

Literasi Keuangan pada Gen-Z Melalui Gamifikasi Ular Tangga di SMATAG Surabaya

Dyana Purwandini¹, Ellen Theresia Sihotang^{2*}, Haekal Ridho Afandi³,
Luciana Spica Almilialia⁴, Reza Muadzatul Masrurah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Hayam Wuruk Perbanas

*Corresponding author, e-mail: ellen@perbanas.ac.id.

Abstrak

Gen-Z saat ini sedang mendominasi jumlah penduduk Indonesia. Namun, berdasarkan pada hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024, tingkat literasi generasi tersebut masih tergolong rendah. Individu yang saat ini sedang menempuh pendidikan tingkat menengah atas juga termasuk kategori gen-Z. Salah satu sekolah menengah tersebut adalah SMATAG Surabaya yang menghadapi permasalahan terkait capaian nilai ekonomi pada materi lembaga keuangan dan instrumennya belum maksimal. Berkaitan dengan permasalahan literasi tersebut tim PkM memberi solusi berupa edukasi dengan permainan interaktif ular tangga berbasis *barcode*. Tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan para siswa kelas XI-IPS terhadap literasi keuangan. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan serta monitoring. Metode yang digunakan adalah ceramah dengan kombinasi permainan ular tangga *QR Code*. Hasil evaluasi dari kegiatan tersebut memberikan dampak positif bagi para siswa dengan adanya peningkatan nilai pada saat *post-test*. Para siswa termotivasi untuk belajar secara aktif dan tidak bosan. Literasi keuangan dengan kombinasi edukasi dan permainan interaktif ular tangga *QR code* terbukti cukup efektif untuk mendorong para siswa belajar secara aktif.

Kata Kunci: Game; Gen Z; Keuangan; Literasi.

Abstract

Gen-Z currently constitutes the majority of Indonesia's population. However, according to the 2024 National Survey of Financial Literacy and Inclusion, the literacy level of this generation remains relatively low. Individuals currently enrolled in upper secondary education are also classified as part of gen-Z. One such institution is SMATAG Surabaya, which faces challenges in students' academic performance, particularly in economics subjects related to financial institutions and their instruments. In response to this literacy issue, the Community Service Team of UHW Perbanas proposed an educational solution involving an interactive snakes and ladders game with QR code. This initiative aimed to enhance the financial literacy of Grade XI-IPS students. The program was implemented through several phases, planning, execution, evaluation and reporting, monitoring. The method employed combined lectures with a QR code-based snakes and ladders game. Evaluation results indicated a positive impact, as evidenced by an increase in post-test scores. Students demonstrated higher motivation to learn actively and reported reduced feelings of boredom. Financial literacy education combined with interactive QR code-based gameplay proved to be an effective strategy for promoting active student engagement.

Keywords: Financial; Game; Gen-Z; Literacy.

How to Cite: Purwandini, D. et al. (2026). Literasi Keuangan pada Gen-Z Melalui Gamifikasi Ular Tangga di SMATAG Surabaya. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1), 8-17.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Transformasi teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan cepat menuntut generasi muda untuk menguasai keterampilan literasi dasar. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi (Kemendikburistek) telah merumuskan enam literasi dasar sebagai fondasi pendidikan pada abad ke-21. Implementasinya dilakukan melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dari jenjang sekolah dasar sampai dengan menengah yang termuat pada satu panduan khusus (Hartati et al., 2020). *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* menjelaskan konsep dasar literasi meliputi enam aspek utama meliputi baca tulis, numerasi, sains, digital, keuangan, budaya serta kewargaan. Literasi tidak hanya memahami informasi, tetapi juga kemampuan menggunakannya secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di sekolah formal, khususnya pada tingkat menengah (UNESCO, 2024).

Para pelajar pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat pada saat ini tergolong generasi Z (gen-Z). Generasi tersebut lahir pada pertengahan 1990 sampai dengan awal 2000-an atau setelah era milenium/*post-milenial* (Csobanka, 2016; Tata et al., 2023). Secara usia, maka saat ini berada pada rentang 14-25 tahun (Csobanka, 2016; Dolot, 2018), sehingga secara tingkat pendidikan maka termasuk para siswa yang masih menempuh pendidikan tingkat menengah atas atau sederajat. Gen-Z diperkirakan akan memberikan perubahan signifikan sebagai perkembangan teknologi yang telah dialami sejak usia dini dan generasi tersebut mencakup 32% dari populasi global (Stylos et al., 2021). Secara bertahap gen-Z juga akan meningkatkan dalam piramida populasi dan menggantikan generasi yang lebih senior (Vieira et al., 2020).

Keberadaan gen-Z di Indonesia mengacu pada hasil sensus 2020 sejumlah 74,93 juta jiwa atau sekitar 28% dari total populasi penduduk Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2021). Hasil sensus tersebut menggambarkan bahwa gen-Z cukup mendominasi populasi penduduk Indonesia serta berpotensi untuk kemajuan maupun perubahan Indonesia di masa mendatang. Namun, hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024 menyatakan bahwa gen-Z memiliki indeks literasi keuangan terendah sebesar 51,70%; dengan indeks inklusi keuangan yang hanya mencapai 57,96% (Otoritas Jasa Keuangan & Badan Pusat Statistik, 2024). Literasi keuangan pada survei tersebut merupakan bagian dari enam literasi dasar. Berdasarkan pada hasil survei tersebut diperoleh gambaran bahwa tingkat literasi keuangan pada gen-Z masih belum maksimal dan diperlukan peran perguruan tinggi untuk membantu pemerintah memaksimalkan capaian terhadap literasi tersebut.

Salah satu SMA swasta dan favorit di kota Surabaya adalah SMA 17 Agustus 1945. Sekolah tersebut dikenal dengan nama SMATAG, berlokasi di kompleks Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG), jalan Manyar Jaya Praja I, No. 3, Kelurahan Manyar Pumpungan, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Gambaran situasi SMATAG tercantum seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Lingkungan SMATAG

SMATAG telah berdiri sejak 1984 dan memperoleh akreditasi Disamakan pada 1989. Akreditasi SMATAG saat ini adalah A (unggul) dengan nilai 93 (SMA 17 Agustus 1945, 2024). Jumlah siswanya pada semester genap 2024/2025 adalah 579 siswa dengan 268 siswa dan 311 siswi. Jumlah Guru 32 orang, tenaga pendidik (tendik) 11 orang serta guru dengan tugas tambahan sebagai tendik berjumlah 43 orang (Data Pokok Pendidikan, 2023). Kurikulum yang diterapkan adalah SMA Merdeka dan proses penjurusan dilakukan pada saat kelas XI, dengan bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hasil koordinasi awal dengan pihak SMATAG melalui guru Bimbingan Konseling (BK) diperoleh informasi bahwa total siswa kelas XI jurusan IPS kurang lebih 95 siswa yang terbagi dalam tiga kelas (XI-IPS3, XI-IPS4, XI-IPS5). Namun, para siswa kelas XI tersebut masih belum maksimal pada perolehan nilai Ekonomi pada materi lembaga keuangan di Indonesia. Materi tersebut cukup banyak dan

hasil evaluasi harian pada masing-masing kelas perolehan rata-rata nilai pada rentang lima sampai dengan enam. Nilai rata-rata tersebut memberikan gambaran bahwa tingkat literasi para siswa kelas XI-IPS masih tergolong rendah. Para siswa juga masih terjebak dalam gaya hidup konsumtif dengan kesadaran menabung atau berinvestasi sejak dini yang aman masih kurang sehingga pengetahuan terhadap keuangan masih belum matang (Barus et al., 2025). Pengetahuan yang masih terbatas tersebut berdampak juga pada tingkat kemandirian keuangan terkait pola belanja dan investasi yang masih rendah bahkan dapat berdampak pada tekanan sosial seperti *Fear of Missing Out/FOMO* (Amadi et al., 2023). Berkaitan dengan kondisi tersebut maka diperlukan rancangan materi yang kompleks dilengkapi media pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan memberikan solusi terhadap permasalahan pengelolaan keuangan (Ali, Hasanah, et al., 2024; Ardi & Dessty, 2023)

Berkaitan dengan permasalahan literasi keuangan di kalangan gen-Z maka diperlukan pendekatan inovatif berbasis permainan interaktif sebagai salah satu alternatif yang relevan. Hasil penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa permainan berbasis interaktif terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap materi tertentu sampai pada kisaran angka 40-60 persen, dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat kontekstual (Ali et al., 2024; Arif & Sumbawati, 2016; Muhammad et al., 2024).

Salah satu permainan interaktif yang dapat diterapkan pada proses belajar mengajar adalah ular tangga. Permainan tersebut dimainkan minimal oleh dua orang pada papan tertentu sebagai bagan dengan beberapa kotak disertai gambar ular dan tangga yang saling terhubung antara satu kotak dengan kotak lainnya (Meriyati et al., 2019; Rohmatan, 2016; Trecene et al., 2022). Permainan ular tangga telah banyak diimplementasikan pada beberapa mata pelajaran di tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi dan terbukti cukup efektif memotivasi minat belajar para siswa (Mar'atusholihah et al., 2019; Novita & Sundari, 2020; Rosita et al., 2023; Suciati, 2021). Pada perkembangannya permainan ular tangga telah dihadirkan dengan berbagai modifikasi yang melibatkan teknologi sebagai inovasi, agar tidak membosankan para siswa (Inawati & Puspasari, 2021). Salah satu teknologi yang menarik dan efisien yaitu *Quick Response (QR) Code*. Teknologi tersebut berupa kode batang matriks yang umumnya dikenal dengan kode dua dimensi yang dapat menyimpan informasi data dan dirancang untuk dapat dibaca oleh telepon pintar/*smartphone* (Mishra & Mathuria, 2017; Tiwari, 2016). *QR Code* dapat menguraikan informasi yang dikodekan berupa URL, teks maupun data lainnya dengan sangat cepat (Law & So, 2010), sehingga cukup efisien apabila diimplementasikan pada permainan ular tangga sebagai salah satu bentuk inovasi.

Berkaitan dengan hasil wawancara dengan pihak mitra, maka dua permasalahan utama yang dihadapi yaitu (a) tingkat literasi keuangan siswa kelas XI yang masih belum optimal terbukti dari capaian nilai Ekonomi masih di bawah rata-rata dan (b) perlunya media pembelajaran interaktif agar tidak membosankan para siswa sebagai bagian dari gen-Z. Berdasarkan pada kedua permasalahan tersebut maka tim PkM Universitas Hayam Wuruk (UHW) Perbanas memberikan solusi berupa edukasi interaktif melalui gamifikasi ular tangga berbasis *QR Code*, sehingga tujuan dari kegiatan PkM di SMATAG Surabaya adalah untuk meningkatkan literasi keuangan para siswa kelas XI melalui edukasi dan permainan interaktif ular tangga dengan memanfaatkan teknologi *QR Code*.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PkM di SMATAG Surabaya menerapkan metode literasi interaktif melalui edukasi dengan ceramah dan permainan ular tangga *QR Code*. Implementasi kedua metode tersebut mengacu pada tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan serta monitoring (Barus et al., 2025; Muslih et al., 2021; Sihotang et al., 2024). Urutan dari ke-empat tahapan tercantum pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Literasi

Koordinasi tim PkM dengan pihak SMATAG yang diwakilkan oleh guru Bimbingan Konseling (BK) sebagai tahapan awal dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan mitra (Hayati et al., 2024). Kegiatan yang dilakukan pada tahapan awal adalah meninjau situasi SMATAG sekaligus wawancara dengan guru BK tersebut (Rasmila et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara tersebut, tim PkM lebih lanjut melakukan koordinasi tim dengan merumuskan permasalahan mitra dan merancang solusinya. Rancangan solusi lebih lanjut ditawarkan kepada pihak mitra melalui ketua PkM dan disetujui.

Populasi dari kegiatan PkM di SMATAG Surabaya adalah para siswa kelas XI, sehingga sampel yang digunakan adalah sejumlah siswa kelas XI jurusan IPS pada semester genap 2024-2025. Metode pengambilan sampel menggunakan pendekatan *convenience sampling* yang didasarkan pada kesediaan para siswa untuk memberikan informasi (Sekaran & Bougie, 2016). Sampel tersebut menjadi sasaran utama kegiatan PkM. Para siswa mendapatkan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta kuesioner. Jumlah sampel yang diperlukan didasarkan pada perhitungan formula *Slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{(1 + N * e^2)} = \frac{85}{(1 + 85 * 0,05^2)} = 70$$

Simbol n pada formulasi tersebut sebagai sampel yang diperlukan, sedangkan N adalah total populasi sejumlah 85 siswa kelas XI-IPS dan e sebagai eror yang ditetapkan 5%. Berdasarkan hasil perhitungan dengan formula *Slovin*, maka jumlah sampel yang diperlukan adalah 70 siswa. *Pre-test* dilakukan pada awal kegiatan sedangkan *post-test* dan kuesioner di akhir kegiatan. Pemberian tes di awal dan diakhir kegiatan untuk mengukur tingkat literasi keuangan para siswa, sedangkan kuesioner untuk mengukur pelaksanaan kegiatan PkM secara keseluruhan dengan menggunakan skala *likert* (1-5). Angka satu untuk pernyataan kurang sekali sampai dengan sangat baik pada angka lima. Tes dan kuesioner sebagai dasar pengumpulan data yang selanjutnya diolah dengan analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Perencanaan

Perencanaan kegiatan PkM di SMATAG Surabaya diawali dengan koordinasi oleh ketua tim PkM dengan salah satu guru BK melalui aplikasi *whatsapp*. Komunikasi lebih lanjut dilakukan pertemuan kembali dengan guru BK bersama tim PKM dan tiga orang guru Ekonomi. Hasil dari pertemuan tersebut diperoleh informasi terkait permasalahan mitra sebagai dasar tim untuk merumuskan permasalahan dan merancang solusinya. Solusi yang ditawarkan dan disetujui oleh mitra adalah edukasi melalui gamifikasi ular tangga *QR Code*. Permainan tersebut dipilih karena dapat menjadi media belajar yang menarik serta menyenangkan (Ali, Hasanah, et al., 2024; Ardi & Dessty, 2023; Prihatiningtias et al., 2024). Tim PkM selanjutnya merancang papan permainan ular tangga menggunakan spanduk ukuran 5x5 m. Spanduk tersebut dilengkapi dengan 100 kotak berukuran 40x45 cm. Pada bagian pojok kanan atas dilengkapi *QR Code* dengan ukuran 20x20 cm. *QR Code* tersebut berisi pertanyaan terkait lembaga keuangan di Indonesia beserta instrumennya. Warna dasar dari papan ular tangga adalah jingga dengan kombinasi warna untuk masing-masing kotak adalah biru dan hijau. Beberapa kotak dilengkapi dengan titian tangga berupa titik jingga dengan bagian tengah bulat warna hitam. Permainan ular tangga *QR Code* dilengkapi dengan dua dadu. Satu dadu bertemakan mata uang sedangkan dadu yang lain berupa angka penambahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Rancangan gambar papan ular tangga *QR Code* beserta dadunya tercantum pada Gambar 3.



Gambar 3. Rancang Bangun Ular Tangga QR Code dan Dadu

Tim PkM juga menyusun buku saku sebagai panduan permainan ular tangga *QR Code* dan diberikan kepada tim guru mata pelajaran Ekonomi. Buku saku tersebut berisikan informasi ketentuan dan peraturan

permainan ular tangga *QR Code* yang dapat digunakan kapan pun oleh para guru tersebut. Gambar buku saku tersebut tercantum pada Gambar 4.



Gambar 4. Buku Saku Ular Tangga *QR Code*

Papan permainan ular tangga *QR Code* yang telah jadi selanjutnya diuji cobakan kepada tiga orang mahasiswa semester awal, karena ketiganya baru saja menyelesaikan pendidikan tingkat menengah atas. Proses uji coba dilakukan di *Hall C* UHW Perbanas untuk memastikan fungsi *QR Code* telah bekerja dengan baik, sekaligus mengukur apakah peraturan yang dibuat oleh tim PkM dapat dipahami dengan jelas. Hasil dari uji coba fungsi *QR Code* telah berfungsi dengan baik. Peraturan permainan juga dapat dipahami dengan mudah. Proses uji coba tersebut tercantum pada Gambar 5.



Gambar 5. Uji Coba Papan Ular Tangga *QR Code*

Tahap Pelaksanaan

Literasi keuangan pada SMATAG Surabaya berlangsung pada hari Selasa, tanggal 4 Februari 2025. Lokasi di ruang serbaguna SMATAG Surabaya. Kegiatan PkM diawali dengan registrasi para siswa kelas XI-IPS pada pukul 09.00 WIB dengan menggunakan *QR Code*, seperti tercantum pada Gambar 6. Total siswa yang hadir berjumlah 84 siswa.



Gambar 6. Registrasi Siswa SMATAG

Pada saat dilakukan registrasi, para siswa juga diberikan akses untuk mengikuti *pre-test* secara daring menggunakan *Google-form (G-form)*. Kegiatan edukasi dengan ceramah, dilaksanakan tepat pada pukul 09.30 WIB Materinya meliputi lembaga keuangan beserta instrumennya. Dokumentasi kegiatan edukasi tercantum pada Gambar 7.



Gambar 7. Edukasi Lembaga Keuangan dan Instrumennya

Kegiatan selanjutnya pukul 10.00 WIB adalah permainan interaktif ular tangga. Para siswa dibagi dalam tiga kelompok sesuai dengan kelasnya masing-masing. Masing-masing kelompok diwakili oleh tiga siswa. Satu siswa bertugas sebagai pion, sedangkan dua siswa yang lain bertugas untuk melempar dadu. Siswa yang bertugas menjadi pion wajib membawa telepon pintar untuk melakukan *scan* pada *QR Code* papan ular tangga. Sebelum permainan berlangsung, tim mahasiswa UHW Perbanas menjelaskan aturan permainannya. Tim yang lebih dulu mencapai kotak ke-100 adalah pemenangnya. Kepada ketiga tim diberikan hadiah berdasarkan urutan sampai di kotak ke-100 (Anastasia et al., 2025; Lengkong et al., 2024), seperti tercantum pada Gambar 8. Permainan ular tangga *QR Code* berlangsung selama kurang lebih 90 menit.



Gambar 8. Permainan Ular Tangga QR Code & Penyerahan Hadiah

Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi terbagi menjadi dua tahapan utama yaitu pengamatan secara langsung dan tidak langsung. Pada pengamatan secara langsung dilakukan selama kegiatan berlangsung terutama pada saat edukasi dan permainan ular tangga. Para saat edukasi berlangsung para siswa cukup aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh narasumber (Anastasia et al., 2025; Setiyowati & Huda, 2023). Para siswa juga antusias dan bersemangat selama mengikuti permainan ular tangga *QR Code* (Ardi & Dessty, 2023).

Evaluasi secara tidak langsung dilakukan melalui tes dan kuesioner. Hasil *pre-test* dan *post-test* para siswa tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* & *Post-test*

Jenis Tes	Jumlah Sampel	Rata-Rata Nilai	Standar Deviasi
<i>Pre-test</i>	70	42,76	12,16
<i>Post-test</i>	70	86,97	6,21
Selisih	-	44,21	5,95

Sumber: Olah Data (2025)

Berdasarkan hasil *pre-test* pada Tabel 1., perolehan rata-rata nilai para siswa adalah 42,76 dengan standar deviasi 12,16 sehingga tingkat literasi para siswa masih relatif rendah. Perolehan nilainya juga tersebar dengan variasi yang cukup tinggi. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa tingkat pengetahuan

terhadap materi literasi keuangan antar siswa bervariasi cukup tinggi, sehingga diperlukan edukasi keuangan melalui permainan interaktif yang berbasis teknologi.

Hasil *post-test* diberikan setelah para siswa mendapatkan edukasi dan melakukan permainan ular tangga. Capaian rata-rata nilai meningkat menjadi 86,97 dan nilai standar deviasi menurun menjadi 6,21. Capaian rata-rata nilai yang meningkat mencerminkan adanya peningkatan pengetahuan para siswa terhadap materi literasi keuangan dan distribusi nilai cenderung lebih homogen dengan variasi kemampuan yang lebih kecil setelah mengikuti edukasi dan permainan interaktif ular tangga. Peningkatan rata-rata nilai tersebut mengindikasikan bahwa proses belajar mengajar dengan media permainan interaktif seperti ular tangga memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan hasil belajar literasi keuangan kepada para siswa. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mampu mengakomodasi tingkat keragaman pengetahuan dan pemahaman para siswa pada lembaga keuangan beserta instrumennya. Ular tangga juga cukup adaptif untuk diimplementasikan kepada para siswa tersebut (Ali, Ali, et al., 2024; Ali, Hasanah, et al., 2024; Tiara et al., 2024). Secara keseluruhan peningkatan tidak hanya pada pengetahuan para siswa tetapi juga mampu mendorong inisiatif belajar para siswa karena permainan yang interaktif tidak membosankan, tetapi lebih efektif untuk diadaptasikan (Barus et al., 2025; Firmadhani, 2025).

Evaluasi selanjutnya adalah berkaitan dengan penyelenggaraan PkM secara keseluruhan. Hasil evaluasi tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi PkM

No	Indikator Penilaian	Rata-Rata
1	Penyelenggaraan kegiatan	4,35
2	Materi	4,30
3	Narasumber	4,11
4	Fasilitas dan konsumsi	3,51
5	Total Rata-Rata	4,07

Sumber: Olah Data (2025)

Perolehan nilai rata-rata dari empat indikator penilaian PkM secara keseluruhan adalah 4,07. Pada skala *likert* termasuk kategori baik. Keseluruhan kegiatan PkM dinilai berjalan dengan lancar dan sukses karena mendapatkan respon yang positif (Astuti et al., 2023). Secara rinci perolehan rata-rata terendah pada indikator fasilitas dan konsumsi. Berkaitan dengan indikator tersebut para siswa mengusulkan agar kegiatan edukasi dan permainan untuk selanjutnya dilakukan di aula karena di ruang serbaguna terlalu kecil sehingga para siswa duduk berdekatan dan dirasakan tidak nyaman. Saran dan penilaian tersebut menjadi catatan bagi tim PkM dan juga pihak SMATAG. Urutan kegiatan dari perencanaan sampai dengan evaluasi selanjutnya dilaporkan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPPM) UHW Perbanas. Laporan yang disampaikan berupa laporan kemajuan dan akhir. Isi dari kedua laporan adalah capaian kegiatan beserta luarannya.

Tahap Monitoring

Berdasarkan laporan akhir yang disampaikan oleh tim PkM kepada PPPM UHW Perbanas selanjutnya dilakukan monitoring oleh unit kerja tersebut kepada mitra terkait dengan keberlanjutan metode belajar para siswa pada mata pelajaran ekonomi. Unit PPPM UHW Perbanas juga telah menjalin kerja sama dengan pihak mitra dengan membuka kesempatan untuk berdiskusi serta rekomendasi terkait metode pembelajaran interaktif beserta perangkat pendukungnya (Sumardi & Habibi, 2022).

Kesimpulan

Literasi keuangan dalam bentuk edukasi dan permainan interaktif ular tangga berbasis *QR Code* efektif membantu para siswa SMATAG Surabaya untuk memahami konsep lembaga keuangan beserta instrumennya. Pemanfaatan bagan ular tangga *QR Code* membuat para siswa memiliki interaksi sosial sebagai bagian dari capaian kognitif. Elemen psikomotorik para siswa tercermin melalui keaktifan pada permainan ular tangga. Para siswa belajar menerapkan percaya diri, sportif, membangun kerja sama tim dan pengendalian emosi pada saat menang maupun kalah sebagai bagian dari elemen afektif. Perilaku tersebut tercermin pada saat dilakukan pengamatan secara langsung. Para siswa terbukti memberikan respon positif dengan mengikuti serangkaian kegiatan edukasi berbasis permainan interaktif secara tertib dari awal sampai dengan akhir dengan penuh antusias. Permainan interaktif ular tangga dengan teknologi *QR Code* terbukti mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar aktif.

Berkaitan dengan dampak positif dari pelaksanaan edukasi dengan pemanfaatan ular tangga berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran maka program gamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum mata pelajaran Ekonomi pada materi lembaga keuangan. Penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menurunkan tingkat kejenuhan serta memotivasi para siswa kelompok gen-Z untuk belajar. Para guru juga memperoleh dampaknya secara berkelanjutan karena diterapkan secara rutin. Program tersebut tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi dapat menekankan sikap positif terhadap literasi keuangan dan keterampilan praktis melalui aktivitas interaktif. Kondisi lainnya adalah pengembangan permainan ular tangga *QR Code* dengan akses yang lebih fleksibel. Pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kerja sama institusi sebagai bagian dari keberlanjutan peningkatan literasi keuangan di kalangan gen-Z yang mayoritas saat ini sebagai pelajar menengah atas atau sederajat.

Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih disampaikan oleh tim PkM UHW Perbanas kepada pihak mitra yaitu SMATAG Surabaya dalam hal ini diwakilkan oleh Ibu Dra Luh Manutirta selaku Guru Bimbingan Konseling (BK), yang telah mempercayakan tim dosen UHW Perbanas untuk memberikan serangkaian solusi terkait media pembelajaran interaktif yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Terimakasih juga disampaikan kepada PPPM UHW Perbanas yang telah mendanai kegiatan PkM di SMATAG Surabaya.

Daftar Pustaka

- Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Processes, Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373–4386. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1635>
- Ali, M. K., Hasanah, A., Ali, A. M., Ali, F. F., Sari, N. M., & Fadilah, N. (2024). Inovasi Media Promosi Perbankan Syariah Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Menggunakan Scratch. *Business and Investment Review (BIREV)*, 2(6), 1-6. <https://doi.org/10.61292/birev.131>
- Amadi, A. S. M., Suwarta, N., Sholikha, D. W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman Pendidikan Finansial Sejak Dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1419–1428. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.356>
- Anastasia, N., Linawati, N., & Pertiwi, D. (2025). Meningkatkan Harapan Bangsa Melalui Literasi Keuangan Pada Kegiatan Ekstrakurikuler. *SHARE: Journal of Service Learning*, 11(1), 48–56. <https://doi.org/10.9744/share.11.1.48-56>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Arif, M. N., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 1(2), 28–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v1i2>
- Astuti, N. P., Bakri, R., Mochtar, H., & Alam, S. (2023). Peningkatan Literasi Perbankan Syariah bagi Generasi Zilenial melalui Kunjungan Edukasi ke Bank Muamalat. *JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 117–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1351>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Potret Sensus Penduduk 2020*. <https://www.bps.go.id/publication/2021/01/21/213995c881428fef20a18226/potret-sensus-penduduk-2020-menuju-satu-data-kependudukan-indonesia.html>
- 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>
- Csobanka, Z. E. (2016). The Z Generation. *Acta Technologica Dubnicae*, 6(2), 63–76. <https://doi.org/10.1515/atd-2016-0012>
- Data Pokok Pendidikan. (2023). *SMAS 17 Agustus 1945*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/5D7AFF047E16A7BFBA4F>
- Dolot, A. (2018). The Characteristics of Generation Z. *E-Mentor*, 2(2), 44–50. <http://dx.doi.org/10.15219/em74.1351>
- Firmadhani, C. (2025). Literasi Keuangan bagi Kader PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga) di Desa Sayang Kecamatan Jatinangor Provinsi Jawa Barat. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 823–831. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i3.1259>

- Hartati, M., Ario, F., Nurhafni, Imayanti, R., & Andrian, Y. (2020). *Panduan Gerakan Literasi (GLS) di SMA Tahun 2020* (Edisi Revisi). Direktorat Sekolah Menengah Atas. www.sma.kemdikbud.go.id
- Hayati, R. H., Rozi, M. F., Utama, H. B., & Mulyani, R. R. (2024). Optimalisasi Perpustakaan Nagari Melalui Kegiatan Mendongeng: Upaya Meningkatkan Literasi dan Minat Baca Anak. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 163–170. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i1.684>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Law, C., & So, S. (2010). QR Codes in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 85–100. <https://doi.org/10.18785/jetde.0301.07>
- Lengkong, K. M., Tompo, C. C., Evelyn, Djuranovik, E., Jessica, Jonardi, K. R., Ningsih, L. J., Apriliana, P., Sacca, K. Y., Buntuborong, Y. V., & Mustikarini, C. N. (2024). Pelatihan Literasi Keuangan dan Investasi untuk Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas. *Journal Community Service Consortium*, 4(2), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/consortium.v4i2.5317>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19411>
- Meriyati, M., Latifah, S., Hidayah, N., Shawmi, A. N., Amrullah, M. A., & Fitriana, N. S. (2019). Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna: Development of Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>
- Mishra, A., & Mathuria, M. (2017). A Review on QR Code. *International Journal of Computer Applications*, 164(9), 17–19. <https://doi.org/10.5120/ijca2017913739>
- Muhammad, J. K. N., Indahwati, N., & Ilmiawan, D. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran Pjok. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(6), 104–112. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i6.1268>
- Muslih, Susanto, A., Muqoddas, A., P., E. R., & Soeleman, M. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Keahlian Modelling Character 3D untuk Siswa dan Guru di SMK ST. Fransiskus Semarang. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 228–238. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i3.190>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Otoritas Jasa Keuangan, & Badan Pusat Statistik. (2024). *Booklet Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024*. [https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-\(SNLIK\)-2024/Booklet%20Survei%20Nasional%20Literasi%20dan%20Inklusi%20Keuangan%20\(SNLIK\)%202024.pdf](https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-(SNLIK)-2024/Booklet%20Survei%20Nasional%20Literasi%20dan%20Inklusi%20Keuangan%20(SNLIK)%202024.pdf)
- Prihatiningtias, Y. W., Nurkholis, Anggraeni, O. L., Putri, K. B., Ikram, D., Djuang, V. F. A., Destriviyani, V., & Pertiwi, S. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan Remaja melalui Media Papan Bermain (Board Game). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1.1 Special Issue), 642–651. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.1.4812>
- Rasmila, Amalia, R., Dasmen, R. N., & Putra, A. (2021). Pelatihan Pengenalan Database dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi pada SMK Madyatama Palembang. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35671/jpmm.v3i2.1259>
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di Smk Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(3), 1–6. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17097/15545>
- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/biologi.v1i3.1973>
- Sekaran, U., & Bougie, Roger. (2016). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. Seventh Edition. John Wiley & Sons.
- Setiyowati, A., & Huda, F. (2023). Media Edufines untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah Siswa SD Muhammadiyah 24 Surabaya. *EJOIN Jurnal Pengabdian*, 1(3), 89–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i3.611>

-
- Sihotang, E. T., Sistiyaning, E., Rokhmania, N., & Nasution, Z. (2024). Pelatihan Standar Layanan Perbankan bagi Siswa SMK NEGERI 10 Surabaya. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 8(1), 26–33. <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- SMA 17 Agustus 1945. (2024). *Sejarah SMATAG*. <https://smatag45.sch.id/web/halamanstatis/sejarah-smatag>. <https://smatag45.sch.id/>
- Stylos, N., Rahimi, R., Okumus, B., & Williams, S. (2021). Generation Z Marketing and Management in Tourism and Hospitality: The Future of the Industry. In *Generation Z Marketing and Management in Tourism and Hospitality: The Future of the Industry* (1 ed). Palgrave Macmillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-70695-1>
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Sumardi, S., & Habibi, P. (2022). Pelatihan Literasi Keuangan untuk Gen Z di SMK. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 83–92. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i1.2253>
- Tata, E., Sharrock, M., & Westerlaken, R. (2023). Generation Z Consumer Behaviour and Hotel Branding: Exploring The Role of Values, Corporate Identity and Trust. *Research in Hospitality Management*, 13(1), 63–68. <https://doi.org/10.1080/22243534.2023.2239585>
- Tiara, T., Aprayuda, R., Dinuka, V. K., Dalam, W. W. W., Dzulfiqar, M. A., Soraya, I. M., & Zainuddin, M. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Peran Galeri Edukasi Investasi Sebagai Media Pembelajaran Pasar Modal Interaktif Siswa/I SMAN 18 Batam. *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi*, 8(2), 1374–1384. <https://doi.org/10.33395/owner.v8i2.2133>
- Tiwari, S. (2016). An Introduction to QR Code Technology. *International Conference on Information Technology*, 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICIT.2016.006>
- Trecene, J. K. D., Batan, M. B., & Abines, A. L. (2022). Development of A Digital Snake and Ladder Game as A Strategic Intervention Material for Basic Education. *Journal of Engineering Science and Technology*, 18(Special Issue on ICITE), 48–58. https://jestec.taylors.edu.my/Special%20Issue%20ICITE2022/ICITE_2022_04.pdf
- UNESCO. (2024, September 17). *What You Need to Know About Literacy*. <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- Vieira, J., Frade, R., Ascenso, R., Prates, I., & Martinho, F. (2020). Generation Z and Key-Factors on E-Commerce: A Study on the Portuguese Tourism Sector. *Administrative Sciences*, 10(4), 1–17. <https://doi.org/10.3390/admsci10040103>