

EduFun: Pengenalan dan Pembelajaran Ekonomi Dasar Melalui Metode Bermain untuk Siswa Sekolah Dasar di SDN 053 Sungai Raya

Mery Tan¹, Giovanni Fulbert Augusto Ruhupatty², Lika Cerien³, Suci Rahayu⁴

^{1,2,3,4} Universitas Tanjungpura, Indonesia

E-mail: merytan0304@gmail.com¹, gaugustoruhupatty@gmail.com², likacarrien@gmail.com³, cirasuci13@gmail.com⁴

Article History:

Received: 25 November 2025

Revised: 04 Januari 2026

Accepted: 25 Januari 2026

Keywords: Kelas Bermain Anak, Media Interaktif, Inovasi Pembelajaran, Sekolah Dasar, Pengabdian Masyarakat

Abstract: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (KKM) bertujuan untuk mengajarkan siswa Sekolah Dasar dasar ekonomi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini ditujukan kepada siswa di SD Negeri 053 Sungai Raya. Siswa tidak memahami konsep ekonomi dasar seperti pengelolaan keuangan, dasar jual-beli, dan menabung, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka. Metode belajar sambil bermain, seperti permainan peran, simulasi pasar, dan permainan penjumlahan dasar keuangan, membantu siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Metode ini terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan pemahaman mereka tentang materi ekonomi dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif yang kreatif dan menyenangkan untuk mengajar ekonomi di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan ekonomi penting untuk membentuk pola pikir dan kebiasaan anak sejak usia dini. Namun, pemahaman ekonomi dasar pada siswa Sekolah Dasar (SD) masih rendah karena keterbatasan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, seperti metode belajar sambil bermain. Pengenalan konsep ekonomi dasar, seperti kebutuhan dan keinginan, menabung, serta proses jual beli, sebaiknya mulai ditanamkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Namun dalam praktiknya, pemahaman ekonomi belum dianggap penting oleh sebagian besar wali dan orang tua sebagai sesuatu yang perlu diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak di sekolah menjadi hambatan dalam menyampaikan materi ini secara efektif dan menyenangkan.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menyederhanakan materi ekonomi dan menjadikannya lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode belajar sambil bermain, yang menggabungkan unsur

edukatif dengan aktivitas menyenangkan. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan bermain, siswa dapat mengalami dan memahami konsep ekonomi secara kontekstual, seperti melalui simulasi pasar, permainan peran, atau permainan menabung.

Program PKM ini dilaksanakan di SD Negeri 053 Sungai Raya, dengan tujuan utama untuk mengenalkan ekonomi dasar kepada siswa melalui metode bermain yang terstruktur. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengenali nilai-nilai ekonomi dasar, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta memahami pentingnya menabung dan mengelola uang secara sederhana. Selain itu, pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. 2 Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru dan sekolah. Guru mendapatkan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, sementara sekolah memperoleh dukungan dalam pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan aplikatif. Program ini juga menjadi sarana pengabdian mahasiswa dalam menerapkan ilmu di bidang pendidikan dan sosial secara nyata di tengah masyarakat.

METODE

Pengenalan ekonomi dasar kepada siswa SDN 053 Sungai Raya dengan metode belajar sambil bermain ini berlangsung selama 24 hari, mulai tanggal 7 hingga 31 Juli 2025, bertempat di SD Negeri 053 Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Kegiatan dilakukan pada hari kerja terbagi menjadi 2 shift dengan yang pertama dimulai pukul 07.15 hingga 12.30, dan yang kedua dimulai pukul 13.00 hingga 17.00 serta pada hari Sabtu pukul 07.15 hingga 10.10. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IV, V, dan VI dengan jumlah 196 siswa terdaftar, pemilihan kelas tersebut disetujui oleh mahasiswa dan guru setelah adanya kesepakatan bahwasanya berdasarkan tahap perkembangan kognitif siswa yang sudah mampu memahami konsep ekonomi dasar secara sederhana adalah kelas IV, V dan VI.

Pelaksanaan program terjalankan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim KKM melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa mengenai konsep ekonomi dasar. Selain itu, koordinasi intensif dilakukan dengan guru kelas untuk memastikan kelancaran kegiatan, dan keselarasan objektif agar tujuan kegiatan tetap sama dan program kegiatan berjalan dengan baik.

Selanjutnya, tim KKM menyiapkan alat bantu pembelajaran berupa permainan edukatif bertema ekonomi yang dirancang sesuai dengan setiap tingkat kelas yang terlibat. Setiap permainan dirancang dengan tujuan spesifik, antara lain mengenalkan konsep nilai uang, dan perencanaan tabungan pada kelas IV, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta memahami proses jual-beli secara sederhana pada kelas V dan VI.

Pada tahap pelaksanaan inti, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berpartisipasi dalam sesi permainan edukatif yang telah dirancang sedemikian rupa. Setiap anggota KKM masing-masing berperan sebagai fasilitator, pembimbing serta pemandu yang bertugas dalam memberi arahan, mengawasi aktivitas siswa, dan mencatat respons dan partisipasi serta dokumentasi selama program pembelajaran melalui metode bermain ini berlangsung. Setiap sesi permainan mencakup diskusi singkat antar siswa yang tidak hanya bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas konsep ekonomi yang telah dipelajari melalui permainan tersebut, namun juga mempererat hubungan kerja sama antar siswa dan mendukung peningkatannya jiwa sosial dan diskusi antar siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data observasi selama pelaksanaan dan melakukan evaluasi bersama guru kelas terkait efektivitas metode

pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi ekonomi dasar. Selain itu, penilaian atas hasil dan partisipasi siswa juga dilakukan di akhir evaluasi. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi pengembangan pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah dasar serta menjadi data pengukuran atas efektivitas metode belajar sambil bermain yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dan program yang direncanakan terlaksana dengan lancar dengan hasil yang melebihi harapan. Dari total lima belas sesi pertemuan dengan pertemuan inti, program berhasil dilaksanakan tanpa hambatan yang berarti. Siswa SDN 053 Sungai Raya menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi permainan edukatif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, tim KKM mengobservasi beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Sebagai tambahan, para guru merasa terbantu dan diringankan dengan adanya program pembelajaran ini. Maka tim KKM menyimpulkan bahwa program telah memenuhi tujuan awalnya dengan baik.

Adapun hasil tes formal yang dilakukan sebelum dan setelah program berlangsung, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi dasar. Metode pembelajaran sambil bermain terbukti mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan, serta meningkatkan nilai sosial lain dalam hal partisipasi dan komunikasi siswa. Selain itu, tim KKM beserta guru sekolah SDN 053 Sungai Raya juga mencatat adanya peningkatan penggunaan istilah ekonomi sederhana dan kesadaran siswa akan menabung dalam keseharian siswa SDN 053 Sungai Raya. Hal ini menunjukkan bahwa konsep yang dikenalkan melalui permainan telah tertanam dan diaplikasikan dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari siswa SDN 053 Sungai Raya.

Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa tantangan tetap dihadapi, salah satunya adalah keterbatasan waktu yang dimiliki tim KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, tim melakukan penyesuaian dengan memperpendek durasi permainan tanpa mengurangi substansi pembelajaran dan koordinasi ulang dengan guru yang bersangkutan. Selain itu, tim memanfaatkan waktu istirahat untuk melakukan edukasi singkat melalui percakapan sehari-hari bersama siswa guna memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang telah dipelajari.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa SDN 053 Sungai Raya, terkhusus pada kelas IV, V, dan VI terhadap konsep ekonomi dasar melalui program pembelajaran sambil bermain. Metode ini tidak hanya menyenangkan bagi siswa yang terlibat, tetapi juga efektif dalam menanamkan pemahaman kontekstual yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hasil ini sejalan dengan teori Piaget (1972), yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar belajar lebih optimal melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung, termasuk melalui permainan.



Gambar 1. Program Kerja penerapan “EduFun” pada siswa sekolah dasar kelas VI



Gambar 1. Sinergi Mahasiswa PKM dan Guru SDN 053 Sungai Raya dalam proses pembelajaran dan administrasi sekolah

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pembelajaran ekonomi dasar dengan metode bermain di SD Negeri 053 Sungai Raya telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang positif. Pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi dasar seperti menabung, jual-beli, dan pengelolaan uang secara sederhana. Antusiasme dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Kegiatan ini juga memberikan manfaat tambahan bagi guru sebagai inspirasi metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Meskipun terdapat kendala waktu, penyesuaian strategi pelaksanaan dapat dilakukan tanpa mengurangi substansi materi. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah dasar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam pelaksanaan pengabdian ini. Kami mengapresiasi secara khusus kepada SD Negeri 053 Sungai Raya atas kerjasama dan fasilitas yang telah disediakan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih juga kami

haturkan kepada para guru dan staf sekolah yang dengan penuh semangat mendampingi dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Tidak lupa, kami sampaikan penghargaan kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini sehingga tujuan pengabdian dapat tercapai. Semoga segala bantuan dan partisipasi ini menjadi berkah dan mendukung keberhasilan program yang kami laksanakan.

DAFTAR REFERENSI

- Afidah, S., Wardhani, I. S. K., William, N., Pratiwi, D. J., & Puspasari, Y. (2023). Pengaruh metode bermain peran untuk meningkatkan literasi finansial pada siswa kelas V SDN 1 Tawing. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2). DOI:10.55933/tjripd.v3i2.593
- Gomez, M. J., Ruipérez-Valiente, J. A., & García-Clemente, F. J. (2022). A systematic literature review of game-based assessment studies: Trends and challenges. *arXiv Preprint*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2207.07369>
- Jawa, W. (2020). Peningkatan prestasi belajar IPS (ekonomi) melalui metode bermain peran pada murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, Universitas PGRI Yogyakarta. <https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/971>
- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPMI). (2025). Contoh kegiatan PKM berbasis metode pembelajaran inovatif. *JPMI*, X(X). <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.IDPaper>
- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Langit Biru (JPKM Langit Biru). (2025). PKM pemberdayaan pendidikan ekonomi di sekolah dasar. *JPKM Langit Biru*, X(X). <https://journal.ppicurug.ac.id/index.php/JPK>
- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara. (2025). Pelatihan gamifikasi Wordwall dan ChatGPT untuk guru SD dalam pembelajaran interaktif ekonomi. *Jurnal PKM Nusantara*, X(X). <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.261>
- Zhu, J., & Zhang, L. (2023). Educational game on cryptocurrency investment: Using microeconomic decision making to understand macroeconomics principles. *arXiv Preprint*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.10541>
- Universitas Mataram. (2024). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman materi IPS kegiatan ekonomi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, 8(1). DOI <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2547>