

## Pengenalan Literasi Keuangan Melalui *Game-Based Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Lebakwangi 01

Yulianita Rahayu<sup>1</sup>, Barkah Asshidiq<sup>2</sup>, Sulis Saadah<sup>3</sup>, Widi Widia Wandasari<sup>4</sup>, Rhisma Fitroh Septiyanti<sup>5</sup>, Anzas Maulana<sup>6</sup>, Juju Zuhriatusobah<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Islam Nusantara : nonayulianita@gmail.com

### Article History:

Received : 21 November 2024

Review : 30 November 2024

Revised : 12 Desember 2024

Accepted : 30 Desember 2024

**Abstract:** Pendidikan literasi keuangan pada anak tidak hanya mencakup pada pengenalan uang namun lebih jauh juga penanaman keuangan secara bijak dan mampu mengontrol pengeluaran keuangan dengan membedakan mana yang menjadi kebutuhan dan mana yang hanya sekedar keinginan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan metode yang efektif dan inovatif dalam memperkenalkan konsep literasi keuangan kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar keuangan kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang menarik dan interaktif. Permainan monopoli dipilih sebagai media edukasi karena sifatnya yang menghibur serta kemampuannya untuk menyimulasikan berbagai keputusan finansial dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, implikasi kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi keuangan melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka. Penerapan *game-based learning* menggunakan Monopoli untuk pengenalan literasi keuangan memberikan hasil yang positif. Siswa memperoleh pemahaman awal mengenai konsep dasar literasi keuangan, keterampilan pengambilan keputusan, serta pengembangan keterampilan sosial.

### Keywords: *Game based*

*Learning, Literasi Keuangan, Monopoli*

## A. Pendahuluan

Salah satu pilar utama dalam kehidupan adalah keuangan. Untuk itulah perlu pengelolaan uang yang baik. Perlu mempelajari literasi keuangan agar terhindar dari masalah keuangan. Data *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) tahun 2023 menunjukkan skor literasi finansial Indonesia (57) masih berada di bawah rata-rata dunia (60) (Kemdikbud, 2024). Menurut Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2024 yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bersama Badan Pusat Statistik (BPS), indeks literasi keuangan penduduk Indonesia mencapai 65,43%, sementara indeks inklusi keuangan berada di angka 75,02%. Meskipun terjadi

peningkatan dibandingkan survei sebelumnya, kesenjangan antara literasi dan inklusi keuangan masih ada, menunjukkan bahwa sebagian masyarakat memiliki akses ke layanan keuangan tanpa pemahaman yang memadai tentang penggunaannya. Selain itu, kelompok usia 15-17 tahun dan 51-79 tahun memiliki tingkat literasi dan inklusi keuangan yang lebih rendah dibandingkan kelompok usia lainnya, menandakan perlunya perhatian khusus terhadap segmen tersebut (OJK, 2024).

Literasi keuangan bukan hanya penting bagi orang dewasa; anak-anak juga perlu memahaminya sejak dini. Dengan memberikan pendidikan keuangan sejak dini, anak-anak dapat membangun pemahaman yang kokoh tentang cara mengelola uang,

mengambil keputusan finansial yang bijaksana, dan mempersiapkan masa depan yang lebih stabil secara ekonomi ketika mereka tumbuh dewasa.

Literasi keuangan tidak hanya berbicara tentang menghitung atau menyimpan uang saku mereka, tetapi juga tentang memahami konsep dasar seperti pengeluaran, tabungan, investasi, dan membangun kebiasaan finansial yang sehat. Edukasi yang dibangun sejak dini turut relevan dengan perkembangan teknologi, terutama dengan meningkatnya penggunaan pembayaran digital dan aplikasi keuangan. Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan di mana transaksi online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Literasi Keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan keuangan masyarakat (OJK, 2024). Pelaksanaan edukasi keuangan dalam rangka meningkatkan literasi keuangan masyarakat sangat diperlukan karena berdasarkan survei yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022, indeks literasi keuangan penduduk Indonesia yaitu sebesar 49,68 persen, naik dibanding tahun 2013, 2016 dan 2019 yang masing-masing hanya 21,84 persen, 29,70 persen, dan 38,03 persen (OJK, 2024).

Berdasarkan data yang diambil dari sumber KalderaNews.com pada 30 Maret 2021, bahwa Program for International Student Assessment (PISA) yang diujikan pada siswa/ anak usia 15 tahun salah satunya tentang literasi finansial terhadap 20 sistem pendidikan di dunia, Indonesia berada di peringkat paling rendah, dengan skor rata-rata 388, satu-satunya negara yang mencatat skor rata-rata di bawah 400 atau level 2. Indonesia merupakan negara yang siswanya paling banyak di kelompok low performers (berkinerja rendah), artinya

belum mempunyai kemampuan dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman finansial mereka pada kehidupan nyata (Gayatri, 2021).

Pendidikan literasi keuangan pada anak bukan sekedar pada pengenalan uang, namun lebih penting adalah menanamkan pola pikir anak untuk dapat memisahkan mana kepentingan dan mana kebutuhan sehingga menjadi pribadi yang bijak dalam mengelola keuangan. Pengenalan tentang perbedaan antara kebutuhan dan keinginan pada anak akan membuat anak terbiasa dengan pengendalian diri dalam pengeluaran uang. Seorang anak perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar untuk membuat keputusan pribadi yang penting bagi dirinya. Namun, sayangnya, pola pikir yang tepat tentang keuangan jarang ditanamkan, terutama dalam lingkungan keluarga, sehingga anak-anak tumbuh tanpa pemahaman dasar mengenai keuangan (Syahid 2023).

Fenomena yang terjadi pada siswa SDN Lebakwangi 01 terkait literasi keuangan, yaitu banyak siswa yang belum memahami pentingnya menabung dan cenderung menghabiskan uang saku mereka untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti membeli jajanan yang tidak sehat atau mainan. Kurangnya pembelajaran tentang pengelolaan keuangan di kelas membuat mereka tidak mengenal konsep prioritas kebutuhan dibandingkan keinginan, sehingga keputusan finansial sering kali impulsif. Selain itu, belum optimalnya program atau kegiatan sekolah yang mendorong literasi keuangan, seperti tabungan siswa atau permainan edukasi keuangan, sehingga membuat mereka kehilangan kesempatan untuk belajar secara praktis. Ada beberapa kasus di mana anak-anak terus-menerus memaksa orang tua mereka untuk membeli sesuatu, tanpa peduli terhadap kondisi keuangan orang tuanya. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kebiasaan finansial yang baik pada siswa, yang berpotensi memengaruhi

kemampuan mereka menghadapi tantangan keuangan di masa depan. Di sinilah perlunya untuk mengenalkan cara mengelola uang saku anak, termasuk prinsip menahan keinginan diri.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan metode yang efektif dan inovatif dalam memperkenalkan konsep literasi keuangan kepada siswa sekolah dasar. Literasi keuangan sejak usia dini penting untuk membangun keterampilan pengelolaan keuangan yang baik di masa depan. Namun, materi keuangan sering kali dianggap kompleks dan kurang menarik bagi anak-anak, sehingga diperlukan metode yang mampu menarik minat belajar mereka.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. (Wulandari and Safitri 2024)

Upaya inovatif yang ditempuh dalam membelajarkan anak adalah penggunaan media yang menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif yaitu media pembelajaran *education game* (Rohwati, 2012). Salah satu kelebihan utama *education game* adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. (Hikmah 2020)

Permainan yang sangat sesuai dengan literasi keuangan adalah monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan dimana pemainnya melakukan transaksi ekonomi. Dengan adanya permainan monopoli ini dapat meningkatkan literasi

keuangan siswa. Setelah diadakannya permainan monopoli diharapkan literasi keuangan siswa meningkat. (Cahyani, Yuliana, and Setyaningrum 2022)

Media pembelajaran dengan menggabungkan unsur bermain adalah suatu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan di jenjang pendidikan SD guna mencapai suatu pembelajaran yang memiliki *feedback* yang baik, antusiasme, kecerdasan serta menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan mengadaptasi prinsip-prinsip permainan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan melibatkan siswa, sehingga mereka dapat belajar secara alami dan mengembangkan karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan kedisiplinan. Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang inovatif dan telah dimodifikasi, dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan fokus pada penguasaan materi-materi yang disampaikan (Sihotang 2022).

Di era modern ini, literasi keuangan menjadi keterampilan esensial yang perlu dimiliki setiap individu, termasuk anak-anak sejak usia dini. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar yang belum mendapatkan pemahaman mendasar tentang pengelolaan keuangan. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya akses pada materi literasi keuangan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam konteks ini, *game-based learning* muncul sebagai metode pembelajaran inovatif yang terbukti mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih interaktif.

Dengan mempertimbangkan fenomena tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan mengenalkan literasi keuangan kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan *game-based learning*.

## B. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada seluruh

siswa kelas 4 (empat) Sekolah Dasar Negeri Lebakwangi 01, Desa Lebakwangi Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, pada bulan Agustus 2024. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar keuangan kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang menarik dan interaktif. Permainan monopoli dipilih sebagai media edukasi karena sifatnya yang menghibur serta kemampuannya untuk menyimulasikan berbagai keputusan finansial dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah tahapan dari kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini :

### 1. Kegiatan Persiapan

Tahap persiapan adalah langkah awal yang sangat penting untuk memastikan bahwa kegiatan dapat berjalan lancar dan sesuai tujuan. Pada tahap ini dilakukan simulasi permainan oleh tim pelaksana. Tim pelaksana melakukan simulasi permainan untuk memastikan bahwa mampu memberikan penjelasan yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini juga berguna untuk melatih bagaimana memberikan contoh keputusan keuangan selama permainan berlangsung.

### 2. Pemberian Contoh dan Penjelasan Terkait Permainan oleh Tim Pelaksana

Sebelum anak-anak memainkan monopoli, tim pelaksana akan memberikan contoh cara bermain. Tahap ini meliputi:

a. Penjelasan Peraturan Dasar : Tim memberikan penjelasan singkat tentang peraturan permainan monopoli, seperti cara melempar dadu, aturan membeli dan menjual properti, serta pembayaran sewa dan denda.

b. Simulasi Pengambilan Keputusan Keuangan: Tim mendemonstrasikan beberapa situasi dalam permainan, seperti kapan waktu yang baik untuk membeli properti, kapan harus menahan uang untuk menabung, atau kapan harus mempertimbangkan risiko. Penjelasan diberikan dengan bahasa yang sederhana

agar anak-anak bisa mengerti pentingnya setiap keputusan yang mereka buat.

c. Interaksi dan Tanya Jawab: Tim memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bertanya, menjawab pertanyaan yang mereka miliki, serta berdiskusi mengenai konsep yang masih kurang dipahami. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar anak-anak terhadap keputusan-keputusan keuangan yang mereka akan buat saat bermain.



Gambar 1. Penjelasan tentang Permainan Monopoli



Gambar 2. Pemberian Simulasi Permainan Monopoli

### 3. Praktik Bermain Monopoli oleh Anak-

## anak

Setelah contoh diberikan, anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil untuk mulai bermain monopoli dengan pendampingan dari tim pelaksana. Dalam kegiatan ini meliputi :

- a. Pendampingan Interaktif : Tim mendampingi setiap kelompok untuk memantau dan memberikan masukan jika diperlukan, serta mengajarkan anak-anak bagaimana menghitung uang, memahami arti properti, dan mempertimbangkan setiap keputusan finansial.
- b. Pemahaman dan Refleksi : Selama permainan berlangsung, anak-anak diajak untuk merenungkan setiap keputusan finansial yang mereka buat dan memahami bagaimana keputusan tersebut dapat memengaruhi kondisi finansial mereka dalam permainan. Misalnya, mereka mungkin belajar bahwa terlalu banyak menghabiskan uang untuk membeli properti dapat menyebabkan kesulitan keuangan di kemudian hari.



Gambar 3. Pelaksanaan Pengenalan Literasi Keuangan melalui Monopoli

## 4. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman anak-anak terhadap konsep literasi keuangan yang disampaikan

dalam permainan. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak berdiskusi mengenai pengalaman mereka selama bermain, keputusan apa yang mereka buat, dan pelajaran apa yang mereka ambil dari setiap pilihan yang diambil dalam permainan.

## C. Hasil

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan *game-based learning* menggunakan permainan Monopoli untuk pengenalan literasi keuangan pada siswa SD kelas 4 dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Adanya Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Literasi Keuangan

Setelah kegiatan selesai, para siswa/I menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar literasi keuangan, termasuk pengenalan uang, menabung, perencanaan pengeluaran, serta pembelanjaan yang bijak. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam mengenali peran uang, memahami pentingnya menabung, dan membuat keputusan terkait penggunaan uang selama permainan berlangsung.

### 2. Keterampilan Pengambilan Keputusan dan Perencanaan Keuangan Sederhana

Selama permainan, siswa dapat membuat keputusan terkait pembelian atau penjualan properti, mengatur uang agar cukup untuk membayar sewa atau pajak, dan memahami kapan harus menyimpan atau menggunakan uang. Anak-anak mulai memahami bahwa pengeluaran yang tidak direncanakan dapat menyebabkan masalah keuangan, seperti kehabisan uang tunai. Pengambilan keputusan adalah salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam kegiatan ini. Melalui simulasi Monopoli, siswa dilatih untuk menimbang risiko dan imbal hasil, misalnya dengan memilih untuk membeli properti atau menahan uang untuk pengeluaran mendatang. Ini memberikan anak-anak pemahaman praktis tentang pentingnya perencanaan keuangan sederhana. Dengan menghubungkan pengalaman permainan ini dengan dunia

nyata, siswa mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana mengelola sumber daya secara bijaksana.

### **3. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi**

Selama permainan, anak-anak menunjukkan keterampilan sosial yang semakin baik. Mereka berkomunikasi, berdiskusi, dan bernegosiasi dengan teman-teman dalam mengambil keputusan, baik ketika membeli properti, menyewakan, atau berbagi ide mengenai strategi permainan. Hal ini membantu membangun keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar siswa.

Permainan Monopoli memerlukan interaksi antarpemain, yang mengajarkan anak-anak pentingnya kolaborasi dan komunikasi dalam konteks sosial. Siswa menjadi terbiasa mendiskusikan keputusan keuangan sederhana dengan teman-teman sebaya, yang juga melatih mereka untuk memahami perspektif orang lain. Kolaborasi dan negosiasi yang terjadi dalam permainan memperkenalkan anak-anak pada keterampilan sosial yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

### **4. Penerimaan dan Antusiasme Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Permainan**

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan tampak lebih terlibat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mayoritas siswa merasa senang dengan pembelajaran melalui permainan Monopoli dan menganggapnya sebagai pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.

Keterlibatan aktif dan antusiasme yang tinggi dari siswa menunjukkan bahwa *game-based learning* melalui monopoli adalah metode yang efektif untuk pengenalan literasi keuangan. Pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan siswa menyerap materi dengan lebih baik, dan suasana yang tidak kaku membantu mengurangi hambatan dalam memahami konsep baru. Monopoli sebagai media

pembelajaran berhasil menghadirkan pengalaman yang tidak hanya menghibur tetapi juga penuh makna edukatif bagi siswa.

### **5. Tantangan dan Keterbatasan yang Ditemukan**

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menghitung uang atau memahami beberapa aturan permainan, terutama pada awal permainan. Selain itu, durasi permainan yang cukup panjang menyebabkan beberapa anak kehilangan fokus setelah beberapa waktu.

Tantangan ini menunjukkan pentingnya memberikan panduan dan pendampingan yang cukup kepada siswa. Untuk mengatasi keterbatasan ini, kami tim pelaksana perlu menyediakan panduan lebih sederhana dan bantuan langsung selama permainan berlangsung. Waktu permainan juga perlu disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi anak-anak kelas 4 SD, misalnya dengan membuat versi permainan yang lebih singkat atau memberikan jeda untuk menjaga minat mereka. Berikut adalah tantangan dan keterbatasan yang dihadapi pada saat pelaksanaan kegiatan ini :

#### **a. Keterbatasan Alat Permainan Monopoli**

Dengan jumlah alat monopoli yang terbatas, tidak semua siswa bisa bermain secara bersamaan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa harus menunggu giliran atau bermain dalam kelompok besar, yang bisa mengurangi kesempatan mereka untuk berpartisipasi langsung. Keterbatasan alat monopoli dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena interaksi siswa dengan permainan menjadi terbatas. Saat terlalu banyak siswa dalam satu kelompok, tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengambil keputusan atau menjalankan peran dalam permainan, yang justru merupakan inti dari tujuan edukasi. Salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan ini adalah dengan membuat versi permainan yang sederhana atau miniatur monopoli dengan bahan-bahan yang mudah didapat

(seperti karton atau kertas). Alternatif lain adalah membagi siswa menjadi kelompok kecil dan memberikan jadwal rotasi permainan, sementara kelompok lain mengikuti kegiatan pendukung lain yang masih terkait dengan literasi keuangan, seperti kuis atau diskusi singkat.

#### **b. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan**

Permainan Monopoli biasanya memerlukan waktu yang cukup lama untuk dimainkan hingga selesai. Ketika waktu pelaksanaan kegiatan terbatas, siswa mungkin tidak dapat menyelesaikan permainan atau mengalami proses belajar yang terburu-buru. Waktu yang terbatas bisa menyebabkan siswa kehilangan pengalaman utuh dari permainan Monopoli, seperti pembelajaran dari situasi akhir permainan atau kesimpulan yang bisa diambil dari berbagai keputusan keuangan. Jika permainan berhenti di tengah jalan, anak-anak mungkin tidak sepenuhnya merasakan dampak dari keputusan yang mereka buat sebelumnya. Ini juga dapat membuat sesi evaluasi menjadi kurang maksimal, karena anak-anak belum mengalami permainan secara menyeluruh. Solusi yang bisa diterapkan adalah memodifikasi aturan permainan agar lebih singkat. Tim pelaksana membuat aturan khusus dengan target tertentu, seperti mencapai jumlah properti atau uang tertentu dalam waktu yang lebih singkat. Alternatif lain adalah menggunakan format permainan yang dipercepat atau mengarahkan siswa untuk fokus pada satu aspek penting dari literasi keuangan, seperti perencanaan keuangan atau pengelolaan utang dalam permainan.

#### **c. Kesulitan dalam Mendampingi dan Membimbing Setiap Kelompok**

Dengan keterbatasan alat dan waktu, pendampingan dan pembimbingan setiap kelompok menjadi terbatas, terutama jika jumlah siswa cukup banyak. Tim pelaksana mungkin kesulitan mengawasi dan memberikan panduan kepada setiap

kelompok secara optimal. Bimbingan yang terbatas dapat membuat anak-anak salah memahami aturan permainan atau esensi dari keputusan finansial yang mereka buat. Hal ini bisa berdampak pada kualitas pembelajaran, karena anak-anak mungkin hanya fokus pada aspek hiburan permainan tanpa memaknai keputusan keuangan yang sebenarnya ingin diajarkan.

Salah satu solusi yang dilakukan adalah menggunakan panduan visual seperti papan instruksi sederhana yang menjelaskan aturan dasar dan langkah-langkah pengambilan keputusan finansial dalam permainan dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Selain itu, melibatkan guru atau fasilitator tambahan untuk membantu mendampingi setiap kelompok bisa meringankan beban tim pelaksana dan memastikan setiap kelompok mendapatkan bimbingan yang cukup.

#### **d. Perbedaan Kecepatan Pemahaman antar Siswa**

Dalam kegiatan dengan waktu yang terbatas, perbedaan kecepatan pemahaman siswa dapat menjadi kendala. Siswa yang lebih cepat memahami aturan permainan bisa melaju lebih cepat, sementara siswa lain yang memerlukan penjelasan tambahan mungkin tertinggal atau kebingungan. Ketika beberapa siswa tertinggal dalam memahami permainan, mereka mungkin merasa tidak terlibat penuh atau bahkan frustrasi, yang akhirnya mengurangi minat mereka dalam kegiatan ini. Perbedaan pemahaman juga dapat menghambat kelancaran permainan dan mengganggu ritme belajar kelompok.

Solusi yang dilakukan adalah tim pelaksana bisa memberikan penjelasan dasar dan simulasi singkat agar semua siswa memahami aturan permainan, sebelum memulai permainan. Penggunaan contoh sederhana di awal bisa membantu meratakan pemahaman, dan tim pelaksana dapat membagi siswa dalam kelompok yang memiliki kecepatan belajar yang berimbang.

## Diskusi

Kegiatan pengabdian ini melibatkan siswa sekolah dasar dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dirancang menggunakan metode *game-based learning* (GBL). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat menumbuhkan minat dan pemahaman yang lebih baik tentang pengelolaan keuangan pribadi sejak usia dini.

Setelah kegiatan dilaksanakan, sejumlah temuan penting muncul yang menunjukkan efektivitas metode *game-based learning* dalam mengajarkan literasi keuangan kepada siswa. Beberapa temuan tersebut antara lain:

1. Peningkatan Pemahaman Literasi Keuangan: Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar keuangan, seperti pengelolaan uang, tabungan, dan pengeluaran setelah mengikuti kegiatan ini.
2. Minat dan Motivasi yang Meningkat: Melalui penggunaan *game*, siswa merasa lebih tertarik untuk belajar topik yang mungkin dianggap sulit atau membosankan dalam konteks pembelajaran konvensional. Pendekatan berbasis permainan berhasil mengubah perspektif siswa tentang pembelajaran literasi keuangan, menjadikannya lebih menyenangkan.

*Game-based Learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh 2014 dalam Winatha and Setiawan 2020). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain :

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan

berhitung.

3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis *game*.

Hasil kegiatan pengabdian ini selaras dengan hasil penelitian Winatha and Setiawan (2020), yang menyatakan bahwa : (1) terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game-based learning model*; (2) terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game-based learning model*; (3) motivasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game-based learning*; dan (4) prestasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game-based learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, Yuliana dan Styaningrum (2022), dengan judul penelitian “Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD”, menyatakan bahwa media monopoli meningkatkan literasi keuangan siswa sehingga mampu mengelola keuangan pribadi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Resiana dan Pratiwi (2024), bahwa terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman anak usia dini tentang uang dan pengelolaan keuangan, yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan kegiatan tentang pengelolaan keuangan melalui monopoli.

Dari proses pengabdian masyarakat yang menggabungkan literasi keuangan dan *game-based learning* ini, telah memberikan dampak positif baik dari sisi pengetahuan maupun perilaku siswa. Melalui pendekatan

ini, tidak hanya pemahaman siswa tentang keuangan yang meningkat, tetapi juga perubahan sosial yang terjadi, di mana siswa menjadi agen perubahan dalam lingkungannya. Temuan ini menguatkan pentingnya metode pembelajaran yang menyenangkan dan relevansi literasi keuangan dalam mempersiapkan generasi yang lebih bijak dalam pengelolaan sumber daya finansial.

#### D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, penerapan *game-based learning* menggunakan monopoli untuk pengenalan literasi keuangan pada siswa kelas 4 SD Negeri Lebakwangi 01 memberikan hasil yang positif. Siswa memperoleh pemahaman awal mengenai konsep dasar literasi keuangan, keterampilan pengambilan keputusan, serta pengembangan keterampilan sosial. Monopoli terbukti efektif sebagai alat pengajaran literasi keuangan karena sifatnya yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan meningkatkan pemahaman mereka tentang keuangan dasar dalam konteks yang relevan dengan usia mereka. Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa permainan yang edukatif bisa menjadi media pembelajaran yang efektif, asalkan dilengkapi dengan panduan dan bimbingan yang sesuai untuk kelompok usia siswa SD.

Belajar keuangan melalui game adalah cara yang efektif dan menarik untuk memahami konsep keuangan, pengelolaan uang, dan investasi. Ini menggabungkan pendidikan dengan hiburan, sehingga dapat belajar sambil bersenang-senang.

Kegiatan ini berhasil menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui permainan yang dirancang khusus, siswa mampu memahami konsep-konsep dasar seperti menabung, mengelola uang,

memahami nilai uang, dan mengenal perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. *Game-based learning* tidak hanya membantu siswa dalam mengingat konsep-konsep tersebut, tetapi juga memudahkan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi keuangan melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan usia mereka. Keberhasilan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, di mana metode *game-based learning* bisa diterapkan pada materi lainnya dan dikembangkan dalam skala yang lebih luas. Melalui kegiatan ini, terlihat bahwa pendekatan kreatif dan interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa, membentuk kebiasaan yang baik, serta meningkatkan literasi keuangan sejak dini.

#### Daftar Referensi

- bcalife*. "5 Alasan Pentingnya Mengajarkan Literasi Keuangan Sejak Dini Pada Anak". <https://www.bcalife.co.id/info/tahapan-kehidupan/membina-keluarga/berikut-5-alasan-pentingnya-mengajarkan-literasi-keuangan-sejak-dini-pada-anak> (Retrieved, November 7, 2024)
- Cahyani, Riska Nurul, Ade Nuria Finka Yulianan, and Farida Setyaningrum. "Implementasi Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Anak Pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman." *Senassdra* 1: 786–92 (2022).
- Fauziah, A. N. M., Purnomo, A. R., Fathonah, N., & Khusaini. "The use of monopoly-like game (MLG) to

- promote qualified scores for three student competencies". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(3), 280–285.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.8183> (2018).
- Gayatri, Askardiya Mirza. "Melek Literasi Keuangan Sejak Dini, Sejahtera di Masa Tua". Ivan, Muhammad (Ed). "Literasi dan Human Capital" (Edisi ke- 1, p.113 – 132). Penerbit Samudra Biru.
- Hikmah, Yulial. "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 26 (2): 103. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780> (2020).
- Jalin. "Tips Membangun Literasi Keuangan bagi Anak Sejak Dini". <https://www.jalin.co.id/id-id/berita/blog/tips-membangun-literasi-keuangan-bagi-anak-sejak-dini>. (Retrieved, November 7, 2024)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). "Meningkatkan Pemahaman, Keterampilan, Dan Kemampuan Pengelolaan Keuangan Melalui Literasi Finansial". (2024). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/10/meningkatkan-pemahaman-keterampilan-dan-kemampuan-pengelolaan-keuangan-melalui-literasi-finansial> (Retrieved, November 9, 2024)
- M. Rohwati. "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1 (1): 75–81 (2012).
- Otoritas Jasa Keuangan. "Literasi Keuangan". <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>. (Retrieved, November 8, 2024)
- Otoritas Jasa Keuangan. "Siaran Pers Bersama OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2024". <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS-Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2024.aspx>. (Retrieved, November 8, 2024)
- Resiana, Rani Surya;, and Siti Nur Elbasyinah Rahayu Pratiwi. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif ( APE ) Monopoli Terhadap Pemahaman Anak Usia Dini Tentang Uang Dan Pengelolaan Keuangan" 03 (01) (2024).
- Sihotang, Nurhasanah. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2 (1): 60–67 (2022).
- Syahid, Ishaq. "Urgensi Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak." *Jemi* 1 (1): 64–80. <https://doi.org/10.61815/jemi.v1i1.309> (2023).
- Vitianingsih, Anik Vega. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD." *Jurnal INFORM* 1 (1): 1–8 (2016).
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," (2020) 198–206.
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam." *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2 (1): 334–41. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927> (2024).