

## BINGO KEUANGAN EDUKASI LITERASI KEUANGAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Revalina Chandra<sup>a,1</sup>, Alya Shinta Mahdalena<sup>b,2</sup>, Repana<sup>3</sup>, Suci Permata Sari<sup>d,4</sup>

<sup>abcd</sup>Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

<sup>1</sup>revana0130@gmail.com; <sup>2</sup>alyashinta2101@gmail.com; <sup>3</sup>Repana@gmail.com; <sup>4</sup>Sucip720@gmail.com;

\*revalinachandra@gmail.com

---

### Abstrak

Literasi keuangan merupakan keterampilan penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini untuk membentuk individu yang bijak dalam mengelola sumber daya keuangan. Anak-anak sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang ideal untuk mulai mengenal konsep-konsep dasar keuangan, seperti menabung, membelanjakan uang secara bijak, memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya membuat perencanaan keuangan sederhana. Namun, metode pembelajaran yang terlalu teoritis sering kali kurang efektif bagi anak-anak di jenjang ini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia anak. Artikel ini membahas pengembangan dan penerapan permainan edukatif Bingo Keuangan sebagai alat bantu pembelajaran literasi keuangan di sekolah dasar. Permainan ini memadukan konsep permainan tradisional bingo dengan materi edukatif keuangan, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara aktif dan kolaboratif. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif-deskriptif melalui observasi langsung terhadap siswa kelas IV dan V saat mengikuti sesi pembelajaran menggunakan Bingo Keuangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, serta peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, permainan ini mendorong diskusi kelompok dan pengambilan keputusan sederhana yang mencerminkan penerapan konsep keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bingo Keuangan merupakan media edukatif yang efektif untuk meningkatkan literasi keuangan di kalangan siswa sekolah dasar. Artikel ini merekomendasikan integrasi permainan edukatif ke dalam kurikulum sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang mendukung penguatan karakter dan kecakapan hidup anak sejak dini.

**Kata Kunci:** literasi keuangan; anak sekolah dasar; bingo keuangan; media edukatif; pembelajaran aktif;

---

### Abstract

Financial literacy is an essential skill that should be instilled from an early age to shape individuals who are wise in managing financial resources. Elementary school children are at an ideal developmental stage to begin understanding basic financial concepts, such as saving, spending money wisely, distinguishing between needs and wants, and the importance of simple financial planning. However, overly theoretical teaching methods are often ineffective for children at this level. Therefore, there is a need for enjoyable, interactive learning media that match children's developmental characteristics. This article discusses the development and implementation of the

---

*educational game Financial Bingo as a learning tool for financial literacy in elementary schools. This game combines the traditional bingo format with financial education content, designed to actively and collaboratively improve students' understanding. The study employed a quantitative-descriptive approach through direct observation of fourth and fifth grade students during learning sessions using Financial Bingo. Observations revealed high enthusiasm, active participation, and improved understanding of the material. Furthermore, the game encouraged group discussions and simple decision-making, reflecting the real-life application of financial concepts. Based on these findings, Financial Bingo is an effective educational medium to enhance financial literacy among elementary students. This article recommends the integration of educational games into the curriculum as part of an active learning strategy that supports character building and life skills development from an early age.*

**Keywords:** *financial literacy; elementary school children; financial bingo; educational media; active learning*

## PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kemampuan yang penting untuk dikuasai sejak usia dini agar anak-anak mampu memahami dan mengelola keuangan secara bijak di masa depan. Menurut Organization for Economic Co-operation and Development (OECD, 2016), literasi keuangan mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang efektif dan bertanggung jawab. Sayangnya, literasi keuangan di kalangan anak-anak di Indonesia masih tergolong rendah. Data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa meskipun tingkat inklusi keuangan meningkat, literasi keuangan belum menunjukkan pertumbuhan yang seimbang, khususnya pada usia sekolah dasar (OJK, 2019). Masa sekolah dasar merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif anak, di mana mereka mulai mampu memahami konsep abstrak secara bertahap, termasuk konsep keuangan dasar seperti uang, menabung, dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan (Piaget dalam Santrock, 2011). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan literasi keuangan dengan metode yang sesuai dengan usia dan karakteristik belajar anak.

Salah satu media pembelajaran yang potensial adalah permainan edukatif Bingo Keuangan. Permainan ini merupakan adaptasi dari permainan bingo tradisional, yang dimodifikasi dengan konten edukatif seputar keuangan. Beberapa studi menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar (Siregar & Lubis, 2020). Bingo Keuangan dirancang untuk membantu anak mengenal konsep keuangan dasar secara menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan pendekatan berbasis permainan, anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan kontekstual yang diusung dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi keuangan anak-anak sekolah dasar melalui media permainan edukatif Bingo Keuangan. Kegiatan dilakukan di SD Negeri 01 Pamulang yang berlokasi di Jl. Pajajaran Raya No. 20,

Pamulang Barat, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417, dengan sasaran utama siswa kelas III dan IV. Pendekatan yang digunakan melibatkan kombinasi antara penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Tahapan pertama dalam pelaksanaan kegiatan adalah melakukan koordinasi dan sosialisasi kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru wali kelas, untuk menjelaskan tujuan, manfaat, serta alur kegiatan pengabdian. Setelah mendapatkan persetujuan, tim pelaksana melakukan observasi awal guna mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep keuangan dasar. Data ini digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan penyesuaian konten Bingo Keuangan agar sesuai dengan konteks lokal dan kemampuan siswa. Kegiatan inti diawali dengan penyuluhan singkat kepada siswa mengenai pengenalan literasi keuangan. Materi meliputi pengertian uang, pentingnya menabung, perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta pengelolaan uang saku. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dan diselingi dengan tanya jawab untuk menjaga keterlibatan siswa. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan media permainan Bingo Keuangan. Guru pendamping dan tim

pengabdian memberikan panduan cara bermain serta menjelaskan istilah keuangan yang muncul dalam kartu bingo. Pelaksanaan permainan dilakukan dalam kelompok kecil untuk mendorong diskusi dan kerjasama antar siswa. Selama permainan berlangsung, fasilitator memberikan bimbingan dan klarifikasi apabila terdapat istilah atau situasi keuangan yang belum dipahami siswa. Setelah sesi permainan selesai, dilakukan refleksi bersama untuk menggali pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diperoleh dari permainan. Sebagai bagian dari keberlanjutan kegiatan, tim juga melakukan konsultasi dan pelatihan singkat kepada guru kelas mengenai cara penggunaan Bingo Keuangan sebagai alat bantu pembelajaran rutin. Guru diberikan modul sederhana dan salinan media permainan agar dapat melanjutkan pemanfaatannya secara mandiri. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan selama kegiatan serta kuesioner sederhana yang diberikan kepada siswa dan guru untuk menilai efektivitas media yang digunakan. Dengan pendekatan terpadu melalui penyuluhan, pelatihan, dan konsultasi ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman dasar tentang pengelolaan keuangan secara menyenangkan dan guru memiliki alternatif metode pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian dianalisis berdasarkan tiga aspek utama, yaitu Partisipasi dan antusiasme siswa, Pemahaman konsep keuangan dasar sebelum dan sesudah kegiatan terhadap media meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa siswi tentang pentingnya pengelolaan keuangan yang baik. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode permainan bingo yang dimodifikasi untuk membahas topik-topik keuangan dasar seperti anggaran, tabungan, dan investasi.

| Aspek      | Hasil Yang Dicapai                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pendidikan | Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan active learning yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan dalam proses berpikir, berkomunikasi, dan mengambil keputusan. |

|         |                                                                                                                                    |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ekonomi | Penguatan literasi keuangan sejak usia sekolah dasar memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk generasi yang melek finansial. |
| Media   | Kesesuaian dengan usia siswa, kemudahan penggunaan, menarik belajar siswa, potensi diterapkan di pembelajaran lain.                |

Tabel 1. Rangkuman Dampak Kegiatan

## KESIMPULAN

Kegiatan Bingo Keuangan sebagai media edukasi literasi keuangan di sekolah dasar terbukti efektif dan menarik bagi siswa. Metode permainan interaktif membantu siswa memahami konsep dasar keuangan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima. Oleh karena itu, Disarankan kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendidikan keuangan dapat dimulai sejak dini untuk membentuk kebiasaan positif dalam mengelola uang. Selain itu kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang bertingkat sesuai jenjang kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pamulang, khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Sarjana Akuntansi, atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDN 01 Pamulang, Bapak Sutiyah, S.Pd. beserta jajaran guru dan staf yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Penghargaan yang sebesar-besarnya juga diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN 01 Pamulang atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam setiap sesi kegiatan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Koordinator Pengabdian Masyarakat Program Studi Akuntansi, Ibu Juitania, M.Pd., serta seluruh tim pelaksana dan mahasiswa yang telah bekerja sama dalam menyukseskan program ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat.



**(Gambar 1. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)**



**(Gambar 2. Foto pada saat Sambutan ketua pelaksanaan PkM)**



**(Gambar 3. Foto dengan bagian tata usaha SDN 01 Pamulang)**



**(Gambar 4. Foto pada saat pemaparan materi Bingo Keuangan)**

## REFERENSI

- Siti washfiyah, S. (2023) penerapan metode belajar sambil bermain 212.
- Oktaviani, Tian., Endah Rita Sulistya Dewi, dan Kiswoyo. (2019)"Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk meningkatkan47-52.
- Sari, Diah Ayu Novi Kartika., Laily Rosdiana dan Aris Rudi Purnomo (Desember, 2019) Pengembangan permainan bingo untuk meningkatkan pemahaman 394-397.
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Metode Permainan Dengan Papan Angka.
- Pangestu, S., & Pratama, M. M. A. (2022). Implementasi Treasure Bingo untuk Meningkatkan 4C (Critical, Creative, Collaborative, and Communicative Thinking Skill Peserta Didik. 129-138.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan konsep bilangan anak. 1361-1373.
- Abdullah, Muhammad Yusuf., Widya Hastuti dan Karmila A (2015"LEGO (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak 296-305.
- Haryati, Tuti (Maret 2018)"Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Bermain Perbantuan Media 187-194.