

Edukasi Perencanaan Keuangan Berbasis Gamifikasi Pada Siswa Madrasah Aliyah

Andreani Caroline Barus^{1*}, Syafira Ulya Firza², Abdul Aziz³, Agustina Agustina⁴
Fandi Halim⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mikroskil

*Corresponding author, e-mail: andreani@mikroskil.ac.id.

Abstrak

Rendahnya tingkat literasi keuangan di Indonesia, terutama pada Generasi Z, menjadi perhatian utama dalam pengabdian ini. Berdasarkan data Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022, terdapat kesenjangan yang signifikan antara tingkat literasi keuangan (49,68%) dan inklusi keuangan (85,10%). Minimnya sosialisasi dan edukasi menjadi faktor utama rendahnya pemahaman keuangan dasar pada masyarakat, khususnya generasi muda. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan bagi 30 siswa kelas XII Madrasah Aliyah Negeri Binjai melalui metode gamifikasi. Program ini mencakup edukasi terkait pengelolaan keuangan, investasi, perencanaan keuangan, serta simulasi bisnis menggunakan permainan Jack Milyarder. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari 52,68% sebelum pelatihan menjadi 86,16% setelah pelatihan. Dengan demikian, program ini berhasil meningkatkan literasi keuangan siswa dan diharapkan dapat membentuk perilaku keuangan yang lebih bijak di masa depan.

Kata Kunci: Edukasi; Gamifikasi; Keuangan; Literasi; Perencanaan.

Abstract

The low financial literacy rate in Indonesia, especially among Generation Z, is a major concern. According to the 2022 National Financial Literacy and Inclusion Survey (SNLIK), there is a significant gap between financial literacy (49.68%) and financial inclusion (85.10%). The lack of education and awareness contributes to this issue. This community service program aimed to improve financial literacy among 30 twelfth-grade students at Madrasah Aliyah Negeri Binjai using a gamification strategy. The program covered financial management, investment, and financial planning through the Jack Milyarder board game. Conducted over two days, the training used pre-test and post-test assessments to evaluate its effectiveness. The results showed an increase in students' understanding from 52.68% before the training to 86.16% afterward. This program successfully enhanced students' financial literacy and is expected to help them develop better financial decision-making skills in the future.

Keywords: Education; Gamification; Financial; Literacy; Planning.

How to Cite: Barus, A.C. et al. (2025). Edukasi Perencanaan Keuangan Berbasis Gamifikasi Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 265-272.



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. ©2025 by author.

Pendahuluan

Literasi keuangan menjadi keterampilan fundamental dalam kehidupan modern, terutama di tengah pesatnya perkembangan ekonomi dan kemajuan teknologi yang telah mengubah pola konsumsi dan akses terhadap layanan keuangan. Peran lembaga keuangan semakin jelas dalam kehidupan sehari-hari, berfungsi sebagai penyedia produk dan layanan keuangan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Sari, 2023). Namun, tanpa pemahaman yang memadai, individu berisiko melakukan kesalahan dalam mengelola keuangan, seperti pengeluaran yang tidak terkendali, penggunaan utang yang tidak bijak, serta kesalahan dalam investasi. Oleh karena itu, penting bagi generasi muda untuk memahami konsep literasi keuangan sejak dini agar mereka dapat merencanakan keuangan dengan lebih baik di masa depan.

Perencanaan keuangan adalah bagian integral dari pendidikan keuangan yang mencakup pengelolaan pendapatan, pengeluaran, dan investasi untuk mencapai tujuan finansial jangka pendek maupun jangka panjang. Hal ini meliputi penyusunan anggaran, pengaturan tabungan, serta pengelolaan utang yang efektif (Pratama, Hadady, & Bailusy, 2022). Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang perencanaan keuangan, seseorang dapat memastikan bahwa kebutuhan mendesak dapat terpenuhi, mempersiapkan masa pensiun dengan lebih baik, serta menghadapi situasi darurat dengan lebih percaya diri. Menurut penelitian sebelumnya, generasi muda yang memahami pentingnya perencanaan keuangan sejak dini akan lebih siap menghadapi tantangan ekonomi dan mampu mengambil keputusan finansial yang lebih stabil, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional (Saraswati & Nugroho, 2021). Selain itu, negara juga akan lebih siap menghadapi persaingan global jika setiap individu memiliki keterampilan pengelolaan keuangan yang baik (Azizah, 2020).

Tingkat literasi keuangan di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data dari Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia hanya mencapai 49,68%, sementara tingkat inklusi keuangan mencapai 85,10% (Otoritas Jasa Keuangan, 2022). Kesenjangan sebesar 35,42% ini menunjukkan bahwa banyak individu memiliki akses terhadap layanan keuangan tetapi belum memiliki pemahaman yang cukup dalam mengelolanya. Akibatnya, banyak generasi muda yang belum memiliki kebiasaan menabung yang baik dan lebih cenderung menggunakan layanan kredit konsumtif tanpa perencanaan matang. Kurangnya pemahaman keuangan sejak dini juga dapat menyebabkan rendahnya kemandirian finansial serta meningkatnya tekanan sosial, seperti "*fear of missing out*" (FOMO), yang dapat mempengaruhi kebiasaan belanja dan investasi mereka (Amadi, Suwarta, Sholika, & Amrullah, 2023).

Generasi Z, sebagai kelompok yang tumbuh di era digital, memiliki akses luas terhadap berbagai produk keuangan dan teknologi finansial (fintech). Namun, rendahnya edukasi keuangan menyebabkan banyak dari mereka terjebak dalam gaya hidup konsumtif dan kurang memiliki kesadaran akan pentingnya investasi yang aman. Proses menabung dan berinvestasi tidak bisa dilepaskan dari keberadaan inklusi keuangan, yang kini telah meluas ke berbagai lapisan masyarakat. Keberadaan inklusi keuangan telah meningkatkan perilaku finansial, terutama di kalangan generasi muda (Sufiyati & Lestari, 2022). Oleh karena itu, pendidikan literasi keuangan yang tepat dapat membantu mereka mengelola keuangan dengan lebih bijak, mengurangi risiko finansial, dan memastikan kesejahteraan ekonomi jangka panjang.

Salah satu institusi pendidikan yang membutuhkan edukasi literasi keuangan adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Binjai. Sekolah ini memiliki karakteristik siswa yang mayoritas berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah, sehingga keterampilan dalam perencanaan keuangan menjadi aspek penting bagi mereka. Tanpa pemahaman yang baik, mereka rentan terhadap pengeluaran yang tidak terkontrol, kesalahan dalam mengelola pinjaman, serta keputusan investasi yang kurang tepat. Selain itu, sebagai sekolah berbasis keagamaan, MAN Binjai memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan literasi keuangan dengan nilai-nilai Islam, seperti pengelolaan keuangan halal dan investasi syariah, yang dapat memberikan pemahaman lebih mendalam bagi siswa dalam mengambil keputusan finansial. Dengan meningkatnya tren investasi dan penggunaan layanan keuangan digital di kalangan remaja, siswa MAN Binjai perlu diberikan bekal agar tidak mudah terjebak dalam investasi ilegal atau pola konsumtif yang berlebihan.

Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan di MAN Binjai, program pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta dalam materi yang bersifat kompleks, seperti literasi keuangan. Program ini mencakup edukasi terkait pengelolaan keuangan, investasi, perencanaan keuangan, serta pemahaman terhadap risiko finansial, yang kemudian diterapkan dalam simulasi permainan Jack Milyarder. Jack Milyarder merupakan permainan board game berbasis simulasi bisnis yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dalam mengelola keuangan dan investasi. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep keuangan secara teoritis, tetapi

juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Sebagai landasan pelaksanaan program ini, hipotesis yang diajukan adalah bahwa metode gamifikasi dalam edukasi literasi keuangan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola keuangan mereka. Jika siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang literasi keuangan, mereka akan lebih mampu dalam membuat keputusan finansial yang bijak, menghindari pola konsumtif yang berlebihan, serta lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan [\(Dilasari, Mulyati, & Kurniawan, 2020\)](#). Peningkatan literasi keuangan ini diharapkan dapat membantu siswa memiliki perencanaan keuangan yang lebih matang, mengembangkan pola pikir investasi yang sehat, serta meningkatkan kemandirian finansial mereka setelah lulus sekolah [\(Ningtyas, 2019\)](#).

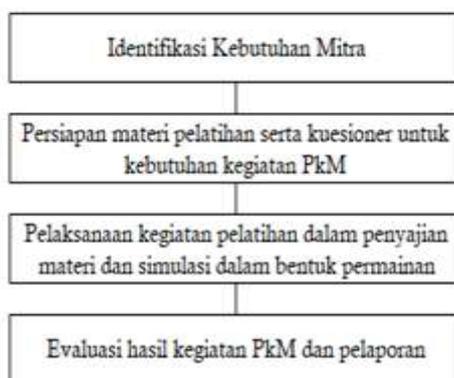
Selain itu, literasi keuangan juga sangat relevan untuk semua lapisan masyarakat, tanpa memandang tingkat pendapatan. Financial planning sangat penting dilakukan oleh setiap individu, di setiap waktu, dan pada setiap tingkat penghasilan [\(Evelyn, 2024\)](#). Ketika seseorang memiliki penghasilan rendah atau sedang, perencanaan keuangan membantu mereka dalam mengelola pendapatan yang terbatas dengan bijak, memastikan bahwa kebutuhan dasar tetap terpenuhi, serta meningkatkan kesejahteraan finansial di masa depan. Sebaliknya, bagi individu dengan penghasilan tinggi, perencanaan keuangan tetap diperlukan sebagai strategi untuk melindungi dan mengembangkan aset, menghindari pengeluaran yang tidak terkendali, serta mengurangi risiko finansial seperti kehilangan aset dan kebangkrutan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak generasi muda masih kurang peduli terhadap pentingnya pengelolaan keuangan pribadi. Pola konsumtif masih mendominasi pola pengeluaran mereka, tanpa mempertimbangkan kebutuhan jangka panjang dan potensi risiko finansial yang mungkin dihadapi di masa depan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan edukasi terkait pengelolaan keuangan yang lebih menarik, seperti melalui pendekatan gamifikasi, agar siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya program pengabdian ini, diharapkan siswa MAN Binjai dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengelolaan keuangan, investasi, serta perencanaan finansial yang lebih matang. Program ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara individu, tetapi juga dapat menjadi model edukasi keuangan yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan kondisi yang serupa. Dengan meningkatnya literasi keuangan di kalangan generasi muda, diharapkan mereka dapat mengambil keputusan finansial yang lebih bijak, membangun stabilitas ekonomi yang lebih kuat, serta berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi yang lebih berkelanjutan di masa depan.

Metode Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tahapan sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar berikut di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra, yaitu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Binjai, guna memahami permasalahan dan kebutuhan spesifik terkait edukasi literasi keuangan. Proses identifikasi ini melibatkan pertemuan dan diskusi dengan pihak sekolah untuk menyesuaikan materi yang akan disampaikan agar tetap sejalan dengan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa siswa MAN Binjai memerlukan pemahaman literasi keuangan yang lebih mendalam sebagai pelengkap dan pendukung pembelajaran yang telah diterima di sekolah.

Sebagai strategi utama dalam pelaksanaan program ini, digunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi literasi keuangan kepada siswa. Penggunaan metode ceramah didasarkan pada beberapa pertimbangan utama. Pertama, metode ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang paling umum dan efektif digunakan di lingkungan sekolah, khususnya dalam penyampaian materi yang bersifat teoretis dan konseptual [\(Dayanti, Herlambang, & Wijoyo, 2020\)](#). Kedua, metode ceramah memungkinkan pemateri untuk menyampaikan informasi dengan sistematis dan terstruktur, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada peserta terkait konsep dasar literasi keuangan, seperti pengenalan lembaga keuangan, manajemen keuangan, investasi, dan risiko keuangan. Ketiga, metode ceramah memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan tanya jawab dan diskusi, yang dapat memperkuat pemahaman mereka serta menjawab kebingungan yang mungkin muncul selama sesi pelatihan. Keempat, metode ini dinilai efektif untuk menjangkau jumlah peserta yang lebih besar secara bersamaan, mengingat keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, penggunaan metode ceramah dalam pengabdian ini bukan sekadar pilihan umum dalam pendidikan formal, tetapi juga didasarkan pada efektivitasnya dalam menyampaikan materi dengan cakupan yang luas dan mendalam kepada siswa.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih interaktif, metode ceramah ini dilengkapi dengan simulasi kegiatan keuangan dalam bentuk permainan menggunakan alat peraga Jack's Miliarder Board Game. Simulasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengelola keuangan, berinvestasi, dan mengambil keputusan finansial yang bijak. Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam proses pembelajaran [\(Sari & Alfiyan, 2023\)](#). Penerapan gamifikasi dalam literasi keuangan dinilai efektif karena mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dengan mengintegrasikan unsur tantangan, kompetisi, serta pengalaman praktik langsung. Menurut penelitian sebelumnya, gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan pengambilan keputusan, serta keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran [\(Salsabila, Nur'aeni, & Muharram, 2022\)](#). Selain itu, media berbasis permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa, karena mereka akan berinteraksi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam mengatasi tantangan yang ada dalam permainan [\(Abusin, Aliani, & Rofiq, 2021\)](#) [\(Suyuti, et al., 2023\)](#). Oleh karena itu, kombinasi metode ceramah dan gamifikasi dalam pengabdian ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara pembelajaran teoretis dan pengalaman praktik langsung, sehingga materi literasi keuangan dapat lebih dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya melibatkan pengumpulan materi yang relevan dengan literasi keuangan yang akan diberikan kepada peserta. Pemahaman literasi keuangan yang diberikan meliputi pengenalan akan Lembaga Keuangan seperti Bank; pengelolaan keuangan; mengenal pasar modal dan instrumennya; bagaimana cara berinvestasi; manajemen keuangan termasuk menghadapi risikonya. Materi juga dilengkapi dengan tutorial permainan Jack's Miliarder Board Game yang akan digunakan untuk simulasi aktivitas keuangan para peserta. Tim pengabdian kepada masyarakat juga mengukur kemampuan peserta pada saat awal dan akhir dari kegiatan. Metode evaluasi yang digunakan adalah dengan memberikan pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan pada peserta pada awal untuk mengetahui apakah sudah memiliki pengetahuan dasar literasi keuangan untuk dapat menerima pengetahuan selanjutnya. Dan pada akhir kegiatan diberikan post-test untuk melihat apakah ada perbedaan dan tentunya yang diharapkan adalah peningkatan pengetahuan setelah dilakukannya kegiatan [\(Salim, 2018\)](#).

Materi yang telah dikumpulkan kemudian disusun menjadi bahan pelatihan yang dibagi dalam dua bagian utama: ceramah dan diskusi serta simulasi interaktif melalui permainan. Jack's Miliarder Board Game. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan selama dua hari dengan tim pengabdian yang langsung berkunjung ke MAN Binjai. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat memahami literasi keuangan dengan lebih baik, tidak hanya dalam aspek teori tetapi juga dalam penerapannya secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan langsung di lokasi mitra yaitu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Binjai selama dua hari berjalan dengan baik. Semua tahap kegiatan utama yang terdiri dari pembagian pre-test, penjelasan literasi keuangan, simulasi dengan Jack's Miliarder Board Game dan sampai pembagian post-test telah berjalan dengan baik dan lancar. Begitu juga dengan peserta yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan serius dan penuh antusias. Antusiasme dari para peserta dapat dilihat pada beberapa dokumentasi yang telah dilakukan sebagai berikut:



Gambar 2. Seluruh Peserta Kegiatan Edukasi

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada awal kegiatan, kuesioner pre-test telah dibagikan kepada peserta untuk diisi. Tujuan dari pembagian kuesioner pre-test ini adalah untuk menilai tingkat pemahaman mereka mengenai topik yang akan dibahas sebelum materi pelatihan diberikan. Pertanyaan dalam kuesioner pre-test, beserta persentase jawaban yang benar, dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Indikator Pertanyaan dan Persentase Jawaban Kuesioner Pre-Test

Pertanyaan Pre Test	Persentase
Pemahaman Terkait pengelolaan kas dan bank	53,55%
Pemahaman terkait asuransi.	53,57%
Pemahaman terkait investasi	58,93%
Pemahaman terkait pengelolaan keuangan	44,64%
Nilai Rata-Rata Pemahaman Pre-Test	52,68%

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa secara rata-rata nilai pemahaman atas semua pertanyaan adalah 52,68%, sehingga dapat diartikan bahwa persentase pemahaman tentang hal-hal yang berkaitan dengan keuangan dan perencanaannya masih rendah. Berdasarkan hal tersebut maka ditindaklanjuti dengan kegiatan pelatihan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yaitu pemberian materi literasi keuangan kepada para *participants*. Materi dijelaskan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian Materi, Pemateri dan Durasi

Materi	Pemateri	Durasi (Menit)
Gambaran Umum tentang Bank dan Saving	Syafira Ulya Firza	30
Pengelolaan Keuangan	Syafira Ulya Firza	30
Pengenalan Lembaga Keuangan seperti Asuransi, Perusahaan Pembiayaan dan Pasar Modal.	Andreani Caroline Barus	30
Pengenalan Instrumen Pasar Modal dan Cara Berinvestasi	Abdul Aziz	30
Penjelasan tentang Perencanaan Keuangan dan Menghadapi Resiko	Agustina	30
Penjelasan tentang Langkah-Langkah Melakukan Perencanaan Keuangan	Agustina	30
Melakukan Simulasi Aktivitas Keuangan Menggunakan Alat Peraga Permainan Jack's Miliarder	Fandi Halim	60



Gambar 3. Kegiatan Peserta saat Mengikuti Penjelasan dan Simulasi yang Dipandu Tim Pelatihan



Gambar 4. Kelompok Peserta saat Melakukan Kegiatan Simulasi dengan Permainan Jack's Miliarder

Setelah serangkaian kegiatan pelatihan, mulai dari pemahaman materi literasi keuangan hingga simulasi yang dilakukan, kuesioner post-test dibagikan. Kuesioner ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama pelatihan. Selain itu, post-test juga berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana program pelatihan tersebut efektif. Kuesioner post-test terdiri dari pertanyaan singkat dengan format benar atau salah, dirancang untuk mengukur pemahaman peserta di akhir pelatihan. Detail pertanyaan dan persentase jawaban yang benar terdapat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 3. Daftar Pertanyaan dan Persentase Jawaban Kuesioner Post-Test

Pertanyaan Post Test	Persentase
Pemahaman Terkait pengelolaan kas dan bank	85,72%
Pemahaman terkait asuransi.	92,86%
Pemahaman terkait investasi	82,14%
Pemahaman terkait pengelolaan keuangan	83,93%
Nilai Rata-Rata Pemahaman Post-Test	86,16%

Tabel 2 menunjukkan hasil evaluasi pasca kegiatan yang menunjukkan persentase pemahaman peserta mencapai 86,16%, meningkat dari 52,68% sebelum pelatihan. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan telah berjalan dengan efektif dan berhasil mencapai tujuan tim pengabdian masyarakat, yaitu meningkatkan pemahaman mitra terhadap materi literasi keuangan. Secara rinci, grafik berikut menggambarkan perbandingan pengetahuan peserta sebelum dan setelah pelatihan.



Gambar 5. Perbandingan hasil sebelum dan setelah kegiatan Pelatihan

Gambar 5 menunjukkan bahwa setelah pelatihan dilakukan, pemahaman siswa mengenai pengenalan instrumen keuangan serta pengelolaan keuangan mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa program pelatihan literasi keuangan yang diberikan berhasil memberikan manfaat dalam bentuk tambahan pengetahuan kepada peserta.

Edukasi literasi keuangan merupakan hal penting yang perlu dikenalkan sejak dini kepada anak-anak untuk mempersiapkan para generasi muda ini dalam menghadapi masa depan yang lebih stabil secara finansial. Edukasi keuangan ini mencakup pengenalan konsep dasar seperti memahami nilai uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, menyusun anggaran untuk pengeluaran, serta menanamkan kebiasaan menyisihkan uang yang baik, termasuk bagaimana mereka bisa melakukan investasi yang aman. Pemahaman ini diharapkan menjadi fondasi bagi generasi muda agar mampu mengelola keuangan dengan lebih bijak dan tidak terjebak dalam perilaku konsumtif yang berlebihan.

Edukasi keuangan memiliki peran krusial dalam membentuk pemahaman yang kuat mengenai pengelolaan keuangan pribadi, investasi, serta strategi menghadapi risiko finansial. Pembelajaran dengan praktek langsung dapat memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran yang diharapkan meningkatkan pemahaman dan keterampilan para siswa. Oleh karena itu, pendekatan berbasis pengalaman seperti gamifikasi dapat menjadi metode efektif dalam meningkatkan literasi keuangan. Misalnya, permainan simulasi keuangan seperti Jack Milyarder memberikan kesempatan bagi peserta untuk merasakan secara langsung bagaimana cara mengelola anggaran, investasi, dan mengambil keputusan keuangan yang tepat.

Selain itu, pengetahuan yang diperoleh seseorang juga akan mempengaruhi sikap dan perilakunya terhadap suatu tindakan. Dalam konteks ini, peningkatan pemahaman siswa terhadap pengelolaan keuangan diharapkan dapat memberikan perubahan perilaku finansial, seperti kebiasaan menabung yang lebih baik, perencanaan anggaran yang lebih terstruktur, dan pola investasi yang lebih bijaksana. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa peningkatan literasi keuangan dapat membantu individu menghindari kebiasaan konsumtif yang berlebihan dan lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan [\(Muthia, Novriansa, & Aryanto, 2023\)](#) [\(Azizah, 2020\)](#) [\(Dewi, et al., 2022\)](#) [\(Dewi, Wulandari, & Permana, 2024\)](#) [\(Linawati, et al., 2022\)](#).

Tantangan utama dalam meningkatkan literasi keuangan pada generasi muda adalah kurangnya pemahaman tentang berbagai instrumen keuangan, seperti tabungan, investasi saham, dan aset lainnya. Kurangnya pengetahuan akan keuangan dapat menyebabkan mereka cenderung menyimpan uang dalam bentuk tunai atau menghabiskannya untuk kebutuhan konsumtif, tanpa mempertimbangkan keuntungan jangka panjang dari investasi yang lebih produktif. Oleh karena itu, pengenalan instrumen keuangan kepada anak-anak sejak dini sangat penting agar mereka dapat memahami manfaat menabung dan berinvestasi dengan lebih efektif. Selain itu, fenomena Fear of Missing Out (FoMO) yang banyak terjadi di kalangan anak muda juga berkontribusi pada pola konsumsi yang tidak sehat. Individu yang mengalami FoMO cenderung membuat keputusan finansial yang impulsif akibat tekanan sosial untuk mengikuti tren atau diskon tertentu. Hal ini sering kali mengarah pada pengeluaran yang tidak terkontrol dan kurangnya kesadaran terhadap nilai uang. Oleh karena itu, pendidikan literasi keuangan harus mencakup pengenalan risiko konsumsi berlebihan akibat pengaruh sosial serta strategi mengelola uang secara rasional [\(Amadi, Suwarta, Sholika, & Amrullah, 2023\)](#).

Dampak jangka panjang dari rendahnya literasi keuangan dapat menghambat stabilitas keuangan individu di masa dewasa. Anak-anak yang tidak dibiasakan mengelola keuangan dengan baik akan menghadapi kesulitan dalam menyusun anggaran, memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta mengambil keputusan finansial yang bijak. Kurangnya pemahaman ini juga dapat mengarah pada ketergantungan terhadap utang konsumtif dan ketidakmampuan mencapai tujuan finansial jangka panjang, seperti memiliki dana darurat ketika dibutuhkan. Sebagai upaya untuk meningkatkan literasi keuangan, diperlukan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Metode pembelajaran berbasis pengalaman, seperti gamifikasi dan simulasi keuangan, terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan keuangan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam mengelola keuangan melalui permainan edukatif, anak-anak dapat memahami konsep keuangan dengan lebih baik dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, literasi keuangan sejak dini merupakan faktor kunci dalam membentuk perilaku finansial yang sehat dan berkelanjutan. Dengan pendekatan edukasi berbasis pengalaman, anak-anak dapat belajar mengelola keuangan dengan lebih bijak, memahami risiko investasi, serta menghindari kebiasaan konsumtif yang merugikan. Oleh karena itu, memberikan edukasi keuangan yang tepat sangat penting untuk memastikan generasi mendatang memiliki kesiapan finansial yang lebih baik dalam menghadapi tantangan ekonomi masa depan.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengaduan kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, mulai dari pre-test, penjelasan terkait literasi keuangan, simulasi dengan permainan Jack's Miliarder, dan diakhiri dengan post-test, maka dapat disimpulkan bahwa edukasi terkait literasi keuangan berbasis gamifikasi terhadap peserta yaitu siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Binjai telah berhasil terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman peserta dari sebelum dilakukannya pelatihan sampai selesainya pelatihan dilakukan. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan juga tidak mengalami hambatan yang berarti, yang dapat terlihat dari berjalannya kegiatan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Begitu juga dengan antusiasme peserta saat melakukan praktik dengan simulasi membuat proses simulasi dapat berjalan dengan baik. Terutama simulasi dengan permainan Jack's Miliarder juga dapat diterima dan dipahami oleh para peserta. Berdasarkan kegiatan pelatihan kepada masyarakat diperoleh informasi dari mitra bahwa merujuk

ke kurikulum yang mereka pelajari, ada juga pelatihan-pelatihan lain yang dapat mendukung terutama siswa jurusan IPS yang disampaikan kepada tim pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan-pelatihan sejenis terkait misalnya selain literasi keuangan, seperti pelatihan akuntansi, wirausaha dan perpajakan diharapkan dapat dilakukan kembali untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan ketrampilan tambahan di luar dari yang diberikan oleh pihak sekolah, namun masih sejalan dengan kurikulum yang mereka pelajari.

Daftar Pustaka

- Abusin, J., Aliani, S. O., & Rofiq, M. H. (2021). Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus di SMK Raden Patah Mojosari). *THE JOER: Journal of Education Research*, 1(1), 36-53.
- Amadi, A. S., Suwarta, N., Sholika, 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>
- Azizah, N. S. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup pada Perilaku Keuangan Generasi Milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 92-101.
- Dayanti, R. N., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1189-1198.
- Dewi, G. A., Wulandari, A. A., & Permana, D. Y. (2024). Edukasi Literasi Keuangan Bagi Siswa-Siswi SMK Bali Dewata. *Abdimasku*, 7(2), 426-432.
- Dewi, M. W. et al. (2022). Edukasi Investasi Sedari Dini dengan Financial Planner Untuk Siswa SMKN Jenawi Karanganyar Jawa Tengah. *Jurnal BUDIMAS*, 04(02), 1-7.
- Dilasari, Mulyati, S., & Kurniawan, A. (2020). Pengaruh Financial Literacy, Life Style, Locus of Control dan Demografi Terhadap Perilaku Konsultif Generasi Milenial di Kota Subang. *Journal of Accounting for Sustainable Society (JASS)*, 2(2), 56-77. <https://doi.org/10.35310/jass.v2i02.671>
- Evelyn, E. (2024). Financial Planning Untuk Anak Muda: Pengabdian Masyarakat Kepada Siswa SMA di Surabaya. *EDUABDIMAS*, 2(3), 276-285.
- Linawati, L. et al. (2022). Edukasi Literasi Keuangan Bagi Siswa SMK. *JPPNu (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara)*, 4(2), 130-134.
- Muthia, F., Novriansa, A., & Aryanto. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan pada Siswa SMA Melalui Edukasi Keuangan. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(3), 778-784.
- Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan Pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia (JIBEKA)*, 13(1), 20-27. <http://10.32812/jibeka.v13i1.111>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). SNKI (Strategi Nasional Keuangan Inklusif). <https://snki.go.id/>
- Pratama, R., Hadady, H., & Bailusy, M. N. (2022). Edukasi Peningkatan Literasi Keuangan kepada Masyarakat Kota Ternate. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 2(6), 1807-1814. doi:<https://doi.org/10.54082/jamsi.523>
- Salim, M. B. (2018). Pengaruh Pemberian Pre Test dan Post Test Terhadap Kesiapan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 7 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016. *KAPAA Journal*, 2(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.29408/kpj.v2i1.754>
- Salsabila, S., Nur'aeni L, E., & Muharram, M. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework di Sekolah Dasar. *Creative of Learning Students Elementary Educacion (COLLASE): Journal of Elementary Education*, 5(4), 688-702. doi:<https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11630>
- Saraswati, A. M., & Nugroho, A. W. (2021). Perencanaan Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Generasi Z di Masa Pandemi COVID-19 Melalui Penguatan Literasi Keuangan. *Jurnal Warta LPM*, 24(2), 309-318. Retrieved from homepage: <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1). <http://10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sari, T. R. (2023). Pelatihan Perencanaan Keuangan Bagi Siswa-Siswa Muhammadiyah Kota Agung. *Comment: Community Empowerment*, 3(2), 25-31.
- Sufiyati, H., & Lestari, A. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Keuangan pada Generasi Milenial. *Jurnal Multi Disiplin Madani (MUDIMA)*, 2(5), 2415-2430. doi:<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i5.396>
- Suyuti, W. et al. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education*, 6(1), 1-11.