

Edukasi Perencanaan Keuangan Sejak Dini bagi Anak Sekolah Dasar melalui Experiential Learning

Early Financial Planning Education for Elementary School Students through Experiential Learning

Nalar Istiqomah*¹, Fanny Novika²

^{1,2} Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti

*Correspondence : nalar.istiqomah23@gmail.com

Dikirim: 30-04-2026| Direvisi: 02-05-2026| Diterima: 08-05-2026| Tersedia Online: 21-06-2026

Abstrak

Literasi keuangan sejak dini merupakan aspek penting dalam membentuk perilaku pengelolaan uang yang bijak pada anak. Namun, tingkat pemahaman keuangan pada siswa sekolah dasar masih relatif rendah dan berpotensi mendorong perilaku konsumtif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengelolaan keuangan sederhana melalui pendekatan experiential learning. Metode yang digunakan berupa kegiatan edukatif dengan tahapan Earn-Choose-Reflect yang melibatkan permainan, simulasi mini market, dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi perilaku, serta refleksi peserta. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terkait kebutuhan dan keinginan dari 75% menjadi 92%, kemampuan menabung dari 8% menjadi 65%, serta pengenalan konsep risiko dari 0% menjadi 58%. Selain itu, siswa juga menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih menghargai uang dan lebih bijak dalam menentukan prioritas penggunaan uang. Dengan demikian, pendekatan experiential learning terbukti efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa sekolah dasar secara aplikatif dan menyenangkan. Program ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam edukasi keuangan sejak dini.

Kata kunci: Literasi keuangan, siswa sekolah dasar, experiential learning, pengelolaan uang, edukasi keuangan

Abstract

Early financial literacy is an important aspect in shaping children's responsible financial behavior. However, the level of financial understanding among elementary school students is still relatively low and may encourage consumptive behavior. This community service activity aims to improve students' understanding and basic financial management skills through an experiential learning approach. The method employed consisted of educational activities using the Earn-Choose-Reflect stages, involving games, mini market simulations, and reflective sessions. Evaluation was conducted through pre-test and post-test, behavioral observation, and participant reflection. The results showed an increase in students' understanding of needs and wants from 75% to 92%, saving behavior from 8% to 65%, and recognition of risk concepts from 0% to 58%. In addition, students demonstrated positive behavioral changes by becoming more appreciative of money and more responsible in prioritizing their spending decisions. Therefore, the experiential learning approach proved to be effective in improving

elementary school students' financial literacy in an engaging and practical manner. This program may serve as an innovative alternative for early financial education.

Keywords: *Financial literacy, elementary students, experiential learning, money management, financial education*

1. PENDAHULUAN

Perencanaan keuangan merupakan kompetensi dasar yang semakin relevan dalam menghadapi dinamika ekonomi modern yang penuh ketidakpastian. Namun, rendahnya literasi keuangan masyarakat Indonesia masih menjadi tantangan yang berdampak pada kesejahteraan keluarga (Otoritas Jasa Keuangan, 2026). Hal ini tercermin dari hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang menunjukkan tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih belum optimal (Otoritas Jasa Keuangan, 2026). Kondisi ini tidak hanya terjadi pada kelompok usia dewasa, tetapi juga mulai terlihat pada siswa sekolah dasar. Anak pada usia ini telah mengenal uang melalui uang saku, namun belum memiliki pemahaman yang memadai dalam mengelola dan menggunakannya secara bijak. Padahal literasi keuangan pada anak berperan penting dalam meningkatkan pemahaman individu terhadap pengelolaan keuangan. Selain itu, anak yang mempunyai literasi keuangan yang baik akan mempunyai akses terhadap layanan keuangan dan kesejahteraan yang lebih baik di masa depan (Grohmann et al., 2018).

Anak usia sekolah dasar sudah mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat, membuat keputusan sederhana, serta mengenali konsekuensi dari pilihan yang diambil, termasuk dalam konteks penggunaan uang. Oleh karena itu, pendidikan perencanaan keuangan sejak dini menjadi intervensi preventif yang strategis untuk membentuk kebiasaan finansial yang sehat. Tanpa adanya edukasi yang terstruktur, anak cenderung meniru pola pengelolaan keuangan dari lingkungan keluarga. Pada sebagian keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah, pengelolaan keuangan masih berfokus pada pemenuhan kebutuhan harian dan jangka pendek (Bandura, 1971). Selain itu, kemampuan untuk menunda kepuasan (*delayed gratification*) yang menjadi fondasi penting dalam pengelolaan keuangan juga belum terbentuk secara optimal (Yanaoka et al., 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa intervensi edukasi keuangan pada usia dini dapat memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan perilaku finansial yang lebih bijak di masa depan (Batty et al., 2015).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Kalibaru 09 sebagai mitra utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa mayoritas wali murid bekerja di sektor informal dengan karakteristik pendapatan yang tidak tetap. Sebagian besar wali murid bekerja sebagai buruh harian, pedagang kecil, dan pekerja musiman. Kondisi ini menyebabkan praktik pengelolaan keuangan rumah tangga cenderung bersifat subsisten. Pendapatan langsung digunakan untuk memenuhi kebutuhan harian tanpa adanya perencanaan jangka menengah maupun perlindungan terhadap risiko. Situasi ini secara tidak langsung membatasi paparan anak terhadap praktik pengelolaan keuangan yang sistematis di lingkungan keluarga. Hal tersebut

diperkuat dengan hasil survei awal terhadap 30 siswa kelas 3, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kebiasaan finansial yang baik. Sebanyak 78% siswa menghabiskan seluruh uang saku dalam satu hari, 92% belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, dan tidak ada siswa yang memiliki tabungan pribadi. Selain itu, sekitar 65% orang tua siswa juga belum memiliki perlindungan berupa asuransi kesehatan keluarga, yang menunjukkan rendahnya kesadaran terhadap manajemen risiko dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, lingkungan sekolah belum memiliki program khusus yang secara sistematis mengintegrasikan literasi perencanaan keuangan dan manajemen risiko ke dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berfokus pada aspek kognitif umum, tanpa memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami konsep keuangan secara aplikatif. Padahal, berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak melalui keterlibatan aktif, simulasi, dan refleksi (Lisana et al., 2025; Suleiman, 2024). Pendekatan ini menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar lebih baik melalui aktivitas konkret dan interaktif.

Oleh karena itu, program ini dirancang dengan mengacu pada tiga landasan teori utama dalam perkembangan anak dan pembelajaran. Pertama, teori *Concrete Operational Stage* dari Piaget. Teori ini menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun telah memiliki kemampuan berpikir logis terhadap objek konkret, termasuk dalam melakukan klasifikasi dan memahami hubungan sebab-akibat (Piaget et al., 2000). Kedua, *Social Learning Theory* dari Bandura yang menekankan pentingnya proses peniruan (*modeling*) dalam pembentukan perilaku, termasuk perilaku finansial yang dapat dibangun melalui contoh dan pengalaman (Bandura, 1971). Ketiga, *Experiential Learning Cycle* dari Kolb yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan (Kolb, 1984). Dengan mengintegrasikan ketiga pendekatan tersebut, program ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang dihadapi, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengelolaan keuangan sederhana pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan *experiential learning* dengan tahapan *Earn–Choose–Reflect*. Selain itu, kegiatan ini juga diarahkan untuk membentuk perilaku finansial yang lebih disiplin dan bijak, serta menanamkan kesadaran awal mengenai pentingnya perencanaan dan proteksi keuangan sejak dini. Untuk mengukur efektivitas program, indikator keberhasilan ditetapkan melalui pendekatan *pre-test* dan *post-test*, yang mencakup peningkatan pemahaman kebutuhan dan keinginan, kemampuan menabung, pengenalan konsep risiko serta peningkatan skor refleksi finansial. Keunggulan program ini terletak pada penggunaan simulasi *real-time* berbasis aktivitas dengan uang properti, penerapan kerangka *Earn–Choose–Reflect* yang terstruktur, keterlibatan orang tua dan guru dalam menjaga keberlanjutan kebiasaan finansial siswa, serta adanya dukungan

media sederhana seperti celengan sebagai bentuk implementasi berkelanjutan di lingkungan sekolah dan rumah.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Kalibaru 09 sebagai mitra utama dengan subjek kegiatan berupa siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan tahap perkembangan kognitif siswa yang telah mampu memahami konsep sebab-akibat serta mulai dapat mengambil keputusan sederhana, termasuk dalam konteks penggunaan uang. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak pada tahap *concrete operational stage* yang menunjukkan bahwa anak usia 7–11 tahun telah mampu berpikir logis terhadap objek konkret (Piaget et al., 2000). Selain siswa, keterlibatan guru dan orang tua juga menjadi bagian penting dalam mendukung keberlanjutan program, terutama dalam membentuk kebiasaan finansial yang konsisten setelah kegiatan berlangsung.

Proses pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi lapangan, serta penyusunan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*. Pada tahap ini, tim pengabdian bersama guru melakukan diskusi untuk menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa dan kondisi lingkungan sekolah. Selain itu, dilakukan pula penyusunan media pembelajaran seperti uang simulasi, kartu aktivitas, serta desain *mini market* sebagai sarana praktik pengelolaan keuangan. Pendekatan partisipatif dalam perencanaan ini penting untuk memastikan program sesuai dengan kebutuhan mitra dan meningkatkan keberhasilan implementasi (Amagir et al., 2018).

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan *experiential learning* dengan kerangka *Earn-Choose-Reflect*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima materi secara teoritis. Menurut Kolb (2015), pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan (Kolb, 1984). Selain itu, pembelajaran berbasis simulasi dan permainan terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep keuangan secara lebih efektif pada anak dibandingkan metode konvensional (Estima & Peguinho, 2024; Lisana et al., 2025).

Pada tahap *Earn*, siswa memperoleh “uang” melalui permainan edukatif berupa permainan Ranking 1, yaitu permainan kuis di mana siswa menjawab pertanyaan terkait konsep dasar keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang mampu menjawab dengan benar memperoleh “uang” sebagai bentuk apresiasi, dengan cara ini siswa dapat memahami bahwa uang diperoleh melalui usaha dan kemampuan yang dimiliki. Selanjutnya pada tahap *Choose*, siswa dihadapkan pada berbagai pilihan penggunaan uang dalam simulasi *mini market*, sehingga mereka belajar membedakan antara kebutuhan dan keinginan serta menentukan prioritas. Tahap terakhir, yaitu *Reflect*, dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab sederhana untuk membantu siswa memahami konsekuensi dari keputusan yang telah diambil.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dalam tiga fase utama, yaitu *pre-activity*, *activity*, dan *post-activity*. Pada tahap *pre-activity*, dilakukan pengukuran awal melalui *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait konsep dasar keuangan. Tahap *activity* merupakan inti kegiatan berupa pelaksanaan kegiatan edukatif yang melibatkan permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Sementara itu, pada tahap *post-activity*, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, serta observasi perubahan perilaku selama kegiatan berlangsung. Penggunaan desain *pre-test* dan *post-test* merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi edukasi (Kaiser & Menkhoff, 2020). Instrumen *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 10 pertanyaan sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pertanyaan *pre-test* dan *post-test* mencakup aspek pemahaman kebutuhan dan keinginan, kemampuan menabung, serta pengenalan konsep risiko. Adapun validitas isi instrumen dilakukan melalui diskusi dan penyesuaian bersama guru kelas agar pertanyaan sesuai dengan tingkat pemahaman dan karakteristik siswa.

Pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu (1) *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan, (2) observasi langsung terhadap perilaku siswa selama simulasi berlangsung, khususnya dalam pengambilan keputusan penggunaan uang, serta (3) refleksi peserta melalui pertanyaan terbuka untuk menggali pemahaman dan pengalaman subjektif siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan, serta mengidentifikasi perubahan pola perilaku yang muncul selama proses pembelajaran. Pendekatan ini banyak digunakan dalam evaluasi program edukasi berbasis pengalaman untuk menangkap perubahan kognitif maupun perilaku secara komprehensif (Lührmann et al., 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program ini dilaksanakan pada siswa kelas 3 di SD Negeri Kalibaru 09 dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Kegiatan ini dirancang dalam tiga tahapan utama, yaitu *pre-activity*, *activity*, dan *post-activity* yang terintegrasi dalam pendekatan *experiential learning*. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, terutama pada aktivitas yang melibatkan permainan dan simulasi langsung. Antusiasme terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta berinteraksi dengan teman dan fasilitator. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas. Dokumentasi kegiatan selama pelaksanaan program ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Berdasarkan hasil *pre-test*, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terkait konsep dasar keuangan. Hal ini tidak hanya terlihat dari hasil skor yang diperoleh, tetapi juga dari jawaban siswa yang cenderung belum mampu membedakan secara jelas antara kebutuhan dan keinginan. Sebagian besar siswa masih menganggap semua hal yang ingin dibeli sebagai kebutuhan, tanpa mempertimbangkan tingkat kepentingannya. Selain itu, hampir seluruh siswa belum memiliki kebiasaan menabung dan cenderung menghabiskan uang saku dalam waktu singkat. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi awal selama kegiatan berlangsung, di mana siswa menunjukkan kecenderungan memilih barang berdasarkan keinginan sesaat tanpa mempertimbangkan sisa uang atau kebutuhan lain yang lebih penting. Kondisi ini

mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep pengelolaan keuangan masih berada pada tahap awal dan memerlukan intervensi yang lebih aplikatif.

Setelah pelaksanaan kegiatan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Siswa mulai mampu mengidentifikasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dengan lebih tepat, serta menunjukkan kemampuan dalam menentukan prioritas penggunaan uang. Perubahan ini tidak hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari perilaku siswa selama simulasi *mini market* berlangsung. Sebagian siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih terencana, seperti membandingkan pilihan sebelum membeli, menunda keinginan untuk membeli barang tertentu, serta menyisihkan sebagian uang yang dimiliki. Selain itu, beberapa siswa juga mulai menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya menyimpan uang untuk kebutuhan di masa depan. Perubahan perilaku ini menjadi indikator bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mulai membentuk sikap dan kebiasaan finansial yang lebih bijak. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 1. Persentase pada Tabel 1 menunjukkan jumlah siswa yang memenuhi indikator pada setiap aspek yang diukur melalui *pre-test*, *post-test*, dan observasi selama kegiatan berlangsung.

Tabel 1. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*

Aspek	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Pemahaman kebutuhan vs keinginan	75%	92%
Kemampuan menabung	8%	65%
Pengenalan konsep risiko	0%	58%
Skor refleksi finansial	62%	85%

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi keuangan yang dirancang secara interaktif dan kontekstual mampu memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada perubahan sikap dan perilaku siswa dalam mengelola uang. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa edukasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku finansial individu, meskipun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh metode penyampaian yang digunakan (Fernandes et al., 2014; Kaiser & Menkhoff, 2020; Mandell & Klein, 2009).

Peningkatan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* melalui tahapan *Earn-Choose-Reflect* efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa sekolah dasar, baik pada aspek pemahaman maupun perilaku. Pada tahap *Earn*, siswa tidak hanya memperoleh “uang” sebagai bagian dari permainan, tetapi juga mulai memahami bahwa uang diperoleh melalui usaha. Pengalaman ini secara tidak langsung membentuk kesadaran awal bahwa uang memiliki nilai yang perlu dihargai, sehingga siswa menjadi lebih berhati-hati dalam menggunakannya. Beberapa siswa bahkan mulai menunjukkan perubahan

sikap dengan tidak langsung menghabiskan uang yang diperoleh, yang sebelumnya menjadi kebiasaan umum. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman sederhana yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menjadi stimulus awal dalam membangun sikap finansial yang lebih bertanggung jawab.

Selanjutnya, pada tahap *Choose*, siswa dihadapkan pada situasi pengambilan keputusan yang menyerupai kondisi nyata melalui simulasi *mini market*. Dalam tahap ini, siswa tidak hanya diminta untuk memilih barang, tetapi juga harus mempertimbangkan keterbatasan uang yang dimiliki, sehingga muncul proses berpikir terkait prioritas dan konsekuensi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai mempertimbangkan pilihan secara lebih rasional, seperti membandingkan harga, memilih barang yang dianggap lebih penting, serta menunda pembelian yang bersifat keinginan. Meskipun tidak semua siswa langsung menunjukkan perubahan yang signifikan, terdapat kecenderungan pergeseran dari perilaku impulsif menuju pengambilan keputusan yang lebih terencana. Proses ini menjadi penting karena melatih kemampuan pengambilan keputusan finansial sejak dini dalam konteks yang aman dan terkontrol.

Tahap *Reflect* memberikan ruang bagi siswa untuk mengevaluasi keputusan yang telah diambil selama kegiatan berlangsung. Melalui diskusi sederhana dan pertanyaan terbuka, siswa diajak untuk menyadari konsekuensi dari pilihan mereka, seperti apakah uang yang dimiliki masih tersisa atau habis, serta apakah pilihan yang diambil sudah sesuai dengan kebutuhan. Proses refleksi ini membantu siswa dalam menghubungkan pengalaman yang telah dialami dengan konsep yang dipelajari, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan tidak hanya bersifat sesaat. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta terlibat secara aktif dalam pengalaman dan melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut (Kolb, 1984).

Selain itu, penggunaan metode simulasi dan permainan juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan lebih mudah memahami konsep yang disampaikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah. Lingkungan belajar yang interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara alami tanpa tekanan, sehingga materi lebih mudah diserap. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman dan gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep keuangan pada anak secara signifikan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar (Estima & Peguinho, 2024; Lisana et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi keuangan yang dirancang secara interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman mampu memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku siswa dalam mengelola uang. Meskipun perubahan yang terjadi masih pada tahap awal, hasil ini menunjukkan adanya potensi yang besar untuk pengembangan program secara berkelanjutan. Oleh karena itu, program ini dapat dipertimbangkan sebagai model edukasi literasi

keuangan sejak dini yang aplikatif dan relevan untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar dengan karakteristik yang serupa.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pemahaman siswa terkait konsep dasar keuangan, khususnya dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta dalam menentukan prioritas penggunaan uang. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa yang mulai lebih terarah dalam mengelola uang, seperti tidak menghabiskan uang secara impulsif dan mulai menyisihkan sebagian uang yang dimiliki.

Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan kegiatan yang dirumuskan dalam pendahuluan dengan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman melalui tahapan *Earn-Choose-Reflect* terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung proses pengambilan keputusan keuangan dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata.

Ke depan, program ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas, baik dari segi cakupan peserta maupun penguatan materi, misalnya dengan menambahkan aspek perencanaan keuangan jangka panjang, pengenalan konsep menabung secara berkelanjutan, serta integrasi dengan peran orang tua dan guru dalam membentuk kebiasaan finansial siswa. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis digital juga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi menjadi model edukasi literasi keuangan sejak dini yang dapat diterapkan secara lebih luas di lingkungan sekolah dasar.

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>
- Bandura, A. (1971). Social Learning Theory. *General Learning Press*, 1–46.
- 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. <https://doi.org/10.1111/joca.12058>
- Estima, A., & Peguinho, C. (2024). Using gamification to promote financial literacy and consumer education among future generations. *10th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'24)*, 1–7. <https://doi.org/10.4995/HEAd24.2024.17353>

- Fernandes, D., Lynch, J. G., & Netemeyer, R. G. (2014). Financial Literacy, Financial Education, and Downstream Financial Behaviors. *Management Science*, 60(8), 1861–1883. <https://doi.org/10.1287/mnsc.2013.1849>
- Grohmann, A., Klühs, T., & Menkhoff, L. (2018). Does financial literacy improve financial inclusion? Cross country evidence. *World Development*, 111, 84–96. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2018.06.020>
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, 78, 101930. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2019.101930>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning : experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lisana, L., Dinata, H., & Valencia Tanudjaja, G. (2025). Playing to learn: Game-based approach to financial literacy for generation Z. *Entertainment Computing*, 52, 100896. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100896>
- Lührmann, M., Serra-Garcia, M., & Winter, J. (2018). The Impact of Financial Education on Adolescents' Intertemporal Choices. *American Economic Journal: Economic Policy*, 10(3), 309–332. <https://doi.org/10.1257/pol.20170012>
- Mandell, L., & Klein, L. S. (2009). The Impact of Financial Literacy Education on Subsequent Financial Behavior. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 20(1), 15–24.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2026, April 10). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2025*. <https://ojk.go.id/id/Fungsi-Utama/Perilaku-Pelaku-Usaha-Jasa-Kuangan/SNLIK/Pages/SNLIK-2025.aspx>
- Piaget, Jean., Inhelder, B., Kagan, Jerome., & Weaver, Helen. (2000). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Suleiman, D. (2024). An Experiential Learning Approach to Financial Literacy Education. *Journal of Instructional Pedagogies*, 30, 1–6. <http://www.aabri.com/copyright.html>
- Yanaoka, K., Michaelson, L. E., Guild, R. M., Dostart, G., Yonehiro, J., Saito, S., & Munakata, Y. (2022). Cultures Crossing: The Power of Habit in Delaying Gratification. *Psychological Science*, 33(7), 1172–1181. <https://doi.org/10.1177/095679762211074650>