

Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini Berbasis Game-Based Learning pada Siswa SDN 001 Rimba Sekampung

Aina Leticia Anasasic¹, Alberd Agatur Situmeang², Benny Heltonika³, Duwi Winara⁴, Fadya Syahrani⁵, Fatiya Najwa⁶, Lilis Ariani Br Munthe⁷, M. Hiqbal Eka Perdana⁸, Mutiah⁹, Nurul Dwi Sartika¹⁰, Ryazzah Iskia¹¹, Wulan Cahyana¹²

(Fakultas Teknik Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia¹

(Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia^{2,9,10,11}

(Fakultas Perikanan dan Kelautan Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia^{3,7}

(Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia^{4,5,6}

(Fakultas Pertanian Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia⁸

(Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Riau), Pekanbaru, Indonesia¹¹

Corresponding Author: aina.leticia3871@student.unri.ac.id,

alberd.agatur5427@student.unri.ac.id, benny.heltonika@lecturer.unri.ac.id,

duwi.winara1135@student.unri.ac.id, fadya.syahrani4896@student.unri.ac.id,

fatiya.najwa5397@student.unri.ac.id, lilis.ariani2242@student.unri.ac.id,

m.hiqbal7525@student.unri.ac.id, mutiah1725@student.unri.ac.id,

nurul.dwi0002@student.unri.ac.id,

ryazzah.iskia2351@student.unri.ac.id, wulancahyana798@gmail.com¹²

Info Artikel

Submitted: 25 Mei 2026

Revised : 29 Juli 2026

Accepted: 10 Agustus 2026

Published: 22 Agustus 2026

Keywords: financial literacy; game-based learning; pocket money; saving; elementary school students.

Kata Kunci: game-based learning; uang saku; menabung; siswa sekolah dasar.

Abstract

Financial literacy is an important life skill that should be introduced from an early age to help students manage their pocket money wisely, distinguish between needs and wants, and develop saving habits. This community service activity aimed to improve students' financial literacy through the implementation of Game-Based Learning (GBL) among sixth-grade students at SDN 001 Rimba Sekampung. The activity involved 76 students and was conducted through three stages: material presentation, game-based learning using a financial bottle relay game, and reflection through personal wishes or target writing. The learning materials covered the concept of money, sources of money, pocket money management, the distinction between needs and wants, the 50/30/20 budgeting concept, and the importance of saving from an early age. The results showed an improvement in students' understanding of basic financial literacy concepts and wise pocket money management. Students also demonstrated greater confidence in answering questions, responsible decision-making skills, and high enthusiasm throughout the learning activities. Although several challenges were encountered, including difficulties in understanding the 50/30/20 budgeting concept, differences in students' learning speeds, and limited game duration, direct examples and clues helped students understand the material more effectively. The implementation of Game-Based Learning through the financial bottle relay game can serve as an interactive, enjoyable, and relevant learning approach to improve financial literacy and foster saving awareness among elementary school students from an early age.

Abstrak

Literasi keuangan merupakan kecakapan penting yang perlu diperkenalkan sejak usia dini agar siswa mampu mengelola uang saku secara bijak, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta membangun kebiasaan menabung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa melalui penerapan Game-Based Learning (GBL) pada siswa kelas VI SDN 001 Rimba Sekampung. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan 76 siswa melalui tiga tahapan, yaitu pemaparan materi, pembelajaran berbasis permainan menggunakan estafet botol finansial, serta refleksi dan penulisan harapan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan uang, sumber uang, pengelolaan uang saku, perbedaan kebutuhan dan keinginan, konsep pembagian uang 50/30/20, serta pentingnya menabung sejak dini. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar literasi keuangan dan pengelolaan uang saku secara bijak. Siswa juga menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan, kemampuan mengambil keputusan secara bertanggung jawab, serta antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala dalam pemahaman konsep pembagian 50/30/20, perbedaan kecepatan pemahaman siswa, dan keterbatasan durasi permainan, pemberian contoh langsung dan bantuan berupa clue dapat membantu siswa memahami materi. Penerapan Game-Based Learning melalui estafet botol finansial dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dalam meningkatkan pemahaman literasi keuangan serta menumbuhkan kesadaran menabung sejak dini.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

PENDAHULUAN

Kemampuan mengelola keuangan pribadi merupakan salah satu kecakapan hidup yang idealnya mulai dibentuk sejak usia kanak-kanak, bukan ditunda hingga seseorang memasuki usia produktif. Hal ini dikarenakan pemahaman literasi keuangan yang diperoleh sejak dini akan terus bertambah dan menjadi bekal hingga masa dewasa (Tjokrosaputro et al., 2025). Data mutakhir dari Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan yang dirilis bersama oleh OJK dan BPS menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan penduduk Indonesia pada tahun 2024 baru mencapai 65,43%, sementara indeks inklusi keuangan berada di angka 75,02%. Angka ini mengindikasikan adanya jarak antara kemampuan masyarakat mengakses layanan keuangan dan pemahaman mereka dalam menggunakannya secara tepat, dengan kelompok usia remaja serta wilayah pinggiran perkotaan tercatat berada di bawah rata-rata capaian nasional (Otoritas Jasa Keuangan 2024).

Kondisi tersebut juga menjadi perhatian di Kelurahan Rimba Sekampung yang berada di Kecamatan Dumai Kota, Kota Dumai, Provinsi Riau. Kelurahan dengan jumlah penduduk sekitar 14.887 jiwa dalam bidang pendidikan saat ini masih menjalankan program pengentasan buta aksara latin maupun buta aksara Al-Qur'an, menandakan bahwa penguatan kecakapan dasar bagi warganya termasuk generasi mudanya, masih menjadi salah satu perhatian utama pemerintah

kelurahan (Dia & Suri, 2020).

Sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan terutama literasi keuangan di wilayah tersebut, maka perlu memfokuskan pada program atau kegiatan yang turun langsung ke satuan pendidikan yang berada di Kelurahan Rimba Sekampung, hal ini dikarenakan literasi keuangan ialah salah satu kunci dalam kemajuan suatu negara (Aravik & Tohir, 2022). Kami memilih SD Negeri 001 Rimba Sekampung karena sekolah ini adalah salah satu satuan pendidikan dasar negeri yang berlokasi di wilayah Kelurahan Rimba Sekampung dan menjadi sasaran kegiatan pengabdian ini. Sekolah dasar juga berperan penting dalam menyediakan pendidikan yang berkualitas serta membentuk generasi yang memiliki kesadaran terhadap pengelolaan keuangan sejak dini (Tjokrosaputro et al., 2025). Sebagaimana umumnya siswa sekolah dasar di kawasan perkotaan yang aktivitas ekonominya cukup dinamis, siswa di sekolah ini secara rutin menerima uang saku harian untuk keperluan jajan maupun kebutuhan kecil lainnya, namun pembelajaran literasi keuangan secara khusus belum pernah disisipkan baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler di sekolah. Kondisi ini membuat siswa lebih banyak belajar mengelola uang secara otodidak melalui coba-coba, tanpa pendampingan yang terarah mengenai cara membedakan kebutuhan dan keinginan maupun pentingnya menabung. Karakteristik lingkungan Kelurahan Rimba Sekampung yang sarat aktivitas jual-beli sehari-hari sekaligus menjadikan materi literasi keuangan relevan dan mudah dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dialami siswa di lingkungan tempat tinggalnya.

Sejalan dengan kondisi tersebut, kemampuan siswa dalam mengelola uang saku sejak usia dini juga menjadi aspek yang perlu mendapat perhatian. Persoalan rendahnya kecakapan mengelola uang pada anak-anak tampak nyata dari cara mereka memperlakukan uang saku harian. Sejumlah kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada beberapa sekolah dasar mencatat bahwa uang saku siswa lebih sering habis untuk membeli barang yang sebetulnya tidak dibutuhkan, sebuah kebiasaan yang terbentuk karena minimnya pemahaman anak dalam membedakan kebutuhan dan keinginan. Kondisi semacam ini bukan hal baru, sebab bahan ajar literasi keuangan fase C dalam Kurikulum Merdeka sudah menempatkan literasi keuangan sebagai satu dari enam literasi dasar yang wajib dibekalkan kepada peserta didik agar kelak mampu mengatur keuangan pribadinya secara bijak dan efektif (Tesva et al., 2024).

Sebagai bentuk implementasi dari upaya tersebut, berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat maupun Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) mahasiswa telah dilaksanakan untuk memperkuat literasi keuangan pada siswa sekolah dasar. Upaya menumbuhkan kesadaran

menabung dan pengelolaan uang saku pada siswa sekolah dasar telah banyak dipraktikkan melalui berbagai program pengabdian masyarakat maupun KUKERTA mahasiswa, misalnya melalui sosialisasi disertai pembuatan media celengan kreatif yang terbukti mampu menumbuhkan minat menabung siswa secara lebih konkret (Fiannisa et al., 2026), maupun melalui program serupa yang menyasar anak-anak di wilayah perdesaan dengan hasil peningkatan pemahaman literasi keuangan yang cukup signifikan (Ramadhani et al., 2025). Pendekatan yang mengedepankan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan ini pada umumnya menghasilkan pemahaman yang lebih bertahan lama dibandingkan penyampaian materi secara satu arah, sebagaimana ditemukan pula pada program pengenalan literasi keuangan dini bagi siswa sekolah dasar yang memadukan penyuluhan dengan simulasi praktik langsung di kelas (Tjokrosaputro et al., 2025).

Selain pendekatan berbasis sosialisasi dan kerajinan tangan, pemanfaatan media permainan juga dilaporkan efektif memperkenalkan konsep keuangan kepada anak sekolah dasar karena mampu menghadirkan simulasi pengambilan keputusan finansial dalam suasana yang menyenangkan sekaligus mudah dipahami (Rahayu et al., 2025). Sejalan dengan itu, kegiatan edukasi interaktif pada siswa sekolah dasar di daerah lain turut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam sesi permainan maupun simulasi mampu mendorong peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep dasar pengelolaan uang secara lebih cepat (Ramadhani et al., 2025). Bahkan berbagai program menegaskan bahwa pembelajaran literasi keuangan tidak lagi cukup mengandalkan metode konvensional. Penggunaan pendekatan interaktif seperti permainan, simulasi dan storytelling dinilai mampu meningkatkan pemahaman konsep keuangan melalui proses belajar yang menyenangkan (Ramadhani et al., 2025).

Uraian di atas memperlihatkan bahwa persoalan rendahnya kecakapan mengelola uang saku pada siswa sekolah dasar bersifat cukup umum ditemukan di berbagai daerah, sehingga membutuhkan intervensi edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan lokal masing-masing sekolah. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini disusun untuk mengkaji dan menerapkan model edukasi literasi keuangan berbasis *Game-Based Learning* yang relevan bagi siswa SDN 001 Rimba Sekampung, dengan harapan dapat menjadi rujukan bagi pelaksanaan program serupa di satuan pendidikan lain yang menghadapi tantangan pengelolaan uang saku sejenis.

METODE PENERAPAN

Kegiatan pengabdian ini terlaksana melalui pendekatan sosialisasi edukatif *Game Based Learning* (GBL). Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas VI SDN 001 Rimba Sekampung dengan jumlah 76 orang. Adapun dasar pemilihan metode *Game Based Learning* (GBL), yaitu tingkat siswa sekolah dasar dikarenakan mereka lebih mudah menyerap konsep abstrak, contohnya literasi keuangan yang disampaikan dengan aktivitas yang menyenangkan dan juga interaktif.

Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu: tahap pemaparan materi, mahasiswa KUKERTA menyampaikan materi dasar mengenai pengertian uang saku, perbedaan kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya menabung sejak dini. Disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan juga ilustrasi visual dimana juga diputarkan video animasi terkait pentingnya menabung guna siswa bisa melihat secara langsung manfaat perbedaan menabung dengan tidak.

Selanjutnya tahap belajar sambil bermain atau *Game Based Learning*, pada tahap ini siswa diajak untuk memainkan permainan edukatif bernama estafet botol finansial, mekanismenya yaitu membuka dan menutup botol yang berisi pena secara bergantian dengan teman di sampingnya, siswa yang mendapat giliran memegang botol saat musik dimatikan akan dinyatakan kalah dalam permainan, lalu maju ke depan, dan menjawab pertanyaan sesuai materi yang sudah disampaikan sebelumnya, sehingga kemampuan pemahaman siswa dapat dilihat pada jawaban yang diberikan. Selain itu, tahap ini digunakan untuk mengetahui tingkat antusiasme dan keberanian siswa saat menyampaikan pendapat selama sesi permainan.

Kemudian tahap refleksi dan penulisan harapan yang dilakukan di akhir rangkaian kegiatan, seluruh siswa diminta untuk menuliskan tiga kata harapan atau target pribadi yang ingin dicapai, hal ini berfungsi untuk memperkuat komitmen (*self-commitment reinforcement*) dan juga berfungsi sebagai evaluasi kualitatif perubahan sikap siswa. Lembar harapan atau target menjadi instrumen kualitatif yang digunakan untuk melihat perubahan sikap non-verbal dan niat siswa pada kegiatan rajin menabung. Melalui lembar harapan atau target inilah dapat diukur secara kualitatif terkait rencana penggunaan uang saku secara bijak ke depannya. Indikator keberhasilan pada aspek ini dapat dilihat dari bagaimana siswa dapat merumuskan pengelolaan uang saku secara mandiri sebagai langkah awal untuk kebiasaan ekonomi yang bijak.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan *Game Based Learning*

menggunakan permainan estafet botol finansial pada Siswa SDN 001 Rimba Sekampung dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Adanya Peningkatan Pemahaman dalam Literasi Keuangan

Dalam sesi pemaparan materi, Ryazzah Iskia selaku pemateri aktif melakukan sesi interaktif dengan siswa/i, dengan melemparkan pertanyaan dalam setiap materi yang dijelaskan kepada siswa/i satu persatu, baik itu terkait pengenalan uang, darimana mendapatkan uang, tips mengelola uang saku dengan membedakan kebutuhan dan keinginan atau dengan menggunakan metode 50/30/20 hingga tips menabung. Dari hasil tersebut, siswa/i dapat menjawab dan memahami uang itu sendiri, sumber uang yang didapatkan, mengelola uang saku dengan praktek langsung melalui uang saku yang mereka miliki hingga manfaat menabung untuk masa depan.

2. Proses Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab

Setelah kegiatan selesai, kami mengamati lewat hasil *Game Based Learning* yang diberikan, di mana ketika estafet botol finansial berhenti, siswa/i yang memegang botol akan menarik tali yang berisi pertanyaan dan menjawabnya. Dari kegiatan tersebut terlihat bahwasannya siswa/i berani bertanggung jawab untuk tampil ke depan setelah mengalami kekalahan dalam permainan. Soal-soal yang tertera seputar materi yang disampaikan dan mereka mampu menjawab semua soal-soal yang diberikan terkait mengenali apa itu uang, bagaimana membedakan kebutuhan dan keinginan, memahami konsep 50/30/20 dalam kebutuhan, keinginan dan tabungan hingga tips bagaimana cara menabung dan manfaatnya bagi masa depan.

3. Melatih kecepatan dan ketangapan siswa/i

Dari metode pembelajaran sambil bermain *Game Based Learning* ini, siswa diajarkan untuk sigap dan cepat dalam melakukan aktivitas permainan, mulai dari membuka tutup botol, memasukkan pena, menutup botolnya lagi, membuka tutup botolnya lagi dan begitu seterusnya. Konsep ini dilakukan dengan harapan siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran yang diberikan, melainkan juga peka dan sigap dalam menyelesaikan permainan, secara tidak langsung melatih kecepatan dan menghadirkan sistem pembelajaran yang lebih seru dan menegangkan.

4. Menghadirkan pembelajaran yang baru dan meningkatkan antusiasme siswa/i

Dari proses pembelajaran yang dihadirkan, siswa/i tidak hanya belajar dari materi yang disampaikan saja, melainkan mereka memahami dan mampu menjawab soal-soal yang diberikan setelah melewati pembelajaran dalam bentuk *Game Based Learning* dengan antusias. Siswa/i tidak sabar menunggu giliran ketika botol yang digulirkan datang ke mereka masing-masing, ini juga

melatih motorik anak, karena selain materi yang diterima juga melatih kecepatan dan ketangkasan mereka untuk berjuang jika tidak ingin mengalami kekalahan.

5. Tantangan dan hambatan yang dialami

Dalam permainan, siswa/i mengalami kesulitan dalam memahami metode 50% kebutuhan, 30% keinginan dan 20% tabungan yang menjadi tips dalam menabung. Solusi yang diberikan dengan memberikan implementasi langsung dengan uang saku yang siswa/i miliki, ditunjuk satu orang untuk memecahkan soal dengan jumlah uang saku yang dimilikinya, dan ini berlanjut dengan melemparkan pertanyaan terkait uang saku dari satu siswa ke siswa lainnya hingga siswa/i benar-benar memahami materi yang diberikan.

Selain itu, perbedaan kecepatan pemahaman masing-masing siswa/i, dimana ketika siswa/i ingin menjawab pertanyaan yang diberikan, masih ada beberapa siswa/i yang bingung untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan diberikan solusi berupa bantuan atau *clue* untuk mereka mudah menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

Selanjutnya, terkait durasi permainan yang terlalu singkat dimana estafet botol finansial yang digulirkan dan musik yang dijalankan terlalu cepat diberhentikan sehingga ada yang tidak mendapatkan kesempatan memegang estafet botol finansial sehingga penggulirannya tidak merata. Namun tidak menutup kemungkinan siswa/i yang maju ke depan tetap mewakili sampel seluruh siswa.

Dalam mendukung ketercapaian sosialisasi literasi keuangan bagi siswa/i SD Negeri 001 Rimba Sekampung, telah disusun sebuah agenda yang terstruktur. Susunan acara disusun untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya membangun kesadaran pentingnya menabung sejak dini (Tjokrosaputro et al., 2025).

Sebagai langkah pembuka, kegiatan dibuka oleh moderator yakni Duwi Winara sekaligus menjelaskan tujuan adanya kegiatan ini sekaligus memperkenalkan anggota KUKERTA UNRI Rimba Sekampung kepada adik-adik SD Negeri 001 Rimba Sekampung.

Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini Berbasis Game-Based Learning pada Siswa SDN 001 Rimba Sekampung

Aina Leticia Anasasic¹, Alberd Agatur Situmeang², Benny Heltonika³, Duwi Winara⁴, Fadya Syahrani⁵, Fatiya Najwa⁶, Lilis Ariani Br Munthe⁷, M. Hiqbal Eka Perdana⁸, Mutiah⁹, Nurul Dwi Sartika¹⁰, Ryazzah Iskia¹¹, Wulan Cahyana¹²



Gambar 1. Penyampaian Materi

Selanjutnya, penyampaian materi terkait edukasi literasi keuangan yaitu pengelolaan keuangan sejak dini dipaparkan oleh Ryazzah Iskia bagi siswa/I SD Negeri 001 Rimba Sekampung, metode ceramah digunakan agar ilmu yang diberikan dapat disampaikan secara menyeluruh dan dapat diterima oleh siswa/i tersebut.



Gambar 2. Interaksi Tanya Jawab

Selain itu, agar pembelajaran tidak hanya dilakukan secara satu arah, perlu adanya interaksi tanya jawab, tanggapan dan keseruan agar komunikasi antara pemateri dan siswa dilakukan secara dua arah atau tidak monoton. Siswa diberikan contoh simulasi soal dengan uang saku yang mereka miliki dan diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 3. Sesi Ice Breaking

Kegiatan dilanjutkan dengan *ice breaking* yang dipimpin oleh M. Hiqbal Eka Perdana untuk kembali membuat suasana kelas menjadi hidup dan seru, hal ini dilakukan untuk kembali menyegarkan otak siswa/i agar siap melanjutkan kegiatan selanjutnya.



Gambar 4. Metode *Game Based Learning*

Tibalah di kegiatan utama sosialisasi literasi keuangan yakni pembelajaran *Game Based Learning* dengan memainkan estafet botol finansial, dimana musik dihidupkan dan botol digulirkan dengan tahapan membuka botol, memasukkan pena, menutup kembali, membuka tutup botol lagi dan begitu seterusnya. Siswa yang memegang botol ketika musik berhenti akan maju ke depan dan menarik tali yang berisi pertanyaan seputar materi yang disampaikan. *Game* ini diharapkan dapat melatih motorik anak untuk melatih kecepatan dan daya juang agar tidak kalah saing dalam permainan, selain itu juga meningkatkan daya ingat dengan menjawab pertanyaan dari materi yang disampaikan sebelumnya secara cepat ketika berada di depan.



Gambar 5. Penulisan *Wishlist Impian*

Kegiatan selanjutnya yakni penulisan harapan dimana siswa/i diberikan kertas yang mengharuskan mereka menulis tiga harapan yang ingin dibeli dari hasil pengelolaan uang saku atau menabung yang nantinya ditempelkan pada mading '*Wishlist Impian*', mereka menulis berbagai impian yang ingin dibeli dan diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat menumbuhkan semangat mereka untuk menabung dan membeli apa yang mereka inginkan di masa depan.



Gambar 6. Sesi Foto Bersama

Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama dan juga membuat video edukasi yang diharapkan menjadi ruang berekspresi siswa/i untuk bisa mengelola uang saku, membedakan kebutuhan dan keinginan serta dapat belajar menabung sejak dini.

Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan didapat beberapa temuan penting yang menunjukkan efektivitas dan keberhasilan metode pengajaran *Game Based Learning* yang diperkenalkan kepada siswa/I lewat literasi keuangan. Beberapa temuan diantaranya:

1. Peningkatan pemahaman terkait literasi keuangan termasuk mengelola uang saku secara bijak, siswa dapat mengenali uang saku, membagi uang saku sesuai metode 50/30/20 hingga *tips* menabung untuk masa depan.

2. Antusiasme siswa/i yang meningkat dalam pembelajaran, melalui metode pengajaran *Game Based Learning* ini siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengelola uang dengan konsep pembelajaran terbaru berbasis *game* sehingga mengurangi sistem pembelajaran yang monoton.

Metode pengajaran *Game Based Learning* ini dirasa berhasil jika dilihat dari temuan tersebut. *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk membantu peserta didik memahami konsep, keterampilan, serta pengetahuan tertentu (Wulandari et al., 2024). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran yaitu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung dan sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif (Rahayu et al., 2025).

Hasil kegiatan pengabdian ini selaras dengan hasil penelitian (Rahayu et al., 2025) bahwasannya : (1) Adanya peningkatan pemahaman konsep dasar literasi keuangan; (2) Keterampilan pengambilan keputusan dan perencanaan keuangan sederhana; (3) Pengembangan keterampilan sosial dan kolaborasi; (4) Penerimaan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran

berbasis permainan.

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penggabungan antara edukasi literasi keuangan melalui pengelolaan uang saku secara bijak dengan metode pembelajaran *game-based learning* ini telah memberikan dampak yang baik bagi siswa/i SD Negeri 001 Rimba Sekampung, karena selain mendapatkan ilmu dari proses penyampaian materi, juga merasakan situasi pembelajaran yang lebih seru dari segi permainan yang edukatif dan menyenangkan, hal ini akan meningkatkan antusiasme siswa/i. Temuan ini juga menguatkan pentingnya metode pembelajaran yang menyenangkan dan lebih dekat ke siswa/i dalam mempersiapkan generasi yang lebih bijak dalam pengelolaan uang saku dan finansial kedepannya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui edukasi literasi keuangan berbasis *Game-Based Learning* pada siswa kelas VI SDN 001 Rimba Sekampung yang melibatkan 76 siswa telah terlaksana dengan baik. Penerapan metode *Game-Based Learning* melalui permainan estafet botol finansial mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi literasi keuangan. Materi yang diberikan mengenai pengenalan uang, pengelolaan uang saku, perbedaan kebutuhan dan keinginan, konsep 50/30/20, serta pentingnya menabung dapat dipahami oleh siswa melalui kombinasi penyampaian materi, tanya jawab, simulasi, permainan, dan refleksi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar literasi keuangan, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pengelolaan uang saku, serta menunjukkan keberanian dan tanggung jawab dalam mengambil keputusan selama permainan. Selain itu, penggunaan permainan mampu meningkatkan antusiasme, ketanggapan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan penulisan *Wishlist* Impian juga menjadi sarana untuk mendorong siswa menetapkan tujuan dan membangun motivasi untuk menabung sejak dini.

Meskipun masih ditemukan beberapa kendala, seperti kesulitan memahami konsep pembagian 50/30/20, perbedaan tingkat pemahaman antarsiswa, serta keterbatasan durasi permainan, kendala tersebut dapat diatasi melalui pemberian contoh yang berkaitan langsung dengan uang saku siswa dan pemberian *clue* saat menjawab pertanyaan. Dengan demikian, *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan edukatif yang relevan untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan sekaligus menumbuhkan kesadaran siswa dalam

mengelola uang saku dan membangun kebiasaan menabung sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aravik, H., & Tohir, A. (2022). Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Pada Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29–36.
- Dia, H., & Suri, M. (2020). PUBLIKA : Jurnal Ilmu Administrasi Publik Potensi UEK-SP Kelurahan Rimba Sekampung Untuk Transformasi Menjadi Lembaga Keuangan Mikro (LKM) Di Kota Dumai. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 6(1), 24–42. [https://doi.org/10.25299/jiap.2020.vol6\(1\).4939](https://doi.org/10.25299/jiap.2020.vol6(1).4939)
- Fiannisa, A., Fadilah, T. F., & Ulfa, S. W. (2026). Peningkatan Kesadaran Menabung Sejak Dini Melalui Sosialisasi dan Media Celengan Kreatif Bagi Siswa SDN 045957 di Desa Suka Kecamatan Panah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 3318–3323. <https://bhinnekapublishing.com/ojsbp/index.php/Jpmb/article/view/1020>
- Rahayu, Y., Asshidiq, B., Saadah, S., Wandasari, W. W., Septiyanti, R. F., Maulana, A., & Zuhriatusobah, J. (2025). ALAMTANA Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram Pengenalan Literasi Keuangan Melalui *Game-Based Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Lebakwangi 01 Article History. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 05(03), 224–233. <https://doi.org/10.51673/jaltn.v5i3.2306>
- Ramadhani, A., Qadri, U. L., Astuti, A., Adhitya, T. R., & Siregar, H. (2025). Edukasi Interaktif sebagai Langkah Peningkatan Literasi Keuangan pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Dedikasi Sains dan Teknologi*, 5(2), 47–55. <https://doi.org/10.47709/dst.v5i2.7037>
- Tesva, S., Asytuti, I., & Saputra, A. A. (2024). Penguatan Literasi Keuangan Siswa Melalui Budaya Menabung. *Bursa : Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 3(3), 29–36.
- Tjokrosaputro, M., Chindradinata, V., & Delon Herjana, S. (2025). Upaya Pengenalan Literasi Keuangan Dini Bagi Siswa-Siswi SD Pius Kebumen. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(2), 427–436. <https://doi.org/10.31851/wdk.v7i2.17714>
- Wulandari, S. A., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., Sriwijaya, U., & Api, B. L. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.