PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Ety Youhanita[1], Evi Aulia Rachma[2], Ninies Eryadini[3]

[1,2,3]*Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*
E-mail : *etyyouhanita@unipasby.ac.id*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga berbasis gamifikasi guna meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas, dan siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis gamifikasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 79% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan persentase sebesar 93% dan peningkatan pemahaman materi literasi finansial dari 40% menjadi 85% setelah menggunakan media. Hasil uji coba kelompok besar juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain $\geq 0{,}70$ pada kategori tinggi. Media ular tangga berbasis gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual melalui integrasi unsur permainan, tantangan, reward, dan simulasi pengelolaan keuangan sederhana. Dengan demikian, media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep literasi finansial pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Gamifikasi, Media Ular Tangga, Literasi Finansial, Sekolah Dasar, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Literasi finansial adalah pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam mengelola keuangan untuk membuat hidup menjadi makmur (Widyakto et al., 2022). Makmur yang dimaksudkan dalam literasi finansial adalah segala kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik. Oleh sebab itu pengetahuan terkait keuangan yang dimiliki oleh setiap individu diharapkan dapat digunakan untuk membuat keputusan tentang bagaimana setiap individu dapat mengoptimalkan pengelolaan keuangan mereka. Mengoptimalkan keuangan dalam hidup akan menjadi prioritas utama dalam kebijakan global. Dimana pendapat tersebut akan didukung oleh OECD yang sudah beberapa tahun melakukan reset terkait literasi finansial. Literasi finansial merupakan keterampilan hidup yang penting, dan menjadi prioritas utama dalam agenda kebijakan global (OECD, 2014). Hal ini dapat diartikan bahwa literasi finansial merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dan sangat penting untuk ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena berkaitan langsung dengan kemampuan individu dalam memahami konsep uang, memahami apa itu kebutuhan dan keinginan, pentingnya menabung, serta pengambilan keputusan ekonomi sederhana dalam kehidupan sehari-hari yang sedang mereka jalani. Karena literasi finansial dianggap sebagai satu kompetensi esensial yang penting, maka akan lebih baik jika literasi finansial di insersi atau di sisipkan dalam proses pembelajaran agar siswa bisa bijak dalam mengelola keuangan.

Mengelola keuangan di tengah perkembangan dunia pendidikan saat ini, akan menjadi sebuah bagian penting dari pembentukan karakter peserta didik agar mampu bersikap bijak dalam mengelola sumber daya ekonomi sejak dini. Hal ini sesuai dengan pendapat Trisnani et al., (2025) yang menjelaskan bahwa literasi finansial merupakan aspek penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena tidak hanya menekankan pada pembiasaan hidup hemat, berbagi dan membuat perencanaan keuangan sederhana, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter serta keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Adapun tuntutan kehidupan abad 21 adalah terintegrasinya sekolah dengan masyarakat atau *"schools should be integrated with society"* (Tamin et al., 2022). *Schools should be integrated with society*, dapat dibuktikan dari berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pengenalan konsep keuangan pada anak usia dasar dapat membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan hingga dewasa, terutama dalam aspek pengelolaan uang dan perilaku konsumsi. Pengenalan konsep keuangan di sekolah harus disampaikan dengan jelas, sebab literasi finansial merupakan salah satu aspek literasi yang bersifat fundamental bagi siswa. Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan bahwa pada materi ekonomi, khususnya terkait literasi finansial yang sering disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks yang kurang menarik bagi karakteristik siswa sekolah dasar.

Pola pembelajaran yang terlalu konvensional akan menyebabkan siswa cenderung cepat bosan, pasif, dan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak terkait uang, transaksi, kebutuhan, dan prioritas pengeluaran. Pola pembelajaran yang konvensional akan menjadi sebuah hambatan dalam penyampain literasi finansial, sebab karakteristik siswa sekolah dasar lebih menyukai aktivitas belajar yang konkret, bermain, dan melibatkan interaksi langsung. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan generasi siswa saat ini yang terbiasa dengan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan. Penyampaian materi melalui media pembelajaran yang inovatif diharapkan

dapat menjadi alat bantu dalam penyampain materi. Firmadani (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran inovatif dianggap penting supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Harapannya tidak semua guru menggunakan metode konvensional dalam proses mengajar, hal ini untuk menghindari penurunan kualitas pendidikan dan siswa (Antoro et al., 2023). Salah satu inovasi yang relevan dengan perkembangan pendidikan modern adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dijadikan alternatif alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran saat kondisi perhatian serta fokus siswa berkurang dan menyebabkan rasa bosan oleh metode pembelajaran yang monoton (Agustina et al., 2024).

Gamifikasi disebut sebagai metode generasi berikutnya untuk pemasaran dan keterlibatan pelanggan dalam diskusi popular (Zichermann & Cunningham, 2011). Diskusi popular yang disediakan oleh gamifikasi diharapkan dapat menarik minat belajar, meningkatkan motivasi belajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu data penelitian terkait hasil pembelajaran dari gamifikasi sebagian besar berdampak positif, misalnya dalam hal peningkatan motivasi dan kertlibatan dalam tugas pembelajaran serta kenikmatan dalam mengerjakannya (Hamari & Sarsa, 2014). Pendekatan gamifikasi memadukan unsur permainan seperti poin, tantangan, level, hadiah, dan umpan balik ke dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks sekolah dasar, media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mudah digunakan akan berbentuk permainan tradisional seperti ular tangga. Media pembelajaran dengan permainan tradisional ular tangga memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena dekat dengan dunia anak, mudah dipahami, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Integrasi gamifikasi dalam media ular tangga diyakini dapat memperkuat pemahaman konsep ekonomi secara lebih kontekstual melalui simulasi situasi pengelolaan uang sederhana.

Media ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama (Suciati, 2021). Oleh sebab itu media ular tangga sebagai sarana pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran, khususnya IPS dan matematika ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian Sibeua dan Sinaga yang menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan matematikanya, dimana 93,33% siswa mampu mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi aljabar (Sibuea & Sinaga, 2018). Keunggulan media ular tangga ini terletak pada kemampuannya mengubah materi yang bersifat teoritis menjadi aktivitas belajar yang konkret, kolaboratif, dan interaktif. Apabila media ular tangga ini dikembangkan secara khusus untuk materi literasi finansial, maka setiap langkah permainan dapat diisi dengan tantangan terkait kegiatan menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, transaksi jual beli sederhana, hingga pengambilan keputusan ekonomi sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga membangun sikap dan kebiasaan finansial yang baik.

Untuk dapat membangun sikap dan kebiasaan finansial yang baik, dibutuhkan pembiasaan pembelajaran yang selalu menarik bagi siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Wandini & Sinaga (2019) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang berkesan dan bermakna untuk siswa. Menyajikan pebelajaran pada usia anak sekolah dasar, jika proses

pembelajaran kurang berkesan dalam artian "menarik" maka ini akan berpengaruh terhadap Tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa akan materi pembelajaran khususnya materi literasi finansial. Oleh sebab itu harapannya dengan mengembangkan media ular tangga dalam menyampaikan materi literasi finansial selain menyajikan nuansa baru dalam proses pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa juga diharapkan akan merubah *mindset* siswa bahwa pentingnya literasi finansial bagi siswa sekolah dasar. Selain itu guru juga diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas yang ada pada dirinya. Ditinjau dari arah kebijakan pendidikan saat ini melalui Kurikulum Merdeka yang sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau siswa, bersifat kontekstual, dan mengembangkan kompetensi abad 21, termasuk salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi kehidupan. Maka, literasi finansial menjadi salah satu bentuk literasi yang sangat relevan untuk membekali siswa menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Oleh sebab itu, pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi menjadi solusi inovatif yang selaras dengan kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa sekolah dasar, serta peningkatan kualitas diri siswa.

Febrianto & Shalikhah (2021) berpendapat bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dimana literasi finansial merupakan salah satu tantang yang akan dihadapi oleh setiap individu dimasa yang akan datang, oleh sebab itu agar tidak terjadi krisis literasi finansial maka pemahaman terkait literasi finansial dapat dimulai dari pendidikan dasar. Untuk memulai literasi finansial pada sekolah dasar maka diperlukan suatu penelitian pengembangan. Pengembangan yang berfokus pada pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini penting dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran ekonomi sederhana di Tingkat Sekolah Dasar. Selain memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

METODE

Penelitian terbaru dalam bidang inovasi menekankan bahwa mengadopsi teknologi yang sudah ada bukanlah tanpa biaya (Lederman & Maloney, 2003), hal ini dimaksudkan bahwa penelitian dan pengembangan membutuhkan berbagai support yang penting agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu pendekatan ***Research and Development* (R&D)** ini dipilih dengan tujuan dapat mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga berbasis gamifikasi dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Wulandari *et al* (2024) berpendapat bahwa pendekatan berbasis R&D memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana ***Research and Development* (R&D)** merupakan salah satu model pengembangan yang mengacu pada tahapan sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga revisi produk. Hal ini akan diperjelas oleh Do *et al* (2021) yang mengatakan bahwa ***Research and Development* (R&D)** memungkinkan untuk menciptakan model pembelajaran yang lebih adaptif terhadap

perubahan zaman, relevan dengan kebutuhan siswa, dan berfokus pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa di abad 21.

Alasan utama pengembangan media ular tangga ini menggunakan jenis penelitian ***Research and Development*** **(R&D)** adalah jenis penelitian yang merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan khusus untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk pembelajaran yang juga disertai dengan teknik uji keefektifan produk yang sedang dikembangkan ini, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan proses pembelajaran itu sendiri. Proses pengembangan berbasis R&D diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis gamifikasi khususnya dalam menyampaikan materi literasi finansial untuk siswa sekolah dasar di lamongan. Desain pengembangan yang digunakan dalam proses penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.* Adapun filosofi terkait penerapan model ADDIE menurut Hidayat & Nizar (2021) yaitu ADDIE ini menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, inovatif, autentik dan menginspirasi bagi siswa. Selain itu alasan lain pemilihan model ADDIE karena memiliki langkah penelitian yang cukup sistematis, sederhana dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Alasan tersebut di dukung oleh pendapat Kurnia *et al* (2019) yang menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya.

Penelitian R&D terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga dilaksanakan di sekolah dasar lamongan yang menjadi lokasi penelitian. Pemilihan sekolah dilakukan berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional seperti halnya metode ceramah pada materi literasi finansial. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Adapun subjek penelitian terdiri atas ahli validasi (ahli media ular tangga dan ahli materi literasi finansial) yang bertugas menilai kelayakan media pembelajaran ular tangga yang sedang dikembangkan, pendidik (guru kelas) bertugas sebagai responden yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa (sekolah dasar) bertugas sebagai subjek uji coba produk untuk mengetahui efektivitas media ular tangga berbasis gamifikasi terhadap peningkatan literasi finansial siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Dimana observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan media ular tangga, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pembelajaran literasi finansial, serta angket digunakan untuk validasi ahli, respon guru kelas, dan respon siswa terhadap media ular tangga dan tes digunakan untuk mengukur apakah ada peningkatan literasi finansial siswa selama menggunakan media ular tangga berbasis gamifikasi. Tes dilakukan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest.*

Sedangkan instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian pengembangan media ular tangga meliputi instrumen lembar observasi dengan tujuan dapat mengetahui kondisi pembelajaran sebelum dikembangkan media, kemudian instrumen terkait pedoman wawancara dengan tujuan mengetahui kebutuhan guru kelas, lalu instrumen lembar validasi ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, lalu instrumen dalam bentuk angket respon guru dan angket respon siswa tujuannya dalah untuk mengetahui

kepraktisan media pembelajaran dan untuk mengetahui keterikatan siswa dengan media tersbut, dan yang terakhir adalah instrumen dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengukur peningkatan literasi finansial pada diri siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Syahrizal & Jailani (2023) menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk atau model yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana, terdapat lima tahapan yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ular tangga:

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Merupakan tahap awal dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tahap analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media, karena pada tahap ini penggunaan bahan ajar apa yang pantas untuk digunakan oleh seorang siswa (Trinaldi et al., 2022). Tahap analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran terkait literasi finansial di sekolah dasar yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada guru kelas dengan tujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, media yang digunakan dan kesulitan siswa dalam memahami materi literasi finansial.

Hasilnya adalah kondisi pembelajaran selama di dalam kelas terlihat tidak kondusif, hal ini dikarenakan siswa tidak fokus selama proses pembelajaran karena proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran selama proses penyampaian materi literasi finansial, selain itu siswa sulit memahami materi dan contoh materi literasi finansial hal ini ditunjukkan dari hasil studi awal penelitian yang menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa yang diberikan tes terkait pemahaman materi literasi finansial tidak mampu menjawab soal hingga tuntas, hal ini dikarenakan siswa tidak paham terkait materi literasi tersebut. Tidak pahaman siswa jika dibiarkan akan berdampak buru bagi keberlangsungan proses pembelajaran.

Analisis kedua adalah analisis karakteristik siswa sekolah dasar, dimana siswa sekolah dasar hampir 80% memiliki karakteristik yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, visual, interaktif dan berbasis gamifikasi. Oleh sebab itu adanya media yang menyenangkan diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis ketiga adalah analisis materi yang terdiri dari materi apasaja yang akan ada dalam pengembangan media ular tangga tersebut, diantaranya adalah pengertian uang, kebutuhan dan keinginan, menabung, transaksi sederhana, pengelolaan keuangan sederha, contoh penggunaan uang yang bijak dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap perancangan media (*Design*)

Pada tahap ini merupakan *start* atau awal proses merancang media pembelajaran media ular tangga berbasis gamifikasi. Tahap perancangan media ular tangga terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap menentukan konsep media, tahap mendesain komponen media, dan tahap menyusun instrumen penelitian. Adapun tahapan dalam perancangan media ular tangga meliputi tiga kegiatan, yang pertama adalah menentukan konsep media dimana media yang akan dirancang

dalam bentuk permainan ular tangga akan dimodifikasi dengan kartu pertanyaan, tantangan, *reward*, poin dan unsur gamifikasinya. Hal ini tertuang dalam *storyboard* media ular tangga sebagai berikut:

Tabel 1. *Storyboard* Media Ular Tangga "Petualangan Cerdas Finansial"

1	KOMPONEN UTAMA MEDIA	a. **Papan Permainan:** Berisi 50-100 petak dengan tema visual "Ekosistem Ekonomi" (Pasar, Bank, Sekolah, Rumah, dan Toko). b. **Pion:** Bentuk karakter yang mewakili profesi (Dokter, Guru, Pedagang, Arsitek). c. **Dadu:** Dadu standar enam sisi. d. **Mata Uang Mainan (*Fin-Coins*):** Digunakan untuk transaksi di dalam game.
2	UNSUR GAMIFIKASI (*CORE MECHANICS*)	a. **Initial Capital (Modal Awal):** Setiap pemain memulai dengan 10.000 Fin-Coins. b. **Ular (Pengeluaran Tak Terduga/Impulsif):** Jika berhenti di ekor ular, pemain turun dan harus membayar denda (misal: "Beli kuota game berlebihan, bayar 2.000"). c. **Tangga (Investasi/Peluang):** Jika berhenti di pangkal tangga, pemain naik dan mendapat bonus (misal: "Membantu Ibu berjualan, dapat 3.000"). d. **The "*Rainy Day*" Fund (Dana Darurat):** Mekanik di mana pemain bisa menyimpan poin di "Bank" tengah papan untuk menghindari denda besar.
3	KARTU PERTANYAAN (*KNOWLEDGE CHECK*)	Diberikan saat pemain mendarat di petak berlogo tanda tanya (?). Jika benar, dapat poin/uang. Jika salah, tidak dapat apa-apa. a. **Soal 1:** "Apa perbedaan utama antara kebutuhan dan keinginan? Sebutkan satu contohnya!" b. **Soal 2:** "Jika kamu menabung 2.000 setiap hari selama satu bulan (30 hari), berapa total uangmu?" c. **Soal 3:** "Apa fungsi dari struk belanja yang kita terima setelah membayar di kasir?"

		d. **Soal 4:** "Mengapa kita harus menyisihkan uang di awal sebelum belanja, bukan menyisakan uang setelah belanja?"
4	KARTU TANTANGAN (*DECISION MAKING*)	*Diberikan saat pemain mendarat di petak berlogo bintang (*).* Melatih kemampuan mengambil risiko. a. **Tantangan A (Risiko):** "Temanmu mengajak jajan boba seharga 5.000, padahal kamu sedang menabung untuk buku sekolah. **Pilih:** Ikut beli (bayar 5.000 tapi maju 2 langkah) atau Menolak (Tetap di tempat tapi simpan uangmu)." b. **Tantangan B (Kreativitas):** "Sebutkan 3 cara menghasilkan uang tanpa harus meminta kepada orang tua! (Berhasil: Dapat 5.000 Fin-Coins)." c. **Tantangan C (Analisis):** "Ada diskon 'Beli 2 Gratis 1' untuk buku tulis seharga 5.000 per buku. Berapa uang yang harus kamu keluarkan untuk mendapat 3 buku?"
5	SISTEM *REWARD & POIN*	a. **Poin Reputasi (Bintang):** Selain uang, pemain mengumpulkan bintang. Bintang didapat dari perilaku finansial yang baik (misal: memilih menabung daripada belanja di Kartu Tantangan). b. **Sertifikat "Manajer Keuangan Cilik":** Diberikan kepada pemain yang mencapai garis Finish dengan saldo uang di atas rata-rata. c. **Bonus Cashback:** Jika pemain mendarat di petak "Bank" dua kali berturut-turut, mereka mendapat bunga tabungan sebesar 1.000 Fin-Coins.
6	ATURAN MENANG (*WINNING CONDITION*)	Berbeda dengan ular tangga biasa, pemenang ditentukan melalui dua cara (bisa dipilih guru): a. ***The Sprinter*:** Siapa yang pertama kali mencapai garis FINISH. b. ***The Wealthy Manager*:** Siapa yang memiliki total kekayaan (Uang sisa + Nilai Aset dari Poin) tertinggi saat orang pertama mencapai Finish.
7	DESAIN VISUAL (SARAN)	a. **Petak Merah:** Area Konsumsi (Hati-hati, banyak ular).

b. **Petak Hijau:** Area Menabung/Investasi (Banyak tangga).
c. **Petak Biru:** Area Literasi (Isi kartu pertanyaan).

Tahap kedua adalah tahap mendesain komponen media ular tangga yang terdiri dari papan ular tangga, poin, dadu, kartu soal, kartu tantangan, aturan permainan dan panduan penggunaan media ular tangga. Sedangkan tahap ketiga adalah tahap penyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar validasi ahli (ahli media dan ahli materi), angket respon guru, angket respon siswa, serta soal *pretest* dan *posttest.*

3. Tahap Pengembangan media (*Development*)

Pada bagian tahap pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi disusun berdasarkan rancangan sebagai berikut:

a. Pembuatan produk, dimana pada tahap ini media ular tangga yang dikembangkan menggunaka desain visual yang menarik dan berwarna agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar ini dikembangkan dengan bantuan gemini. Berikut adalah contoh draf media ular tangga:



Gambar 1. Media Ular Tangga Literasi Finansial

b. Validasi ahli, dimana pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahi kelayakan isi, tampilan media, bahasa yang digunakan pada media, serta kesesuain media dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah kritik dan saran dari ahli media dan materi pada tahap awal revisi media:

1) Saran ahli materi

a) Kritik

i. **Kedalaman Konsep:** Materi cenderung masih berfokus pada "menabung" dan "membedakan kebutuhan vs keinginan". Konsep literasi finansial modern seperti *sharing* (berbagi/donasi), investasi sederhana, dan pengenalan risiko digital (seperti keamanan pinjam-meminjam) belum tergali dalam di setiap petak.

ii. **Konteks Realitas:** Beberapa reward atau denda mungkin terasa kurang relevan jika nominalnya terlalu jauh dari uang saku asli anak SD (terlalu besar atau terlalu kecil), yang bisa mengurangi sense of reality bagi siswa.
iii. **Keseimbangan Nilai:** Perlu dipastikan bahwa permainan tidak hanya mengajarkan cara "menumpuk kekayaan", tetapi juga etika ekonomi (kejujuran dan berbagi).

b) Saran
i. **Diferensiasi Level:** Buat kartu pertanyaan bertingkat (Level 1 untuk kelas rendah, Level 2 untuk kelas tinggi) agar materi tidak terlalu mudah atau terlalu sulit.
ii. **Integrasi Karakter:** Tambahkan materi tentang "Kerja Keras". Misalnya, petak yang memberikan uang jika pemain berhasil menjelaskan satu tugas rumah tangga yang membantu orang tua.
iii. **Penyelarasan Kurikulum:** Pastikan terminologi yang digunakan selaras dengan materi IPS atau Matematika di sekolah (misal: penggunaan istilah Barter, Konsumsi, Produksi, Distribusi).

2) Saran ahli media
a) Kritik
i. **Kepadatan Visual:** Pada poster/papan, terlalu banyak teks di dalam petak kecil dapat menyulitkan anak-anak untuk membaca sambil bermain. Hal ini bisa memecah konsentrasi.
ii. **Hierarki Informasi:** Ikon antara "Tangga" (positif) dan "Ular" (negatif) terkadang bercampur dengan ilustrasi dekoratif di latar belakang, sehingga pemain mungkin bingung mana petak aktif dan mana yang hanya hiasan.
iii. **Ketahanan Fisik:** Sebagai media fisik, ular tangga sering rusak karena lipatan. Desain harus mempertimbangkan bagaimana papan ini dicetak (apakah *art paper* laminasi atau *banner*).

b) Saran
i. **Prinsip Less is More:** Gunakan **ikon visual** yang kuat di dalam petak (misal: gambar es krim dicoret untuk boros) daripada kalimat panjang. Penjelasan detail cukup diletakkan di kartu pertanyaan/tantangan.
ii. **Kontras Warna:** Berikan warna border yang kontras pada petak-petak "Khusus" (misal: petak emas untuk Reward, petak merah untuk denda) agar mata anak langsung tertuju pada titik penting.
iii. **Interaktivitas Digital:** Tambahkan *QR Code* di pojok papan yang jika dipindai akan memunculkan video animasi singkat tentang tips menabung, sehingga media cetak ini menjadi *Augmented Learning*.

c. Revisi produk, pada tahap ini hasil produk yang dikembangkan akan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari validator agar media ular tangga berbasis gamifikasi lebih layak digunakan untuk siswa sekolah dasar.

4. Tahap Penerapan atau Implementasi (*Implementation*)

Untuk tahap implementasi ini dilakukan dengan mengujicobakan media ular tangga pada siswa sekolah dasar, dimana tahap ini terdiri dari dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 15 siswa dengan maksud untuk mendapatkan respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran, untuk melihat kemudahan siswa saat menggunakan media ular tangga dan untuk melihat apa saja kendala yang

ada saat media ular tangga berbasis gamifikasi digunakan. Adapun hasil dari uji kelompok kecil adalah:

Tabel 2. Laporan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

1. Respon Siswa (Aspek Afektif & Kognitif) Secara keseluruhan, respon siswa sangat positif dengan tingkat antusiasme yang tinggi.	**a. Antusiasme:** 14 dari 15 siswa menyatakan sangat senang (skor 93%). Unsur gamifikasi seperti "Fin-Coins" dan "Bintang Reputasi" menjadi motivator utama siswa untuk memenangkan permainan. **b. Keterlibatan:** Siswa aktif berdiskusi saat menghadapi **Kartu Tantangan**. Terjadi perdebatan seru ketika seorang siswa harus memilih antara membeli mainan atau menabung. **c. Pemahaman Materi:** Melalui post-test lisan sederhana, siswa mampu membedakan kebutuhan dan keinginan dengan akurasi 85% setelah bermain, meningkat dari sebelumnya yang hanya 40%.
2. Kemudahan Penggunaan (Usability) Aspek ini menilai sejauh mana siswa dapat mengoperasikan media tanpa bantuan guru yang intens.	**a. Instruksi Permainan:** 12 siswa langsung memahami alur permainan setelah satu kali penjelasan. Namun, 3 siswa sempat bingung mengenai kapan harus mengambil kartu "Pertanyaan" vs "Tantangan". **b. Keterbacaan:** Ukuran teks pada kartu pertanyaan sudah cukup baik (font 12-14pt), namun siswa menyarankan warna teks harus lebih kontras dengan latar belakang kartu. **c. Mekanisme Poin:** Penggunaan uang mainan (Fin-Coins) sangat membantu siswa memahami konsep "pengeluaran", namun proses kembalian uang seringkali memakan waktu lama dan menghambat ritme permainan.
3. Kendala Media (Technical Issues) Beberapa kendala teknis yang ditemukan selama uji coba:	**a. Ukuran Papan:** Untuk dimainkan 5 orang dalam satu kelompok (total 3 kelompok dari 15 siswa), ukuran papan A3 dirasa terlalu sempit. Pion sering bertabrakan dan menutupi teks instruksi di petak. **b. Keseimbangan (Balancing):** Terdapat masukan bahwa jumlah petak "Ular" (denda) terlalu banyak di bagian awal, sehingga beberapa siswa merasa frustrasi karena uang mereka habis sebelum mencapai tengah papan. **c. Ketahanan Fisik:** Kartu pertanyaan yang terbuat dari kertas biasa mudah terlipat dan kotor terkena keringat tangan siswa saat dimainkan berulang kali.

Uji coba kelompok besar digunakan untuk mengetahui efektivitas media ular tangga berbasis gamifikasi yang dikembangkan apakah ada pengaruh terhadap peningkatan literasi finansial siswa. Dimana pada tahap ini akan dilakukan *pretest* sebelum menggunakan media ular tangga dan *posttest* setelah menggunakan media ular tangga terbukti bahwa ada peningkatan dari jumlah siswa yang nilainya naik dari standart ketuntasan belajar. Berdasarkan tabel rekapituasi diperoleh skor 4.8 dengan indikator penilaian terkait kesenangan dalam bermain masuk dalam

kategori sangat baik, sedangkan skor 4.2 dengan indikator kemudahan memahami aturan masuk dalam kategori baik, lalu skor 3.9 dengan indikator kejelasan instruksi pada kartu masuk dalam kategori cukup baik, skor 4.6 dengan indikator kemenarikan desain visual masuk dalam kategori sangat baik, dan skor 4.5 dengan indikator manfaat materi finansial masuk dalam kategori sangat baik.

Sedangkan rekomendasi untuk kelompok besar secara umum yang harus dilakukan perbaikan adalah pada bagian revisi desain dimana papan yang digunakan ukurannya diharapkan lebih besar dari sebelumnya, misalnya dibuat dengan ukuran 1x1 meter tujuannya agar siswa lebih leluasa dalam bermain media. Kedua yaitu material media diharapkan kartu yang digunakan dapat dilapisi dengan teknik laminasi agar kartu lebih awet dan tahan dari air/debu, mengingat penggunaan media dapat digunakan berulang kali. Ketiga adalah penyederhanaan aturan yang mana saat membuat "bank" pusat dengan dominasi uang yang lebih sederhana misalnya hanya menggunakan pecahan 1.000, 2.000, 5.000 dan 10.000 tujuannya adalah untuk mempercepat transaksi keuangan. Keempat aatau yang terakhir adalah mengutamakan "*balancing*" dimana mengurangi jumlah petak hukuman di 10 petak pertama tujuannya adalah untuk menjaga mood atau motivasi siswa di awal permainan agar tidak patah di awal.

5. Tahap evaluasi

Tahap akhir adalah tahap evaluasi pada model ADDIE, pada tahap ini dilakukan dengan harapan dapat mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari undur validitas, kepraktisan dan efektivitas medianya sendiri. Pada tahap evaluasi ini dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahap pengembangan dengan harapan dapat memperbaiki kekurangan produk media ular tangga yang berbasis gamifikasi yang dikembangkan. Adapun hasil dari validitas ahli media dan materi adalah berdasarkan dari vaidasi kelayakan media menurut ahli materi menyatakan sebesar 79% muatan materi pada media ular tangga layak untuk dipelajari. Selain itu ahli materi merekomendasikan bahwa perkua aspek "*decision making*" atau pengambilan keputusan daripada sekadar hafalan definisi terkait literasi finansial. Sedangkan validasi kelayakan dari ahli media ahli media dinyatakan sebesar 82% media sangat layak digunakan. Ahli media juga merekomendasikan bahwa harus dipastikan terkait ilustrasi karakter inklusif dan ukuran teks pada kartu pertanyaan yang menggunakan font yang mudah dibaca oleh siswa (*san serif*) dan juga tambahkan mekanisme "banker" atau satu siswa bertugas menjadi teller untuk melatih kemampuan berhitung secara langsung.

Rekomendasi kedua pada ahli media merupakan salah satu unsur gamifikasi, yang mana siswa akan praktek atau bermain peran secara langsung dalam proses permainan media ular tangga, yang nantinya diharapkan siswa tidak hanya tau terkait materi literasi finansial, akan tetapi siswa juga paham mengelola keuangan atau bijak dalam menggunakan uang. Sedangkan untuk keefektifan media ular tangga dapat dianalisis menggunakan hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang dapat ditunjukkan dengan hasil nilai N-Gain sebesar $\geq 0{,}70$ dalam kategori tinggi. Ini artinya pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi pada materi literasi finansial dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi pada materi literasi finansial untuk siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa proses pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar masih cenderung konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang fokus, cepat bosan, dan mengalami kesulitan memahami konsep finansial sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Media dikembangkan dengan memadukan unsur permainan, kartu pertanyaan, tantangan, reward, poin, dan simulasi pengelolaan keuangan sederhana sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengambilan keputusan finansial sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 79% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media ular tangga berbasis gamifikasi. Pada uji coba kelompok kecil, siswa menunjukkan tingkat antusiasme tinggi dengan persentase sebesar 93%, serta peningkatan pemahaman materi literasi finansial dari 40% menjadi 85% setelah menggunakan media. Selain itu, hasil uji coba kelompok besar juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan melalui nilai N-Gain $\geq 0{,}70$ dengan kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media ular tangga berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, pemahaman konsep finansial, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(4), 1475–1484. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766

Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, *4*(1), 399–404. https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/372

Do, H., Budhwar, P., Shipton, H., Nguyen, H.-D., & Nguyen, B. (2021). Building organizational resilience, innovation through resource-based management initiatives, organizational

learning and environmental dynamism. *Journal of Business Research*, *141*, 1–46. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.11.090

Febrianto, A., & Shalikhah, N. D. (2021). MEMBENTUK AKHLAK DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DENGAN PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *8*(1), 105–110.

Firmadani, F. (2020). Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. KoPeN: Konferensi pendidikan nasional, 2(1), 93-97. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasiona*, *2*(Vol. 2 No. 1 (2020): Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0), 5.

Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work ? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, *1*(1), 28–38.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Masalah 3D Pageflip. *Prosiding Seminar*, 516–525.

Lederman, D., & Maloney, W. F. (2003). R & D and Development. *Elsevier Inc.*, 1–38. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=402480

OECD. (2014). PISA 2012 Results: Students and Money (Volume VI). In *OECD Publishing* (Vol. 25, Issue 4). https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2012-results-students-and-money-volume-vi_9789264208094-en

Sibuea, M. F. L., & Sinaga, H. D. E. (2018). SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN. *Matematics Paedagogic*, *III*(1), 25–30.

Suciati, I. (2021). Kognitif. *Jurnal Riset HOST Pendidikan Matematika*, *1*(1), 10–21. https://etdci.org/journal/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fetdci.org%2Fjournal%2Fkognitif%2Farticle%2Fdownload%2F5%2F12%2F185#page=8&zoom=auto,-18,240

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. *1*, 13–23.

Tamin, K. B., Ubadah, U., & Mashuri, S. (2022). Tantangan Pendidikan dalam Era Abad 21. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, *1*(1), 338–342.

Trinaldi, A., Enik, S., Bambang, M., Afriani, M., Rahma, F. A., Bahasa, P., & Jambi, U. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *JURNAL BASICEDU*, *6*(6), 9304–9314.

Trisnani, N., Sulistiyawati, D. Y. R., Utaminingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar: Peran Kurikulum, Lingkungan, serta Media dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(2), 153–189. https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i2.5626

Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). PERMAINAN ULAR TANGGA DAN KARTU PINTAR PADA MATERI BANGUN DATAR. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*,

VIII(1), 41–49.

Widyakto, A., Liyana, Z. W., & Rinawati, T. (2022). The influence of financial literacy, financial attitudes, and lifestyle on financial behavior. *Diponegoro International Journal of Business*, *5*(1), 33–46. https://doi.org/10.14710/dijb.5.1.2022.33-46

Wulandari, R., Amiza, I. P. D., & Annas, F. (2024). Pengembangan Model Inovasi Pembelajaran Berbasis Research and Development di SMP N 3 Pasaman Barat. *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)*, *03*(02), 117–124.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (M. Treseler (ed.); First Edit). O'Reilly Media, Inc.