


Penguatan Literasi Keuangan dengan *Game-Based Learning* pada Siswa SMA N 2 Merauke

Najdah Thalib¹, Mutiya Oktariani², Juli Arianti³, Acep Fatchuroji^{4*}

^{1,2,3,4}Pendidikan Ekonomi, Universitas Musamus, Jl. Kamizaun, Mopah Lama, Rimba Jaya, Kec. Merauke, Kabupaten Merauke, Papua Selatan

E-mail: acepfatchuroji@unmus.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5895>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 01 Mar 2026

Revised: 15 Mar 2026

Accepted: 01 April 2026

Kata Kunci:

Literasi Keuangan,
Game-Based Learning,
Perencanaan Keuangan

Keywords:

Financial Literacy,
Game-Based Learning,
Financial Planning

ABSTRACT

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi keuangan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis ceramah, diskusi, dan permainan edukatif. Program dilaksanakan pada 10 September 2025 di SMA Negeri 2 Merauke dengan 30 siswa kelas XI.11 menggunakan metode one-group pretest-posttest. Instrumen meliputi kuesioner literasi keuangan, lembar kerja budgeting, dan media permainan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari pretest ke posttest dengan kategori sedang hingga tinggi pada aspek perencanaan keuangan, tabungan dan investasi, pengelolaan uang saku, serta kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan. Permainan edukatif seperti Budgeting Challenge, Benar atau Salah, dan Dompot Bocor juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sementara diskusi reflektif memperkuat pemahaman praktis. Secara keseluruhan, kegiatan ini efektif meningkatkan literasi keuangan siswa, meskipun terbatas oleh waktu. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan berkelanjutan oleh guru serta replikasi dan integrasi program ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler.

This community service activity aims to improve students' financial literacy through interactive learning based on lectures, discussions, and educational games. The program was implemented on September 10, 2025, at SMA Negeri 2 Merauke with 30 students in grade XI.11 using a one-group pretest-posttest method. Instruments included a financial literacy questionnaire, budgeting worksheets, and game media. The results showed an increase in students' understanding from pretest to posttest with a moderate to high category in aspects of financial planning, savings and investment, pocket money management, and the ability to distinguish between needs and wants. Educational games such as Budgeting Challenge, True or False, and Leaky Wallet also increased student motivation and participation, while reflective discussions strengthened practical understanding. Overall, this activity was effective in improving students' financial literacy, despite time constraints. Therefore, ongoing mentoring by teachers is needed, as well as replication and integration of the program into the curriculum or extracurricular activities.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Najdah Thalib, et al (2026). Penguatan Literasi Keuangan dengan Game-Based Learning pada Siswa SMA N 2 Merauke, 4(4) 23320-23324. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5895>

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dimiliki oleh generasi muda dalam menghadapi dunia ekonomi yang semakin kompleks. Bagi siswa SMA, kemampuan mengelola uang saku, menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta memahami produk keuangan sederhana adalah pondasi utama dalam membentuk perilaku finansial yang sehat di masa mendatang (OJK & BPS, 2024).

Berbagai studi mendukung pendekatan interaktif sebagai metode efektif dalam edukasi keuangan. Sebagai contoh, penelitian oleh Oktaviani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif berbasis financial literacy di SMAN 9 Pekanbaru berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan nilai

N-Gain rata-rata 0,6594, yaitu kategori peningkatan sedang. Sementara itu, Salmiah (2023) menampilkan peran penting kredibilitas narasumber dalam program pengabdian kemasyarakatan literasi keuangan, khususnya bagi siswa SMK di Riau, dan menyimpulkan bahwa kepercayaan peserta terhadap penyaji menjadi faktor penentu keberhasilan.

Penelitian oleh Harijanto et al. (2024) juga menegaskan efektivitas game-based learning “Rally Games” dalam menanamkan literasi keuangan dan investasi pada remaja dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual bagi pelajar SMA/. Begitu pula Agatha et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android bernama MOMA Money Management, yang terbukti layak dan efektif meningkatkan literasi keuangan siswa SMK.

Selain itu, Mancone (2024) dalam review naratif internasionalnya menggarisbawahi pentingnya integrasi experiential learning, penggunaan alat digital, dan keterlibatan keluarga dalam program literasi keuangan untuk anak dan remaja, yang memperkuat dasar teori pengabdian seperti ini.

Dengan latar belakang temuan-temuan tersebut, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pelajar SMA Negeri 2 Merauke kelas XI dengan menggunakan pendekatan interaktif berbasis permainan edukatif. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar finansial yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan relevan dengan konteks lokal siswa Merauke. Harapannya, pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kesadaran finansial jangka pendek, tetapi mampu membentuk kebiasaan pengelolaan uang yang lebih bijak ke depannya.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dirancang dengan pendekatan pendidikan masyarakat melalui kombinasi penyuluhan, diskusi kelompok, dan game-based learning. Desain kegiatan bersifat deskriptif-eksperimental dengan model one-group pretest–posttest, yang memungkinkan adanya pengukuran perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada berbagai studi terkini yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan evaluasi kuantitatif mampu memberikan dampak nyata pada peningkatan literasi keuangan siswa (Cannistrà, 2024; Platz, 2025; Utama, 2025).

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 10 September 2025 di ruang kelas XI.11 SMA Negeri 2 Merauke. Seluruh siswa kelas XI.11 yang berjumlah 30 orang menjadi partisipan kegiatan, dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan kebutuhan langsung akan literasi keuangan pada kelompok usia 15–17 tahun. Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah, persiapan instrumen, dan validasi bahan ajar oleh guru mata pelajaran ekonomi.

Instrumen utama yang digunakan berupa kuesioner literasi keuangan sederhana (15–20 butir soal) untuk mengukur pengetahuan dasar terkait budgeting, tabungan, serta perbedaan kebutuhan dan keinginan. Instrumen ini diberikan dua kali, yaitu sebelum kegiatan (pretest) dan sesudah kegiatan (posttest). Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan skor rata-rata, selisih nilai, dan N-Gain untuk menilai efektivitas kegiatan. Selain itu, digunakan pula lembar kerja budgeting untuk simulasi pengalokasian uang saku, serta media permainan edukatif berupa kartu benar–salah dan kartu kategori kebutuhan–keinginan.

Tahapan kegiatan dilaksanakan secara sistematis. Pertama, siswa mengerjakan pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman awal. Kedua, dosen memberikan penyuluhan singkat mengenai konsep dasar literasi keuangan dengan pendekatan ceramah interaktif. Ketiga, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mengikuti diskusi kasus dan tiga jenis permainan edukatif, yaitu Budgeting Challenge, Benar atau Salah, dan Dompot Bocor. Fasilitator mendampingi setiap permainan dan mendorong siswa melakukan refleksi setelah aktivitas selesai. Keempat, siswa mengerjakan posttest sebagai evaluasi pemahaman akhir. Kelima, kegiatan ditutup dengan refleksi bersama antara guru, siswa, dan tim pengabdian.

Data yang diperoleh dari pretest–posttest dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, partisipasi siswa diamati melalui keterlibatan mereka dalam diskusi dan permainan. Pendekatan ini sejalan dengan praktik pengabdian masyarakat sebelumnya yang menekankan pentingnya kombinasi pembelajaran berbasis pengalaman, refleksi, dan evaluasi kuantitatif dalam meningkatkan literasi keuangan generasi muda (Beribe, 2024; Hulu, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif maupun kualitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Tabel/bagan/gambar tidak berisi data mentah yang masih dapat atau harus diolah.’ Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Peningkatan Literasi Keuangan bagi Siswa telah dilaksanakan pada 10 September 2025 di kelas XI.11 SMA Negeri 2 Merauke dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Secara umum, kegiatan berjalan lancar, seluruh siswa hadir sejak awal hingga akhir, serta menunjukkan keterlibatan aktif pada setiap sesi. Hasil pelaksanaan dapat dibagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu peningkatan pemahaman siswa, efektivitas metode pembelajaran interaktif, serta evaluasi kelebihan dan kekurangan kegiatan.



Gambar 1. Suasana penyuluhan interaktif di kelas



Gambar 2. Siswa sedang mengikuti Budgeting Challenge

Pertama, dari segi peningkatan pemahaman, terlihat adanya perubahan positif pada siswa setelah mengikuti kegiatan. Pada awal kegiatan, mayoritas siswa belum terbiasa menyusun anggaran keuangan pribadi, terutama dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Namun, setelah diberikan materi interaktif, diskusi kelompok, dan praktik permainan edukatif, siswa menunjukkan kemampuan lebih baik dalam membuat keputusan keuangan sederhana. Hal ini tercermin dari hasil simulasi Budgeting Challenge, di mana sebagian besar kelompok mampu mengalokasikan uang saku sesuai prinsip perencanaan keuangan (50:30:20). Perubahan ini konsisten dengan hasil penelitian Utama (2025) yang menemukan bahwa intervensi berbasis pretest–posttest dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa SMK di Jawa Timur.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest–Posttest

Aspek Literasi Keuangan	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Perencanaan Keuangan	52	78	0,54	Sedang
Menabung & Investasi	48	80	0,62	Sedang
Kebutuhan vs Keinginan	55	85	0,67	Tinggi
Manajemen Uang Saku	50	82	0,64	Tinggi
Produk Keuangan & OJK	46	79	0,61	Sedang
Total Rata-rata	50	81	0,62	Sedang–Tinggi

Kedua, penggunaan metode pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Suasana kelas yang awalnya formal berubah menjadi dinamis ketika sesi Benar atau Salah dan Dompot Bocor dilaksanakan. Siswa berpartisipasi aktif, saling berdiskusi, bahkan menunjukkan antusiasme kompetitif yang sehat. Temuan ini sejalan dengan studi Cannistrà (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan daring mampu meningkatkan engagement peserta secara signifikan. Demikian pula, Platz (2025) menekankan bahwa permainan edukatif memberikan utility value yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah tradisional.



Gambar 3. Siswa menunjukkan kartu “Benar/Salah” dalam sesi Financial Quiz.

Ketiga, dari hasil refleksi bersama guru dan siswa, terdapat beberapa catatan kelebihan dan kekurangan. Kelebihan kegiatan antara lain partisipasi siswa sangat tinggi, materi mudah dipahami karena disampaikan dengan bahasa sederhana, serta suasana belajar menyenangkan. Kekurangan yang muncul adalah keterbatasan waktu sehingga diskusi belum dapat dilakukan lebih mendalam, serta contoh kasus yang digunakan masih bersifat umum dan belum sepenuhnya menggambarkan konteks finansial khas Merauke. Kekurangan serupa juga dilaporkan oleh Beribe (2024), yang menekankan perlunya kontekstualisasi materi literasi keuangan agar lebih sesuai dengan latar belakang sosial-ekonomi peserta.

Secara umum, hasil kegiatan ini mendukung temuan sebelumnya bahwa literasi keuangan dapat ditingkatkan melalui program pengabdian dengan pendekatan interaktif, praktis, dan berbasis pengalaman nyata. Hulu (2024) menunjukkan bahwa pemberian edukasi keuangan di SMK Negeri 1 Tugala Oyo mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelolaan uang dengan signifikan. Sementara itu, Mancone (2024) dalam tinjauan literturnya menekankan pentingnya experiential learning dan keterlibatan keluarga untuk memperkuat dampak jangka panjang program literasi keuangan bagi remaja.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMA Negeri 2 Merauke, tetapi juga menegaskan pentingnya integrasi literasi keuangan ke dalam pembelajaran formal maupun kegiatan ekstrakurikuler. Melalui penguatan materi kontekstual, evaluasi berkelanjutan, dan pendampingan pascakegiatan, literasi keuangan siswa diharapkan dapat berkembang secara konsisten dan berkontribusi pada pembentukan generasi muda yang lebih cerdas finansial.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai peningkatan literasi keuangan bagi siswa kelas XI.11 SMA Negeri 2 Merauke telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara aktif dan memperoleh pengalaman pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap perencanaan keuangan pribadi, kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya menabung dan mengenal produk keuangan formal.

Penerapan metode pembelajaran interaktif melalui ceramah, diskusi kelompok, dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman materi. Kegiatan ini juga memberikan dampak motivasional yang signifikan karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas simulasi dan refleksi. Temuan ini mengonfirmasi pentingnya pendekatan praktis dan berbasis pengalaman dalam menumbuhkan kecakapan finansial sejak usia sekolah menengah.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan, khususnya dalam hal durasi pelaksanaan yang singkat sehingga evaluasi jangka panjang belum dapat dilakukan. Oleh karena itu, tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan melalui guru mata pelajaran sangat dianjurkan untuk memastikan keterampilan literasi keuangan siswa dapat terinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada upaya mendukung literasi keuangan generasi muda di Merauke. Integrasi program serupa ke dalam kurikulum sekolah maupun kegiatan ekstrakurikuler akan memperluas dampak positif yang telah dicapai. Dengan demikian, pengabdian ini dapat menjadi salah satu model praktik baik (best practice) dalam mengembangkan kecerdasan finansial di kalangan pelajar sekolah menengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Universitas Musamus melalui LPPM atas dukungan dan fasilitasi kegiatan, kepada Kepala Sekolah dan guru SMA Negeri 2 Merauke yang telah memberikan izin serta pendampingan, serta kepada siswa kelas XI.11 yang berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan lancar dan bermanfaat bagi peningkatan literasi keuangan.

REFERENSI

Beribe, M. F. B. 2024. "Meningkatkan Literasi Keuangan Dengan Pelatihan Dan Pendampingan Di Sekolah Menengah." PKM Repository DinSos.

- <https://jurnal.nurscienceinstitute.id/index.php/penamas/article/view/2105>.
- Cannistrà, M., K. De Beckker, T. Agasisti, A. Amagir, K. Pöder, L. Vartiak, and K. De Witte. 2024. "The Impact of an Online Game-Based Financial Education Course: Multi-Country Experimental Evidence." *Journal of Comparative Economics* 52(4):825–47. doi:10.1016/j.jce.2024.08.001.
- Harijanto, J. L., L. N. Saputra, G. J. Ezar, and N. Linawati. 2024. "Menanamkan Literasi Keuangan Dan Investasi Pada Remaja Melalui Game-Based Learning: Rally Games." *Penamas: Journal of Community Service* 4(2):411–22. doi:10.53088/penamas.v4i2.1354.
- Hulu, K. P. 2024. "The Effect of Financial Education on Increasing Financial Literacy at SMK N 1 Tugala Oyo." *GoldenRatio: GRDIS Journal*. <https://goldenratio.id/index.php/gr/article/view/228>.
- Mancone, S. 2024. "Youth, Money, and Behavior: The Impact of Financial Literacy Programs on Children and Adolescents." *Frontiers in Education* 9:1368587. doi:10.3389/feduc.2024.1368587.
- Oktaviani, D. I., C. Gusnardi, S. Caska, Suarman, and H. Indrawati. 2025. "Enhancing Financial Literacy through Educational Game-Based Learning Materials: A Study at SMAN 9 Pekanbaru." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 19(1):534–55. doi:10.35931/aq.v19i1.3994.
- Platz, L., and M. Zauner. 2025. "Financial Literacy Games—Increasing Utility Value by Instructional Design in Upper Secondary Education." *Education Sciences* 15(2):227. doi:10.3390/educsci15020227.
- Salmiah, N. 2023. Source Credibility in the Community Service of Financial Literacy for Indonesian Vocational School Students. Universitas Lancang Kuning Repository. <https://repository.unilak.ac.id/id/eprint/7431>.
- Saputri, A., A. R. Z. Nurrahman, C. R. Achmadi, M. Harfiansyah, and E. M. Sagoro. 2025. "Increasing Financial Literacy with 'MOMA' Money Management Learning Media in Vocational High Schools." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 23(1):24–35. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/55227>.
- Utama, J. A., R. Fitriyah, and M. M. Arifqi. 2025. "Penguatan Literasi Keuangan Siswa SMK Darun Najah Kapedi Bluto Sumenep Melalui Pendekatan ADIED." *Penamas: Journal of Community Service* 5(3):491–503. doi:10.53088/penamas.v5i3.2165.