

## PERJALANAN UANG SAKUKU: PENGENALAN AKUNTANSI DASAR MELALUI BOARD GAME EDUKATIF BAGI SISWA-SISWI SDN PETUKANGAN UTARA 010

Nofi Triyaningsih<sup>a,1</sup>, Anggita Putri Hermawan<sup>b,2</sup>, Maini Muamanah<sup>c,3</sup>, Putri Cindy Harnita<sup>d,4</sup>

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

<sup>1</sup>*nofitriyaningsih@gmail.com*; <sup>2</sup>*anggitahermawan356@gmail.com*; <sup>3</sup>*kumuymulyadi@gmail.com*;

<sup>4</sup>*putriharnita06@gmail.com*

\**nofitriyaningsih@gmail.com*

---

### Abstrak

Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, di mana mahasiswa mempraktikkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan potensi masyarakat, menyelesaikan masalah sosial dan memperbaiki kesejahteraan masyarakat. Kegiatan Perjalanan Uang Sakuku di SDN Petukangan Utara 010 merupakan suatu program Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat yang bertujuan untuk mengenalkan akuntansi dasar melalui metode permainan *board game* edukatif. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2025 yang berlokasi di SDN Petukangan Utara 010. Melalui pembelajaran yang dirancang secara interaktif, mudah dipahami, serta sudah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap akuntansi dasar. Kegiatan ini sejalan dengan tema Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat yaitu penguatan pendidikan, sains, dan teknologi untuk pemberdayaan masyarakat menuju pemerataan ekonomi, penguatan UMKM, serta pelestarian seni budaya dan ekonomi kreatif berkelanjutan. Diharapkan program ini dapat membantu siswa-siswi dalam memahami konsep dasar akuntansi seperti pemasukan, pengeluaran, pencatatan sederhana, dan pengelolaan uang saku melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** *uang saku; akuntansi dasar; board game; literasi keuangan; pembelajaran interaktif; permainan edukatif*

---

### Abstract

*Student devotion to the community is part of the University's Tri Dharma, where students practice science to increase the community's potential, solve social problems and improve the welfare of the community. Sakuku Money Travel Activity at SDN Petukangan Utara 010 is a program of student service to the community that aims to introduce basic accounting through educational board game methods. This activity was held on 31 October 2025 at SDN Petukangan Utara 010. Through learning designed interactively, easily understood, and adapted to the learning characteristics of elementary school-aged children, this activity is expected to improve children's understanding of basic accounting. This activity is in line with the theme of Student Devotion to the Community, namely strengthening education, science, and technology to empower the community towards economic equalization, strengthening MSMEs, and preserving sustainable cultural arts and creative economy. It is hoped that this program can help students understand basic accounting concepts such as income, expenditure, simple recording, and pocket money management through a fun learning experience.*

**Keywords:** *pocket money; basic accounting; board games; financial literacy; interactive learning; educational games*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi sering kali menghadapi masalah seperti kurangnya minat dan keterlibatan aktif. Teori yang bersifat angka, teknis, dan memerlukan ketepatan yang tinggi sering kali dipandang sulit dan tidak menarik. Gamifikasi merupakan penggunaan fitur-fitur permainan (seperti skor, *level*, tantangan, *leaderboard*, dan *reward*) di luar konteks permainan, seperti dalam pendidikan, untuk meningkatkan semangat, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Deterding et al., 2011) dalam (Klaudia, 2025). Pendekatan pendidikan akuntansi di SDN Petukangan Utara 010 yang menggunakan metode interaktif seperti *board game* mampu meningkatkan rasa keingintahuan dalam mempelajari akuntansi, karena metode tersebut dinilai lebih mudah diserap oleh anak-anak. Menurut (Rahayu, 2024) dalam (Prihantini et al., 2025), model pembelajaran *game-based learning* adalah pendekatan instruksional yang melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas berbasis permainan, sehingga mampu membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih optimal dan menyenangkan. *Board game* (permainan papan) adalah jenis permainan yang dimainkan dengan papan sebagai alat utama permainannya (Najib, 2018) dalam (Widyasari et al., 2021).

Menurut Susanti (2024), akuntansi tidak hanya terbatas pada pencatatan angka semata, melainkan juga merupakan kemampuan

esensial yang dapat memudahkan anak-anak untuk memahami prinsip pengelolaan uang, memilih keputusan finansial, serta merencanakan keuangan dengan baik. Dengan pengenalan akuntansi yang benar sejak usia dini, anak-anak dapat belajar untuk lebih menghargai uang, mencegah pemborosan, dan membangun kebiasaan menabung yang baik. (Navickas, Tadas, dan Emilia (2013) dalam (Prihatiningtias et al., 2024) menyatakan bahwa tanggung jawab perencanaan keuangan individu perlu dilakukan sedini mungkin, karena kesalahan pengaturan keuangan akan sangat merugikan dan sulit diperbaiki di masa yang akan datang. Sejalan dengan pandangan tersebut, pentingnya pencatatan aktivitas keuangan juga ditegaskan melalui penelitian Mwebesa (2018) yang menyatakan bahwa “pencatatan pembukuan dan aktivitas keuangan secara akurat memungkinkan organisasi keuangan untuk merencanakan dengan tepat serta mengendalikan potensi penyalahgunaan sumber daya”. Kegiatan pencatatan ini sejalan dengan pemikiran (Warren, Reeve, dan Duchac 2021) dalam (Hulu et al., 2025) yang menyatakan bahwa pemahaman fundamental tentang pencatatan dan pengelolaan kas adalah inti dari pendidikan akuntansi. Pola kebiasaan ini akan memengaruhi cara mereka berpikir serta perilaku keuangan di waktu yang akan datang (Aulia, 2023) dalam (Hulu et al., 2025). Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran

dasar yang harus diajarkan di institusi pendidikan karena memiliki dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam bidang akuntansi, suatu perusahaan mencatat semua aktivitas keuangan yang berhubungan dengan operasinya (Hengky Leon, 2022) dalam (Prasetyo et al., 2024). Walaupun realitasnya banyak anak-anak sekolah dasar yang belum memiliki kesempatan dalam mendapatkan akses pendidikan dasar akuntansi. Hal ini sering kali terjadi karena minimnya perhatian dari sekolah dan orang tua mengenai pentingnya cara mengelola keuangan secara pribadi. Menurut survei OJK (2024) dalam (Hulu et al., 2025), hanya 22% anak-anak yang berusia 8–12 tahun di Indonesia memiliki pengetahuan dasar mengenai tabungan dan dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Banyak anak yang tidak menyadari perbedaan antara penghasilan dan pengeluaran, serta tidak memiliki kemampuan untuk mencatat dan mengatur uang saku mereka. Akibatnya, mereka sering kali membelanjakan uang tanpa strategi, yang bisa berdampak buruk pada kemampuan mereka dalam mengelola keuangan di masa depan. (Smith, J., dan Johnson, L. 2020) dalam (Susanti et al., 2024).

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian masyarakat Perjalanan Uang Sakuku dilaksanakan di SDN Petukangan Utara 010, Jakarta Selatan pada hari Jum'at, 31

Oktober 2025, dengan menggunakan ruang kelas sebagai tempat utama pemaparan materi melalui presentasi langsung. Objek atau sasaran utama dari kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat adalah siswa-siswi kelas 5 jenjang sekolah dasar dengan jumlah peserta kurang lebih sebanyak 30 peserta. Kegiatan ini sebagai bentuk sosialisasi atau pemaparan materi melalui presentasi langsung dalam ruangan kelas yang diikuti oleh siswa-siswi SDN Petukangan Utara 010. Metode pelaksanaan yang digunakan dengan cara memberikan gambaran dan mempraktikkan secara langsung pengenalan akuntansi dasar melalui *board game* edukatif sebagai solusi pemecahan masalah. Metode ini bertujuan untuk memberikan edukasi keuangan dasar kepada siswa melalui permainan yang dirancang secara interaktif mudah dipahami, serta sudah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran tingkat sekolah dasar. Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh moderator, dilanjutkan dengan pengenalan panitia, lalu masuk ke pemaparan materi "Pengenalan Akuntansi Dasar melalui Uang Saku dan Praktik Akuntansi Dasar melalui Media *Board Game*", dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, dan ditutup dengan penyerahan cendera mata dan sesi foto bersama. Dokumentasi foto atau video juga dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh proses kegiatan berlangsung secara efektif dan terukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 31 Oktober 2025 dari pukul 07.30 sampai dengan pukul 09.30 WIB, yang berlokasi di SDN Petukangan Utara 010. Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini sebanyak 30 siswa. Lokasi kegiatan ini berada di Jl. H. Jaelani I No. 46, RT. 11/RW. 1, Kel. Petukangan Utara, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12260. Melalui kegiatan PMkM ini, diharapkan siswa-siswi tingkat sekolah dasar dapat mengenal dan memahami konsep akuntansi dengan cara yang sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan usia mereka. Kegiatan ini diadakan sebagai bentuk perencanaan kegiatan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep akuntansi sederhana kepada siswa-siswi jenjang sekolah dasar berdasarkan fenomena rendahnya literasi keuangan di Indonesia, khususnya pada usia anak-anak saat ini. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswi tingkat sekolah dasar tentang pengelolaan uang saku dan akuntansi dasar secara sederhana, sekaligus memperkenalkan *board game* edukatif "Perjalanan Uang Sakuku" sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui metode interaktif serta menyusun pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat yang terencana dan dapat

dijadikan pedoman bagi mahasiswa dan pihak sekolah.

Media *board game* "Perjalanan Uang Sakuku" dirancang tidak hanya untuk mengajarkan pencatatan uang masuk dan uang keluar, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan positif dalam mengelola keuangan di kehidupan sehari-hari sejak usia dini.

## KESIMPULAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka pelatihan ini dapat memberikan pemahaman dan kesadaran mengenai literasi keuangan khususnya akuntansi dasar kepada siswa-siswi SDN Petukangan Utara 010 melalui media *board game* edukatif, pada sesi ini siswa dapat belajar tentang pencatatan sederhana, proses uang masuk dan keluar, hingga pentingnya pengelolaan uang saku dengan cara yang lebih mudah untuk diikuti. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan semangat belajar siswa, serta menghadirkan pengalaman belajar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil kegiatan ini, kami sebagai pelaku PMKM menyarankan agar kegiatan pengenalan akuntansi dasar melalui uang saku dan praktik akuntansi dasar melalui media *board game* edukatif dapat dikembangkan menjadi program rutin di sekolah, baik melalui pendampingan berkala maupun pembaruan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kami juga

memotivasi pihak sekolah untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *board game*, karena terbukti mampu menumbuhkan semangat, meningkatkan partisipasi aktif, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, kerjasama antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah perlu diperluas agar tercipta inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kami berharap kegiatan ini dapat menjadi gagasan bagi program pengabdian selanjutnya dan memberikan dampak jangka panjang dalam membentuk kemampuan pengelolaan keuangan sejak dini.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ini kami berikan kepada seluruh pihak yang turut serta berkontribusi dalam kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat. Terutama kepada Ibu Fitriyah S.E., M.Ak. selaku Dosen Pembimbing kami, Ibu Petronela Jemumu, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Petukangan Utara 010, Ibu Muslihatun M.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah SDN Petukangan Utara 010 serta Para Guru dan Staf SDN Petukangan Utara 010. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih untuk para siswa-siswi SDN Petukangan Utara 010 yang sudah ikut berkontribusi sebagai peserta dalam kegiatan ini.



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PMkM dengan Peserta PMkM)



(Gambar 2. Foto pada saat Sambutan ketua pelaksanaan PMkM)



(Gambar 3. Foto pada saat Pemaparan Materi oleh Tim PMkM)



(Gambar 4. Foto Bersama Ibu Petronela Jemumu, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Petukangan Utara 010)

## REFERENSI

- Hulu, M., Qotimah, M., Rachmawati, F., Dari, W. U., & Jelanti, D. (2025). PENGANTAR AKUNTANSI SEDERHANA : BELAJAR MENGELOLA UANG PRIBADI SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(11), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/a7ppfp30/>
- Klaudia, S. (2025). Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan? *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 10(1), 134–142.
- Mwebesa, L. C. K., Kansiiime, C., Asiiimwe, B. B., Mugambe, P., & Rwego, I. B. (2018). The Effects of Financial Record Keeping on Financial Performance of Development Groups in Rural Areas of Western Uganda. *International Journal of Economics and Finance*, 10(4), 136. <https://doi.org/10.5539/ijef.v10n4p136>
- Prasetyo, Y., Widiastuti, Y., Wisnantiasri, S. N., Paramitha, D., Nugraheni, N., Dwirini, D., & Zuhroh, S. (2024). Pelatihan Accounting Games Sebagai Sarana Peningkatan Dasar Literasi Akuntansi Pada Generasi Milenial dan Zoomer. *Gandhi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16–23.
- <https://doi.org/10.33830/g-jpm.v1i1.7813>
- Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran, S. (2025). Pengaruh Game-based learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 57–65.
- Prihatiningtias, Y. W., Nurkholis, N., Anggraeni, O. L., Putri, K. B., Ikram, D., Djuang, V. F. A., Destriviyani, V., & Pertiwi, S. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan Remaja Melalui Papan Bermain (Board Game). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1.1 (Spesical Issue)), 642–651. <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.1.4812642> Terakreditasi SINTA 5 SK:105/E/KP T/2022
- Susanti, K. H., Yunita, R., & Fauzi, L. R. (2024). Pengenalan Akuntansi Sejak Dini. *Attamkiim: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.62070/attamkiim.v1i1.70>
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), 298–316. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>