

Pengenalan Literasi Keuangan Bagi Anak Melalui Permainan Edukatif

Oleh: Muniya Alteza, Lina Nur Hidayati, Arum Darmawati, Setyabudi Indartono dan Nindya Nuriswati Laili

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian tentang literasi keuangan kali ini ditujukan bagi siswa-siswa di SDIT Luqman Al Hakim Sleman. Tujuan dari kegiatan ini yakni meningkatkan wawasan literasi keuangan bagi siswa SDIT Luqman Al Hakim melalui permainan edukatif dan menumbuhkan kebiasaan pengelolaan keuangan sederhana bagi siswa SDIT Luqman Al Hakim.

Kegiatan pengabdian ini menggunakan 2 metode dalam prosesnya. Metode yang pertama melalui ceramah dan yang kedua menggunakan permainan (*games*) edukatif. Pada tahap awal siswa diberikan pengertian mengenai literasi keuangan.

Penyampaian materi tentang keuangan dengan cara yang mudah dimengerti oleh anak-anak, melalui gambar, musik, video serta figur-figur yang menarik. Melalui metode ini dapat memberikan modal bagi siswa untuk melanjutkan permainan pada tahap selanjutnya. Melalui permainan siswa diberikan tes mengenai pemahaman mereka tentang literasi keuangan yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Tes yang diberikan dibuat sesuai dengan usia dan kemampuan mereka.

Hasil kegiatan PPM ini menunjukkan bahwa para siswa yang mengikuti dapat memahami pengetahuan tentang literasi keuangan dengan baik. Para siswa cukup kooperatif ketika proses pemberian materi menggunakan metode ceramah. Para siswa juga memberikan respon ketika diberikan pertanyaan oleh para pemateri. Ketika proses permainan para siswa dapat menunjukkan pemahaman terhadap literasi keuangan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil permainan yang cukup baik dari setiap kelompok yang dibentuk dalam permainan tersebut. Para siswa dapat memahami tentang perbedaan kebutuhan dan keinginan, serta mereka dapat mempertimbangkan beberapa bagian uang yang mereka miliki untuk ditabung. Target dalam kegiatan kali ini sudah tercapai karena siswa sudah dapat memahami bagaimana mereka mengelola keuangan mereka walaupun secara sederhana. Siswa juga memahami tentang berbagai lembaga keuangan serta alat pembayaran yang ada saat ini, mulai dari uang kas hingga *e-money* yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Literasi Keuangan, Pendidikan Anak-anak, Permainan Edukatif*