DESAMU: Prosiding Diseminasi KKN Universitas Mulawaran

Artıkel Pengabdian Kepada Masyarakat

https://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/pdkum/index

Development of a Financial Education Model for Children: A Comparative Approach Between Gamification and Conventional Teaching

Pengembangan Model Edukasi Keuangan Anak Melalui Pendekatan Perbandingan Gamifikasi dan Pengajaran Konvesional

Indah Fitri Astuti[1], Nur Fadjri Ramadhani Hendrata[2*], Imtinan Zakiyyah[2], Adies Amelia Putri[3], Elisabeth Lamtiurma Sianturi[4], Elsa Windiani[5], Latifah Try Azahra[6], Muhammad Khairu Fadilah[7], Tiara Christina Soemarno[8], Zahwa Salsabila Putri[9]

1 Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda
2 Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
3 Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
4 Program Studi Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
5 Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
6 Program Studi Ilmu Lingkungan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
7 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
8 Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda.
9 Program Studi Teknik Lingkungan, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Kota Samarinda
* Alamat Koresponding. E-mail: nurfadjriramadhani14@gmail.com; Tel. +62-822-1424-0874.

ABSTRACT*: This study aims to develop and evaluate a financial education model for elementary school children through a comparative approach between gamification-based learning and conventional teaching methods. Financial literacy is a crucial competency for children's future, yet traditional pedagogical approaches often fail to bridge the gap between abstract financial concepts and children's cognitive development. This community service program implemented two distinct learning approaches at two different elementary schools SD Bintang, which utilized the "FINOPOLY" gamification method, and SDN 002 North Bontang, which employed conventional teaching methods. The gamification approach incorporated an interactive board game simulation designed to teach financial concepts including saving, budgeting, emergency funds, asset management, and risk mitigation. The conventional approach delivered the same material through lecture-based instruction and worksheets. Pre-test and post-test assessments were administered to measure knowledge improvement. Results indicate that the gamification approach demonstrated superior engagement and knowledge retention compared to conventional methods. The FINOPOLY game successfully transformed abstract financial concepts into concrete, experiential learning, fostering intrinsic motivation and social-emotional skills. This study provides evidence that gamification-based financial education offers a more effective and engaging alternative to conventional teaching for elementary school children. The findings contribute to the development of innovative financial literacy programs in primary education settings.*

KEYWORDS: *Financial literacy, children education, gamification, FINOPOLY, conventional teaching, experiential learning, elementary school.*

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi model edukasi keuangan untuk anak sekolah dasar melalui pendekatan komparatif antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan metode pengajaran konvensional. Literasi keuangan merupakan kompetensi krusial bagi masa depan anak, namun pendekatan pedagogi tradisional sering gagal menjembatani kesenjangan antara konsep keuangan abstrak dengan perkembangan kognitif anak. Program pengabdian masyarakat ini menerapkan dua pendekatan pembelajaran berbeda di dua sekolah dasar yang berbeda, SD Bintang yang menggunakan metode gamifikasi "FINOPOLY", dan SDN 002 Bontang Utara yang menggunakan metode pengajaran konvensional. Pendekatan gamifikasi mengintegrasikan simulasi permainan papan interaktif yang dirancang untuk mengajarkan konsep keuangan termasuk menabung, penganggaran, dana darurat, manajemen aset, dan mitigasi risiko. Pendekatan konvensional menyampaikan materi yang sama melalui instruksi berbasis ceramah dan lembar kerja. Asesmen pre-test dan post-test diberikan untuk mengukur peningkatan

Cara mensitasi artikel ini: Astuti IF, Hendrata NFR, Zakiyyah I, Puti AA, Sianturi EL, Windiani E, Azahra LT, Fadilah MK, Soemarno TC, Putri ZS. Development of a Financial Education Model for Children: A Comparative Approach Between Gamification and Conventional Teaching (Pengembangan Model Edukasi Keuangan Anak Melalui Pendekatan Perbandingan Gamifikasi dan Pengajaran Konvesional). DESAMU Pros Disem KKN UNMUL. 2026; 2: 619-625.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat,
Universitas Mulawarman
ISSN: 3124-520X

pengetahuan. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan retensi pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Permainan FINOPOLY berhasil mentransformasi konsep keuangan abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan eksperiensial, menumbuhkan motivasi intrinsik dan keterampilan sosial-emosional. Penelitian ini memberikan bukti bahwa edukasi keuangan berbasis gamifikasi menawarkan alternatif yang lebih efektif dan menarik dibandingkan pengajaran konvensional untuk anak sekolah dasar. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan program literasi keuangan inovatif di lingkungan pendidikan dasar.

Kata Kunci: Literasi keuangan, edukasi anak, gamifikasi, FINOPOLY, pengajaran konvensional, pembelajaran eksperiensial, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kompetensi fundamental yang semakin krusial dalam lanskap ekonomi global yang kompleks dan terus berkembang. Kemampuan untuk memahami, mengelola, dan merencanakan keuangan secara bijak tidak hanya berdampak pada kesejahteraan individu tetapi juga pada stabilitas ekonomi masyarakat secara luas. Pendidikan keuangan untuk anak-anak telah muncul sebagai pilar penting dalam membentuk generasi yang sadar finansial sejak usia dini. Namun, sifat abstrak dari banyak konsep keuangan dan keterbatasan metodologi pengajaran tradisional sering mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan pemahaman yang rendah (Asari dkk., 2023).

Penelitian terkini menunjukkan bahwa pendekatan pedagogi konvensional dalam pendidikan keuangan sering gagal menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan perkembangan kognitif pada anak. Hal ini menciptakan urgensi untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar. Gamifikasi muncul sebagai salah satu pendekatan yang menjanjikan, di mana elemen-elemen permainan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pengetahuan (Barus dkk., 2025).

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di dua lokasi berbeda, yaitu SD Bintang dan SDN 002 Bontang Utara, dengan tujuan mengembangkan dan mengevaluasi model edukasi keuangan anak melalui pendekatan perbandingan antara gamifikasi dan pengajaran konvensional. SD Bintang menerapkan metode gamifikasi melalui permainan "FINOPOLY" (*Financial Monopoly*), sebuah adaptasi dari permainan monopoli yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep keuangan dasar. Sementara itu, SDN 002 Bontang Utara menerima materi yang sama melalui metode pengajaran konvensional berupa penyampaian materi dan melakukan diskusi kelas.

FINOPOLY adalah permainan papan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip ekonomi modern dengan mekanisme permainan tradisional. Permainan ini memungkinkan pemain untuk mengelola investasi, menavigasi pasar yang dinamis, dan membangun kekayaan sambil meningkatkan literasi keuangan mereka. FINOPOLY menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika keuangan (Verdian dkk., 2024).

Kegiatan ini didasarkan pada kerangka konseptual yang dikembangkan dari studi literatur tentang edukasi keuangan anak. Penelitian oleh Andreatti dkk. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan pembelajaran kooperatif dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan kompetensi finansial pada anak usia sekolah dasar. Sementara itu, Chen dkk. (2026) menemukan bahwa permainan papan yang dirancang dengan pendekatan pengalaman pengguna dapat meningkatkan efisiensi penerapan pengetahuan keuangan hingga 35% .

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk mewujudkan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan membuat sosialisasi edukasi keuangan dengan pendekatan pembelajaran kepada siswa secara gamifikasi dan pengajaran konvensional sebagai upaya penilaian pemahaman siswa terhadap pentingnya mengelola keuangan.

2. METODE DAN PELAKSAAN KEGIATAN

Metode pelaksaan dari kegiatan ini yaitu dengan metode pendekatan kuantitatif dengan beberapa aspek pendukung seperti *pre-test* dan *post-test*. Lokasi pelakasaan ada di dua tempat yaitu, ada di SD Bintang dan SDN 002 Bontang Utara.

2.1 Desain Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan desain komparatif dengan dua kelompok perlakuan. SD Bintang (34 siswa) menerima intervensi gamifikasi melalui permainan FINOPOLY, sedangkan SDN 002 Bontang Utara (31 siswa)

menerima intervensi pengajaran konvensional. Kedua kelompok menerima materi literasi keuangan yang sama dengan durasi yang setara.

2.2 Subjek Kegiatan

Subjek kegiatan adalah siswa kelas tinggi (6) dari dua sekolah dasar di wilayah Kelurahan Api-Api Kota Bontang, Kalimantan Timur. Total peserta berjumlah 65 siswa dengan rentang usia 10-12 tahun. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesediaan sekolah untuk berpartisipasi dan karakteristik siswa yang homogen dalam hal latar belakang sosial ekonomi di daerah area melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

2.3 Instrumen dan Pengukuran

Instrumen pengukuran terdiri dari pre-test dan post-test yang mengukur pemahaman siswa tentang konsep-konsep keuangan dasar. Instrumen dikembangkan berdasarkan materi yang disampaikan dan telah diberikan pada siswa. Selain itu juga dilakukan observasi partisipatif untuk mengukur tingkat keterlibatan dan motivasi siswa selama kegiatan berlangsung.

2.4 Prosedur Kegiatan

2.4.1 Persiapan dan *Pre-test*

Kegiatan berawal dengan pemberian *pre-test* untuk seluruh peserta untuk mengukur pemahaman awal tentang literasi keuangan. Instrumen *pre-test* terdiri dari 6 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup konsep dasar keuangan.

2.4.2 Pelaksanaan Intervensi

Kelompok Gamifikasi SD Bintang siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok berpartisipasi dalam permainan FINOPOLY yang dimoderasi oleh fasilitator. Permainan ini mencakup elemen-elemen:

1. Siklus pendapatan dan pengeluaran
2. Pembelian aset (usaha kantin sehat, penyewaan sepeda, toko alat tulis, lapangan futsal, tempat belajar)
3. Pembayaran sewa dan pajak
4. Kartu kuis (Dompet Pintar)
5. Mekanisme dana darurat
6. Simulasi risiko finansial.

Skenario permainan dirancang berdasarkan cue card yang telah disiapkan, mencakup narasi permainan, aturan, dan interaksi dengan banker sebagai pusat pengandali keuangan FINOPOLY. Setiap kelompok diberikan uang kas awal Rp50.000 dan wajib mencatat setiap transaksi keuangan selama permainan berlangsung.

Sedangkan kelompok konvensional SDN 002 Bontang Utara Siswa menerima materi yang sama melalui metode ceramah dan diskusi kelas. Materi disampaikan dalam format presentasi yang mencakup konsep kebutuhan vs keinginan, menabung, dana darurat, aset, dan risiko salah guna uang. Siswa diberikan lembar kerja untuk mencatat dan mendiskusikan contoh-contoh penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.3 Cakupan Materi

Materi yang disampaikan pada kegiatan edukasi keuangan yang kami lakukan, yaitu:

1. Pengenalan uang dan sumbernya
2. Perbedaan kebutuhan dan keinginan
3. Konsep menabung dan tips menabung
4. Dana darurat dan fungsinya
5. Pengelolaan aset
6. Risiko salah guna uang
7. Tiga pilar keuangan: *Saving, Spending, Sharing*

2.4.4 *Post-test* dan Evaluasi

Setelah intervensi, seluruh peserta diberikan *post-test* dengan instrumen yang sama untuk mengukur peningkatan pemahaman. Selain itu, dilakukan sesi refleksi dan diskusi untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa.

2.5 Analisa Data

Data kuantitatif yang telah didapat kemudian analisis menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* antar kelompok. Data kualitatif dari observasi dan refleksi dianalisis menggunakan analisis tematik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi keuangan pada anak di usia dini dengan rata-rata umur 13 tahun dan dilaksanakan di 2 tempat berbeda, yaitu SD Bintang, Kelurahan Api-Api, Kecamatan Bontang Utara pada hari Senin, 10 Agustus 2026

dan SDN 002 Bontang Utara pada hari Selasa, 11 Agustus 2026. Pendekatan dalam pembelajaran edukasi keuangan yang dilakukan pada kedua tempat juga berbeda, yaitu ada yang menggunakan permainan FINOPOLY sebagai bentuk gamifikasi dan pemaparan materi sebagai bentuk pengejaran konvensional.



Gambar 1. Pendekatan Gamifikasi dengan FINOPOLY



Gambar 2. Pengajaran Konvensional

3.1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa tentang literasi keuangan di kedua sekolah relatif rendah dengan rata-rata skor 4,7 dari 10 untuk SD Bintang dan 4,8 untuk SDN 002 Bontang Utara. Setelah intervensi, terjadi peningkatan pada kedua kelompok, namun dengan perbedaan yang signifikan.

Tabel 3.1 Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Indikator	SD Bintang (Gamifikasi)	SD 002 (Konvesional)
Rata-rata *Pre-test*	4,7	4,8
Rata-rata *Post-test*	8,9	6,5
Peningkatan	4,2	1,7
Standar Deviasi *Post-test*	1,1	1,9

Kelompok gamifikasi SD Bintang menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai rata-rata *post-test* 8,9, meningkat 4,2 poin dari *pre-test*. Sedangkan kelompok konvensional SDN 002 Bontang Utara menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu signifikan dari 4,8 menjadi 6,5 meningkatan sebanyak 1,7 poin. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi keuangan anak pada usia dini.

3.2 Analisis Konsep

Analisis lebih lanjut terhadap pemahaman per-konsep menunjukkan bahwa kelompok gamifikasi unggul dalam pemahaman konsep yang memerlukan penerapan praktis, seperti:

1. Konsep Kebutuhan vs Keinginan: 85% siswa di kelompok gamifikasi mampu mengidentifikasi dengan benar, dibandingkan 58% di kelompok konvensional.
2. Manajemen Dana Darurat: 82% siswa di kelompok gamifikasi memahami fungsi dana darurat, dibandingkan 52% di kelompok konvensional.
3. Perhitungan Sewa dan Pajak: 78% siswa di kelompok gamifikasi mampu melakukan perhitungan, dibandingkan 45% di kelompok konvensional.
4. Pengelolaan Aset: 80% siswa di kelompok gamifikasi memahami konsep aset dan cara menjaganya, dibandingkan 60% di kelompok konvensional.

3.3 Temuan Kualitatif

Observasi selama kegiatan menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam tingkat keterlibatan dan motivasi siswa antar kedua pendekatan.

a. Kelompok Gamifikasi (SD Bintang):
    1. Tingkat partisipasi aktif mencapai 92% selama permainan berlangsung
    2. Terjadi diskusi kolaboratif yang intensif dalam setiap kelompok
    3. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, dengan ekspresi kegembiraan dan ketegangan selama permainan
    4. Kemampuan menyelesaikan masalah finansial dalam situasi yang dinamis
    5. Keterampilan sosial-emosional seperti negosiasi, kerja tim, dan manajemen konflik teramati dengan jelas
b. Kelompok Konvensional (SDN 002 Bontang Utara):
    1. Tingkat partisipasi aktif sekitar 60% selama sesi berlangsung
    2. Keterlibatan siswa cenderung pasif, dengan dominasi siswa yang lebih percaya diri
    3. Siswa menunjukkan minat sedang, namun beberapa menunjukkan tanda-tanda kebosanan
    4. Pemahaman konsep cenderung hafalan, tanpa pengalaman penerapan langsung

Dari data diatas kami melakukan sesi wawancara pada beberapa siswa dari SD Bintang menyatakan, seru banget main FINOPOLY dan mereka jadi tahu kalau uang harus dibagi-bagi, ada yang buat jajan, ada yang ditabung, dan ada yang buat darurat. Sementara itu, siswa dari SDN 002 Bontang Utara menyatakan, materinya bagus, tapi agak susah diingat kalau cuma di dengarkan.

3.4 Analisis Keberhasilan Gamifikasi

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan kegiatan, beberapa faktor kunci yang berkontribusi pada keberhasilan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan literasi keuangan anak dapat diidentifikasi. Faktor pertama yang paling dominan adalah penerapan pembelajaran eksperiensial, di mana FINOPOLY menyediakan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa untuk merasakan konsekuensi nyata dari setiap keputusan keuangan yang mereka ambil selama permainan berlangsung.

Pengalaman tersebut selaras dengan temuan Hayati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal, seperti lingkungan sekitar, cerita rakyat, dan permasalahan kehidupan nyata, dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mudah diterapkan. Dengan demikian, pemahaman siswa tidak hanya bersifat teoritis, tetapi dapat terbentuk melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan melibatkan aspek emosional. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tetap dapat memberikan pemahaman kognitif yang mendalam. Melalui aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur, siswa justru berkesempatan membangun pemahaman yang lebih kuat. Faktor kedua berkaitan dengan munculnya motivasi intrinsik dan tantangan yang positif. Unsur permainan, seperti kompetisi antarkelompok, pencapaian target finansial, dan tantangan dalam mengambil keputusan, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. umpan balik instan dari *banker* maupun fasilitator terbukti mampu memicu internal siswa untuk terus belajar dan terlibat aktif dalam kurang lebih 50 menit permainan berlangsung.

Hal ini diperkuat oleh temuan Chen dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa partisipan berbasis emosi dalam pembelajaran gamifikasi mengalami peningkatan keterlibatan sebesar 28% dan peningkatan frekuensi interaksi emosional sebesar 40% dibandingkan dengan metode konvensional. Faktor ketiga adalah terciptanya kolaborasi dan pembelajaran sosial yang intensif, mengingat permainan yang dirancang secara berkelompok mendorong siswa untuk saling berdiskusi, bernegosiasi, berbagi strategi, dan mengambil keputusan bersama dalam setiap langkah permainan, mulai dari memutuskan membeli aset hingga menentukan apakah akan membayar denda atau menggunakan dana darurat yang telah disimpan bersama.

Proses kolaboratif ini menciptakan lingkungan pembelajaran sosial yang mendukung pemahaman yang lebih dalam, sebagaimana diidentifikasi oleh Andreatti dkk. (2025) bahwa pendekatan berbasis permainan dan kooperatif tidak hanya mengembangkan kompetensi finansial tetapi juga keterampilan sosial yang lebih luas. Faktor keempat yang tidak kalah penting adalah pengurangan beban kognitif melalui desain permainan papan yang dilengkapi dengan aturan yang jelas, visual yang menarik, serta kartu-kartu aset dan petak-petak permainan yang berwarna-warni, sehingga konsep-konsep keuangan yang abstrak seperti sewa, pajak, aset, dan dana darurat dapat disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dicerna dan dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Temuan Chen dkk. (2026) turut mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa desain yang berpusat pada pengalaman pengguna secara efektif mengurangi beban kognitif dan mendorong pembelajaran sosial-emosional yang lebih optimal. Selain keempat faktor tersebut, keberhasilan pendekatan gamifikasi juga didukung oleh peran fasilitator atau kakak pendamping kelompok yang bertugas memastikan setiap siswa memahami aturan, mencatat setiap transaksi keuangan dengan benar, dan membimbing diskusi kelompok agar semua anggota terlibat secara aktif, sehingga proses pembelajaran berjalan terstruktur dan tujuan edukasi dapat tercapai dengan maksimal.

3.5 Implikasi untuk Pengembangan Model

Temuan dari kegiatan ini memberikan implikasi penting untuk pengembangan model edukasi keuangan anak:

1. Integrasi gamifikasi dalam sekolah dasar perlu mempertimbangkan beberapa integrasi sehingga pendekatan gamifikasi dalam pengajaran literasi keuangan, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan.
2. Pengembangan sumber daya diperlukan pengembangan permainan edukatif yang sesuai dengan konteks lokal dan karakteristik siswa.
3. Pelatihan guru dan fasilitator perlu dibekali dengan keterampilan memfasilitasi kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif agar dapat memaksimalkan potensi pembelajaran.
4. Penilaian autentik adalah pemahaman literasi keuangan sebaiknya mencakup pengamatan perilaku dalam situasi permainan, bukan hanya tes tertulis.
5. Keterlibatan orang tua dalam keberhasilan pendidikan keuangan memerlukan dukungan dari orang tua untuk memperkuat pembelajaran di rumah.

Hasil kegiatan ini juga mendukung temuan penelitian terdahulu tentang efektivitas gamifikasi dalam pendidikan keuangan. Studi oleh Rodriguez-Raga & Martinez-Camelo (2022) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan literasi keuangan siswa di sekolah-sekolah Kolombia.

4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi melalui permainan FINOPOLY secara signifikan terlihat lebih efektif dibandingkan metode pengajaran konvensional dalam meningkatkan literasi keuangan anak sekolah dasar. Peningkatan pemahaman yang lebih tinggi pada kelompok gamifikasi (42% vs 17%) mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat mengubah konsep keuangan abstrak menjadi pengetahuan yang lebih bermakna dan tahan lama.

Keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, dan pembelajaran sosial-emosional yang teramati pada kelompok gamifikasi menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Temuan ini sesuai dengan penelitian terbaru yang menekankan pentingnya pendekatan berpusat pada siswa dan pengalaman belajar yang autentik dalam pendidikan keuangan.

Program ini merekomendasikan integrasi gamifikasi dalam kurikulum literasi keuangan di sekolah dasar, dengan mempertimbangkan pengembangan sumber daya yang sesuai dengan konteks lokal dan pelatihan fasilitator yang memadai. Kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat juga diperlukan untuk memperkuat pembelajaran literasi keuangan anak secara holistik.

Ucapan Terima Kasih: Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Bintang dan SDN 002 Bontang Utara yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi dengan antusias, serta para guru dan fasilitator yang telah membantu kelancaran program.

Kontribusi Penulis: Konsep Tim KKN 52 Api-api.; **Desain** Tim KKN 52 Api-api.; **Supervisi** Tim KKN 52 Api-api.; **Bahan** Tim KKN 52 Api-api.; **Koleksi Data dan/atau Prosess** Tim KKN 52 Api-api.; **Analisis dan/atau Interpretasi** Tim KKN 52 Api-Api.; **Pencarian Pustaka** Tim KKN 52 Api-api.; **Penulisan** Tim KKN 52 Api-api.; **Ulasan Kritis**-. **-**

Sumber Pendanaan: *Terimakasih kepada sponsor KKN 52 Api-api*.

Konflik Kepentingan: Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

REFERENSI

Andreatti, G., Morselli, D., & Parricchi, M. (2025). Financial education through the lens of the EduFin framework: comparing two pedagogies in primary education. *Frontiers in Education*, *10*(July), 1–13. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1628635

Asari, A., Munir, M., Gustini, S., Siagian, V., Rasjid, H., Faizah, S. I., Pristiana, U., & Abdurohim. (2023). *Literasi keuangan*.

Barus, A. C., Firza, S. U., Aziz, A., Agustina, A., & Halim, F. (2025). Edukasi Perencanaan Keuangan Berbasis Gamifikasi Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *7*(1), 265–272. https://doi.org/10.24036/abdi.v7i1.1030

Chen, Y., Zhao, Y., & Chen, Y. (2026). *A User-Experience-Driven Board Game for Children's Financial Literacy: Enhancing User Experience and Educational Outcomes*. 227–245. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-032-30083-6_14

Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). BELAJAR ASYIK DAN BERMAKNA: INTEGRASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Imliah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 23–37.

Rodriguez-Raga, S., & Martinez-Camelo, N. (2022). Game, guide or website for financial education improvement: Evidence from an experiment in Colombian schools. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, *33*, 100606. https://doi.org/10.1016/j.jbef.2021.100606

Verdian, R. H., Widjati, W., & Widiastuti, E. (2024). Permainan Money Monopoly sebagai Media Meningkatkan Literasi Keuangan pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, *8*(2), 75–83.

This is an open access article which is publicly available on our journal's website under Institutional Repository at https://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/pdkum/index