Contents list available at journal.uib.ac.id

**Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**

Journal homepage: www.journal.uib.ac.id/index.php/se/index

# Peningkatan Literasi Ekonomi SDN Sungai Selilau melalui *Market Day* Kontekstual Berbasis *Crossover Design*

**Violita Sukir Rahayu[1], Redhana Aulia[2], Andrea Susanti[3], Ednania Rolend Saputri[4], Amalia Sholeha[5], Ira Lovita Dewi[6]**

[1,3,4,5]Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Sosial Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan, Indonesia

[2,6]Program Studi Agribisnis, Fakultas Ekonomi dan Sosial Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan, Indonesia

Email: redhana.auliad@gmail.com

**INFO ARTIKEL**

**Kata kunci:**

Literasi Ekonomi, *Market Day* Kontekstual, *Crossover Design*, Kebutuhan dan Keinginan, Pengabdian Masyarakat

**ABSTRAK**

Metode pengajaran di sekolah dasar menjadi hambatan bagi pendidikan ekonomi karena terlalu berfokus pada teori tanpa menunjukkan kepada siswa bagaimana konsep-konsep tersebut berkaitan dengan kehidupan nyata mereka. Program pengabdian ini menerapkan *crossover design* melalui "*market day*" sebagai alat pendidikan untuk mengajarkan konsep-konsep ekonomi kepada siswa siswi SDN Sungai Selilau di Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan. Delapan belas siswa dari kelas lima dan enam berpartisipasi dalam simulasi tersebut, di mana siswa bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli sambil membelanjakan uang simulasi sebesar Rp20.000 selama tujuh menit dengan batasan pembelian tiga barang yang mewajibkan mereka membeli setidaknya satu produk kebutuhan pokok. Hasil N-*gain* menunjukkan skor 0,823 (82,27%), yang menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman ekonomi yang lebih baik. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa tiga siswa mampu memprioritaskan kebutuhan mereka terlebih dahulu, sedangkan dua siswa menunjukkan kemampuan mengelola uang dengan baik. Program ini menunjukkan bahwa simulasi *market day* kontekstual berbasis *crossover design* bekerja secara efektif, dan siswa perlu mengembangkan keterampilan pengendalian diri yang akan membantu mereka meningkatkan pengetahuan ekonomi di tingkat sekolah dasar.

***ARTICLE INFO***

***Keywords:***

***ABSTRACT***

*Teaching methods in elementary schools remain a challenge for economics education because they focus*

https://doi.org/10.37253/se.v4i4.12781
Received 23 August 2026
Available online 30 September 2026
Published by LPPM Universitas Internasional Batam

Contents list available at journal.uib.ac.id

**Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**

Journal homepage: www.journal.uib.ac.id/index.php/se/index

*Economic Literacy, Contextual Market Day, Crossover Design, Needs and Wants, Community Service*

*too heavily on theory without demonstrating how economic concepts relate to students' real-life experiences. This community service program implemented a market day simulation using a crossover design as an educational tool to introduce economic concepts to students at SDN Sungai Selilau, Tanah Bumbu Regency, South Kalimantan. Eighteen students from grades five and six took part in the simulation, taking turns playing the roles of sellers and buyers. During the activity, students were given IDR 20,000 in simulated money to make transactions within seven minutes, with a maximum purchase limit of three items and a requirement to purchase at least one essential item. The N-gain score was 0.823 (82.27%), indicating an improvement in students' economic understanding. The implementation results showed that three students were able to prioritize their needs, while two students demonstrated the ability to manage money effectively. These findings indicate that a contextual market day simulation based on a crossover design can serve as an effective learning approach. However, students still need to develop self-control skills to further strengthen their economic understanding at the elementary school level.*

https://doi.org/10.37253/se.v4i4.12781
Received 23 August 2026
Available online 30 September 2026
Published by LPPM Universitas Internasional Batam

## 1. Pendahuluan

Menurut Pradipta (2025), pengembangan literasi ekonomi dan keuangan di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk perilaku rasional terkait pengelolaan sumber daya di masa depan. Pada tahap perkembangan kognitif ini, anak-anak mulai berinteraksi dengan uang saku mereka sendiri dan membuat keputusan konsumsi pertama mereka. Namun, kenyataan di sekolah dasar sering kali bertolak belakang dengan tujuan program-program layanan masyarakat. Meskipun anak-anak belajar tentang uang dan transaksi di sekolah, mereka masih menunjukkan kemampuan yang lemah dalam mengambil keputusan keuangan yang rasional dalam praktiknya (Bakti *et al*., 2025). Berdasarkan observasi awal di sekolah mitra, permasalahan utama yang teridentifikasi bukanlah ketidaktahuan siswa terhadap nilai mata uang, melainkan ketidakmampuan mereka membedakan antara kebutuhan (*needs*) dan keinginan (*wants*) (Kusumahadi & Sustaningrum, 2025) ketika dihadapkan pada godaan visual serta tekanan sosial dari teman sebaya di lingkungan sekolah (Yayang *et al*., 2025). Menurut (Rahman *et al*., 2023) siswa cenderung menghabiskan uang saku mereka secara impulsif untuk barang-barang yang tidak esensial, sehingga mengabaikan alokasi untuk kebutuhan dasar seperti alat tulis atau makanan bergizi.

Saat metode pendidikan di sekolah menjadi lebih konvensional dan teoretis, masalahnya pun semakin rumit. Maret *et al.* (2022) membahas bahwa pendekatan hafalan dan studi kasus di kelas biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan konsep ekonomi. Namun, mereka tidak melakukan simulasi kelangkaan yang sebenarnya. Akibatnya, terjadi ketidakselarasan antara pemahaman kognitif dan perilaku nyata. Siswa mungkin mampu menjawab pertanyaan mengenai kebutuhan apa saja dalam ujian, tetapi gagal menunjukkan prioritas tersebut saat menangani uang tunai di kantin sekolah. Kesenjangan antara teori dan praktik ini menunjukkan bahwa literasi ekonomi tidak dapat dikembangkan hanya melalui pengajaran verbal, melainkan harus diinternalisasi melalui pengalaman langsung dengan konsekuensi dan keterbatasan sumber daya (Kusumahadi & Sustaningrum, 2025). Oleh karena itu, diperlukan intervensi pengabdian masyarakat yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga transformatif melalui simulasi praktik langsung yang mereplikasi tekanan ekonomi dunia nyata (Yahya *et al*., 2025).

Tinjauan terhadap berbagai program pengabdian masyarakat dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa intervensi literasi ekonomi di SD umumnya didominasi oleh dua pendekatan utama. Pendekatan pertama adalah penyelenggaraan *market day* secara konvensional seperti pada penelitian Rezki *et al.* (2025). Kegiatan ini sangat populer dan sering dijadikan program unggulan di sekolah. Namun, *market day* konvensional pada

hakikatnya merupakan festival kewirausahaan di mana siswa dituntut untuk berjualan (Ghozali & Apridayanti, 2022). Fokus utamanya pada Rezki *et al.* (2025) adalah pada kemampuan memproduksi barang, pemasaran, dan menghitung keuntungan. Pendekatan kedua adalah program literasi finansial berbasis kampanye menabung, seperti pembuatan celengan atau simulasi perbankan mini.

Korselinda et al (2022) membahas bahwa kedua pendekatan ini memiliki keterbatasan mendasar dalam mengajarkan siswa cara mengambil keputusan keuangan. *Market day* tidak mengajarkan siswa cara membedakan antara kebutuhan dan keinginan karena tidak ada batasan anggaran bagi pembeli. Pembeli biasanya membawa dana tak terbatas ke *market day* sehingga tidak ada dilema ekonomi atau kelangkaan yang memaksa mereka untuk membuat pilihan yang rasional (Ghozali & Apridayanti, 2022).

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat diidentifikasi dua kesenjangan utama dalam literatur dan praktik pengabdian masyarakat saat ini. Gap pertama adalah absennya rekayasa kelangkaan artifisial dalam simulasi ekonomi di sekolah pada penelitian Li *et al.* (2025) program yang ada membiarkan siswa bertransaksi tanpa batas anggaran yang memaksa, sehingga latihan membedakan kebutuhan dan keinginan tidak pernah diuji secara valid. Gap kedua adalah ketiadaan pertukaran perspektif dalam simulasi. Dalam *market day* biasa, peran penjual dan pembeli di kotomiskan secara kaku. Siswa yang berperan sebagai penjual tidak merasakan tekanan yang sama seperti yang dirasakan oleh pembeli, dan sebaliknya. Hal ini menghambat tumbuhnya empati terhadap peran ekonomi yang lain, serta pemahaman yang komprehensif tentang pasar dari kedua sudut pandang tersebut (Zaki *et al.*, 2021).

Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan di atas, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa kelas 5 dan 6 di sekolah mitra, yaitu SDN Sungai Selilau melalui implementasi *market day* kontekstual berbasis *crossover design*. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bertransaksi dan berhitung, tetapi lebih jauh lagi untuk menanamkan habitus prioritas kebutuhan di atas keinginan. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam peran ganda, program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*experiential learning*) yang tidak dapat dicapai melalui metode ceramah atau festival *market day*.

## 2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN Sungai Selilau, Desa Sela Selilau, Kecamatan Karang Bintang, Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan sebagai sekolah mitra. Pemilihan lokasi didasari oleh identifikasi masalah awal, yaitu

kegiatan ekonomi sekolah yang cenderung bersifat seremonial tanpa adanya rekayasa kelangkaan yang mendidik. Simulasi dilaksanakan dalam dua sesi yang masing-masing berlangsung selama 7 menit, dengan jeda peralihan peran selama 5 menit.

Sasaran kegiatan ini adalah 18 siswa siswi SDN Sungai Selilau yang terdiri atas 10 siswa kelas 5 dan 8 siswa kelas 6, yang dibagi menjadi Tim Merah dan Tim Biru. Siswa kelas V dan VI dipilih karena pada tahap perkembangan ini anak-anak mulai berinteraksi dengan uang saku mereka sendiri dan membuat keputusan konsumsi pertama mereka, tetapi masih menunjukkan kemampuan yang lemah dalam mengambil keputusan keuangan (Bakti *et al*., 2025; Pradipta, 2025). Pemilihan ini sejalan dengan tujuan program, yaitu meningkatkan literasi ekonomi siswa melalui pengalaman langsung sebagai pembeli dan penjual.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode campuran (*mixed-methods*) dengan desain utama *quasi-experiment* yang dipadukan dengan observasi perilaku terstruktur dan refleksi kualitatif. Metode campuran dipilih untuk memperoleh gambaran komprehensif atas efektivitas intervensi. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kognitif siswa secara objektif melalui *pre-test* dan *post-test*. Data kualitatif, melalui observasi dan refleksi, digunakan untuk menangkap dinamika perilaku ekonomi siswa secara mendalam.

Pelaksanaan program pengabdian ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan dan pengenalan kegiatan, meliputi penentuan barang simulasi, penyusunan aturan transaksi, penyediaan uang simulasi, pembagian siswa ke dalam dua kelompok, yaitu Tim Merah dan Tim Biru, serta penyiapan instrumen evaluasi. Sebelum kegiatan dimulai, siswa diberikan penjelasan mengenai konsep kebutuhan (*needs*) dan keinginan (*wants*), mekanisme *market day*, serta mengisi kuesioner *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal literasi ekonomi.

Tahap kedua adalah pelaksanaan simulasi *market day* menggunakan sistem pertukaran peran (*crossover*). Pada sesi pertama, Tim Merah berperan sebagai penjual dan Tim Biru sebagai pembeli. Setelah jeda lima menit, kedua kelompok bertukar peran pada sesi kedua. Setiap sesi berlangsung selama tujuh menit. Dalam simulasi ini, pembeli diberikan anggaran Rp20.000, dengan batas maksimal tiga barang dan kewajiban membeli minimal satu barang kebutuhan berupa alat tulis. Aturan tersebut bertujuan melatih siswa mengelola anggaran dan menentukan prioritas dalam keterbatasan sumber daya.

Tahap ketiga adalah refleksi dan penguatan pembelajaran melalui diskusi dan tanya jawab mengenai pengalaman siswa sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan ini bertujuan memperkuat pemahaman

tentang pengelolaan uang dan pentingnya mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan. Tim pengabdian juga memberikan apresiasi simbolis kepada siswa berdasarkan kemampuan memprioritaskan kebutuhan, mengelola uang secara efisien, dan berpartisipasi aktif dalam refleksi.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengabdian, khususnya peningkatan pemahaman dan pengalaman praktis siswa mengenai literasi ekonomi. Evaluasi dilakukan melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dan kualitatif dengan menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, serta refleksi siswa. Peningkatan pemahaman kognitif diukur menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-*gain*) untuk menormalisasi skor antarsiswa.

Tabel 1. Kriteria N-*gain*

| Batas N-*gain* | Kriteria |
|---|---|
| N-*gain* $<$ 0,30 | Rendah |
| 0,30 $\leq$ N-*gain* $<$ 0,70 | Sedang |
| N-*gain* $\geq$ 0,70 | Tinggi |

## 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Sungai Selilau dengan melibatkan 18 siswa, terdiri atas 10 siswa kelas V dan 8 siswa kelas VI. Program ini dilaksanakan sebagai upaya memberikan pengalaman belajar ekonomi secara langsung melalui simulasi *market day* kontekstual. Kegiatan dirancang untuk membantu siswa memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan, mengelola anggaran, serta menentukan prioritas dalam melakukan transaksi.

Pelaksanaan simulasi menggunakan dua kelompok, yaitu Tim Merah dan Tim Biru, dengan sistem pertukaran peran (*crossover*). Pada sesi pertama, Tim Merah berperan sebagai penjual dan Tim Biru sebagai pembeli. Selanjutnya, kedua kelompok bertukar peran pada sesi kedua. Simulasi dilengkapi dengan stan penjualan, uang simulasi sebesar Rp20.000, batas maksimal tiga barang, kewajiban membeli minimal satu barang kebutuhan, serta waktu transaksi selama tujuh menit.

Selama pelaksanaan, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan transaksi sebagai penjual maupun pembeli. Pada sesi pertama, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghitung uang kembalian dan menentukan harga barang. Namun, melalui pertukaran peran, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami proses transaksi dari dua sudut pandang. Sebagai pembeli, siswa belajar mengelola anggaran dan menentukan pilihan barang, sedangkan sebagai penjual, siswa memperoleh pengalaman dalam menetapkan harga dan melayani pembeli.

Evaluasi pemahaman siswa dilakukan melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* terhadap 18 peserta. Instrumen tersebut mengukur

pemahaman mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan, perhitungan matematis sederhana, serta pengelolaan anggaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor setelah siswa mengikuti simulasi *market day*.

Tabel 2. Nilai Pre-Test dan Post-Test

| Indikator Metrik | Kelas VI (n=8) | Kelas V (n=10) | Kelas V & VI (N=18) |
|---|---|---|---|
| Persentase *Pre-test* | 52,34 % | 50,00 % | 51,04% |
| Persentase *Post-test* | 92,19 % | 90,63 % | 91,32% |
| Nilai N-*gain* | 0,836 | 0,812 | 0,823 |
| Kategori Peningkatan | **Tinggi** | **Tinggi** | **Tinggi** |

Berdasarkan Tabel 2, persentase pemahaman siswa secara keseluruhan meningkat dari 51,04% pada *pre-test* menjadi 91,32% pada *post-test*. Nilai N-gain gabungan sebesar 0,823 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan.

Peningkatan juga terlihat pada masing-masing kelompok kelas. Kelas VI memperoleh nilai N-gain sebesar 0,836, sedangkan kelas V sebesar 0,812. Hasil ini memberikan gambaran bahwa simulasi *market day* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran kontekstual untuk memperkenalkan konsep literasi ekonomi kepada siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan praktik, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai kebutuhan dan keinginan, tetapi juga berkesempatan menerapkan pemahaman tersebut dalam situasi transaksi sederhana.

Selain evaluasi pemahaman, tim pengabdian melakukan observasi terhadap perilaku siswa selama simulasi berlangsung. Pengamatan difokuskan pada kemampuan siswa dalam menentukan prioritas pembelian dan mengelola anggaran yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan adanya variasi perilaku dalam pengambilan keputusan ekonomi.

Sebagian besar siswa membeli minimal satu barang kebutuhan berupa alat tulis, kemudian menggunakan sisa anggaran untuk membeli paket camilan. Sementara itu, terdapat tiga siswa yang memilih memprioritaskan barang kebutuhan dan tidak membeli paket camilan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah memperoleh pemahaman mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan, penerapannya dalam pengambilan keputusan masih bervariasi.

Selain itu, terdapat dua siswa yang menunjukkan kemampuan mengalokasikan anggaran secara hemat dan efisien. Kedua siswa tersebut mampu memenuhi kriteria pembelian dengan tetap menyisakan uang simulasi. Perilaku ini memperlihatkan bahwa simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan pengelolaan uang dan mempertimbangkan pilihan

pembelian sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

Sebagai bentuk penguatan positif, tim pengabdian memberikan apresiasi simbolis kepada siswa yang menunjukkan perilaku sesuai dengan tujuan kegiatan. Penghargaan diberikan berdasarkan kemampuan memprioritaskan kebutuhan, mengalokasikan uang secara efisien, serta keberanian menyampaikan pendapat selama sesi refleksi.



Gambar 1. Apresiasi kepada siswa yang memprioritaskan kebutuhan



Gambar 2. Apresiasi kepada siswa yang mengalokasikan uang secara efisien

Setelah simulasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi bersama. Dari 18 peserta, sebanyak sembilan siswa secara aktif menyampaikan pendapat dan pengalaman selama kegiatan. Salah satu siswa laki-laki kelas VI menyampaikan, “Saya tidak suka menjadi pembeli karena rasanya seperti membuang uang.” Sementara itu, seorang siswa perempuan menyatakan, “Menjadi pedagang itu menyenangkan. Kita bisa mengatur harga dan melihat orang lain membeli barang kita.”



Gambar 3. Apresiasi kepada siswa yang aktif menyampaikan pendapat

Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa siswa memperoleh pengalaman yang berbeda ketika menjalankan peran sebagai pembeli dan penjual. Pengalaman sebagai pembeli membantu siswa memahami pentingnya mempertimbangkan pengeluaran, sedangkan pengalaman sebagai penjual memberikan gambaran mengenai proses penetapan harga dan transaksi. Melalui sesi refleksi, siswa juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pemahaman dan mengevaluasi keputusan yang telah mereka ambil selama simulasi.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa kegiatan *market day* tidak hanya memberikan pengalaman transaksi

sederhana, tetapi juga mendorong partisipasi siswa dalam memahami pengelolaan uang, menentukan prioritas, dan mengenali perbedaan kebutuhan serta keinginan.

Pelaksanaan program *market day* kontekstual memberikan pengalaman pembelajaran ekonomi secara langsung bagi siswa SDN Sungai Selilau. Peningkatan hasil evaluasi menunjukkan bertambahnya pemahaman siswa mengenai konsep literasi ekonomi setelah mengikuti kegiatan. Sementara itu, hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa memiliki respons dan kemampuan pengambilan keputusan yang beragam ketika menghadapi keterbatasan anggaran dan waktu.

Penerapan sistem pertukaran peran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami proses transaksi dari perspektif pembeli dan penjual. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis pengalaman yang mendukung pengenalan literasi ekonomi sejak pendidikan dasar.

## 4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat melalui program *market day* kontekstual yang berbasis c*rossover design* di SDN Sungai Selilau telah terlaksana dengan baik dengan hasil N-gain menunjukkan angka 0,823, yang masuk kategori Tinggi. Angka ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep siswa. Presentase pemahaman siswa meningkat dari 51,04% pada saat *pre-test* menjadi 32% setelah dilaksanakannya *post-test*. Ini membuktikan bahwa simulasi yang berbasis pengalaman langsung sangat efektif dalam meningkatkan literasi ekonomi siswa. *Crossover design* berhasil memberikan dua sudut pandang kepada siswa. Dalam peran sebagai pembeli, siswa belajar tentang batasan anggaran, sedangkan peran sebagai penjual, siswa memahami bagaimana menentukan harga. Dua peran ini memberi pengalaman yang lebih dalam tentang dunia ekonomi. Namun, meskipun pemahaman kognitif meningkat, perilaku siswa belum sesuai harapan. Hanya 3 dari 18 siswa, atau sekitar 16,67%, yang berhasil memprioritaskan kebutuhan dibandingkan keinginan. Dua siswa lainnya berhasil menghemat uang. Ini menunjukkan bahwa pemahaman teoritis belum berubah menjadi tindakan nyata. Pentingnya latihan pengendalian diri terlihat jelas saat siswa dihadapkan pada tantangan, terutama godaan visual saat berbelanja.

Meskipun begitu, terdapat beberapa batasan dalam program ini. Pertama, ada perbedaan besar antara pemahaman kognitif dan perilaku nyata. Siswa bisa memahami konsep, tetapi tidak bisa menerapkannya dalam situasi nyata. Kedua, durasi simulasi terlalu singkat. Selain itu, program ini hanya melibatkan siswa kelas 5 dan 6 dari satu sekolah. Ini membatasi kemampuan menggeneralisasi hasil. Desain simulasi juga belum mempertimbangkan faktor personaliti seperti karakter siswa, latar belakang

sosioekonomi, atau kondisi eksternal lain yang bisa memengaruhi keputusan mereka.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, program serupa kedepannya dapat menerapkan beberapa aturan. Pertama, perlu ada variasi dalam durasi dan anggaran. Tujuannya adalah mengetahui apakah kegagalan memprioritaskan kebutuhan lebih karena tekanan waktu atau karena impulsivitas. Kedua, perlu ada pengukuran jangka panjang untuk mengukur pemahaman dan perubahan perilaku siswa. Ketiga, perlu diperluas cakupan subjek dan konteks untuk mengetahui apakah model c*rossover design* bisa berjalan di berbagai situasi. Keempat, simulasi harus diintegrasikan ke dalam kurikulum. Bukan hanya sebagai kegiatan tahunan, tetapi juga sebagai bagian dari RPP mata pelajaran Matematika dan Tematik. Kelima, perlu ada sesi refleksi yang lebih terstruktur. Tujuannya adalah memberi siswa kesempatan untuk mengevaluasi kesalahannya saat simulasi.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada SDN Sungai Selilau selaku sekolah mitra serta seluruh siswa kelas 5 dan kelas 6 yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya program pengabdian masyarakat ini.

## 6. Daftar Pustaka

Bakti, S., Suriono, H., Optari, L.K. & Dewantoro, R. (2025) 'Edukasi Perencanaan Keuangan Sejak Dini Dalam Membangun Generasi Ekonomi Muda Yang Mandiri', *IRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (IRAJPKM)*, 3(2), pp. 62–69. https://doi.org/10.56862/irajpkm.v3i2.256

Cheung, S.L., Tymula, A. & Wang, X. (2025) *A meta-analysis of quasi-hyperbolic discounting*. https://doi.org/10.2139/ssrn.5222564

Chinnathambi, K., Said Bani Orabah, S., Sarah Rani, S. & Anandan, L. (2023) 'Omani Students' Satisfaction with Independent Learning Tools during Covid-19', *Arab World English Journal*, (1), pp. 363–373. https://doi.org/10.24093/awej/comm1.25

Ghozali, M. & Apridayanti, R. (2022) 'Market Day Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Kewirausahaan Pada Anak', *Kreativasi Journal of Community Empowerment*, 1(2). https://doi.org/10.33369/kreativasi.v1i2.23741

Hartati, Y., Dewi, N.K. & Affandi, L.H. (2022) 'Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV di SDN Kumbak', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), pp. 2094–2104. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.899

Korselinda, R., Yusmaniarti, Y. & Hamron, N. (2022) 'Literasi Keungan Melalui Gemar Menabung Pada Anak Sejak Dini di SD Negeri 15 Kota Bengkulu Kelurahan Tanah Patah', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(1), pp. 10–15. https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i1.3106

Kusumahadi, T.A. & Sustaningrum, R. (2025) 'Edukasi Literasi Keuangan: Mengelola Uang Sejak Dini', *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), pp. 367–378. https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i2.591

Li, M., He, W. & Yang, Y. (2025) 'More Variety or More Quantity? Children's Economic Decisions About Resource Value', *Applied Cognitive Psychology*, 39(6). https://doi.org/10.1002/acp.70131

Maret, U.S., Yuliyanto, R. & Andriyati, R. (2022) 'Inovasi Penerapan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas', *Journal of Social Education*, 3(2), pp. 87–92. https://doi.org/10.23960/jips/v3i2.87-92

Pertiwi, F., Siregar, H. & Maysara, S.R. (2025) 'Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal di PAUD-Nonformal: Studi Fenomenologi', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), pp. 2691–2704. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7563

Pradipta, A.L. (2025) 'The Urgency of School Financial Literacy: Paving the Way for a Financially Resilient Generation', *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*. https://doi.org/10.5281/zenodo.18042347

Rahman, M.F., Mulyono, K.B. & Astrini, R.P. (2023) 'Determinan Perilaku Konsumtif pada siswa jurusan IPS Kabupaten Tegal', *EQUILIBRIA PENDIDIKAN Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 8(1), pp. 22–40. https://doi.org/10.26877/ep.v8i1.16403

Rezki, I., Salman, P. & Putra, A.R.B. (2025) 'Peningkatan literasi keuangan melalui program Market Day sebagai stimulus untuk mengembangkan karakter berwirausaha siswa sekolah dasar', *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(3), pp. 694–704. https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i3.24178

Yahya, A., Nurohman, Y.A., Kusuma, M. & Astuti, Y. (2025) 'Penguatan Literasi Ekonomi Komunitas Melalui Koperasi Lokal Pada Masyarakat Kalitan KOta Surakarta', *ABDI MAKARTI*, 4(2), p. 127. https://doi.org/10.52353/abdimakarti.v4i2.895

Yayang, M., Arbarini, M., Sumartiningsih, S. & Yuwono, A. (2025) 'Analyzing Students' Understanding of the Rupiah and Financial Literacy: A Case Study at CLC Ladang Galasah, Malaysia', *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 6(2), p.

208. https://doi.org/10.20527/jee.v6i2.15568

Zaki, J., Neumann, E. & Baltiansky, D. (2021) 'Market Cognition: How Exchange Norms Alter Social Experience', *Current Directions in Psychological Science*, 30(3), pp. 236–241. https://doi.org/10.1177/0963721421995492