

Game & Code: Media Inovatif untuk Pengenalan Konsep Asuransi pada Anak Sekolah Dasar

Nalar Istiqomah¹, Fanny Novika²

^{1,2}Program Studi Aktuaria, Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti, Jakarta

*E-mail: nalar.istiqomah23@gmail.com

Abstrak

Tingkat literasi keuangan pada anak usia sekolah dasar di Indonesia masih rendah, termasuk dalam pemahaman mengenai konsep risiko dan pentingnya perlindungan keuangan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar siswa mengenai konsep asuransi melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *game* edukatif dan pengenalan *coding* menggunakan Scratch. Kegiatan dilaksanakan di SD Salsabila Al Kautsar, Jakarta Utara, dan diikuti oleh 24 siswa kelas 5. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi literasi keuangan sederhana, sesi bermain *game* edukatif bertema asuransi, diskusi reflektif, serta modifikasi *game* melalui Scratch. Evaluasi pemahaman dilakukan melalui penilaian sederhana sebelum dan setelah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman siswa dari skor 6,5 menjadi 8,7, hal ini menunjukkan respons belajar yang positif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengikuti sesi *coding* dengan baik. Guru menilai bahwa pendekatan berbasis *game* dan *coding* ini membantu membuat konsep finansial yang abstrak menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah menyatakan minat untuk mengintegrasikan aktivitas ini ke dalam pembelajaran TIK secara berkelanjutan. Dengan demikian, program ini terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep asuransi sejak dini. Kegiatan ini berpotensi direplikasi di sekolah lain sebagai model literasi keuangan berbasis teknologi.

Kata kunci: asuransi, *coding*, *game* edukatif, literasi keuangan, sekolah dasar.

Abstract

Financial literacy among elementary school students in Indonesia remains low, especially in understanding risk and financial protection. This community service program aimed to introduce basic insurance concepts using a technology-based approach involving an educational game and introductory coding with Scratch. The activity was carried out at SD Salsabila Al Kautsar, Cilincing, North Jakarta, with 24 fifth-grade students participating. The program consisted of simplified financial literacy instruction, playing an insurance-themed educational game, reflective discussions, and modifying game elements through Scratch. A simple pre- and post-activity evaluation was conducted to measure learning outcomes. The results indicated an increase in the average student score from 6.5 to 8.7, demonstrating improved understanding and positive learning engagement. Students showed high enthusiasm and were able to follow the coding activities effectively. Teachers reported that the use of games and coding helped make financial concepts more concrete, enjoyable, and easier to integrate into learning. The school also expressed interest in continuing the activities as part of the ICT curriculum. Overall, the "Game & Code" program proved to be an effective and engaging learning model for introducing insurance concepts at an early age and has the potential to be replicated in other schools.

6.5 to 8.7, demonstrating improved understanding and positive learning engagement. Students showed high enthusiasm and were able to follow the coding activities effectively. Teachers reported that the use of games and coding helped make financial concepts more concrete, enjoyable, and easier to integrate into learning. The school also expressed interest in continuing the activities as part of the ICT curriculum. Overall, the "Game & Code" program proved to be an effective and engaging learning model for introducing insurance concepts at an early age and has the potential to be replicated in other schools.

Keywords: insurance, *coding*, educational game, financial literacy, elementary school.

1. Pendahuluan

Tingkat pengetahuan keuangan di Indonesia masih dianggap rendah, termasuk pada anak-anak usia sekolah dasar. Banyak siswa hanya memahami konsep dasar seperti menabung, tetapi belum mengerti tentang manajemen risiko, perlindungan keuangan, dan fungsi asuransi dalam kehidupan sehari-hari. Ini sejalan dengan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) OJK tahun 2024 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan nasional baru mencapai 65,43% dan tingkat literasi keuangan syariah masih pada angka 39,91% (Otoritas Jasa Keuangan, 2024a). Ini menunjukkan bahwa kelompok usia remaja awal dan anak sekolah memiliki pemahaman yang sangat terbatas terhadap konsep dasar keuangan, termasuk perlindungan terhadap risiko. Padahal, pemahaman tersebut idealnya ditanamkan sejak usia dini agar dapat membentuk pola pikir yang lebih sadar risiko dan bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan di masa depan (Shabur et al., 2023).

Hasil pengamatan dan pembicaraan dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa SD Salsabila Al Kautsar, Jakarta Utara, telah mengenalkan siswa kepada pembelajaran yang berfokus pada teknologi seperti pemrograman dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Ini menunjukkan tingkat kesiapan kompetensi digital dasar siswa. Namun, pembelajaran tersebut masih didominasi teori akibat terbatasnya jumlah komputer yang ada di sekolah, sehingga siswa belum mendapatkan kesempatan untuk praktik secara optimal dan bersamaan di ruang kelas. Pada waktu yang sama, materi literasi keuangan belum terintegrasi dalam proses belajar yang ada, sehingga topik seperti risiko, perlindungan finansial, dan asuransi belum disampaikan dalam format yang sesuai dan mudah dimengerti oleh anak. Keadaan ini mengindikasikan perlunya model pengajaran yang bisa mengintegrasikan literasi keuangan dengan teknologi, sehingga siswa belajar dengan cara yang kontekstual, aplikatif, dan menarik (Liriwati et al., 2024).

Metode yang mengandalkan permainan edukatif dan aktivitas coding dianggap memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini didukung oleh hasil riset yang menyatakan bahwa penerapan teknologi digital dalam proses belajar dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan visual (Aisyah et al., 2025). Selain itu, terdapat studi yang menemukan bahwa penggunaan platform visual seperti Scratch dalam pembelajaran coding dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, pemikiran komputasional, dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa SD (Zhao et al., 2022). Selain itu, penelitian yang mengindikasikan bahwa penggabungan pemrograman visual dalam kurikulum dapat mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui simulasi digital serta eksplorasi secara langsung (Sáez-López et al., 2016).

Menanggapi kebutuhan tersebut, aktivitas Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan melalui program “Game & Code”, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengenalkan konsep risiko dan asuransi melalui permainan edukatif digital serta penyesuaian elemen permainan dengan Scratch. Pendekatan ini tidak hanya mengenalkan konsep perlindungan keuangan, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran komputasional (Zhao et al., 2022) (Sáez-López et al., 2016).

Inisiatif penelitian ini sejalan dengan program nasional edukasi literasi keuangan. Otoritas Jasa Keuangan (2024) melaporkan bahwa siswa tingkat SD/MI mulai menjadi sasaran edukasi keuangan dalam rangka memperkuat pemahaman keuangan sejak usia dini (Otoritas Jasa Keuangan, 2024b). Selain dukungan pemerintah, sektor industri asuransi juga mulai mengambil peran dalam memperkenalkan literasi keuangan sejak usia sekolah dasar. Misalnya, Prudential Indonesia (2023) melaporkan bahwa edukasi finansial untuk anak menjadi bagian dari program literasi keuangan perusahaan melalui kegiatan pembelajaran interaktif untuk siswa (Prudential Indonesia, 2023).

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan respons yang positif dari siswa maupun guru. Evaluasi sederhana dilakukan pada 24 orang siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman siswa dari 6,5 menjadi 8,7 setelah mengikuti kegiatan. Guru menyatakan bahwa pendekatan berbasis game dan coding membantu membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan relevan dengan konteks pembelajaran teknologi di sekolah. Pihak sekolah juga menyampaikan minat untuk mengintegrasikan metode ini ke dalam pembelajaran TIK secara berkelanjutan. Dengan demikian, program ini menjadi salah satu upaya penguatan literasi keuangan sejak dini melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif. Kegiatan ini juga berpotensi direplikasi di sekolah dasar lainnya yang memiliki karakteristik dan tantangan belajar serupa.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini disusun untuk mengatasi masalah utama mitra, yaitu rendahnya literasi keuangan siswa pada tingkat sekolah dasar, terutama yang berkaitan dengan konsep risiko dan perlindungan finansial, serta minimnya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pendekatan yang diterapkan bersifat partisipatif, edukatif, dan mengandalkan teknologi. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan sekolah, guru, dan siswa pada setiap tahap kegiatan. Metode belajar berbasis pengalaman, simulasi, dan permainan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pendekatan edukatif. Sementara itu, pendekatan berbasis teknologi diterapkan dengan memanfaatkan permainan edukatif bertema asuransi dan pengenalan pemrograman menggunakan Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.

2.1 Tahap Persiapan Awal

Tahap ini diawali dengan koordinasi dengan sekolah untuk menetapkan jadwal kegiatan yang menyesuaikan dengan kalender akademik. Tim melakukan pengecekan fasilitas yang tersedia, termasuk laboratorium komputer, perangkat keras, perangkat lunak Scratch, dan akses internet. Selanjutnya, tim menyiapkan materi pembelajaran berupa:

1. Modul literasi keuangan sederhana mencakup konsep risiko, proteksi, dan asuransi.
2. Panduan aktivitas bermain *game* edukatif digital.
3. Modul pengenalan *coding* berbasis Scratch.

Pada tahap ini juga dilakukan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa sebelum kegiatan dimulai.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan utama dilaksanakan melalui tiga rangkaian terintegrasi:

1. Pengenalan Asuransi dan Scratch

Pada awal kegiatan, siswa diperkenalkan dua hal penting yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu konsep asuransi dan pembuatan *game* menggunakan Scratch. Tim menjelaskan kedua hal tersebut dengan bahasa sederhana agar anak mudah memahami. Selain itu, tim juga menunjukkan dan menjelaskan tentang *game* yang akan dibuat.

2. Sesi Bermain Game Edukatif

Siswa memainkan *game* bertema asuransi yang mensimulasikan penghasilan, risiko tak terduga, dan keputusan proteksi. Saat sesi bermain permainan, informasi mengenai risiko dan asuransi disisipkan dengan cara kontekstual. Sebagai contoh, saat terjadi tabrakan dalam permainan, sistem mengindikasikan bahwa karakter mendapatkan perlindungan dari asuransi kendaraan, sehingga kerugian yang dialami tidak sepenuhnya menjadi beban pemain. Penyisipan bahan ini dimaksudkan agar siswa mengerti konsep perlindungan finansial melalui pengalaman bermain

3. Diskusi Reflektif

Setelah bermain, siswa dan fasilitator berdiskusi mengenai konsep risiko, manfaat proteksi, serta hubungan keputusan dan konsekuensi dalam game.

4. Pengenalan Coding dengan Scratch

Siswa diajak memahami logika sederhana dalam game, seperti karakter, skor, dan kondisi peristiwa. Mereka diberi kesempatan memodifikasi game agar mereka mempunyai pengalaman creator game.

2.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui beberapa pendekatan. Pertama, pelaksanaan post-test digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta setelah program dengan nilai pre-test yang telah diberikan sebelumnya. Kedua, proses pembelajaran diamati secara langsung melalui pemantauan aktivitas siswa saat bermain, berdiskusi, dan melakukan praktik coding guna menilai tingkat partisipasi dan pemahaman mereka. Ketiga, program juga dievaluasi berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh guru dan pihak sekolah mengenai tingkat kebermanfaatan kegiatan serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan siswa.

2.4 Peran Dan Kontribusi Mitra

Peran mitra dalam kegiatan ini sangat penting untuk mendukung kelancaran pelaksanaan program. Mitra menyediakan fasilitas yang diperlukan, termasuk ruang kegiatan, perangkat laptop, serta akses internet yang memadai. Selain itu, mitra turut membantu dalam pendampingan siswa selama sesi praktik coding sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih terarah. Mitra juga memberikan dukungan terhadap integrasi materi program ke dalam pembelajaran TIK di sekolah, sehingga hasil kegiatan dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang.

2.5 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program diukur berdasarkan indikator yang disajikan pada Tabel 1. Indikator keberhasilan program dirumuskan untuk memastikan capaian kegiatan dapat terukur dengan jelas. Peningkatan skor literasi keuangan ditargetkan mencapai minimal 30% setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian aktivitas. Partisipasi aktif siswa selama kegiatan juga menjadi perhatian utama, dengan target keterlibatan sebesar $\geq 80\%$. Selain itu, modul dan panduan pembelajaran disusun secara lengkap dan digunakan sebagai acuan selama pelaksanaan program. Efektivitas kegiatan turut dinilai melalui penilaian dari guru dan pihak sekolah, dengan target minimal 75% masuk dalam kategori baik.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Program "Game & Code"

Indikator	Target
Peningkatan skor literasi keuangan	$\geq 30\%$
Partisipasi aktif siswa	$\geq 80\%$
Ketersediaan modul & panduan	Tersusun dan digunakan
Penilaian efektivitas dari guru/pihak sekolah	$\geq 75\%$ kategori baik

2.6 Keberlanjutan Program

Untuk memastikan keberlanjutan program, materi pembelajaran dan game dirancang agar dapat digunakan kembali oleh guru secara mandiri. Tim telah menyediakan modul pembelajaran lengkap beserta kode mentah (*source code*) game Scratch, sehingga guru dapat memodifikasi, mengembangkan, atau mengajarkannya kembali kapan pun

diperlukan. Model pembelajaran *Game & Code* ini juga direncanakan untuk diintegrasikan ke dalam mata pelajaran TIK, sehingga penggunaan *game* edukatif berbasis asuransi dapat menjadi bagian dari proses belajar rutin. Selain itu, materi dan *game* yang dibuat dapat dengan mudah direplikasi di sekolah lain, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) “*Game & Code*” dilaksanakan di SD Salsabila Al Kautsar, Jakarta Utara, dan diikuti oleh 24 siswa kelas V. Secara umum, kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa maupun pihak sekolah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai tahapan metode, yaitu penyampaian materi, kegiatan bermain *game* edukatif, diskusi reflektif, sesi *coding* menggunakan Scratch, dan evaluasi. Di akhir sesi, para siswa diberikan souvenir sebagai bentuk penghargaan karena telah mengikuti kegiatan ini dengan baik. Gambar 1 merupakan dokumentasi kegiatan “*Game & Code*”.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan “*Code & Game*”

3.1 Hasil Kegiatan

Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti rangkaian aktivitas yang telah dirancang. Pada tahap bermain *game*, siswa tampak antusias mencoba fitur permainan yang mensimulasikan situasi risiko seperti kecelakaan, kehilangan barang, atau kerusakan aset. Ketika situasi risiko muncul, *game* memberikan penjelasan terkait konsep proteksi, misalnya:

1. Karakter mengalami tabrakan. Karena memiliki asuransi kendaraan, karakter tidak kehilangan nyawa. Dalam dunia nyata, biaya kerusakan akibat kecelakaan ditanggung perusahaan asuransi sehingga kerugian menjadi lebih kecil.
2. Karakter terserang penyakit. Karena memiliki asuransi kesehatan, nyawa karakter di *game* tidak berkurang. Dalam dunia nyata, asuransi kesehatan dapat menanggung biaya pengobatan kita.

Pengalaman ini membantu siswa memahami konsep risiko dan manfaat perlindungan secara konkret, tidak hanya melalui penjelasan verbal. Pada sesi *coding* Scratch, siswa mampu mengganti karakter, suara, dan aturan skor. Meskipun tidak semua siswa dapat menyelesaikan tantangan, sebagian besar mampu memahami logika dasar *coding* seperti *event*, *motion*, dan *control blocks*. Gambar 2 merupakan *game* yang dibahas dalam kegiatan “Game & Code”.

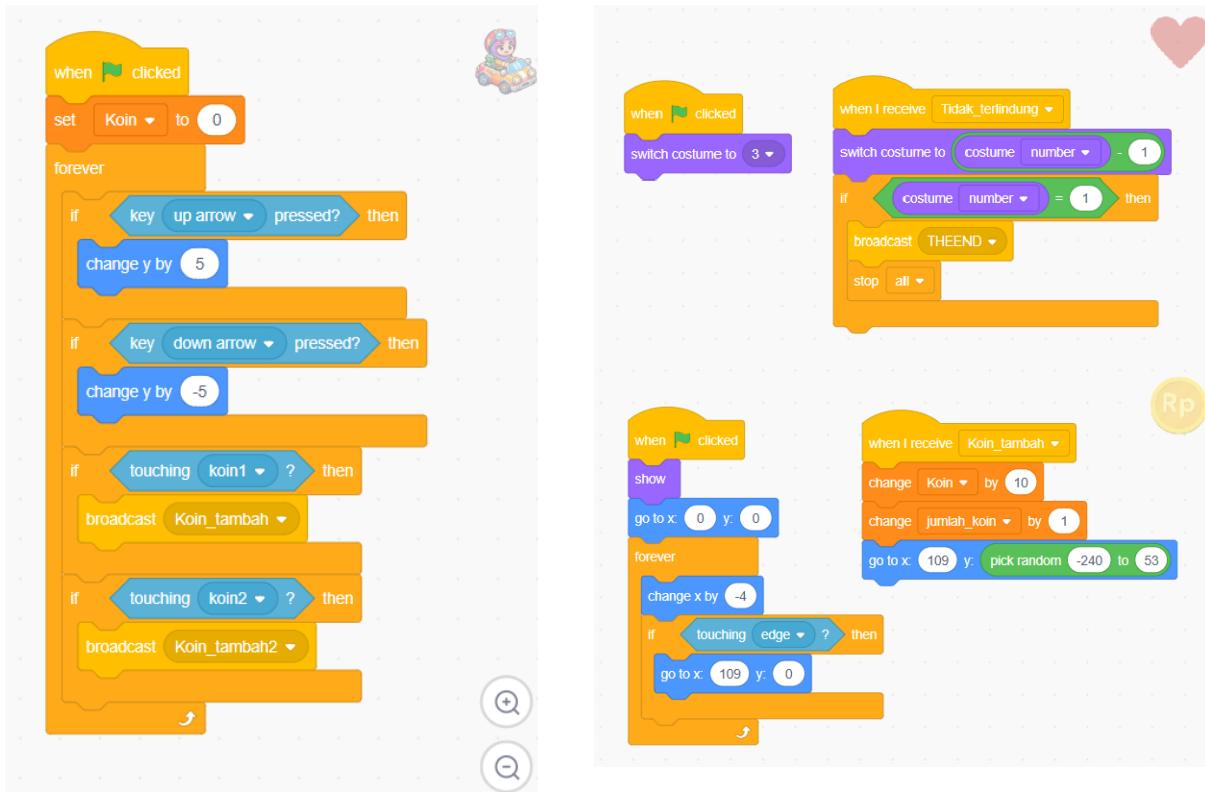


Gambar 2. Game Literasi Asuransi

Aturan permainan juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. *Game* dinyatakan selesai ketika pemain berhasil mengumpulkan kelima jenis asuransi yang tersedia. Karakter dapat membeli asuransi dengan koin yang dikumpulkan. Sebaliknya, karakter akan kehilangan nyawa apabila terjadi risiko (seperti sakit, kecelakaan, bencana alam, atau pencurian barang) dan pemain belum memiliki perlindungan asuransi yang sesuai. Melalui mekanisme ini, siswa secara tidak langsung memahami bahwa risiko dapat terjadi secara tiba-tiba, dan asuransi berfungsi sebagai upaya perlindungan agar kerugian tidak ditanggung sendiri.

Pada tahap sebelumnya, anak sudah mendapatkan gambaran mengenai bentuk, alur, dan tujuan permainan yang akan dibuat, sekaligus memperkenalkan konsep risiko dan perlindungan secara intuitif. Selanjutnya, dilakukan sesi *coding* menggunakan Scratch. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada antarmuka Scratch, termasuk pengenalan *sprite*, *stage*, dan *blok* perintah dasar. Selanjutnya, siswa mempelajari konsep *event* (misalnya ketika tombol ditekan), *motion* (pergerakan karakter), serta *control* (kondisi dan pengulangan) melalui contoh sederhana yang terdapat dalam *game*. Pada tahap berikutnya, siswa diminta memodifikasi elemen permainan, seperti mengubah aturan skor dan nyawa, serta kemunculan asuransi dan risiko. Proses ini membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dalam *game*, sekaligus

memperkuat pemahaman konsep risiko dan perlindungan asuransi melalui logika pemrograman sederhana. Gambar 3 menunjukkan contoh coding yang dilakukan bersama siswa SD Salsabila Al-Kautsar.



Gambar 3. Contoh coding Scratch untuk membuat game

Setelah bermain *game* dan melakukan *coding*, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal sederhana mengenai konsep risiko, perlindungan, dan fungsi asuransi. Soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* sama. Gambar 4 menunjukkan soal *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasilnya ditunjukkan pada Tabel 2.

Gambar 4. Pertanyaan untuk *pre-test* dan *post-test*

Tabel 2. Hasil *pre-* dan *post-test*

Jenis Tes	Rata-rata Skor
Pre-test	6,5
Post-tes	8,7

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 2,2 poin atau 33,8%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah kegiatan. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa lebih dari 87,5% (21 orang) siswa aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik positif bahwa siswa dapat memahami konsep asuransi lebih cepat ketika materi dikemas dalam bentuk *game* dan praktik langsung dibandingkan metode ceramah.

3.2 Pembahasan

Peningkatan skor dan respons positif siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* dan *coding* efektif untuk memperkenalkan konsep keuangan kepada anak sekolah dasar. Sejalan dengan teori belajar berbasis pengalaman (*experiential learning*), siswa lebih mudah memahami konsep abstrak ketika mereka dapat melihat konsekuensinya secara langsung dalam simulasi. Hasil ini konsisten dengan temuan Aisyah *et al.* (2025) bahwa media digital meningkatkan motivasi dan fokus belajar anak. Selain itu, peningkatan kemampuan *problem-solving* yang muncul saat bermain dan memodifikasi *game* selaras dengan temuan Zhao *et al.* (2024) mengenai manfaat Scratch dalam mengembangkan *computational thinking*. Integrasi simulasi dan *coding* juga memperkuat pembelajaran bermakna sebagaimana dinyatakan oleh Sáez-López *et al.* (2016), bahwa pemrograman visual dapat membantu anak memahami situasi

abstrak melalui konteks yang interaktif. Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya meningkatkan literasi keuangan dasar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, logika, dan pemecahan masalah. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan sekolah mitra dan berpotensi diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjudul “Game & Code: Media Inovatif untuk Memperkenalkan Konsep Asuransi kepada Siswa Sekolah Dasar” telah dilaksanakan dengan sukses dan mendapatkan hasil yang baik. Program ini sukses dalam mencapai sasaran utamanya, yaitu memperdalam pemahaman dasar siswa tentang konsep risiko, perlindungan, dan fungsi asuransi dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan permainan pendidikan.

Pemanfaatan permainan edukatif dan pengenalan pemrograman menggunakan Scratch terbukti berhasil sebagai sarana pembelajaran interaktif. Hal ini terbukti dari peningkatan pemahaman siswa yang terlihat dari hasil evaluasi, yakni skor rata-rata meningkat dari 6,5 pada *pre-test* menjadi 8,7 pada *post-test*, yang menunjukkan peningkatan sebesar 33,8%. Di samping itu, pengamatan selama kegiatan menunjukkan partisipasi aktif siswa, semangat dalam bermain, serta kemampuan untuk mengikuti sesi *coding* dengan baik.

Pendekatan yang didasarkan pada simulasi risiko (seperti kehilangan nyawa akibat risiko tanpa perlindungan asuransi) memungkinkan siswa untuk memahami hubungan sebab dan akibat serta fungsi perlindungan finansial dengan cara yang lebih nyata. Mekanisme permainan yang mengharuskan siswa untuk mengumpulkan lima tipe asuransi sebelum kehilangan semua nyawa juga memperkuat prinsip manajemen risiko dan perencanaan keuangan.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pengabungan literasi keuangan dengan teknologi pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, bermanfaat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21. Sekolah memberikan tanggapan yang baik dan menunjukkan ketertarikan untuk terus menerapkan model pembelajaran ini secara berkelanjutan dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Salsabila Al Kautsar, Jakarta Utara, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas selama kegiatan berlangsung. Apresiasi khusus diberikan kepada kepala sekolah, guru TIK, wali kelas V, serta seluruh siswa kelas V yang terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada STMA Trisakti, yang telah memberikan dukungan administratif, arahan, dan pendampingan akademik dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi sekolah mitra dan menjadi bagian dari upaya memperkuat literasi keuangan dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3, 388–401.
- Liriwati, F. Y., Suardika, I. K., Yusnanto, T., Sitanggang, A., Gui, M. D., Kurdi, M. S., Kurdi, M. S., Muliani, M., & Wardah, W. (2024). *Pendidikan literasi*.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024a). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK)*.
- Otoritas Jasa Keuangan.

- Otoritas Jasa Keuangan. (2024b). *Tingkatkan Literasi Keuangan Anak Indonesia, Menuju Indonesia Emas 2045 OJK Edukasi Pelajar Tingkat Sd/Mi Dalam Rangka Hari Anak Nasional 2024*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-Edukasi-Pelajar-tingkat-SD-MI-dalam-rangka-Hari-Anak-Nasional-2024.aspx>
- Prudential Indonesia. (2023). *Prudential Indonesia Lakukan Hal Ini untuk Tingkatkan Literasi Keuangan Pada Anak*.
- Sáez-López, J.-M., Román-González, M., & Vázquez-Cano, E. (2016). Visual programming languages integrated across the curriculum in elementary school: A two year case study using "Scratch" in five schools. *Computers & Education*, 97, 129–141.
- Shabur, A., Amadi, M., Suwarta, N., Sholikha, D. W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman Pendidikan Finansial Sejak Dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1419–1428.
- Zhao, L., Liu, X., Wang, C., & Su, Y.-S. (2022). Effect of different mind mapping approaches on primary school students' computational thinking skills during visual programming learning. *Computers & Education*, 181, 104445.