

## MEMBENTUK KARAKTER JIWA WIRUSAHA MELALUI PERMAINAN ROLEPLAY DARI HASIL PEMBUATAN AKSESORIS PADA ANAK PANTI ASUHAN UNTUK MEMBANGUN KESADARAN NILAI EKONOMI

Muhammad Nazar Fitrah<sup>1\*</sup>, Tasmania<sup>2\*</sup>, Adilla Nurhadisah<sup>3\*</sup>, Silvana Aprilia Chandra<sup>4\*</sup>

Department of Accounting, Pamulang University

Email: <sup>1</sup>nazarbalfas@gmail.com, <sup>2</sup>[tasmaniaagustin@gmail.com](mailto:tasmaniaagustin@gmail.com), <sup>3</sup>[adilla15004@gmail.com](mailto:adilla15004@gmail.com),

<sup>4</sup>[silvanaaprilie97@gmail.com](mailto:silvanaaprilie97@gmail.com)

**Article History: Received on 15 September 2025, Revised on 20 October 2025,  
Published on 31 December 2025**

### ABSTRACT

*This community service program aims to introduce basic entrepreneurial values to children in an orphanage through a roleplay-based simulation of buying and selling activities. The program focuses on simple economic concepts, financial literacy, product value, and social interaction in trading without involving the production of goods due to time and budget limitations. The methods used include short lectures, demonstrations, and interactive simulations using toy money, cashier tools, and sample accessory products. The activities were conducted at a partner orphanage and involved children as participants who played the roles of buyers and sellers. The results showed a significant increase in the children's understanding of basic economic concepts, decision-making skills, and awareness of product value. The program also fostered communication, cooperation, and confidence during the trading simulation. This PKM creates a meaningful learning experience that can support the development of entrepreneurial character from an early age and can be replicated in similar community settings.*

**Keywords:** entrepreneurship, economic literacy, roleplay simulation, trading education

### ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan nilai dasar kewirausahaan kepada anak-anak panti asuhan melalui simulasi permainan peran jual beli. Kegiatan difokuskan pada pemahaman konsep ekonomi sederhana, literasi keuangan dasar, nilai produk, serta interaksi sosial dalam proses transaksi. Program ini tidak melibatkan produksi kerajinan karena keterbatasan waktu dan dana, sehingga pelaksanaan diarahkan pada edukasi dan simulasi langsung. Metode yang digunakan meliputi ceramah singkat, demonstrasi, serta roleplay dengan bantuan uang mainan, alat kasir mainan, dan produk aksesoris sebagai media pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan pemahaman anak terhadap konsep ekonomi dasar, kemampuan mengambil keputusan, serta kesadaran mengenai nilai barang. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama simulasi berlangsung. Program ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat berkontribusi pada pembentukan karakter wirausaha sejak dini.

**Kata Kunci:** edukasi ekonomi, kewirausahaan, roleplay, simulasi jual beli

### PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) memiliki peran penting sebagai jembatan antara dunia akademik dan kebutuhan nyata masyarakat. Melalui PKM, perguruan tinggi berkontribusi dalam memberikan edukasi, pendampingan, serta penerapan ilmu yang bermanfaat bagi kelompok sasaran. Salah satu isu yang relevan untuk diperkenalkan sejak dini adalah pemahaman mengenai nilai ekonomi dan pembentukan karakter wirausaha. Pembelajaran ini bukan hanya memberi pengetahuan praktis, tetapi juga menanamkan sikap kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab pada anak-anak sebagai generasi masa depan.

Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang, Tangerang Selatan, merupakan lembaga yang menaungi anak-anak dengan keterbatasan ekonomi dan akses terhadap pendidikan nonformal. Anak-anak yang tinggal di lingkungan ini membutuhkan kegiatan yang bukan

hanya bersifat hiburan, tetapi juga memberikan nilai edukatif yang dapat melatih kemampuan sosial, karakter, dan pola pikir positif. Kondisi tersebut menjadi latar belakang penting dilaksanakannya PKM ini, yaitu memberikan edukasi mengenai nilai ekonomi melalui kegiatan roleplay jual beli yang dirancang sederhana namun tetap interaktif.

Masalah utama yang diidentifikasi adalah minimnya kesempatan bagi anak-anak untuk memahami proses transaksi dan konsep dasar ekonomi secara aplikatif. Selama ini, pembelajaran ekonomi yang mereka dapatkan terbatas pada konsep teoritis yang sulit dipahami tanpa contoh nyata. Selain itu, tidak semua panti asuhan memiliki kegiatan pembelajaran yang mendorong kemandirian atau keberanian berkomunikasi. Melalui pendekatan berbasis permainan, diharapkan anak-anak dapat menerima pembelajaran dengan lebih mudah karena keterlibatan langsung dalam aktivitas simulasi.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi dasar pada anak. Roleplay dinilai mampu memperkuat kemampuan problem solving, komunikasi, dan kerja sama. Beberapa kegiatan PKM sebelumnya juga menggabungkan produksi kerajinan dan pemasaran sebagai bentuk praktik wirausaha. Namun, pendekatan tersebut memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit. Berbeda dengan program yang dilaksanakan di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang ini, kegiatan dirancang lebih sederhana dan kontekstual agar dapat dilaksanakan secara efisien tanpa kehilangan nilai edukatifnya.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penggunaan simulasi jual beli sederhana menggunakan uang mainan, alat kasir, dan produk aksesoris sebagai media pembelajaran utama, tanpa tahap produksi barang. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan tetap berjalan efektif meskipun dengan keterbatasan sumber daya. Selain itu, metode ini menekankan keterlibatan aktif anak sebagai pelaku transaksi, bukan hanya pendengar materi. Dengan cara ini, PKM tidak hanya memberikan pengetahuan ekonomi dasar, tetapi juga mendorong pembentukan karakter wirausaha seperti keberanian, tanggung jawab, kemampuan berinteraksi, serta pengambilan keputusan.

Melalui pelaksanaan PKM ini, diharapkan anak-anak di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami. Kegiatan ini sekaligus menjadi kontribusi nyata perguruan tinggi dalam memberikan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan tempat pengabdian, serta memberikan alternatif pendekatan pembelajaran ekonomi yang sederhana namun efektif bagi lingkungan panti asuhan.

## **LANDASAN TEORITIS DAN PENGEMBANGAN PKM**

### **1. Konsep Nilai Ekonomi dan Pembentukan Karakter Wirausaha**

Nilai ekonomi mengacu pada manfaat suatu barang atau jasa berdasarkan kepuasan dan kebutuhan yang dipenuhi oleh barang tersebut. Menurut Kasmir (2014), pemahaman nilai ekonomi merupakan aspek dasar dalam kegiatan jual beli dan aktivitas wirausaha. Bagi anak-anak, pemahaman nilai ekonomi dapat diperkenalkan melalui kegiatan sederhana seperti membedakan harga, memahami fungsi barang, serta melakukan transaksi simulatif.

Sementara itu, pembentukan karakter wirausaha pada anak dapat dimulai dari aktivitas yang menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian mencoba, kreatif, dan bertanggung jawab. Zimmerer dan Scarborough (2008) menjelaskan bahwa karakter wirausaha tidak terbentuk secara instan, tetapi melalui pengalaman langsung dan kesempatan berlatih dalam situasi nyata atau simulasi. Oleh karena itu, pendekatan dengan metode permainan (game-based learning) menjadi relevan karena memberikan pengalaman langsung tanpa risiko.

### **2. Pembelajaran Melalui Simulasi dan Roleplay**

Pembelajaran melalui simulasi, terutama yang berbasis roleplay, telah terbukti meningkatkan partisipasi dan retensi anak dalam memahami konsep abstrak. Hamalik (2010) menyebutkan bahwa simulasi merupakan metode yang mendorong keterlibatan aktif, sehingga peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya. Dalam konteks

PKM ini, simulasi jual beli membantu anak memahami proses transaksi secara langsung, mulai dari memilih barang, menawarkan harga, menerima pembayaran, hingga memberikan kembalian.

Metode roleplay juga memperkuat kemampuan sosial anak, seperti komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan. Ketika anak diberi peran sebagai penjual atau pembeli, mereka belajar mengekspresikan pendapat, menawar harga, dan mengelola uang, yang semuanya merupakan dasar pembelajaran ekonomi dan wirausaha.

### **3. Kebijakan dan Regulasi yang Relevan**

Pengenalan kewirausahaan sejak dulu sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 tentang UMKM yang menekankan pentingnya pengembangan jiwa usaha masyarakat. Walaupun PKM ini tidak berfokus pada pembentukan usaha, semangat kreatif, mandiri, dan produktif merupakan bagian dari pembangunan karakter kewirausahaan. Di sisi lain, Badan Pusat Statistik (BPS) juga menekankan pentingnya literasi ekonomi untuk memperkuat kemandirian masyarakat sejak usia muda.

Lembaga Dompet Yatim dan Dhuafa sebagai mitra PKM juga mengembangkan misi membina anak-anak dalam aspek pendidikan dan kemandirian. Maka, kegiatan PKM ini selaras dengan tujuan mereka dalam memberikan nilai tambah edukatif bagi anak binaan.

### **4. Tinjauan Literatur Terdahulu**

Beberapa kegiatan PKM sebelumnya menggabungkan produksi kerajinan dengan pemasaran sebagai media praktik wirausaha. Namun, banyak penelitian mencatat bahwa kendala waktu, biaya, dan keterbatasan bahan sering kali membuat kegiatan tersebut tidak optimal. Pada beberapa PKM lain, metode ceramah tanpa praktik juga dinilai kurang efektif karena anak-anak sulit memahami konsep ekonomi tanpa contoh yang konkret.

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan simulasi memberi hasil lebih baik dalam pembelajaran ekonomi dasar. Misalnya, program simulasi kantin kejujuran di sekolah dasar terbukti meningkatkan pemahaman anak terhadap transaksi, harga, dan kejujuran dalam berjual beli. Hal ini memperkuat dasar bahwa simulasi jual beli adalah metode yang tepat untuk diterapkan di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang.

### **5. Kerangka Berpikir dan Arah Pengembangan PKM**

PKM ini didasarkan pada kerangka berpikir bahwa pemahaman konsep nilai ekonomi dapat meningkat apabila disampaikan melalui metode yang aplikatif dan menyenangkan. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Roleplay menyediakan ruang bagi anak untuk berlatih tanpa tekanan dan memungkinkan mereka merasakan pengalaman layaknya proses jual beli di dunia nyata.

Kerangka berpikir kegiatan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Masalah: Anak-anak di panti belum memahami nilai ekonomi dan proses transaksi secara praktis.
2. Pendekatan: Edukasi sederhana + roleplay jual beli dengan uang mainan dan aksesoris.
3. Aktivitas Inti: Penyampaian materi dasar, simulasi kasir dan pembeli, interaksi transaksi.
4. Output: Anak memahami harga, transaksi, peran penjual dan pembeli, serta komunikasi dalam jual beli.
5. Outcome: Tumbuhnya keberanian, kemandirian, dan karakter wirausaha sederhana.

Arah pengembangan kegiatan PKM ke depan dapat meliputi penambahan variasi produk, penggunaan skenario jual beli yang lebih kompleks, serta pelibatan pengurus panti dalam kegiatan lanjutan agar pembelajaran dapat terus dilanjutkan secara mandiri.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif yang menekankan keterlibatan langsung

anak-anak dalam proses belajar. Metode dirancang sederhana namun aplikatif agar sesuai dengan kondisi, kebutuhan, dan kapasitas peserta di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang, Tangerang Selatan. Adapun metode pelaksanaan dijelaskan sebagai berikut.

#### **1. Waktu, Tempat, dan Mitra Kegiatan**

PKM dilaksanakan pada bulan November 2025 di **Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang, Tangerang Selatan** sebagai mitra utama kegiatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan lembaga dalam menyediakan kegiatan edukatif tambahan, khususnya yang dapat menanamkan nilai ekonomi dan karakter wirausaha kepada anak-anak binaan.

#### **2. Sasaran atau Partisipan Kegiatan**

Sasaran kegiatan adalah anak-anak yang tinggal dan dibina di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang. Mereka merupakan kelompok penerima manfaat yang membutuhkan pengenalan konsep ekonomi dasar melalui metode yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami. Peserta yang hadir mengikuti seluruh rangkaian mulai dari penyampaian materi hingga simulasi roleplay.

#### **3. Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa pendekatan berikut.

##### **a. Ceramah Interaktif**

Tim memberikan penjelasan awal mengenai konsep nilai ekonomi, fungsi uang, harga barang, serta contoh sederhana perilaku wirausaha. Ceramah dilakukan secara interaktif dengan memberikan pertanyaan ringan dan contoh-contoh nyata agar anak-anak memahami materi tanpa merasa terbebani.

##### **b. Diskusi Ringan**

Diskusi digunakan untuk menggali pemahaman awal anak tentang proses jual beli. Dengan cara ini, peserta dapat mengaitkan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari dengan materi yang disampaikan.

##### **c. Pelatihan dan Simulasi Roleplay**

Bagian inti kegiatan adalah simulasi jual beli. Dalam sesi ini, anak-anak dibagi ke dalam peran sebagai penjual dan pembeli. Produk yang digunakan berupa beberapa contoh aksesoris sederhana yang disediakan oleh tim pelaksana. Simulasi dilakukan menggunakan uang mainan dan alat bantu kasir sederhana. Peserta mempraktikkan aktivitas menentukan harga, menawarkan barang, membayar, menghitung kembalian, dan berkomunikasi layaknya transaksi di dunia nyata.

##### **d. Observasi dan Pendampingan**

Selama proses roleplay, tim melakukan observasi terhadap interaksi, kemampuan peserta memahami instruksi, keberanian dalam berkomunikasi, serta ketepatan mereka dalam melakukan transaksi. Pendampingan diberikan untuk memastikan setiap peserta memahami perannya dan memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

##### **e. Evaluasi Sederhana**

Di akhir sesi, dilakukan evaluasi nonformal melalui tanya jawab dan refleksi singkat untuk mengetahui sejauh mana anak mampu menyerap materi. Evaluasi ini membantu tim menilai efektivitas metode dan ketercapaian tujuan kegiatan.

#### **4. Tahapan Kegiatan**

Proses pelaksanaan PKM disusun dalam tahapan berikut:

##### **1. Persiapan**

Tim menyiapkan materi edukasi, menyusun skenario roleplay, menyiapkan alat bantu seperti uang mainan dan produk aksesoris, serta melakukan komunikasi awal dengan pengurus Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang.

##### **2. Pembukaan dan Pengenalan Kegiatan**

Kegiatan diawali dengan perkenalan, penyampaian tujuan PKM, dan penjelasan mengenai alur kegiatan agar peserta memahami apa yang akan dilakukan.

### **3. Penyampaian Materi Nilai Ekonomi**

Materi diberikan menggunakan bahasa sederhana dan contoh situasi sehari-hari agar mudah dipahami oleh anak-anak.

### **4. Simulasi Roleplay Jual Beli**

Peserta mulai berlatih dengan mempraktikkan transaksi. Tim memberikan pendampingan agar proses berjalan tertib dan menyenangkan.

### **5. Diskusi dan Evaluasi Akhir**

Peserta menyampaikan pengalaman mereka selama roleplay. Tim memberikan penguatan materi dan apresiasi kepada seluruh peserta.

### **6. Instrumen atau Alat Bantu**

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

- a. Uang mainan sebagai media untuk melatih transaksi;
- b. Peralatan kasir sederhana seperti wadah koin dan meja transaksi;
- c. Produk aksesori sebagai barang yang diperjualbelikan dalam simulasi.

Instrumen ini dipilih karena mudah digunakan, aman bagi anak, serta mampu mendukung berlangsungnya simulasi secara efektif.

### **7. Pendekatan Partisipatif**

Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, artinya seluruh peserta diberikan ruang untuk berperan aktif dalam proses belajar. Anak-anak tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat dalam praktik langsung dan interaksi sosial. Pendekatan ini diyakini dapat memperkuat pemahaman nilai ekonomi serta membangun keberanian dan kepercayaan diri anak.

## **HASIL PELAKSANAAN PKM DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang, Tangerang Selatan menghasilkan sejumlah temuan penting yang menunjukkan peningkatan pemahaman, partisipasi, serta kepercayaan diri anak-anak dalam memahami konsep nilai ekonomi melalui simulasi roleplay jual beli. Hasil ini diperoleh dari pengamatan langsung selama kegiatan, respon peserta, serta evaluasi sederhana di akhir sesi.

### **1. Paparan Hasil Kegiatan**

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi dasar mengenai nilai ekonomi, fungsi uang, harga barang, serta proses sederhana jual beli. Pada tahap awal, sebagian besar peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, namun masih tampak bingung mengenai istilah harga, untung, dan transaksi. Setelah mendapat penjelasan melalui contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, pemahaman mereka mulai terbentuk.

Ketika memasuki sesi simulasi roleplay, perubahan terlihat lebih signifikan. Anak-anak tampak antusias memilih peran masing-masing, baik sebagai penjual maupun pembeli. Mereka mulai mampu melakukan proses transaksi seperti menentukan harga, menawarkan produk, membayar, dan menghitung kembalian menggunakan uang mainan. Beberapa peserta yang pada awalnya terlihat pasif menjadi lebih aktif setelah diberikan pendampingan.

Tim pelaksana juga menemukan peningkatan pada aspek komunikasi. Peserta mulai menggunakan kalimat sederhana untuk menawarkan barang sebagaimana situasi jual beli nyata, seperti "Ini harganya seribu", "Mau beli yang mana?", dan "Kembaliannya segini, ya." Kemampuan ini menunjukkan bahwa metode roleplay berhasil menumbuhkan keberanian anak dalam berbicara dan berinteraksi.

### **2. Respon dan Partisipasi Peserta**

Respon peserta dapat dikategorikan sangat baik. Anak-anak mengikuti kegiatan dengan penuh antusias, terutama saat sesi simulasi. Mereka saling bekerjasama, bergantian peran, dan sebagian bahkan mencoba menawar harga sesuai pemahaman

mereka. Antusiasme ini menjadi indikator bahwa metode penyampaian materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Selain itu, peserta tampak menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam refleksi akhir kegiatan, beberapa anak menyampaikan bahwa mereka baru mengetahui bagaimana cara membeli barang, memberikan uang yang pas, dan menerima kembalian. Bagi sebagian peserta, ini merupakan pengalaman pertama melakukan simulasi transaksi secara terstruktur.

### **3. Dampak atau Perubahan Setelah Kegiatan**

Dampak yang tampak setelah kegiatan meliputi beberapa aspek berikut:

**a. Pemahaman Ekonomi Dasar Meningkat**

Peserta menjadi lebih mengenal konsep harga, transaksi, dan fungsi uang. Meskipun sederhana, pemahaman ini menjadi pondasi awal bagi literasi ekonomi anak.

**b. Peningkatan Kepercayaan Diri**

Beberapa peserta yang awalnya pendiam berubah menjadi lebih percaya diri saat diberikan kesempatan berperan sebagai penjual. Mereka mampu berbicara di depan teman-temannya, menawarkan barang, dan melakukan perhitungan sederhana.

**c. Kemampuan Komunikasi dan Sosial Meningkat**

Melalui roleplay, anak-anak belajar berinteraksi, menyampaikan keinginan, menolak dengan sopan, atau menawar harga. Hal ini mendukung perkembangan sosial mereka dalam konteks pembelajaran praktis.

**d. Tumbuhnya Minat terhadap Wirausaha Sederhana**

Walaupun belum mencapai tahap membentuk usaha, sebagian anak menunjukkan minat untuk mencoba kegiatan serupa di lingkungan mereka, seperti bermain jual beli di kamar atau halaman panti.

### **4. Keterkaitan Hasil dengan Teori atau Riset Terdahulu**

Temuan kegiatan ini sejalan dengan teori pembelajaran pengalaman (experiential learning) yang menekankan bahwa anak belajar lebih efektif ketika terlibat secara langsung. Hal ini mendukung pendapat Hamalik (2010) bahwa simulasi dapat meningkatkan partisipasi dan retensi peserta.

Selain itu, hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan roleplay membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Berbeda dengan metode ceramah murni, praktik langsung membuat anak terlibat secara fisik dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

### **5. Evaluasi Kegiatan dan Refleksi Tim Pelaksana**

Tim pelaksana PKM menilai bahwa kegiatan berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan utama, yaitu memperkenalkan konsep nilai ekonomi melalui cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Meskipun demikian, beberapa catatan reflektif muncul, antara lain:

- a. Waktu pelaksanaan yang terbatas membuat rangkaian simulasi tidak dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks, seperti memperkenalkan konsep laba sederhana atau strategi penjualan.
- b. Sarana pendukung seperti meja transaksi, papan harga, atau alat kasir lebih lengkap akan meningkatkan pengalaman belajar peserta.
- c. Kegiatan lanjutan sangat diperlukan agar pembelajaran tidak berhenti pada satu pertemuan. Pengurus Dompet Yatim dan Dhuafa dapat dilibatkan untuk mengadakan roleplay lanjutan sebagai permainan rutin.

### **6. Dokumentasi Kegiatan**

Dokumentasi berupa foto aktivitas edukasi dan simulasi roleplay telah dikumpulkan oleh tim pelaksana. Foto-foto tersebut memperlihatkan interaksi peserta saat menerima materi dan saat menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli. Dokumentasi ini memperkuat bukti visual keterlibatan peserta dan dapat dicantumkan pada bagian lampiran atau diletakkan setelah pembahasan sesuai format jurnal.



Gambar 1 Pemberian Ceramah Interaktif dan Diskusi Ringan



Gambar 3 Simulasi Roleplay Jual Beli



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kegiatan PKM di Dompet Yatim dan Dhuafa Pamulang, Tangerang Selatan, berhasil memberikan edukasi dasar tentang literasi keuangan dan simulasi jual beli kepada anak-anak usia 8–12 tahun. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai nilai barang, proses transaksi, dan penggunaan uang. Simulasi kasir dan permainan peran terbukti menjadi metode yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak, serta membantu menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan berinteraksi.

### Saran

Kegiatan serupa dapat direplikasi dengan durasi lebih panjang agar materi seperti pencatatan keuangan sederhana dapat diberikan secara mendalam. Lembaga mitra juga

disarankan untuk melanjutkan pembiasaan konsep ekonomi dasar melalui aktivitas rutin internal. Ke depan, PKM dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak peserta, variasi produk edukasi, dan pendampingan lanjutan untuk memperkuat keterampilan kewirausahaan anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, N., & Pramudya, I. (2019). Pengaruh metode role play terhadap kemampuan interaksi sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120.
- Firmansyah, A. (2020). Literasi ekonomi anak melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 8(1), 45–53.
- Harahap, S. (2021). Pengembangan media permainan jual beli dalam meningkatkan pemahaman nilai barang pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 87–95.
- Lestari, R. (2019). Penerapan role play dalam pembelajaran ekonomi dasar untuk anak usia sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 233–242.
- Mulyani, T. (2022). Pendidikan karakter kewirausahaan pada anak melalui metode bermain. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 55–62.
- Nugraha, A., & Putri, Y. (2020). Metode simulasi dalam pembelajaran ekonomi bagi anak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 78–89.
- Pratiwi, S. (2018). Permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan ekonomi anak. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(1), 29–37.
- Rahmawati, F. (2021). Pembelajaran interaktif untuk mengenalkan konsep kebutuhan dan keinginan pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 101–110.
- Utami, D. (2020). Efektivitas roleplay dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman ekonomi dasar siswa. *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 11(1), 15–24.
- Yuliana, S. (2023). Penguatan karakter wirausaha melalui kegiatan berbasis permainan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kreatif*, 4(2), 66–74.