PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ETIKA MELALUI PERMAINAN JUAL BELI PADA SISWA SD N 1 DODOGAN

Riska Amanda[1], Cindy Wulan Ningrum[2], Andini Puspita Arum[3], Gita Puri Yani[4], Natasa Ayu Pradika[5]
Fakultas Ekonomi, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa[1,2,3,4,5]
[1)]riskaamnda621@gmail.com
[2)]cindywulan231@gmail.com
[3)]andinipuspitaarum08@gmail.com
[4)]gpuri6641@gmail.com
[5)]natasaayupradika16@gmail.com

ABSTRACT

Instilling character values from an early age is a crucial aspect of shaping a student's personality. This activity aims to enhance students' understanding of currency concepts and simple transactions, while simultaneously fostering character values such as honesty, responsibility, discipline, and mutual respect. One effective method for integrating character education into the learning process is a "buying and selling" (market-play) game. The activity was conducted at SD Negeri 1 Dodogan on May 7, 2026, involving 15 first-grade students. The approach employed included direct instruction, demonstrations, and role-playing exercises where students acted as sellers and buyers using play money. The results indicate that the students were able to grasp the use of money in simple transactions, improve their basic arithmetic skills, and demonstrate greater honesty, responsibility, and orderliness throughout the activity. Furthermore, the students showed enthusiasm and participated actively in every stage of the process. Consequently, the buying and selling game serves as an effective educational tool for improving numeracy and financial literacy, while also fostering character development in primary school students.

Keywords: *character education, buying and selling games, financial literacy, numeracy literacy, elementary school students.*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan jual beli merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari yang tidak terlepas dari penggunaan uang sebagai alat transaksi. Pengenalan konsep mata uang sejak dini menjadi hal yang sangat penting, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pada usia sekolah dasar, anak-anak mulai memasuki fase perkembangan kognitif, yaitu tahap operasional konkret, yaitu anak mampu memahami, mengingat, dan menilai suatu objek secara logis (Jean Piaget, 1972). Dengan memperkenalkan mata uang melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami bentuk uang dan nilai mata uang, tetapi juga penggunaannya secara nyata. Selain itu, penerapan permainan jual beli juga dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter (Kemdikbud, 2017).

Pentingnya pemahaman mengenai mata uang didasari oleh peran uang sebagai sarana fundamental dalam perekonomian. Secara teoritis, uang berfungsi sebagai alat tukar, satuan pengukur nilai, serta penyimpan kekayaan (Mansur, 2009; Hakim, 2024; Hasbi, 2024). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan peserta didik di Indonesia

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

masih perlu ditingkatkan. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi keuangan peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD (OECD, 2019). Selain itu, Otoritas Jasa Keuangan menegaskan bahwa pendidikan literasi keuangan perlu diberikan sejak usia dini agar anak mampu memahami nilai uang, mengelola keuangan sederhana, dan mengambil keputusan keuangan secara bijak (Otoritas Jasa Keuangan, 2022). Rendahnya literasi keuangan tersebut dapat berdampak pada kesulitan anak dalam mengenali nilai nominal uang, melakukan transaksi sederhana, serta menghitung uang kembalian secara tepat. Sejalan dengan temuan tersebut, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa di SD Negeri 1 Dodogan masih sering mengalami kesulitan saat melakukan transaksi sederhana, seperti di kantin sekolah. Banyak siswa yang memberikan uang tanpa memahami kesesuaiannya dengan harga barang yang dibeli dan sering kali mengalami kebingungan dalam menghitung jumlah uang kembalian yang seharusnya diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai nominal uang dan operasi hitung dasar yang berkaitan dengan transaksi keuangan masih memerlukan bimbingan lebih lanjut melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat praktis dan kontekstual.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 1 Dodogan, tantangan yang dihadapi siswa tidak hanya terbatas pada kemampuan numerasi, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab dan disiplin. Dalam situasi sehari-hari seperti saat jajan di kantin masih ditemukan sikap kurang teliti dan kurangnya rasa tanggung jawab dalam menyimpan maupun menggunakan uang saku. Selain itu, aspek kejujuran dalam mengakui uang kembalian yang berlebih atau keberanian untuk bersikap jujur saat bertransaksi masih perlu ditingkatkan lagi.

Permainan jual beli di pasar merupakan salah satu metode pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak (Marwati, 2020). Penerapan permainan jual beli saat siswa berperan aktif sebagai penjual dan pembeli menggunakan uang kertas mainan menjadi strategi pembelajaran yang interaktif. Aktivitas ini dirancang agar siswa tidak hanya mengenali mata uang secara visual melalui nominal, warna, dan gambar, tetapi juga membangun pemahaman konkret mengenai fungsi uang sebagai alat tukar. Selain aspek kognitif, simulasi permainan jual beli memfasilitasi internalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran saat bertransaksi, tanggung jawab, disiplin, serta rasa saling menghargai antar sesama. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dirancang tidak sekadar mengejar pemahaman akademik, tetapi juga membentuk karakter dan etika siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini serta membentuk karakter adalah peningkatan literasi keuangan melalui drama jual beli. Implementasi drama jual beli ini perlu dilakukan karena: (1) pemahaman dasar tentang numerasi dan literasi keuangan, khususnya dalam mengenal mata uang dan nominalnya, masih perlu ditingkatkan (OECD, 2019); (2) siswa belum memiliki pengalaman praktis dalam penggunaan uang, khususnya dalam melakukan transaksi jual beli secara langsung; (3) siswa kurang memahami fungsi uang sebagai alat tukar serta cara menggunakan uang secara bijak; (4) pembelajaran literasi numerasi dan literasi keuangan masih banyak diajarkan dengan metode konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa; dan (5) perlunya penguatan pendidikan karakter, khususnya nilai kejujuran dan tanggung jawab.

Kegiatan permainan jual beli ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai konsep dasar mata uang dan transaksi sederhana melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, disiplin, dan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Melalui praktik langsung, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan literasi numerasi, literasi keuangan, keterampilan sosial, serta keberanian dalam berkomunikasi sejak usia dini.

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode penjelasan langsung, peragaan, dan praktik bermain peran. Kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Mei 2026, pukul 07.00 - 09.15 WIB di SD Negeri 1 Dodogan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas 1 (15 siswa) dengan rentang usia 6-7 tahun. Pemilihan siswa kelas 1 didasarkan pada pertimbangan bahwa usia tersebut merupakan masa emas untuk pembentukan karakter dan tahap awal bagi anak dalam mengenal nilai transaksi keuangan. Hal ini didasarkan bahwa pada kelas 1 SD Negeri 1 Dodogan terdapat materi mengenai pengenalan mata uang yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan metode interaktif ini juga kami sesuaikan dengan sistem pembelajaran di SD Negeri 1 Dodogan yang saat ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Salah satu esensi utama dari Kurikulum Merdeka adalah pendekatan yang berpusat pada siswa serta penguatan karakter secara nyata lewat pengalaman langsung. Melalui keselarasan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, kami berupaya mengemas pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Siswa tidak hanya sekadar membaca teks atau menghafal teori di buku, tetapi bisa langsung aktif bergerak, berkomunikasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia mereka.

Program pengabdian masyarakat di SD Negeri 1 Dodogan ini dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu persiapan dan pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi pengurusan izin sekolah, penyusunan skenario transaksi, pembuatan alat peraga edukatif, dan pembagian tugas tim. Selanjutnya, tahap pelaksanaan di kelas 1 diawali dengan sesi pembukaan berupa doa dan pengenalan mata uang melalui lagu, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa simulasi jual-beli menggunakan uang mainan. Melalui simulasi pasar ini, para siswa tidak hanya belajar konsep ekonomi dasar, tetapi juga dilatih menerapkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kesabaran, dan kesopanan. Seluruh rangkaian kegiatan ini kemudian ditutup dengan evaluasi interaktif, pembagian apresiasi, foto bersama, serta doa penutup.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pendekatan pendidikan karakter berbasis etika yang diintegrasikan dalam simulasi permainan jual beli. Metode ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghargai kepada siswa SD N 1 Dodogan. Dalam proses implementasinya, tim pengabdian menerapkan Tri-N (*niteni, nirokke, nambahi*) sebagai tahapan edukatif (Putro, D. B. W., Widowati, W., Rochmiyati, S., & Khasanah, K., 2022, December; Pramudito, B., Safitri, W., & Putro, D. B. W., 2025; Rochmiyati, S., & Putro, D. B. W., 2020). Pengabdian ini mengimplementasikan konsep pembelajaran kontekstual berbasis ajaran Tamansiswa dari Ki Hajar Dewantara, sebagaimana yang dipaparkan dalam pengabdian Nisa, Prasetyo, dan Istiningsih (2019) mengenai implementasi Tri-N pada siswa sekolah dasar. Tahap pertama adalah *niteni.* Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengamati dan mengenali nilai-nilai nominal mata uang sebagai dasar perhitungan transaksi. Selanjutnya adalah tahap *nirokke,* siswa melakukan simulasi bermain peran jual beli dengan menerapkan sikap jujur, tertib dan bertanggung jawab. Rangkaian kegiatan ini juga menerapkan tahap *nambahi.* Pada tahap ini, siswa diuji kejujurannya melalui pemberian uang dengan jumlah lebih atau kekurangan bayar. Melalui tantangan ini, siswa dituntut untuk mengembangkan keteguhan karakter dengan melakukan tindakan yang jujur, seperti mengembalikan kelebihan uang atau melaporkan kekurangan pembayaran dengan penuh tanggung jawab.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tanya jawab secara lisan kepada siswa setelah pelaksanaan simulasi jual beli. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pengenalan mata uang, mampu membedakan nilai nominal mata uang, serta memahami cara melakukan transaksi jual beli sederhana. Selain itu, pertanyaan yang diberikan

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

juga berkaitan dengan penerapan nilai-nilai karakter, khususnya kejujuran dan tanggung jawab, seperti tindakan yang harus dilakukan ketika menerima uang kembalian secara berlebihan atau ketika terjadi kekurangan pembayaran. Jawaban siswa digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi dan nilai-nilai karakter yang telah disampaikan selama kegiatan. Setelah sesi evaluasi selesai, tim pengabdian memberikan hadiah kepada siswa sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan. Kegiatan kemudian ditutup dengan foto bersama dan doa penutup.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 1 Dodogan dengan melibatkan 15 siswa kelas 1. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep jual beli sederhana sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter berbasis etika melalui simulasi transaksi. Pelaksanaan kegiatan mengintegrasikan pendekatan Tri-N, yaitu niteni, niroke, dan nambahi, sebagai landasan dalam proses pembelajaran dan analisis hasil kegiatan.

Tahap Persiapan

Kondisi Awal Siswa

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyesuaikan pelaksanaan kegiatan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Kegiatan dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas 1 yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan mudah dipahami. Materi jual beli dipilih karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam mengenali mata uang, memahami harga barang, melakukan pembayaran, dan menghitung uang kembalian.

Selain aspek literasi numerasi, kegiatan ini juga diarahkan pada pembiasaan perilaku positif dalam interaksi sosial. Dalam kegiatan jual beli, siswa perlu memahami bahwa transaksi tidak hanya melibatkan kemampuan menghitung, tetapi juga membutuhkan kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, dan kesantunan. Oleh karena itu, simulasi jual beli dirancang sebagai sarana pembelajaran yang menggabungkan pemahaman numerasi dengan penguatan karakter.

Namun, kondisi awal siswa dalam kegiatan ini belum diukur menggunakan tes awal atau instrumen observasi khusus. Dengan demikian, kebutuhan pembelajaran tersebut menjadi dasar penyusunan kegiatan, sedangkan tingkat kemampuan awal setiap siswa belum dapat ditentukan secara kuantitatif.

Tahap Pelaksanaan

Setelah semua persiapan selesai dilakukan, kami melaksanakan kegiatan di ruang kelas 1 melalui tiga tahapan, yaitu:

Pelaksanaan Intervensi Pembelajaran

Intervensi pembelajaran dilaksanakan melalui simulasi pasar sederhana yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Tahap persiapan diawali dengan observasi dan perizinan di SD Negeri 1 Dodogan, koordinasi dengan wali kelas 1, penyusunan skenario simulasi, pembuatan alat peraga, serta pembagian tugas tim pelaksana. Media yang digunakan meliputi uang kertas mainan, label harga, dan barang dagangan tiruan. Ruang kelas kemudian ditata menyerupai

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

pasar sederhana agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan salam, doa bersama, dan menyanyikan lagu tentang jenis-jenis mata uang. Guru memperkenalkan uang logam dan uang kertas, nilai nominal, serta kegunaannya dalam kegiatan sehari-hari. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan memperoleh kesempatan secara bergantian untuk berperan sebagai penjual maupun pembeli. Guru memberikan contoh transaksi sebelum siswa mempraktekkan kegiatan jual beli dengan pendampingan tim pelaksana.



Gambar 1. Pembukaan (Kegiatan Awal)

Persiapan

Penerapan Tri-N menjadi bagian utama dari intervensi pembelajaran. Pada tahap niteni, siswa mengamati penjelasan mengenai mata uang dan contoh transaksi yang diperagakan oleh guru. Pada tahap niroke, siswa menirukan cara melakukan transaksi, mulai dari menyapa pembeli, menyebutkan harga barang, melakukan pembayaran, hingga memberikan uang kembalian. Selanjutnya, pada tahap nambahi, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan percakapan dan cara bertransaksi berdasarkan pengalaman serta kreativitas mereka sendiri, dengan tetap mengikuti aturan dan etika yang telah dipelajari.



Gambar 2. Praktik dan simulasi (kegiatan inti)

Evaluasi dan Penutupan

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi berupa tanya jawab interaktif mengenai materi yang telah dipelajari dan pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti simulasi jual beli. Guru mengajukan beberapa pertanyaan sederhana, seperti cara menghitung harga barang, menentukan jumlah uang yang harus dibayarkan, menghitung uang kembalian, serta sikap yang perlu diterapkan saat menjadi penjual maupun pembeli. Melalui kegiatan ini, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman dan kesan mereka selama

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

mengikuti simulasi. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik serta menceritakan pengalaman mereka ketika berinteraksi sebagai penjual maupun pembeli.

Setelah kegiatan evaluasi selesai, guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas partisipasi dan antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan. Apresiasi diberikan dalam bentuk hadiah sederhana (*reward*) sebagai bentuk penghargaan atas keaktifan, keberanian, kerja sama, serta sikap jujur dan santun yang telah ditunjukkan selama proses pembelajaran. Pemberian *reward* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk terus menerapkan nilai-nilai karakter positif dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama seluruh siswa, guru kelas, dan tim pelaksana sebagai dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sebelum mengakhiri kegiatan, seluruh peserta kembali berdoa bersama sebagai ungkapan rasa syukur atas kelancaran kegiatan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 1 Dodogan telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, yaitu menanamkan nilai-nilai karakter berbasis etika melalui simulasi permainan jual beli. Metode pembelajaran berbasis simulasi dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi melalui praktik secara langsung. Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya mempelajari konsep dasar jual beli, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan berbagai nilai karakter, seperti kejujuran dalam menghitung harga dan uang kembalian, tanggung jawab dalam menjalankan peran, disiplin dalam mengikuti aturan permainan, serta sikap saling menghargai ketika berinteraksi dengan teman.

Selain itu, kegiatan ini juga mengintegrasikan nilai-nilai Tri-N, yaitu *niteni, niroke,* dan *nambahi* (Rochmiyati, S., & Putro, D. B. W. (2020). Pada tahap *niteni,* siswa mengamati contoh transaksi yang diperagakan oleh guru dan memperhatikan tata cara berkomunikasi yang baik antara penjual dan pembeli. Selanjutnya, pada tahap *niroke,* siswa menirukan proses transaksi sesuai dengan contoh yang telah diberikan, mulai dari menawarkan barang, melakukan pembayaran, hingga memberikan uang kembalian dengan benar. Setelah memahami proses tersebut, siswa memasuki tahap *nambahi,* yaitu mengembangkan cara berinteraksi dan menyelesaikan transaksi berdasarkan pengalaman serta kreativitas mereka sendiri tanpa meninggalkan nilai-nilai etika yang telah dipelajari.

Hasil

Perubahan Literasi Numerasi Siswa

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya indikasi pemahaman siswa terhadap konsep jual beli sederhana melalui keterlibatan mereka dalam simulasi dan evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali nominal mata uang, memahami harga barang, menentukan jumlah pembayaran, serta mempraktikkan pemberian uang kembalian. Pada sesi evaluasi, sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan menceritakan pengalaman mereka ketika menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli.

Jika ditinjau dari pendekatan Tri-N, tahap niteni memberikan dasar bagi siswa untuk mengenali mata uang, harga barang, dan alur transaksi melalui pengamatan. Pada tahap niroke, siswa menerapkan pemahaman tersebut dengan menirukan contoh transaksi menggunakan uang mainan. Selanjutnya, tahap nambahi memberikan kesempatan kepada siswa untuk

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

menggunakan pengetahuan yang diperoleh dalam percakapan dan situasi transaksi yang mereka kembangkan sendiri.

Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa simulasi dapat menjadi sarana untuk menghubungkan pengetahuan numerasi dengan penerapannya dalam situasi sehari-hari. Siswa tidak hanya mempelajari mata uang melalui penjelasan, tetapi juga menggunakannya secara langsung dalam aktivitas jual beli. Meskipun demikian, hasil yang tersedia belum menunjukkan besarnya peningkatan kemampuan numerasi setiap siswa karena tidak dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan. Oleh sebab itu, hasil ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran, bukan sebagai bukti peningkatan numerasi secara kuantitatif.

Perubahan Perilaku dan Karakter Siswa

Selain aspek numerasi, kegiatan ini diarahkan pada penguatan karakter melalui interaksi antara penjual dan pembeli. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme dan keberanian dalam menjalankan peran masing-masing. Siswa juga mulai menggunakan ungkapan santun, seperti tolong, maaf, permisi, dan terima kasih, serta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kejujuran ketika melakukan pembayaran dan memberikan uang kembalian.

Penerapan Tri-N membantu menghubungkan pengenalan nilai karakter dengan praktik langsung. Pada tahap *niteni*, siswa mengamati cara guru berkomunikasi dan melakukan transaksi secara santun. Pada tahap *niroke,* siswa menirukan perilaku tersebut ketika berinteraksi dengan teman. Sementara itu, pada tahap *nambahi,* siswa mengembangkan percakapan sesuai dengan kreativitas mereka tanpa meninggalkan kesantunan dan aturan transaksi.

Kegiatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar menunggu giliran, bekerja sama, menghargai hak orang lain, dan bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Nilai-nilai tersebut dipelajari melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan lisan. Dengan demikian, simulasi jual beli dapat menjadi sarana pembiasaan karakter karena siswa berhadapan dengan situasi yang mengharuskan mereka menerapkan perilaku positif selama berinteraksi.

Meskipun demikian, pengamatan selama satu kali kegiatan belum cukup untuk memastikan bahwa perubahan perilaku tersebut telah menetap atau diterapkan secara konsisten di luar kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan perilaku positif yang tampak selama simulasi, sedangkan keberlanjutan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masih memerlukan pengamatan lebih lanjut.

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613



Gambar 3. Foto bersama setelah kegiatan

4. PENUTUP

Kegiatan ini telah berhasil dilaksanakan dengan respon positif dan antusiasme tinggi dari para siswa. Melalui metode permainan jual beli, siswa tidak hanya belajar mengenai konsep dasar transaksi, tetapi juga secara langsung mempraktikkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kesantunan dalam berkomunikasi, serta semangat kerja sama. Pendekatan ini terbukti mampu mengalihkan nilai-nilai etika yang bersifat abstrak menjadi pengalaman nyata yang lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam interaksi sosial sehari-hari.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan fondasi moral yang kuat sejak dini. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran aktif siswa kelas 1 SD Negeri Dodogan serta dukungan pihak sekolah yang menciptakan lingkungan belajar kondusif. Diharapkan, pengalaman bermakna dari simulasi ini dapat terus dipupuk oleh para pendidik, sehingga nilai-nilai etika yang telah dipelajari dapat terinternalisasi dan menjadi kebiasaan positif yang membentuk karakter siswa SD Negeri 1 Dodogan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Bank Indonesia. (2023). Mengenal Rupiah dan Peranannya dalam Perekonomian. Jakarta: Bank Indonesia. https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/pengelolaan-rupiah/default.aspx

Hakim, M. H. (2024). Peran Uang dan Harga dalam Ekonomi Islam. EJESH: Journal of Islamic Economics and Social, 2(2), 148-154. https://rumahjurnal.iainsasbabel.ac.id/ejesh/article/download/4244/2006

Hasbi, I. (2024). KONSEP DAN FUNGSI UANG. EKONOMI MONETER, 1. https://repository.uingusdur.ac.id/772/1/Ekonomi%20Moneter-BERISBN.pdf

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://repositori.kemdikbud.go.id/30124/

Mansur, A. (2009). Konsep Uang dalam Perspektif Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional. Al-Qanun: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam, 12(1), 155-179. https://doi.org/10.15642/alqanun.2009.12.1.155-179

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613

Marwati. (2020). Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 25–33.

OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework: Reading, Mathematics and Financial Literacy. Paris: OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/b25efab8-en

OECD. (2020). PISA 2018 Results (Volume IV): Are Students Smart about Money?. Paris: OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/48ebd1ba-en

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021–2025. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan. https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Keuangan-Indonesia-2021-2025.aspx

Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). Tri-N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. El Midad, https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897

Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. New York: Basic Books. https://books.google.co.id/books?id=VR1btAEACAAJ

Pramudito, B., Safitri, W., & Putro, D. B. W. (2025). PENGOLAHAN BATOK KELAPA MENJADI POT TANAMAN UNTUK PENANAMAN TANAMAN HIAS ANGGREK DALAM UPAYA PEMANFAATAN LIMBAH ALAM. ABDI MAKARTI, 4(1), https://doi.org/10.52353/abdimakarti.v4i1.773

Putro, D. B. W., Widowati, W., Rochmiyati, S., & Khasanah, K. (2022, December). Menulis kreatif puisi pada media celengan melalui proses Tri-N. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 1, No. 1, pp. 647-653). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_LP2M_UST/article/download/562/252

Rochmiyati, S., & Putro, D. B. W. (2020). The Application of Tri-N in Genre-Based Indonesian Textbook for Junior High School. Tamansiswa International Journal in Education and Science (TIJES), 1(2), 9–15. https://doi.org/10.30738/tijes.v1i2.7700

Rochmiyati, S., & Putro, D. B. W. (2020). The Application of Tri-N in Genre-Based Indonesian Textbook for Junior High School. Tamansiswa International Journal in Education and Science (TIJES), 1(2), 9–15. https://doi.org/10.30738/tijes.v1i2.7700

P-ISSN : 2829-8926
E-ISSN : 2829-6613