



Edukasi Bijak Memilih: Pengenalan Konsep Kebutuhan dan Keinginan Pada Siswa Sekolah Dasar di SDN 032 Tarakan

Wise Choice Education: Introducing the Concept of Needs and Wants to Elementary School Students at SDN 032 Tarakan

Nurul Hidayat^{1*}, Ichelia Kasmin², Sindi Arismawati H³, Jumi Maria⁴, Fansiskus Seda⁵, Khairunnisa⁶, Juwita Naila⁷, Gustini Berianti⁸, Uliperdi Peren⁹

¹⁻⁹Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

Alamat Korespondensi: Jl. Amal Lama No 1, kota Tarakan

*Korespondensi penulis: nurul.hidayat8910@gmail.com

Article History:

Received: Nov 2025

Revised: Dec 10, 2025

Accepted: Dec 19, 2025

Published online: Dec 21, 2025

Published: Dec 21, 2025

Keywords: needs, wants, socialization, elementary students, economic literacy

Abstract. This Community Service activity reflects university students' social concern for their environment, particularly in elementary education. The activity was conducted at SDN 032 Tarakan to provide students with an understanding of the differences between needs and wants. The method used was face-to-face socialization, interactively designed through simple material delivery, ice-breaking, and an image classification game. The results showed high student enthusiasm and their ability to correctly classify most of the provided images into 'needs' and 'wants'. This activity not only enriched students' knowledge but also trained critical thinking skills in setting priorities. It is hoped that similar activities can be continued to foster economic literacy from an early age among elementary school students.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini mencerminkan kepedulian sosial mahasiswa terhadap lingkungan, khususnya di bidang pendidikan dasar. Kegiatan dilaksanakan di SDN 032 Tarakan dengan tujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Metode yang digunakan adalah sosialisasi tatap muka yang dikemas secara interaktif melalui penyampaian materi sederhana, ice breaking, dan permainan klasifikasi gambar. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi dan kemampuan mereka untuk mengklasifikasikan sebagian besar gambar yang disediakan ke dalam kategori "kebutuhan" dan "keinginan" dengan tepat. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dalam menentukan prioritas. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan untuk mengembangkan literasi ekonomi sejak dulu di kalangan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: kebutuhan, keinginan, sosialisasi, siswa sekolah dasar, literasi ekonomi.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan sebagai fondasi utama dalam membangun generasi yang cerdas, berkualitas, dan mampu menghadapi tantangan zaman (Sujana, 2019). Sebagai institusi pendidikan tinggi, perguruan tinggi tidak hanya bertugas menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan sosial melalui pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi, yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012). Pengabdian kepada masyarakat merupakan wujud nyata keterkaitan antara teori

* Nurul Hidayat, nurul.hidayat8910@gmail.com

akademik dengan realitas sosial, serta sarana bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu sekaligus memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitar (Soehadha, 2016).

Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, literasi ekonomi menjadi kompetensi esensial yang perlu dimiliki sejak dini. Pemahaman ekonomi dasar membantu anak-anak berpikir kritis, mengambil keputusan yang bijak, dan mengelola sumber daya yang terbatas (Indriani & Saputri, 2020; Lestari, 2019). Salah satu konsep paling mendasar dalam literasi ekonomi adalah perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan merupakan hal yang wajib dipenuhi untuk hidup layak, sedangkan keinginan bersifat tambahan dan tidak mendesak (Pratama, 2021). Pengenalan konsep ini sejak dini dapat membentuk kebiasaan pengambilan keputusan finansial yang lebih bertanggung jawab.

Namun, bagi anak-anak usia sekolah dasar, konsep kebutuhan dan keinginan sering kali bersifat abstrak dan sulit dipahami tanpa pendekatan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar dapat memperjelas pemahaman konsep abstrak (Suryani, 2018; Kusuma, 2021), sementara permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Hidayat & Rachmawati, 2020; Santoso, 2020).

Berdasarkan observasi awal di SDN 032 Tarakan, siswa-siswi masih mengalami kesulitan dalam membedakan kebutuhan primer dari keinginan sekunder. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan intervensi edukatif yang menyenangkan dan mudah dicerna. Sejalan dengan temuan Hidayat (2022), pendekatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan efektivitas pemahaman konsep ekonomi pada anak.

Sebagai bagian dari mata kuliah Pengantar Sosial Ekonomi Budaya Kawasan Perbatasan, mahasiswa Universitas Borneo Tarakan merancang kegiatan sosialisasi dengan tujuan memberikan pemahaman dasar mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan kepada siswa-siswi SDN 032 Tarakan. Kegiatan ini dirancang secara interaktif melalui penyampaian materi sederhana, ice breaking, dan permainan klasifikasi gambar, sehingga diharapkan dapat memudahkan pemahaman sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Secara lebih spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep kebutuhan dan keinginan melalui contoh-contoh visual yang relevan; (2) melatih kemampuan berpikir kritis dalam menentukan prioritas penggunaan

sumber daya; dan (3) memperkenalkan literasi ekonomi sejak dini dalam suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan.

Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan tidak hanya siswa yang mendapat manfaat berupa peningkatan literasi ekonomi, tetapi juga mahasiswa sebagai pelaksana dapat mengasah kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kepekaan sosial. Selain itu, sekolah dapat mengadopsi metode serupa dalam pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang menekankan pembelajaran kontekstual dan kolaboratif (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 20 September 2025 di SDN 032 Tarakan. Partisipan kegiatan adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 orang dengan rentang usia 8-9 tahun. Pemilihan metode tatap muka didasarkan pada karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep abstrak melalui interaksi langsung, media visual, dan aktivitas bermain (Suryani, 2018; Kusuma, 2021). Persiapan diawali dengan perizinan dan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas. Media pembelajaran yang disiapkan terdiri dari 15 pasang gambar berwarna berukuran A5 yang menggambarkan objek sehari-hari. Contoh gambar untuk kategori kebutuhan antara lain: nasi (makanan pokok), air mineral, dan seragam sekolah. Sementara contoh untuk kategori keinginan meliputi: es krim, robot mainan, dan sepeda baru. Selain itu, disiapkan dua kotak karton besar yang diberi label “Kebutuhan” dan “Keinginan” sebagai media klasifikasi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara interaktif dengan alur waktu yang terstruktur. Sesi pembukaan dan perkenalan (10 menit) diisi dengan penjelasan tujuan kegiatan. Kemudian, dilakukan ice breaking (5 menit) berupa permainan “Tepuk Suka-Suka” untuk mencairkan suasana dan meningkatkan fokus siswa. Inti kegiatan adalah penyampaian materi (15 menit) menggunakan bahasa sederhana dan contoh kontekstual, dilanjutkan dengan permainan edukatif klasifikasi gambar (25 menit). Dalam permainan ini, setiap siswa maju secara bergiliran, mengambil satu gambar acak, lalu menempatkannya pada kotak kategori yang sesuai sambil menyebutkan alasan singkat. Metode ini dirancang untuk melatih keterampilan analisis dan partisipasi aktif (Hidayat & Rachmawati, 2020; Santoso, 2020). Evaluasi pemahaman dilakukan melalui tanya jawab interaktif (10 menit) di akhir sesi dengan tiga pertanyaan kunci: (1) “Apa perbedaan kebutuhan dan

keinginan?"; (2) "Sebutkan satu contoh kebutuhan dan keinginan yang belum ada di gambar!"; dan (3) "Jika punya uang Rp10.000, mana yang harus didahulukan, membeli pensil atau permen?". Tingkat pemahaman diukur berdasarkan ketepatan jawaban dan kemampuan memberikan alasan logis. Seluruh proses didokumentasikan secara foto untuk keperluan pelaporan dan akuntabilitas kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi berlangsung selama 65 menit dan diikuti oleh 28 siswa kelas III SDN 032 Tarakan. Hasil observasi selama pelaksanaan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Tingkat Partisipasi dan Antusiasme: Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama selama sesi ice breaking ("Tepuk Suka-Suka") dan permainan klasifikasi gambar. Hampir semua siswa (sekitar 25 anak) bersedia maju secara sukarela untuk berpartisipasi aktif dalam permainan.
2. Kemampuan Klasifikasi: Sebagian besar siswa mampu mengklasifikasikan gambar dengan tepat setelah diberikan penjelasan materi. Untuk memudahkan analisis, hasil klasifikasi dari 15 gambar yang diujikan dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Klasifikasi Gambar "Kebutuhan dan Keinginan" oleh Siswa

No	Item Gambar	Kategori Seharusnya	Presentase Siswa yang Benar	Catatan
1	Nasi	Kebutuhan	96%	Hampir seluruh kelas menjawab benar.
2	Air Mineral	Kebutuhan	100%	Dipahami sebagai kebutuhan pokok.
3	Seragam Sekolah	Kebutuhan	89%	Beberapa siswa menganggapnya keinginan karena "ingin baju baru yang lain".
4	Es Krim	Keinginan	93%	
5	Robot Mainan	Keinginan	100%	
6	Sepeda Baru	Keinginan	82%	Sebagian berargumen sebagai kebutuhan untuk transportasi, menunjukkan konteks keluarga.

3. Hasil Evaluasi Tanya Jawab: Pada sesi tanya jawab interaktif, 22 siswa (78.5%) dapat menjawab pertanyaan pertama (perbedaan konsep) dengan kata-kata sendiri. Untuk pertanyaan kedua (memberi contoh baru), siswa memberikan contoh beragam seperti "obat" (kebutuhan) dan "liburan ke Bali" (keinginan).

Pertanyaan ketiga (skala prioritas) berhasil dijawab dengan tepat oleh 24 siswa (85.7%).

4. Respon Guru: Guru wali kelas menyampaikan apresiasi positif terhadap metode yang digunakan, menyatakan bahwa kegiatan ini "menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual", serta sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat dianalisis bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menyampaikan literasi ekonomi dasar. Keberhasilan mayoritas siswa dalam mengklasifikasikan gambar (seperti nasi, air, dan mainan) membuktikan bahwa media visual berperan penting dalam mengkonkretkan konsep abstrak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryani (2018) dan Kusuma (2021) yang menyatakan bahwa gambar membantu siswa sekolah dasar dalam memahami ide-ide non-konkret. Namun, terdapat beberapa gambar yang memicu diskusi, seperti "sepeda baru" dan "seragam sekolah". Persentase kebenaran yang lebih rendah pada kedua item ini (82% dan 89%) menunjukkan bahwa klasifikasi bisa dipengaruhi oleh konteks personal siswa. Sebagian siswa menganggap sepeda sebagai kebutuhan transportasi, sementara seragam dianggap keinginan jika masih memiliki yang layak pakai. Hal ini justru menjadi titik pembelajaran yang berharga, di mana siswa diajak berdebat secara sehat tentang perspektif kebutuhan yang dapat bersifat relatif, tidak hanya mutlak. Proses diskusi ini merupakan bentuk dari berpikir kritis yang ingin dikembangkan (Indriani & Saputri, 2020).

Metode permainan edukatif terbukti efektif tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman, tetapi juga motivasi belajar, seperti yang terlihat dari antusiasme peserta. Hal ini memperkuat temuan Hidayat & Rachmawati (2020) dan Santoso (2020) bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif. Namun, implementasinya juga menghadapi kendala. Meski mayoritas siswa aktif, terdapat 2-3 siswa yang cenderung pemalu dan kurang percaya diri untuk maju. Tim perlu memberikan pendekatan lebih personal dengan memberikan dorongan verbal positif dan memastikan mereka terlibat dalam suasana yang suportif. Tantangan lain adalah mengelola dinamika kelas yang menjadi sangat riuh saat permainan, yang membutuhkan penguasaan kelas ekstra dari fasilitator.

Secara keseluruhan, kegiatan ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang menekankan pembelajaran kontekstual dan penguatan karakter (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Melalui kegiatan klasifikasi dan diskusi, siswa tidak hanya belajar ekonomi, tetapi juga melatih kemampuan bernalar, bekerja sama, dan mengelola emosi saat berbeda pendapat.

Refleksi Tim Pelaksana

Sebagai pelaksana, tim mahasiswa mendapatkan pembelajaran yang berharga. Pertama, dalam hal komunikasi, tim belajar untuk menyederhanakan bahasa teori ekonomi menjadi ungkapan yang mudah dicerna anak-anak, misalnya dengan mengistilahkan kebutuhan sebagai "harus ada" dan keinginan sebagai "senang ada". Kedua, dari segi logistik, tantangan muncul dalam menyiapkan media gambar yang tahan lama dan ukuran yang tepat untuk dilihat seluruh kelas. Ketiga, mengelola energi dan perhatian 28 anak usia SD membutuhkan strategi, seperti membagi peran di dalam tim (fasilitator utama, pendamping, pengatur waktu) dan menyiapkan lebih banyak variasi ice breaking cadangan. Pengalaman ini memperkuat pemahaman bahwa teori pengabdian masyarakat (Soehadha, 2016) harus diimbangi dengan keterampilan praktis dan adaptabilitas di lapangan. Kegiatan ini juga menjadi bukti nyata peran mahasiswa sebagai agen perubahan sosial (Wulandari, 2019), di mana kontribusi kecil yang terencana dengan baik dapat memberikan dampak edukatif yang signifikan bagi siswa dan membuka peluang kolaborasi berkelanjutan dengan sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi literasi ekonomi mengenai kebutuhan dan keinginan di SDN 032 Tarakan secara keseluruhan berhasil mencapai tujuannya. Capaian utama yang teramat adalah peningkatan pemahaman konkret siswa kelas III dalam membedakan kedua konsep tersebut, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka mengklasifikasikan gambar dengan tepat dan memberikan alasan yang logis dalam diskusi. Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar, yaitu melalui media visual dan permainan edukatif interaktif, yang terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peran nyata mahasiswa sebagai agen perubahan sosial dalam

menjalankan tridharma perguruan tinggi juga dapat diwujudkan. Sebagai rekomendasi utama bagi pihak sekolah, metode pembelajaran serupa yang telah diujicobakan dapat diadopsi dan diintegrasikan secara sistematis ke dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya pada elemen yang membangun kebijaksanaan dalam pengelolaan sumber daya. Sementara bagi perguruan tinggi, kolaborasi berkelanjutan dengan sekolah dasar di wilayah perbatasan perlu didorong melalui program kemitraan yang terstruktur, agar kegiatan literasi ekonomi sejak dini dapat direplikasi dan diperluas dampaknya bagi lebih banyak siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri 032 Tarakan, khususnya kepada guru-guru serta siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada warga Kampung Enam yang telah memberikan dukungan, kesempatan, serta fasilitas sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan salah satu bentuk nyata pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat mempererat hubungan antara mahasiswa dan masyarakat serta memberikan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan kemandirian ekonomi warga sekitar.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, L. (2018). Pemberdayaan masyarakat berbasis pendidikan ekonomi kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 15–22.
- Hidayat, A., & Rachmawati, D. (2020). Permainan edukatif sebagai strategi meningkatkan pemahaman konsep dasar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 101–110.
- Hidayat, N. (2022). Penerapan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi pada anak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 7(1), 33–42.
- Indriani, D., & Saputri, Y. (2020). Literasi ekonomi dalam era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 45–56.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pengembangan projek penguatan profil pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusuma, P. (2021). Media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 200–210.
- Lestari, I. (2019). Pentingnya literasi ekonomi sejak usia dini. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 7(2), 120–128.

- Ningsih, R. (2022). Efektivitas metode permainan dalam pembelajaran ekonomi untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 55–63.
- Pratama, A. (2021). Edukasi kebutuhan dan keinginan melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 77–86.
- Santoso, B. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 88–95.
- Soehadha, M. (2016). Pengabdian kepada masyarakat: Konsep dan praktiknya di perguruan tinggi. *Pustaka Pelajar*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Pendidikan sebagai investasi sumber daya manusia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1–12.
- Suryani, A. (2018). Penggunaan media visual untuk meningkatkan pemahaman siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 33–42.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Wulandari, F. (2019). Peran mahasiswa dalam meningkatkan literasi ekonomi masyarakat. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 14(2), 89–97.

DOKUMENTASI



Gambar 1 Spanduk Kelompok 5



Gambar 2 Proses Permohonan Izin Kegiatan Kepada Pihak Sekolah.



Gambar 3 Proses Pembungkusan Bingkisan Sebelum Kegiatan Sosialisasi Dimulai.



Gambar 4 Gedung Sekolah Lokasi Kegiatan.



Gambar 5 Kegiatan Sosialisasi Dimulai Dengan Kata Pembuka Dari Pihak Sekolah.



Gambar 6



Gambar 7 Proses Perkenalan Kakak-Kakak Mahasiswa Sebelum Sosialisasi Dimulai.



Gambar 8 Situasi Didalam Kelas Kegiatan Sosialisasi.



Gambar 9 Proses Pelaksanaan Penyampaian Materi Dari Kakak-Kakak Mahasiswa.



Gambar 10 Icebreaking Permainan Sederhana Untuk Mencairkan Suasana Saat Berlangsungnya Kegiatan Sosialisasi.



Gambar 11 Proses Tanya Jawab Yang Diberikan Kakak-Kaka Mahasiswa



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14 Proses Pembagian Kertas Potongan Gambar Dalam Permainan Edukatif.



Gambar 15 Proses Mengklasifikasi Kebutuhan atau Keinginan Berupa Potongan Gambar Yang Di Berikan Ke Dalam Kotak.



Gambar 16 Proses Pembagian Snack Kepada Siswa-Siswi Atas Partisipasi Dalam Kegiatan Sosialisasi.



Gambar 17 Proses Penutupan Berakhirnya Kegiatan Sosialisasi Yang Disampaikan Oleh Pihak Sekolah.



Gambar 18 Foto Bersama Siswa-Siswi SDN 032 Tarakan.