mengenai pendidikan keuangan berbasis permainan menunjukkan bahwa pendekatan permainan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Kalmi & Rahko, 2022). Penelitian lintas negara juga menemukan bahwa pembelajaran keuangan berbasis permainan mampu meningkatkan tingkat literasi keuangan siswa karena peserta memperoleh kesempatan belajar melalui pengalaman dan penyelesaian masalah (Cannistrà et al., 2024). Metode interaktif juga dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar karena dapat menghubungkan konsep keuangan dengan situasi nyata yang mudah dipahami (Mancone et al., 2024; Murugiah et al., 2023).

Salah satu bentuk pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan adalah simulasi pasar cilik. Dalam kegiatan tersebut, siswa berperan sebagai penjual dan pembeli dengan menggunakan uang mainan, produk sederhana, daftar harga, catatan transaksi, serta pembagian peran dalam kelompok. Siswa yang berperan sebagai penjual belajar menentukan modal, menetapkan harga yang wajar, memberikan informasi produk secara jujur, menghitung jumlah pembelian, memberikan uang kembalian, serta mencatat pemasukan dan

pengeluaran. Sementara itu, siswa yang berperan sebagai pembeli belajar menentukan prioritas, membandingkan harga, mempertimbangkan manfaat barang, menyesuaikan pembelian dengan jumlah uang yang tersedia, dan menyisihkan sebagian uang untuk ditabung. Simulasi tersebut tidak hanya mengenalkan aktivitas jual beli, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, ketelitian, komunikasi, kreativitas, dan keberanian dalam mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan kerangka kompetensi keuangan anak dan generasi muda yang mengintegrasikan aspek pengelolaan uang, kewargaan, tanggung jawab, dan kewirausahaan ke dalam pendidikan keuangan (European Union & OECD, 2023).

Berdasarkan contoh kegiatan pengabdian sebelumnya di SDN Margahayu XIII, sebagian siswa kelas V telah mengenal fungsi uang sebagai alat pembayaran, tetapi belum seluruhnya terbiasa menggunakan uang saku berdasarkan perencanaan. Beberapa siswa cenderung membeli makanan atau barang karena ketertarikan sesaat, belum konsisten menyisihkan uang untuk tabungan, dan masih mengalami kesulitan ketika harus memberikan alasan apakah suatu barang termasuk kebutuhan atau keinginan. Siswa juga belum seluruhnya terbiasa membandingkan harga, menghitung sisa uang, dan mempertimbangkan manfaat barang sebelum melakukan pembelian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan yang dihadapi bukan hanya keterbatasan pengetahuan, tetapi juga belum terbentuknya kebiasaan dan karakter dalam menggunakan uang secara terencana. Contoh jurnal yang diberikan telah menggunakan permainan kebutuhan dan keinginan, pembagian uang saku, penetapan target tabungan, dan simulasi belanja sebagai bentuk pembelajaran kontekstual; pendekatan tersebut kemudian dikembangkan dalam kegiatan ini melalui simulasi pasar cilik yang lebih menekankan pengalaman jual beli dan pembentukan karakter.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik” dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut. Program dilaksanakan melalui penyampaian materi interaktif, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, pembentukan kelompok penjual dan pembeli, praktik penentuan harga, transaksi menggunakan uang mainan, penghitungan uang kembalian, serta pencatatan hasil penjualan secara sederhana. Pembelajaran dirancang agar siswa tidak hanya mengetahui konsep keuangan, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai kejujuran, disiplin, ketelitian, tanggung jawab, kerja sama, dan pengendalian diri. Pendekatan tersebut penting karena pendidikan keuangan yang efektif perlu menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman, sikap, dan perilaku nyata peserta didik (Kaiser et al., 2022; Mancone et al., 2024).

Kegiatan ini bertujuan membentuk karakter cerdas finansial pada siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Secara khusus, kegiatan diarahkan agar siswa mampu memahami fungsi dan keterbatasan uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, merencanakan penggunaan uang saku, membangun kebiasaan menabung, melakukan transaksi secara jujur, menghitung harga dan uang kembalian, mencatat pemasukan serta pengeluaran sederhana, dan mengambil keputusan pembelian secara bijak. Kebaruan kegiatan terletak pada pengintegrasian pendidikan literasi keuangan dengan simulasi kewirausahaan sederhana dalam bentuk pasar cilik. Dengan demikian, program tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan sesaat, tetapi juga pada pembentukan karakter hemat, jujur, mandiri, disiplin, kreatif, terencana, dan bertanggung jawab sebagai fondasi perilaku keuangan siswa pada masa mendatang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “**Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik**” dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan dilaksanakan pada 15 Juni 2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas V, guru pendamping, dan tim pelaksana dari Universitas Gunadarma. Sasaran kegiatan dipilih karena siswa kelas V telah memiliki pengalaman menggunakan uang saku, melakukan pembelian di kantin sekolah, dan menabung, tetapi masih memerlukan pendampingan dalam menentukan prioritas serta mengambil keputusan keuangan secara bertanggung jawab.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan **edukatif, partisipatif, kontekstual, dan berbasis simulasi**. Pendekatan edukatif digunakan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai fungsi uang dan pengelolaannya. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi, permainan, pembagian peran, dan pengambilan keputusan. Pendekatan kontekstual dilakukan dengan menghubungkan materi dengan pengalaman siswa ketika menerima uang saku dan melakukan pembelian. Sementara itu, pendekatan berbasis simulasi diterapkan melalui kegiatan Pasar Cilik agar siswa memperoleh pengalaman langsung sebagai penjual dan pembeli.

Evaluasi kegiatan menggunakan rancangan **one-group pre-test–post-test**, yaitu kemampuan peserta diukur sebelum dan setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari nilai pre-test dan post-test, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipasi siswa, hasil lembar kerja, dokumentasi kegiatan, serta umpan balik guru pendamping. Model pelaksanaan tersebut

dikembangkan dari contoh kegiatan literasi keuangan yang menggunakan permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pengelolaan uang saku, target menabung, dan praktik belanja bijak.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tujuh tahap, yaitu koordinasi dan identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi dan instrumen, pelaksanaan pre-test, penyampaian materi interaktif, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi Pasar Cilik, serta post-test dan evaluasi.

1. Koordinasi dan Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilaksanakan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas V. Koordinasi bertujuan menentukan jumlah peserta, waktu dan tempat kegiatan, kondisi awal siswa, kebiasaan penggunaan uang saku, serta sarana yang tersedia di sekolah. Tim pelaksana juga menggali informasi mengenai kemampuan siswa dalam membedakan kebutuhan dan keinginan, kebiasaan menabung, kemampuan menghitung uang kembalian, serta pengalaman siswa dalam melakukan transaksi jual beli.

Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan metode pembelajaran dan tingkat kesulitan materi. Pada tahap ini, tim dan pihak sekolah juga menyepakati bentuk pendampingan selama kegiatan serta rencana tindak lanjut setelah program selesai.

2. Penyusunan Materi, Media, dan Instrumen

Materi kegiatan disusun menggunakan bahasa sederhana, gambar menarik, dan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Materi pembelajaran meliputi:

1. pengertian, nilai, dan fungsi uang;
2. sumber dan keterbatasan uang saku;
3. perbedaan kebutuhan dan keinginan;
4. cara menentukan prioritas pengeluaran;
5. pembagian uang untuk kebutuhan, tabungan, berbagi, dan dana cadangan;
6. manfaat menabung dan menentukan target tabungan;
7. prinsip dasar jual beli;
8. cara menentukan harga sederhana;
9. cara menghitung total belanja dan uang kembalian;
10. pencatatan pemasukan dan pengeluaran;
11. kejujuran dan tanggung jawab dalam bertransaksi; dan
12. pengambilan keputusan belanja secara bijak.

Media pembelajaran yang digunakan terdiri atas bahan presentasi, kartu bergambar kebutuhan dan keinginan, uang mainan, label harga, kartu produk, lembar pembagian uang saku, buku catatan keuangan sederhana, lembar target menabung, perlengkapan stan Pasar Cilik, soal pre-test dan post-test, serta lembar observasi partisipasi siswa.

Instrumen pre-test dan post-test terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan soal situasional. Instrumen tersebut mengukur lima indikator utama sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator evaluasi karakter cerdas finansial

No.	Indikator	Kemampuan yang Diukur
1	Pemahaman nilai dan fungsi uang	Memahami fungsi uang dan keterbatasan jumlah uang saku
2	Kebutuhan dan keinginan	Membedakan barang berdasarkan manfaat dan tingkat kepentingannya
3	Pengelolaan uang saku	Membagi uang untuk kebutuhan, tabungan, berbagi, dan dana cadangan
4	Kemampuan transaksi	Menentukan harga, menghitung total pembelian, dan uang kembalian
5	Karakter cerdas finansial	Menunjukkan sikap hemat, jujur, disiplin, teliti, dan bertanggung jawab

3. Pelaksanaan Pre-test

Pre-test diberikan sebelum materi disampaikan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan awal peserta. Siswa mengerjakan soal secara individual dengan pendampingan guru dan tim pelaksana. Pendampingan hanya diberikan untuk menjelaskan tata cara pengisian tanpa mengarahkan jawaban peserta. Nilai pre-test digunakan sebagai data awal untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami fungsi uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, mengelola uang saku, melakukan transaksi sederhana, serta menentukan keputusan pembelian. Nilai peserta kemudian dikelompokkan ke dalam kategori berikut.

Tabel 2. Kategori nilai literasi keuangan**Rentang Nilai Kategori**

85–100	Sangat baik
70–84	Baik
55–69	Cukup
0–54	Kurang

4. Penyampaian Materi Interaktif

Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi interaktif, tanya jawab, cerita situasional, dan contoh penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Narasumber menjelaskan bahwa uang merupakan sumber daya yang jumlahnya terbatas sehingga penggunaannya perlu direncanakan.

Siswa diberikan beberapa contoh situasi, seperti memilih antara membeli alat tulis yang dibutuhkan atau mainan yang diinginkan, menentukan jumlah uang yang akan ditabung, serta mempertimbangkan apakah seluruh uang saku perlu dihabiskan. Peserta juga diajak memahami bahwa uang yang diberikan orang tua diperoleh melalui usaha sehingga harus digunakan secara hati-hati dan bertanggung jawab.

Pembelajaran tidak hanya menekankan kemampuan menghitung, tetapi juga menanamkan karakter hemat, disiplin, jujur, mandiri, dan mampu mengendalikan keinginan. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman menggunakan uang saku dan mendiskusikan keputusan yang pernah mereka ambil.

5. Permainan Kebutuhan dan Keinginan

Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memperoleh kartu bergambar makanan, minuman, alat tulis, buku, pakaian, mainan, aksesoris, dan berbagai barang yang dekat dengan kehidupan siswa. Peserta diminta mengelompokkan kartu tersebut ke dalam kategori kebutuhan atau keinginan.

Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil pengelompokan dan memberikan alasan atas keputusan yang dibuat. Tim pelaksana memberikan penguatan bahwa satu barang dapat memiliki kategori berbeda bergantung pada kondisi, tujuan pembelian, dan tingkat kepentingannya.

Sebagai contoh, membeli air minum dapat menjadi kebutuhan ketika siswa merasa haus. Namun, membeli minuman tertentu hanya karena kemasannya menarik dapat dikategorikan sebagai keinginan. Permainan tersebut bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis, menentukan prioritas, berdiskusi, dan mempertanggungjawabkan keputusan.

6. Simulasi Pembagian Uang Saku

Setiap peserta diberikan uang mainan dengan jumlah tertentu, misalnya Rp10.000,00, Rp15.000,00, atau Rp20.000,00. Siswa diminta membagi uang tersebut ke dalam empat pos, yaitu kebutuhan sekolah, tabungan, berbagi, dan dana cadangan.

Tim pelaksana tidak menentukan persentase pembagian secara kaku. Peserta diberikan kebebasan membuat alokasi berdasarkan kebutuhan masing-masing, tetapi harus memberikan alasan atas pembagian yang dipilih. Penekanan kegiatan diberikan pada kebiasaan menyisihkan tabungan sejak awal dan tidak menghabiskan seluruh uang untuk belanja.

Setelah menyelesaikan pembagian, siswa menuliskan satu tujuan menabung yang realistis, harga barang atau kebutuhan yang ingin dicapai, jumlah uang yang akan disisihkan setiap hari atau setiap minggu, serta perkiraan waktu yang diperlukan untuk mencapai target tersebut.

7. Pelaksanaan Simulasi Pasar Cilik

Simulasi Pasar Cilik merupakan kegiatan inti yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam melakukan aktivitas ekonomi sederhana. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan memperoleh peran sebagai penjual, pembeli, pencatat transaksi, dan kasir. Peran peserta dipertukarkan agar setiap siswa memperoleh pengalaman dari sisi penjual maupun pembeli.

a. Persiapan stan dan produk

Kelompok penjual memperoleh kartu produk atau barang sederhana yang telah disiapkan oleh tim. Setiap kelompok menyusun stan, memberikan nama usaha, memilih produk, dan membuat label harga. Produk yang digunakan dapat berupa alat tulis, makanan ringan, minuman, kerajinan sederhana, atau kartu bergambar yang mewakili suatu barang.

b. Penentuan harga

Siswa dibimbing menentukan harga jual sederhana dengan mempertimbangkan harga dasar, manfaat barang, dan kemampuan pembeli. Tim menjelaskan bahwa harga harus ditentukan secara wajar, tidak berubah secara sepihak, dan diinformasikan secara jelas kepada pembeli.

c. Pelaksanaan transaksi

Kelompok pembeli memperoleh uang mainan dengan jumlah terbatas. Sebelum membeli, siswa diminta membuat daftar prioritas dan menentukan jumlah uang yang akan digunakan untuk belanja serta jumlah yang tetap disimpan sebagai tabungan atau dana cadangan.

Pada saat transaksi, pembeli memilih barang, menanyakan harga, menghitung total pembelian, menyerahkan uang, dan memeriksa uang kembalian. Penjual bertugas memberikan informasi produk dengan jujur, menghitung jumlah pembayaran, menyerahkan barang, dan memberikan uang kembalian dengan benar.

d. Pencatatan pemasukan dan pengeluaran

Setiap kelompok mencatat jumlah barang yang terjual, uang yang diterima, jumlah uang kembalian, serta saldo akhir. Siswa dikenalkan pada format pencatatan keuangan sederhana seperti berikut.

Tabel 3. Format pencatatan transaksi Pasar Cilik

No.	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total	Uang Dibayar	Kembalian
1	...	Rp...	...	Rp...	Rp...	Rp...

Setelah simulasi selesai, peserta menghitung total pemasukan dan mengevaluasi ketepatan catatan transaksi. Tim memberikan koreksi apabila ditemukan kesalahan dalam penghitungan atau pemberian uang kembalian.

e. Refleksi kegiatan

Peserta diajak mendiskusikan pengalaman selama simulasi. Pertanyaan refleksi meliputi alasan membeli suatu barang, kesulitan menentukan harga, pentingnya memberikan uang kembalian dengan tepat, manfaat mencatat transaksi, serta konsekuensi apabila penjual tidak jujur.

Refleksi digunakan untuk memperkuat pemahaman bahwa kegiatan jual beli tidak hanya berkaitan dengan memperoleh keuntungan, tetapi juga membutuhkan kejujuran, ketelitian, pelayanan yang baik, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap orang lain.

8. Pelaksanaan Post-test dan Evaluasi

Post-test diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan simulasi selesai. Instrumen post-test mengukur indikator yang sama dengan pre-test dan memiliki tingkat kesulitan yang setara. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti program.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan beberapa sumber data, yaitu:

1. nilai pre-test dan post-test;
2. hasil permainan kebutuhan dan keinginan;
3. lembar pembagian uang saku;
4. lembar target menabung;
5. catatan transaksi Pasar Cilik;
6. hasil observasi partisipasi siswa;
7. dokumentasi kegiatan; dan
8. umpan balik guru pendamping.

9. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dirancang bersama guru pendamping agar pembentukan karakter cerdas finansial tidak berhenti setelah kegiatan selesai. Bentuk tindak lanjut meliputi penggunaan buku tabungan sederhana, pencatatan uang saku mingguan, penyusunan target menabung, pemasangan poster kebutuhan dan keinginan di kelas, serta pelaksanaan Pasar Cilik secara berkala.

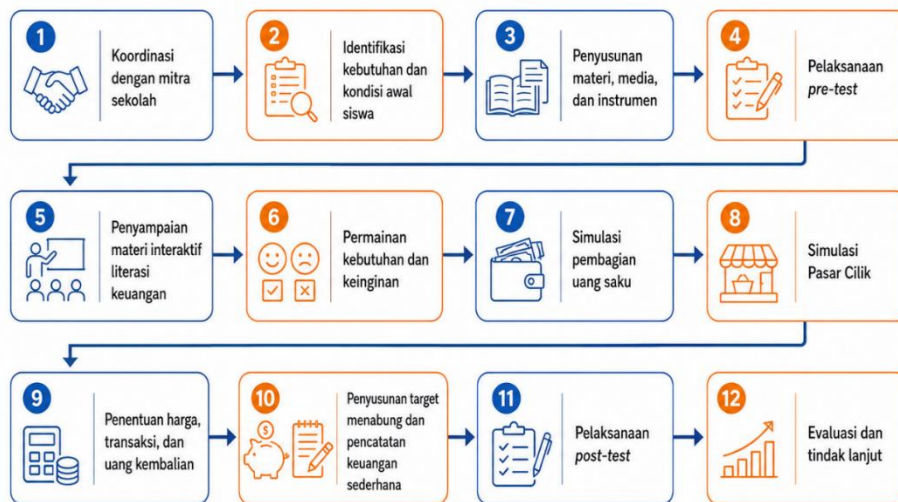
Guru dapat memantau perkembangan siswa melalui catatan tabungan dan lembar penggunaan uang saku. Orang tua juga dapat dilibatkan untuk memberikan pendampingan dan pembiasaan di rumah. Identitas peserta tidak dicantumkan dalam publikasi, sedangkan dokumentasi kegiatan digunakan setelah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah.

Alur Pelaksanaan Kegiatan

Koordinasi dengan mitra sekolah → Identifikasi kebutuhan dan kondisi awal siswa → Penyusunan materi, media, dan instrumen → Pelaksanaan pre-test → Penyampaian materi interaktif → Permainan kebutuhan dan keinginan → Simulasi pembagian uang saku → Simulasi Pasar Cilik → Penentuan harga, transaksi, dan uang kembalian → Penyusunan target menabung dan pencatatan keuangan sederhana → Pelaksanaan post-test → Evaluasi dan tindak lanjut.

Flowchart Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik



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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema **“Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik”** dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi. Kegiatan diikuti oleh 30 siswa kelas V, guru pendamping, dan tim pelaksana dari Universitas Gunadarma.

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan sekolah dan ketua tim pengabdian. Pada sesi pembukaan, peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, manfaat mempelajari pengelolaan keuangan sejak usia sekolah dasar, serta aturan selama mengikuti permainan dan simulasi Pasar Cilik. Peserta terlihat antusias karena kegiatan tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga melibatkan permainan, penggunaan uang mainan, pembagian peran, dan praktik transaksi secara langsung.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan edukasi karakter cerdas finansial
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Sebelum materi diberikan, siswa mengerjakan pre-test untuk mengukur kemampuan awal dalam memahami fungsi uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, mengelola uang saku, menentukan target menabung, serta melakukan transaksi sederhana. Setelah pre-test, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi interaktif, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, dan simulasi Pasar Cilik.

Simulasi Pasar Cilik dilaksanakan dengan membagi peserta ke dalam kelompok penjual dan pembeli. Sebagian siswa berperan sebagai penjual, kasir, dan pencatat transaksi, sedangkan siswa lainnya berperan sebagai pembeli. Peran tersebut kemudian dipertukarkan agar setiap peserta memperoleh pengalaman sebagai penjual maupun pembeli.

2. Kondisi Awal Pemahaman Finansial Siswa

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memahami uang sebagai alat pembayaran, tetapi belum seluruhnya mampu merencanakan penggunaannya. Sebagian besar peserta mengetahui bahwa menabung merupakan kegiatan menyimpan uang, tetapi belum mampu menentukan target, jumlah tabungan, dan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Kesulitan juga ditemukan pada kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan berdasarkan situasi tertentu. Beberapa siswa menganggap seluruh barang yang ingin dibeli sebagai kebutuhan. Peserta juga belum terbiasa membandingkan harga, menghitung sisa uang, dan mempertimbangkan manfaat barang sebelum melakukan pembelian.

Hasil pre-test berdasarkan lima indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test Pemahaman Finansial 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	51	Kurang
4	Kebiasaan dan target menabung	49	Kurang
5	Kemampuan transaksi dan belanja bijak	52	Kurang
Rata-rata keseluruhan		53,0	Kurang

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

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata awal peserta sebesar 53,0 dan berada dalam kategori kurang. Nilai tertinggi terdapat pada indikator pemahaman nilai dan fungsi uang, yaitu sebesar 58, sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator kebiasaan dan target menabung, yaitu sebesar 49.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mengenal bentuk dan fungsi dasar uang, tetapi belum memiliki keterampilan yang memadai dalam merencanakan penggunaan uang. Kondisi ini dapat terjadi karena pengalaman menerima uang saku tidak selalu disertai pendampingan mengenai pembagian uang, pencatatan pengeluaran, penentuan prioritas, dan penyusunan tujuan menabung.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

Materi pertama membahas fungsi uang, keterbatasan jumlah uang saku, serta pentingnya menentukan prioritas. Narasumber memberikan contoh penggunaan uang yang bertanggung jawab dan penggunaan uang yang hanya didasarkan pada keinginan sesaat. Peserta kemudian diminta menceritakan kebiasaan ketika menerima uang saku.

Sebagian siswa menyampaikan bahwa uang saku biasanya digunakan untuk membeli makanan, minuman, mainan kecil, dan alat tulis. Beberapa siswa menabung apabila masih memiliki sisa uang setelah pulang sekolah. Tim kemudian memberikan pemahaman bahwa menabung sebaiknya dilakukan dengan menyisihkan sebagian uang sejak awal, bukan hanya menyimpan uang yang tersisa setelah berbelanja.

Penyampaian materi dilakukan melalui pertanyaan situasional. Sebagai contoh, siswa diminta memilih antara membeli alat tulis yang diperlukan untuk kegiatan belajar atau membeli mainan karena tertarik melihat teman memilikinya. Peserta diminta menjelaskan alasan atas pilihan tersebut.

Metode tersebut membantu siswa memahami bahwa keputusan keuangan tidak hanya berkaitan dengan barang yang disukai, tetapi juga mempertimbangkan manfaat, tingkat kepentingan, jumlah uang yang tersedia, dan kebutuhan pada masa mendatang. Pendekatan interaktif membuat siswa terlibat dalam proses berpikir dan tidak hanya menerima informasi secara satu arah.

4. Permainan Kebutuhan dan Keinginan

Pada permainan kebutuhan dan keinginan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memperoleh kartu bergambar makanan, minuman, buku, alat tulis, pakaian, mainan, aksesoris, dan berbagai barang lainnya. Peserta diminta mengelompokkan kartu tersebut menjadi kebutuhan atau keinginan.



Gambar 3. Permainan mengelompokkan kebutuhan dan keinginan
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Sebagian besar kartu dapat dikelompokkan dengan mudah oleh siswa. Namun, beberapa kartu menimbulkan diskusi karena kategorinya dapat berubah sesuai dengan kondisi. Sebagai contoh, buku tulis merupakan kebutuhan ketika diperlukan untuk kegiatan sekolah, tetapi dapat menjadi keinginan apabila siswa telah memiliki buku yang masih dapat digunakan dan ingin membeli buku baru hanya karena desain sampulnya menarik.

Demikian pula, air minum dapat menjadi kebutuhan ketika siswa merasa haus, tetapi membeli minuman tertentu hanya karena kemasannya sedang populer dapat dikategorikan sebagai keinginan. Diskusi tersebut membantu peserta memahami bahwa kebutuhan dan keinginan tidak hanya ditentukan oleh jenis barang, tetapi juga oleh alasan, kondisi, manfaat, dan tingkat kepentingan pembelian.

Permainan kelompok juga membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Siswa belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan alasan teman, dan membuat keputusan bersama. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya meningkatkan pemahaman keuangan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial peserta.

5. Simulasi Pembagian Uang Saku dan Target Menabung

Pada simulasi pembagian uang saku, siswa memperoleh uang mainan dengan nilai yang berbeda. Peserta diminta mengalokasikan uang tersebut untuk kebutuhan sekolah, tabungan, kegiatan berbagi, dan dana cadangan.

Pada tahap awal, sebagian peserta mengalokasikan hampir seluruh uang untuk membeli makanan dan minuman. Hanya sedikit siswa yang langsung menyisihkan uang untuk tabungan dan dana cadangan. Setelah memperoleh penjelasan, peserta mulai memperbaiki pembagian uang dan mempertimbangkan pentingnya menyisihkan tabungan sebelum melakukan pembelian.

Siswa kemudian diminta menentukan satu target menabung. Tujuan yang dipilih antara lain membeli buku cerita, perlengkapan sekolah, alat tulis, hadiah untuk orang tua, perlengkapan olahraga, dan kebutuhan pribadi lainnya. Peserta menuliskan harga barang, jumlah uang yang akan disisihkan setiap hari atau setiap minggu, serta perkiraan waktu yang diperlukan untuk mencapai target.

Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar bahwa menabung membutuhkan tujuan yang jelas, kedisiplinan, kesabaran, dan konsistensi. Siswa juga memahami bahwa semakin besar jumlah uang yang disisihkan, semakin cepat target dapat dicapai. Namun, jumlah tabungan tetap perlu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing.

6. Pelaksanaan Simulasi Pasar Cilik

Simulasi Pasar Cilik merupakan kegiatan utama dalam program pengabdian. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang berperan sebagai penjual dan pembeli. Kelompok penjual bertugas menata produk, memberikan label harga, melayani pembeli, menghitung pembayaran, memberikan uang kembalian, dan mencatat transaksi.

Kelompok pembeli memperoleh uang mainan dengan jumlah terbatas. Sebelum melakukan pembelian, peserta diminta menyusun daftar barang yang dibutuhkan dan menentukan jumlah uang yang akan dipertahankan sebagai tabungan atau dana cadangan.



Gambar 4. Pelaksanaan transaksi dalam simulasi Pasar Cilik

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Pada awal simulasi, beberapa pembeli masih memilih barang berdasarkan tampilan dan ketertarikan sesaat. Sebagian siswa juga belum menghitung jumlah uang yang akan tersisa setelah pembelian. Setelah mendapatkan arahan, peserta mulai membandingkan harga, memperhatikan manfaat barang, dan menyesuaikan pembelian dengan jumlah uang yang tersedia.

Siswa yang bertugas sebagai penjual belajar memberikan informasi harga secara jelas dan melayani pembeli dengan sopan. Peserta yang bertugas sebagai kasir belajar menghitung total pembelian dan uang kembalian. Sementara itu, pencatat transaksi belajar menuliskan barang yang terjual, jumlah barang, harga satuan, dan jumlah pemasukan.

Beberapa kesalahan masih ditemukan ketika siswa menghitung uang kembalian. Kesalahan tersebut terutama terjadi pada transaksi yang melibatkan lebih dari satu jenis barang. Tim pelaksana kemudian memberikan pendampingan dengan mengajarkan cara menghitung total belanja terlebih dahulu, membandingkannya dengan jumlah uang yang dibayarkan, dan menentukan selisih sebagai uang kembalian.

Setelah dilakukan latihan, siswa mulai mampu menyelesaikan transaksi dengan lebih tepat. Peserta juga menunjukkan perkembangan dalam ketelitian mencatat hasil penjualan dan memeriksa kembali kesesuaian antara catatan transaksi dengan jumlah uang yang diterima.

7. Peningkatan Pemahaman Finansial Peserta

Setelah seluruh kegiatan pembelajaran dan simulasi selesai, peserta mengerjakan post-test. Instrumen post-test mengukur indikator yang sama dengan pre-test. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator.

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

No.	Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
1	Pemahaman nilai dan fungsi uang	58	86	28
2	Membedakan kebutuhan dan keinginan	55	89	34
3	Pengelolaan uang saku	51	85	34
4	Kebiasaan dan target menabung	49	84	35
5	Kemampuan transaksi dan belanja bijak	52	88	36
Rata-rata keseluruhan		53,0	86,4	33,4

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

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata peserta meningkat dari 53,0 pada pre-test menjadi 86,4 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 33,4 poin atau 63,0% dibandingkan dengan nilai awal. Nilai rata-rata post-test sebesar 86,4 termasuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator kemampuan transaksi dan belanja bijak, yaitu sebesar 36 poin. Nilai indikator tersebut meningkat dari 52 menjadi 88. Hasil tersebut menunjukkan bahwa simulasi Pasar Cilik membantu siswa memahami proses transaksi secara konkret. Peserta tidak hanya mempelajari

cara menghitung, tetapi juga berlatih membandingkan harga, memilih barang, memeriksa uang kembalian, dan mempertimbangkan sisa uang.

Indikator kebiasaan dan target menabung meningkat sebesar 35 poin, dari 49 menjadi 84. Setelah mengikuti kegiatan, siswa mulai memahami bahwa menabung memerlukan tujuan, jumlah yang disisihkan, dan jangka waktu tertentu. Peserta juga mampu menyusun target menabung sederhana berdasarkan kemampuan masing-masing.

Kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan meningkat dari 55 menjadi 89. Permainan kartu bergambar dan diskusi situasional membuat konsep kebutuhan dan keinginan menjadi lebih konkret. Siswa tidak hanya menentukan kategori barang, tetapi juga menjelaskan alasan dan kondisi yang mendasari keputusan tersebut.

Indikator pengelolaan uang saku meningkat dari 51 menjadi 85. Peserta mulai memahami bahwa uang saku dapat dibagi ke dalam beberapa pos dan tidak harus dihabiskan seluruhnya. Siswa juga mulai menyadari pentingnya menabung dan menyiapkan dana cadangan.

8. Ketuntasan Hasil Evaluasi

Ketuntasan peserta ditetapkan berdasarkan nilai minimal 75. Perbandingan ketuntasan sebelum dan setelah kegiatan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Evaluasi Peserta

Tahap Evaluasi Kriteria		Jumlah Siswa Persentase	
Pre-test	Nilai ≥ 75	6	20,0%
Pre-test	Nilai < 75	24	80,0%
Post-test	Nilai ≥ 75	28	93,3%
Post-test	Nilai < 75	2	6,7%
Perubahan nilai	Mengalami peningkatan	29	96,7%
Perubahan nilai	Tetap atau belum meningkat	1	3,3%

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

Jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 75 meningkat dari enam siswa sebelum kegiatan menjadi 28 siswa setelah kegiatan. Persentase ketuntasan meningkat dari 20,0% menjadi 93,3%. Sebanyak 29 siswa atau 96,7% mengalami peningkatan nilai, sedangkan satu siswa belum menunjukkan peningkatan yang berarti.

Dua siswa yang belum mencapai nilai minimal masih mengalami kesulitan dalam menghitung transaksi yang melibatkan beberapa barang dan menjelaskan alasan pengalokasian uang. Peserta tersebut memerlukan latihan tambahan dan pendampingan secara bertahap oleh guru.

Tingginya persentase peningkatan menunjukkan bahwa kombinasi materi interaktif, permainan, dan simulasi mampu membantu siswa memahami konsep keuangan. Namun, nilai post-test menggambarkan perubahan pemahaman dalam jangka pendek dan belum sepenuhnya menunjukkan konsistensi perilaku keuangan peserta dalam kehidupan sehari-hari.

9. Perkembangan Karakter Cerdas Finansial

Selain menggunakan pre-test dan post-test, tim melakukan observasi terhadap perilaku siswa selama permainan dan simulasi. Karakter yang diamati meliputi kejujuran, kedisiplinan, ketelitian, tanggung jawab, kerja sama, dan kemampuan mengendalikan keinginan.

Tabel 4. Hasil Observasi Karakter Cerdas Finansial

Aspek yang Diamati	Sangat Baik Baik Cukup Perlu Pendampingan				Jumlah
Kejujuran dalam transaksi	20	9	1	0	30
Kedisiplinan mengikuti aturan	18	10	2	0	30
Ketelitian menghitung uang	16	11	3	0	30
Tanggung jawab menjalankan peran	19	10	1	0	30
Kerja sama dalam kelompok	21	8	1	0	30
Kemampuan mengendalikan keinginan	15	11	4	0	30

Sumber: Hasil observasi tim pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 4, aspek kerja sama memperoleh hasil tertinggi. Sebanyak 21 siswa berada dalam kategori sangat baik dan delapan siswa berada dalam kategori baik. Peserta mampu berbagi tugas sebagai

penjual, kasir, pencatat transaksi, dan pembeli. Siswa juga saling membantu ketika ditemukan kesalahan penghitungan.

Aspek kejujuran menunjukkan hasil positif. Sebanyak 20 siswa berada dalam kategori sangat baik dan sembilan siswa berada dalam kategori baik. Sebagian besar peserta memberikan informasi harga secara benar, menyerahkan uang sesuai jumlah pembelian, dan mengembalikan kelebihan pembayaran.

Ketelitian menghitung uang menunjukkan hasil yang lebih beragam. Sebanyak 16 siswa berada dalam kategori sangat baik, 11 siswa berada dalam kategori baik, dan tiga siswa berada dalam kategori cukup. Kesalahan yang muncul berkaitan dengan penghitungan total beberapa barang dan pemberian uang kembalian. Setelah memperoleh pendampingan, peserta mampu memperbaiki kesalahan tersebut.

Kemampuan mengendalikan keinginan memperoleh jumlah kategori sangat baik yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Sebagian siswa masih tertarik membeli barang berdasarkan tampilan atau ajakan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengendalian diri merupakan perilaku yang memerlukan pembiasaan dan tidak dapat terbentuk hanya melalui satu kali kegiatan.

10. Ringkasan Capaian Kegiatan

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

Tabel 5. Ringkasan Capaian Program

Indikator Capaian	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Nilai rata-rata pemahaman finansial	53,0	86,4
Siswa memperoleh nilai minimal 75	6 siswa	28 siswa
Persentase ketuntasan	20,0%	93,3%
Siswa mampu membedakan kebutuhan dan keinginan	16 siswa	29 siswa
Siswa mampu membagi uang saku	13 siswa	27 siswa
Siswa mampu menyusun target menabung	11 siswa	26 siswa
Siswa mampu menghitung transaksi dan uang kembalian	14 siswa	27 siswa
Siswa mampu mencatat transaksi sederhana	12 siswa	26 siswa

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

Jumlah siswa yang mampu membedakan kebutuhan dan keinginan meningkat dari 16 menjadi 29 siswa. Kemampuan membagi uang saku meningkat dari 13 menjadi 27 siswa, sedangkan kemampuan menyusun target menabung meningkat dari 11 menjadi 26 siswa.

Kemampuan menghitung transaksi dan uang kembalian meningkat dari 14 menjadi 27 siswa. Sementara itu, jumlah siswa yang mampu mencatat transaksi sederhana meningkat dari 12 menjadi 26 siswa. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret dan kegiatan simulasi memudahkan siswa memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak.

11. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan simulasi Pasar Cilik dapat meningkatkan pemahaman finansial siswa sekolah dasar. Peningkatan nilai terjadi karena peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang menyerupai aktivitas ekonomi sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan Amagir et al. (2018), yang menjelaskan bahwa pendidikan keuangan berbasis sekolah dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap keuangan anak. Batty et al. (2015) juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar dapat mempelajari konsep keuangan dan menunjukkan perubahan sikap setelah memperoleh pendidikan keuangan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Permainan kebutuhan dan keinginan memberikan peningkatan yang tinggi karena menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan peserta. Siswa dapat melihat gambar barang, berdiskusi, dan mempertimbangkan kondisi pembelian. Pendekatan tersebut membuat peserta memahami bahwa suatu barang tidak selalu memiliki kategori yang tetap. Kategori kebutuhan atau keinginan dipengaruhi oleh manfaat, kondisi, alasan pembelian, dan ketersediaan barang yang telah dimiliki.

Simulasi pembagian uang saku membantu siswa memahami keterbatasan sumber daya. Ketika memperoleh uang dengan jumlah tertentu, peserta harus memilih apakah uang akan digunakan untuk membeli barang, ditabung, dibagikan, atau disimpan sebagai dana cadangan. Kegiatan tersebut melatih siswa untuk membuat perencanaan dan memahami konsekuensi dari setiap keputusan.

Simulasi Pasar Cilik memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan transaksi dan belanja bijak. Siswa belajar melalui pengalaman menjadi penjual dan pembeli. Sebagai penjual, peserta

belajar menentukan harga, memberikan informasi secara jujur, melayani pembeli, menghitung pembayaran, dan mencatat hasil transaksi. Sebagai pembeli, siswa belajar menentukan prioritas, membandingkan harga, memeriksa uang kembalian, dan menyesuaikan pembelian dengan jumlah uang yang dimiliki.

Hasil ini mendukung pendapat Kaiser dan Menkhoff (2020) bahwa pendidikan keuangan di sekolah memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan dan perilaku keuangan peserta didik. Penggunaan permainan dan simulasi juga sejalan dengan Kalmi dan Rahko (2022), yang menyatakan bahwa pendidikan keuangan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Pembentukan karakter cerdas finansial terlihat melalui sikap jujur, disiplin, teliti, bertanggung jawab, dan mampu bekerja sama. Karakter tersebut muncul karena siswa diberikan tanggung jawab menjalankan peran tertentu. Penjual harus memberikan harga dan uang kembalian secara benar, pembeli harus membayar sesuai jumlah transaksi, sedangkan pencatat harus memastikan seluruh transaksi tercatat dengan tepat.

Namun, kemampuan mengendalikan keinginan masih memerlukan penguatan. Beberapa siswa tetap tertarik membeli barang karena tampilan, popularitas, atau ajakan teman. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan keuangan belum selalu langsung berubah menjadi perilaku. Pembentukan karakter membutuhkan proses pembiasaan yang dilakukan secara berulang di sekolah dan rumah.

Keberhasilan program juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran konkret seperti uang mainan, kartu kebutuhan dan keinginan, label harga, daftar produk, dan lembar pencatatan. Media tersebut membantu siswa memahami hubungan antara konsep uang, pilihan, harga, transaksi, dan konsekuensi keuangan.

Struktur hasil kegiatan ini dikembangkan berdasarkan pola evaluasi pada contoh jurnal yang menggunakan perbandingan pre-test dan post-test, observasi partisipasi, permainan kebutuhan dan keinginan, serta simulasi pengelolaan uang. Perbedaannya terletak pada penguatan simulasi Pasar Cilik dan pengamatan karakter siswa ketika berperan sebagai penjual, pembeli, kasir, dan pencatat transaksi.

12. Keterbatasan dan Tindak Lanjut

Kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Nilai post-test menunjukkan peningkatan pemahaman setelah kegiatan, tetapi belum dapat menggambarkan konsistensi perilaku siswa dalam menggunakan uang saku di rumah dan sekolah.

Simulasi juga menggunakan uang mainan dan produk sederhana sehingga belum sepenuhnya menggambarkan transaksi nyata. Meskipun demikian, metode tersebut sesuai untuk siswa sekolah dasar karena memberikan lingkungan belajar yang aman dan memungkinkan peserta melakukan kesalahan tanpa menimbulkan kerugian.

Tindak lanjut yang dapat dilakukan meliputi penggunaan buku tabungan kelas, jurnal pengelolaan uang saku, target menabung mingguan, kegiatan Pasar Cilik secara berkala, serta keterlibatan orang tua dalam memantau kebiasaan keuangan anak. Guru dapat memberikan penguatan melalui mata pelajaran matematika, pendidikan Pancasila, dan kegiatan proyek kelas.



Gambar 5. Foto bersama tim pengabdian, guru, dan peserta kegiatan
Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Pembentukan Karakter Cerdas Finansial pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Interaktif dan Simulasi Pasar Cilik” telah dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa kelas V SDN Margahayu XIII. Kegiatan menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, dan kontekstual melalui penyampaian materi interaktif, permainan kebutuhan dan keinginan, simulasi pembagian uang saku, penyusunan target menabung, serta praktik transaksi dalam kegiatan Pasar Cilik. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menentukan prioritas, mengalokasikan uang, menetapkan harga, melakukan pembayaran, menghitung uang kembalian, dan mencatat transaksi sederhana.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman finansial siswa meningkat dari 53,0 pada pre-test menjadi 86,4 pada post-test. Peningkatan yang diperoleh sebesar 33,4 poin atau 63,0% dibandingkan dengan nilai awal. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 20,0% sebelum kegiatan menjadi 93,3% setelah kegiatan. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan melakukan transaksi dan belanja bijak, diikuti kemampuan menyusun target menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mengelola uang saku. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan simulasi dapat membantu siswa memahami konsep keuangan secara lebih konkret, menarik, dan mudah diterapkan.

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Selama simulasi, peserta menunjukkan perkembangan dalam kejujuran, kedisiplinan, ketelitian, tanggung jawab, kerja sama, dan keberanian mengambil keputusan. Simulasi Pasar Cilik memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bahwa kegiatan jual beli tidak hanya berkaitan dengan memperoleh barang atau keuntungan, tetapi juga membutuhkan sikap jujur, pelayanan yang baik, perhitungan yang tepat, dan tanggung jawab terhadap setiap transaksi. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dan simulasi Pasar Cilik dapat digunakan sebagai metode yang efektif untuk membentuk karakter cerdas finansial pada siswa sekolah dasar.

Meskipun menunjukkan hasil positif, perubahan perilaku keuangan siswa dalam jangka panjang belum dapat dinilai hanya melalui satu kali kegiatan. Nilai post-test menggambarkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah pelaksanaan program, tetapi belum sepenuhnya menunjukkan konsistensi siswa dalam mengelola uang saku di rumah dan sekolah. Oleh karena itu, kegiatan perlu dilanjutkan melalui pembiasaan dan pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan.

Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah disarankan menerapkan buku tabungan kelas, jurnal penggunaan uang saku, target menabung mingguan, dan kegiatan Pasar Cilik secara berkala. Guru dapat mengintegrasikan materi literasi keuangan ke dalam pembelajaran matematika, Pendidikan Pancasila, dan kegiatan proyek kelas. Keterlibatan orang tua juga diperlukan untuk membiasakan anak membuat perencanaan sebelum menggunakan uang, menyisihkan tabungan sejak awal, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mencatat pengeluaran sederhana.

Kegiatan berikutnya disarankan dilaksanakan dalam beberapa tahap dengan waktu pendampingan yang lebih panjang. Evaluasi dapat dilakukan secara berkala untuk mengetahui perubahan kebiasaan menabung, kemampuan mengelola uang saku, dan konsistensi perilaku belanja bijak. Program juga dapat dikembangkan dengan menambahkan materi kewirausahaan sederhana, penyusunan anggaran, pengenalan transaksi digital yang aman, dan praktik pembuatan produk untuk dijual dalam kegiatan Pasar Cilik. Dengan pendampingan yang berkelanjutan, karakter hemat, jujur, mandiri, disiplin, terencana, dan bertanggung jawab diharapkan semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

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. doi:10.1177/2047173417719555.
- Batty, M., Collins, J. M., & Odders-White, E. (2015). Experimental evidence on the effects of financial education on elementary school students' knowledge, behavior, and attitudes. *Journal of Consumer Affairs*, 49(1), 69–96. doi:10.1111/joca.12058.
- Buccioli, A., & Veronesi, M. (2014). Teaching children to save: What is the best strategy for lifetime savings? *Journal of Economic Psychology*, 45, 1–17. doi:10.1016/j.joep.2014.07.003.
- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4), 825–847. doi:10.1016/j.jce.2024.08.001.
- Dare, S. E., van Dijk, W. W., van Dijk, E., van Dillen, L. F., Gallucci, M., & Simonse, O. (2020). The effect of financial education on pupils' financial knowledge and skills: Evidence from a Solomon four-group design. *The Journal of Educational Research*, 113(2), 93–107. doi:10.1080/00220671.2020.1733453.

- European Union, & Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Financial competence framework for children and youth in the European Union*. European Union/OECD. doi:10.2874/297346.
- Gudmunson, C. G., & Danes, S. M. (2011). Family financial socialization: Theory and critical review. *Journal of Family and Economic Issues*, 32(4), 644–667. doi:10.1007/s10834-011-9275-y.
- Kaiser, T., Lusardi, A., Menkhoff, L., & Urban, C. (2022). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors. *Journal of Financial Economics*, 145(2), 255–272. doi:10.1016/j.jfineco.2021.09.022.
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, 78, 101930. doi:10.1016/j.econedurev.2019.101930.
- Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *The Journal of Economic Education*, 53(2), 109–125. doi:10.1080/00220485.2022.2038320.
- Kamber, E., Atance, C. M., Kamawar, D., & Mahy, C. E. V. (2024). Children's saving: A review and proposed ecological framework. *Developmental Review*, 74, 101163. doi:10.1016/j.dr.2024.101163.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi finansial: Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2023). The importance of financial literacy: Opening a new field. *Journal of Economic Perspectives*, 37(4), 137–154. doi:10.1257/jep.37.4.137.
- Mancone, S., Tosti, B., Corrado, S., Spica, G., Zanon, A., & Diotaiuti, P. (2024). Youth, money, and behavior: The impact of financial literacy programs. *Frontiers in Education*, 9, 1397060. doi:10.3389/feduc.2024.1397060.
- Murugiah, L., Ismail, R., Taib, H. M., Applanaidu, S. D., & Long, M. N. H. B. H. (2023). Children's understanding of financial literacy and parents' choice of financial knowledge learning methods in Malaysia. *MethodsX*, 11, 102383. doi:10.1016/j.mex.2023.102383.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2020). *PISA 2018 results: Are students smart about money? Volume IV*. OECD Publishing. doi:10.1787/48ebd1ba-en.
- Otoritas Jasa Keuangan, & Badan Pusat Statistik. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024*. Otoritas Jasa Keuangan dan Badan Pusat Statistik.
- Sherraden, M. S., Johnson, L., Guo, B., & Elliott, W. (2011). Financial capability in children: Effects of participation in a school-based financial education and savings program. *Journal of Family and Economic Issues*, 32(3), 385–399. doi:10.1007/s10834-010-9220-5.