



## MENINGKATKAN CINTA, BANGGA, DAN PAHAM RUPIAH MELALUI SOSIALISASI DAN SIMULASI TRANSAKSI SISWA SD DESA KUTAMBARU

Devi Herawati<sup>\*1</sup>, Albina Humaira Manurung<sup>2</sup>, Rezza Pramudipa<sup>3</sup>, Atikah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

\*Corresponding Author: [deviherawati2020@gmail.com](mailto:deviherawati2020@gmail.com)

<p><b>Info Article</b></p> <p>Received : 12 November 2025</p> <p>Revised : 10 Desember 2025</p> <p>Accepted : 24 Desember 2025</p> <p>Publication : 31 Januari 2025</p>	<p><b>Abstract:</b> <i>Efforts to improve financial literacy and foster pride in the Rupiah were carried out through the integration of the “Love, Proud, Understand (CBP) Rupiah” campaign with practical transaction simulations for elementary school students (grades 4 to 6) in Kutambaru. As a symbol of national sovereignty, the Rupiah requires early understanding to prevent improper treatment and to enhance financial literacy. The methods used included interactive lectures and experiential learning to deliver materials such as the introduction to the Rupiah, its meaning and role, and its security features, followed by transaction simulations using a menu booklet to test practical skills. The results showed high student enthusiasm during the socialization activities, with students demonstrating confidence in identifying the security features of the Rupiah. In the transaction simulation practice, approximately 43% of students completed the tasks perfectly, while the remaining 57% made minor errors related to calculation and accuracy. This approach proved effective in developing both theoretical and practical understanding, although further reinforcement is needed to improve accuracy for optimal results</i></p>
<p><b>Keywords:</b> Rupiah, CBP Rupiah, Financial Literacy, Transaction Simulation, Elementary School Students.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Rupiah, CBP Rupiah, Literasi Keuangan, Simulasi Transaksi, Siswa Sekolah Dasar.</p>	<p><b>Abstrak:</b> Upaya peningkatan literasi keuangan dan sikap bangga terhadap rupiah diwujudkan melalui integrasi sosialisasi kampanye "Cinta, Bangga, Paham (CBP) Rupiah" dengan simulasi transaksi praktis pada siswa Sekolah Dasar (SD) Kutambaru, khususnya kelas 4 hingga 6. Rupiah sebagai simbol kedaulatan negara memerlukan pemahaman dini untuk mencegah perlakuan tidak layak dan meningkatkan literasi keuangan. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif dan experiential learning untuk sosialisasi materi seperti pengenalan rupiah, makna dan perannya, serta ciri keaslian, diikuti dengan simulasi transaksi menggunakan buku menu untuk menguji keterampilan praktis. Hasil menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi dalam sosialisasi, dengan kemampuan mereka mengenali ciri keaslian rupiah secara percaya diri. Pada praktik simulasi transaksi, sekitar 43% siswa menyelesaikan tugas dengan sempurna, sementara sisanya sekitar 57% mengalami kesalahan minor terkait perhitungan dan ketelitian. Pendekatan ini efektif dalam membentuk pemahaman teoritis dan praktis, namun perlu penguatan pada aspek ketelitian untuk hasil yang lebih optimal.</p>
<p><i>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	

## INTRODUCTION

Rupiah sebagai mata uang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) tidak hanya berfungsi sebagai alat tukar yang sah, tetapi juga sebagai simbol kedaulatan dan alat pemersatu bangsa. Oleh karena itu, menumbuhkan pemahaman untuk mengenali, menghargai, dan menggunakan rupiah secara bijak perlu ditanamkan sejak dini, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar sebagai penerus bangsa.

Bank Indonesia melalui kampanye Cinta, Bangga, Paham (CBP) Rupiah berupaya meningkatkan literasi masyarakat agar lebih mengenal ciri keaslian rupiah, merawat serta menggunakannya dengan bijak, sekaligus memahami peran strategis rupiah dalam perekonomian nasional (Narke et al., 2025). Program ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya perlakuan tidak layak terhadap rupiah, seperti melipat, mencoret, atau melobangi uang, yang dapat mengurangi kejelasan nilai dan memperpendek masa edar rupiah.

Upaya peningkatan literasi keuangan sejak usia dini menjadi penting karena kebiasaan finansial anak mulai terbentuk pada usia 7 tahun. Sekolah dasar merupakan masa terbaik untuk memperkenalkan konsep dasar pengelolaan keuangan dan penggunaan uang melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif (Yoki Pradikta et al., 2024). Aktivitas simulasi transaksi sederhana terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung serta pemahaman siswa terhadap nilai uang (Sayekti et al., 2025).

Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada peningkatan literasi keuangan sebagai salah satu langkah mendukung pengentasan kemiskinan ekstrem melalui edukasi nilai dan peran rupiah sejak dini.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa sekolah dasar dalam mengenali, menghargai, dan menggunakan rupiah secara bijak melalui sosialisasi CBP Rupiah dan simulasi transaksi sederhana.

## METHOD

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi antara sosialisasi dan simulasi yaitu berupa ceramah interaktif dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Metode ceramah interaktif adalah metode inovatif yang menggabungkan antara penyampaian materi biasa pada umumnya dengan peran serta siswa melalui diskusi aktif, tanya jawab, dan praktik sederhana (Damanik et al.,

2024). Dalam program ini, penerapan ceramah interaktif dilihat dari bagaimana antusias siswa dalam mendengarkan materi yang disampaikan, mengajukan pertanyaan mengenai ciri-ciri keaslian rupiah, menyampaikan contoh kasus yang mereka alami, serta semangat dalam menjalani simulasi transaksi yang dibuat. Sementara itu, metode berbasis pengalaman (*experiential learning*) ialah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan berdasarkan atas refleksi dari pengalaman para siswa itu sendiri. Artinya, pembelajaran dilaksanakan atas pengalaman-pengalaman langsung yang dialami siswa (Hakima & Hidayati, 2020). Dalam program ini, penerapan *experiential learning* dapat dilihat pada kegiatan menjumlahkan dan membayar menu sesuai jumlah yang mereka pesan, dimana ini merupakan refleksi sehari-hari mereka dalam melakukan transaksi jual beli.

Program kegiatan dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Kutambaru dengan sasaran siswa kelas 4, 5 dan 6. Pemilihan subjek dilakukan karena siswa kelas 4-6 SD dinilai sudah mampu dalam mencerna dan melaksanakan materi yang disampaikan serta menjadi sasaran generasi muda yang tepat karena anak seusia mereka sedang berada di tahap pembentukan karakter, sehingga nilai cinta, bangga, dan paham rupiah dapat ditanamkan sejak dini agar terbentuk kebiasaan bertransaksi secara bijak di masa depan. Objek dalam penelitian ini adalah implementasi nilai cinta, bangga, dan paham rupiah melalui kegiatan sosialisasi dan praktik transaksi sederhana.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Sosialisasi CBP (Cinta, Bangga, Paham) Rupiah

Kegiatan sosialisasi CBP Rupiah dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Agustus 2025 di Sekolah Dasar (SD) Desa Kutambaru. Kegiatan sosialisasi diawali dengan *ice breaking* dan perkenalan dengan pemateri (mahasiswa KKN) agar para siswa dapat menikmati suasana selama masa sosialisasi, dan dapat mengenal serta semakin akrab dengan pemateri. Karena keterbatasan sarana pembelajaran, media pemaparan materi dilaksanakan menggunakan laptop. Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi ini meliputi

#### 1. Mengetahui Rupiah

Kata kunci pada sub materi ini adalah “Apa itu Rupiah?”. Para siswa diajak untuk mengetahui rupiah lebih dalam. Bank Indonesia sebagai bank sentral memiliki wewenang dalam mencetak rupiah. Rupiah digunakan sebagai alat tukar yang sah, yang dapat digunakan untuk membeli apa saja. Dalam hal ini diberikan pula apa contoh sederhana dalam kehidupan siswa. Selain itu mengenai bentuk rupiah,

bahwasannya rupiah terdiri dari 2 (dua) bentuk, yaitu kertas dan logam yang masing-masing memiliki nilai berbeda.

## 2. Makna dan Peran Rupiah

Pada sub materi ini dijelaskan bahwasannya lebih dari sekedar alat pembayaran, rupiah merupakan mata uang yang memuat simbol negara, alat penghubung dengan jangkauan yang luas, serta alat untuk memperkuat ekonomi negara.



**Gambar 1. Sosialisasi (Penyampaian Materi) CBP Rupiah**

## 3. Cek Keaslian Rupiah

Siswa diajak untuk mengenali ciri keaslian uang rupiah, yang diantaranya terdapat gambar pahlawan pada setiap pecahan, baik logam maupun kertas. Terdapat nominal angka yang menjadi pembeda setiap nilai uang. Terdapat tanda air pada uang kertas, yaitu gambar bayangan yang dapat dilihat dengan jelas saat rupiah diarahkan ke arah cahaya. Adanya benang pengaman untuk mencegah pemalsuan, serta ciri-ciri lainnya.

Berdasarkan sosialisasi yang telah dilakukan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat demonstrasi ciri-ciri keaslian rupiah (dilihat, diraba, diterawang). Secara umum, hampir seluruh siswa mampu menjelaskan kembali apa yang telah disampaikan pemateri. Mereka mampu mengenali dan menyebutkan ciri-ciri keaslian rupiah dengan benar, dan dengan percaya diri menyampaikan apa yang mereka ketahui. Ini menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan efektif digunakan dalam penyampaian materi pengenalan rupiah.

### Simulasi Transaksi Sederhana

Tahap ini merupakan kegiatan inti yang dirancang untuk menguji pemahaman dan keterampilan siswa dalam bertransaksi menggunakan rupiah. Praktik yang dilakukan pada tahap ini yaitu berupa transaksi sederhana dengan media buku menu. Agar para siswa dapat menyelesaikan misi dengan baik, pemateri terlebih dahulu membagikan media buku menu kepada para siswa, kemudian menjelaskan *step by step* atau prosedur dalam menyelesaikan misi. Setelah menjelaskan prosedur penyelesaian, pemateri membuka sesi tanya jawab sebagai kesempatan kepada para siswa agar mereka dapat menyelesaikan misi yang diberikan dengan baik.



**Gambar 2. Instruksi Menyelesaikan Simulasi Transaksi oleh Pemateri**

Dalam media buku menu tersebut terdapat menu dan harga dari setiap makanan dan minuman yang menjadi acuan dalam menentukan jumlah harga makanan dan minuman yang dipesan. Selain itu terdapat pilihan pecahan uang untuk mengukur kecermatan siswa dalam menjumlahkan menu yang mereka pilih. Cara mengerjakannya adalah para siswa melingkari item makanan dan minuman pada bagian “Pesanku”. Setelah siswa menentukan item makanan dan minuman yang dipesannya, lalu menentukan jumlah harga, mereka harus menjumlahkan total pesanan dengan item yang dipesan. Setelah mendapatkan total harga, para siswa harus melingkari pecahan uang yang tepat sesuai dengan jumlah yang harus mereka bayar. Tahapan akhir sebagai bentuk apresiasi bagi siswa yang dapat menyelesaikan misi dengan cepat dan tepat, pemateri memberikan hadiah kecil dengan tujuan mengembalikan semangat serta memotivasi para siswa untuk melakukan yang terbaik, dan mempertahankan keterampilannya.



**Gambar 3. Pemberian Hadiah Kepada Para Siswa yang Menyelesaikan Misi dengan Sempurna**

Berdasarkan praktik ini, 13 dari 30 siswa (sekitar 43,3%) dapat menyelesaikan misi dengan tepat, teliti dan sempurna. Sedangkan 17 siswa lainnya (sekitar 56,7%) melakukan kesalahan minor, yang kebanyakan disebabkan karena kurangnya ketelitian dalam menjumlahkan pesanan atau kesulitan dalam menentukan kombinasi pecahan uang yang paling tepat. Hal ini menunjukkan bahwa meski pemahaman teoritis sudah terbentuk, keterampilan finansial fungsional, khususnya yang melibatkan perhitungan detail dan juga ketelitian masih perlu ditingkatkan.

## CONCLUSION

Program ini merupakan model pengabdian masyarakat berbasis literasi keuangan anak yang dapat direplikasi di sekolah lain. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi antara sosialisasi interaktif kampanye “Cinta, Bangga, Paham (CBP) Rupiah” dan simulasi transaksi praktis efektif meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar tentang rupiah sebagai alat bayar resmi, simbol kedaulatan, dan aset negara. Melalui metode interaktif dan simulatif, siswa tidak hanya memahami konsep dasar rupiah, tetapi juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengenali ciri keaslian uang. Namun, kemampuan praktis seperti ketepatan perhitungan dan pemilihan pecahan masih perlu diperkuat melalui latihan lanjutan dan media edukatif digital. Ke depan, replikasi program ini di sekolah lain dapat dilakukan dengan dukungan Bank Indonesia serta

evaluasi jangka panjang untuk menilai dampaknya terhadap pembentukan kebiasaan finansial bijak dan kontribusinya pada literasi keuangan generasi muda.

## REFERENCES

- Anwar, A., Tanioko, Y. F., Tuasela, C. G., & Selanno, C. P. (2024). SOSIALISASI PROGRAM CINTA, BANGGA, PAHAM RUPIAH SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN LITERASI KEUANGAN DI KALANGAN PELAJAR SMP NEGERI 18 AMBON. *Jurnal Tagalaya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 395–400.
- Artha, F. A., & Wibowo, K. A. (2023). PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PERENCANAAN KEUANGAN, DAN SIKAP KEUANGAN TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI. *Value Added: Majalah Ekonomi dan Bisnis*, 19(1), 1–9.
- Damanik, H., Lestari, P., & Nurazmi. (2024). PENGGUNAAN METODE CERAMAH INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG RUKUN ISLAM DI SMPN 6 KANDIS. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(4), 484–490.
- Hakima, A., & Hidayati, L. (2020). PERAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PENDIDIKAN BERBASIS KETERAMPILAN TATA BUSANA. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(3), 51–59.
- Hikmah, Y. (2020). LITERASI KEUANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA DEPOK, PROVINSI JAWA BARAT, INDONESIA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 103–108.
- Mujahidin, Bakri, A. N., Ishak, Rasbi, M., Dito, & Amalina, Q. (2024). PENGABDIAN MASYARAKAT TENTANG LITERASI KEUANGAN PADA PEGAWAI KEMENAG KABUPATEN LUWU. *Jurnal BUDIMAS*, 6(3), 1–9.
- Narke, P., Dewi, N. L. S. A. R., & Zaenab, S. (2025). SOSIALISASI PROGRAM CINTA BANGGA PAHAM RUPIAH DALAM MEMBANGUN KESADARAN DAN PEMAHAMAN MASYARAKAT DI BANK INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi: Gelis*, 2(1), 75–85.
- Rahayu, Y. P., Riantoro, D., Mansim, N., & Bauw, S. A. (2023). SOSIALISASI CINTA, BANGGA, DAN PAHAM RUPIAH (CBR), MANAJEMEN UANG SEJAK DINI, DAN ROLEPLAY JUAL BELI. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1046–1054.

- Rembulan, S. A. L. (2021). KETERANGAN AHLI RUPIAH SEBAGAI ALAT BUKTI DALAM PERKARA TINDAK PIDANA UANG PALSU (STUDI PUTUSAN NOMOR: 420/PID.B/2018/PN.CBI). *Jurnal Verstek Bagian Hukum Acara Universitas Sebelas Maret*, 9(3), 664–672.
- Rizki, L. M., Rahmawati, S., Agesti, A., & Aeni, A. N. (2022). PENERAPAN NILAI-NILAI EKONOMI ISLAM DALAM JUAL BELI PADA ANAK SD MELALUI VIDEO ANIMASI ESECTOON “ECONOMIC SYARIAH FOR EDUCATION CARTOON”. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 9(2), 341–350.
- Salsabella, S., Palupi, W., & Sholeha, V. (2023). PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI. *Early Childhood Education and Development Journal*, 5(3), 200–211.
- Sayekti, P. I., Rahmawati, L. E., & Markhamah. (2025). PENERAPAN LITERASI FINANSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN BERWIRASWASTA. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5677–5690.
- Siregar, R. F., Ratnawati, & Ratnawati. (2024). PENGGUNAAN METODE CERAMAH INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG AKHLAK MULIA DI RA NUR FAIJAH PANDAN. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 802–807.
- Sriyolja, Z., Alda, A. R., Putra, A. S. A., & Friyessi. (2025). PEMANFAATAN LIMBAH SEKAM PADI SEBAGAI ENERGI TERBARUKAN DI NAGARI GAUANG. *JOMPA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 18–21.
- Suliyani, T., & Widayati, S. (2023). BERMAIN PERAN JUAL BELI DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5–6 TAHUN. *PAUD Teratai: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 1–6.
- Yoki Pradikta, H., Muflihah, I. L., Muhammad, H., Normasyhu, K., & Dayani, T. R. (2024). SOSIALISASI LITERASI KEUANGAN DAN CBP (CINTA, BANGGA, PAHAM) PADA RUPIAH BAGI SISWA. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 224–229.