

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENINGKATAN
HASIL BELAJAR LITERASI KEUANGAN SISWA KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI
OLEH:**

**SYIFA ARIANI
2010113220021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2024**

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENINGKATAN
HASIL BELAJAR LITERASI KEUANGAN SISWA KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR**

Oleh :

**SYIFA ARIANI
2010113220021**

**Skripsi
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Desember 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syifa Ariani
NIM : 2010113220021
Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR LITERASI KEUANGAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 30 Desember 2024

Yang membuat pernyataan

Syifa Ariani

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Nama : Syifa Ariani
NIM : 2010113220021
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Peningkatan Hasil Belajar Literasi Keuangan Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.


Banjarmasin, 30 Desember 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Peningkatan Hasil Belajar Literasi Keuangan Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar.

Yang disusun oleh: Syifa Ariani, NIM: 2010113220021, ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada 30 Desember 2024.

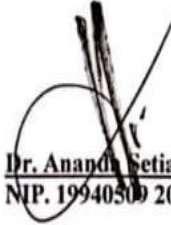
Dewan Penguji

Pembimbing I



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Pembimbing II



Dr. Anand Setiawan, M. Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

Penguji



Svaripudin Bahar, S.Pd, M.A.B
NIP. 19930620 202421 1 001

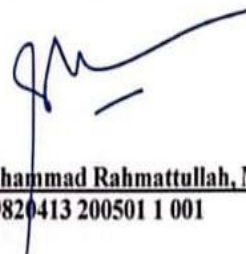
Mengetahui

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Sidharta Advatma, M. Si
NIP. 19671003 200212 1 001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Syifa Ariani, 2024. *Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan gamifikasi dalam peningkatan hasil belajar literasi keuangan siswa kelas iv di sekolah dasar.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd. Pembimbing II: Dr. Ananda Setiawan, M. Pd.).

Literasi keuangan menjadi salah satu keterampilan manusia di abad 21 yang harus diberikan sejak dini. Literasi keuangan dalam kurikulum merdeka sudah ada di jenjang sekolah dasar, namun dalam penerapannya para guru hanya mengajarkan dengan metode konvensional sehingga pemahaman siswa terhadap literasi keuangan cukup rendah. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar literasi keuangan untuk siswa kelas IV di sekolah dasar, (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar literasi keuangan siswa kelas IV di sekolah dasar, (3) menganalisis keefektifan media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar literasi keuangan siswa kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan model 4D sehingga ada empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli materi, ahli media dan angket respon pengguna serta soal *pretest-posttest* siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik persentase. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran untuk materi literasi keuangan yang dikembangkan menggunakan *canva* dan *educaplay*. Elemen gamifikasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini mencakup tantangan, timbal balik, poin, dan tekanan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan: (1) sangat valid dengan persentase capaian 92%; (2) sangat praktis dengan memperoleh persentase capaian 83,93%; dan (3) efektif meningkatkan hasil belajar literasi keuangan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan gamifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran literasi keuangan siswa kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Literasi Keuangan, Valid, Praktis, Efektif, 4D.

ABSTRACT

Syifa Ariani, 2024. *Utilization Of Interactive Learning Media With A Gamification Approach In Improving Financial Literacy Learning Outcomes Of Fourth Grade Elementary School Students.* Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M. Pd. Supervisor II: Dr. Ananda Setiawan, M. Pd.).

Financial literacy is a 21st-century skill that must be instilled early in life. Financial literacy is already included in the Merdeka curriculum in elementary schools, but in practice, teachers only use conventional methods, resulting in low student understanding. Learning media can be used to support the learning process. The use of learning media can engage students and make the material easier to understand. The objectives of this study are: (1) to analyze the validity of learning media with a gamification approach to improve financial literacy learning outcomes for fourth-grade elementary school students, (2) to analyze the practicality of learning media with a gamification approach to improve financial literacy learning outcomes for fourth-grade elementary school students, (3) to analyze the effectiveness of learning media with a gamification approach to improve financial literacy learning outcomes for fourth-grade elementary school students. This study is included in development research with a 4D model so that there are four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. Data collection techniques were carried out using validation questionnaires from material experts, media experts and user response questionnaires as well as student pretest-posttest questions. Data were analyzed using descriptive statistics and percentage statistics. This study produced learning media for financial literacy materials developed using Canva and Educaplay. The gamification elements used in this learning media include challenges, feedback, points, and time pressure. The results of the study indicate that the developed media: (1) is highly valid with a 92% achievement rate; (2) is highly practical with an 83.93% achievement rate; and (3) is effective in improving financial literacy learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the learning media developed through a gamification approach is suitable for use in financial literacy learning for fourth-grade elementary school students.

Keywords: Gamification, Financial Literacy, Valid, Practical, Effective, 4D.

MOTTO

“ When life gets you down, you know what you gotta do? Just keep Swimming.”

- Dory

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak dan Ibu

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua dua orang hebat dalam hidup saya, yaitu Abah dan mama. Merekalah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Gamifikasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Literasi Keuangan Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar”.

Peneliti sangat menyadari keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan informasi yang dimiliki oleh peneliti, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan baik dalam hal penyampaian maupun kelengkapannya. Segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti demi kelancaran dan kebaikan dalam penulisan yang akan datang.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada pihak :

1. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dr. Sidharta Adyatma, M.S selaku ketua jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin sekaligus Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, dukungan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd. selaku Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Syaripudin Bahar, S.Pd, M.A.B selaku penguji skripsi dan telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dewan guru di SDN Telaga Biru 8 Banjarmasin, SDN Basirih 3 Banjarmasin, dan SDN Telawang 4 Banjarmasin yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian disana.
7. Seluruh siswa kelas 4 di SDN Telaga Biru 8 Banjarmasin, SDN Basirih 3 Banjarmasin, dan SDN Telawang 4 Banjarmasin yang telah menjadi responden, maupun menjadi sumber data dalam penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasehat dan bimbingan saat perkuliahan.
9. Sahabat peneliti Maulidan dan Nur Aida yang telah memberikan masukan, motivasi serta dukungan agar peneliti menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman-teman angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan doa yang ikhlas, motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
12. Tidak lupa berterimakasih kepada diri saya sendiri atas kerja keras, rasa percaya, dan keberanian yang tanpa saya sadari saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, Desember 2024

Peneliti,

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Pustaka.....	14
1. Teori Belajar.....	14
2. Teori Psikologi Perkembangan	17
3. Media Pembelajaran.....	20
4. Gamifikasi	31
5. Literasi Keuangan	36
6. Literasi Keuangan di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka	38
7. Literasi Keuangan Menurut OJK dalam Buku Sikapi Keuangan Edisi 2020 untuk Kelas IV dan V.....	41

8. Integrasi Materi Literasi Keuangan untuk Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Merdeka dan OJK	42
9. Hasil Belajar	43
B. Penelitian Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Waktu dan Tempat Penelitian	52
C. Subjek dan Objek Penelitian	52
D. Model Pengembangan	53
E. Prosedur Pengembangan	53
F. Metode Pengumpulan Data	59
G. Jenis Data	60
H. Instrumen Penelitian.....	61
I. Metode Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Penelitian	77
B. Hasil Penelitian	79
C. Pembahasan.....	111
BAB V KESIMPULAN	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bab 7. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita	39
Tabel 2. 2 Elemen dan Capaian Pembelajaran Bab 5 Bertukar dan Membayar ...	40
Tabel 2. 3 . Integrasi Materi Literasi Keuangan dalam Kurikulum Merdeka dan Otoritas Jasa Keuangan	43
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert	59
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	61
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	63
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Soal Pretest dan Posttest	64
Tabel 3. 6 Skor yang Diharapkan pada Lembar Validitas Ahli Materi	65
Tabel 3. 7 Skor yang Diharapkan pada Lembar Validitas Ahli Media	66
Tabel 3. 8 Persentase dan Kriteria Kevalidan	66
Tabel 3. 9 Persentase dan Kriteria Kepraktisan	67
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Soal.....	69
Tabel 3. 11 Klasifikasi Reliabilitas	70
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas	70
Tabel 3. 13 Kriteria Indeks Kesukaran Butiran Soal	71
Tabel 3. 14 Hasil Uji Taraf Kesukaran	71
Tabel 3. 15 Kategori Daya Pembeda Butir Soal	72
Tabel 3. 16 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	73

Tabel 3. 17 Dasar Pengambilan Keputusan Uji Paired Sample T-test.....	75
Tabel 3. 18 Dasar Pengambilan Keputusan Uji Independet T-test	76
Tabel 4. 1 Data Validator Media Pembelajaran	77
Tabel 4. 2 Rincian Responden	79
Tabel 4. 3 Materi Pokok.....	82
Tabel 4. 4 Capaian Pembelajaran.....	83
Tabel 4. 5 Hasil Validitas Ahli Materi	96
Tabel 4. 6 Hasil Validitas Ahli Media	97
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	97
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Respon Siswa SDN Basirih 6	106
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Respon Siswa SDN Telaga Biru 8	106
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba.....	106
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Saphiro Wilk	107
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Deskriptif Uji Paired Sample T	108
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Deskriptif Uji Paired Sample T-test	108
Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Sample T-Test	109
Tabel 4. 16 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Data Siswa yang Belum Bisa membedakan antara Kebutuhan dan Keinginan.....	5
Gambar 1. 2 Data Siswa dalam Menggunakan Uang Saku	5
Gambar 1. 3 Data Siswa yang Menabung.....	6
Gambar 1. 4 Data Guru yang Menggunakan Media Belajar.....	8
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	51
Gambar 4. 1 Halaman Utama Media Pembelajaran.....	85
Gambar 4. 2 Halaman Beranda	85
Gambar 4. 3 Tujuan Pembelajaran.....	86
Gambar 4. 4 Materi Pembelajaran	86
Gambar 4. 5 Materi Pengertian Kebutuhan.....	87
Gambar 4. 6 Jenis Jenis Kebutuhan Manusia.....	87
Gambar 4. 7 Pengertian dan Contoh Kebutuhan Primer.....	88
Gambar 4. 8 Pengertian dan Contoh Kebutuhan Sekunder.....	88
Gambar 4. 9 Pengertian dan Contoh Kebutuhan Tersier	89
Gambar 4. 10 Materi Perbedaan Kebutuhan dan Keinginan.....	89
Gambar 4. 11 Contoh Profesi dan Pekerjaan	90
Gambar 4. 12 Materi Menabung	90
Gambar 4. 13 Pengertian Menabung.....	91
Gambar 4. 14 Cara Agar Bisa Menabung	91
Gambar 4. 15 Menabung di Bank	92

Gambar 4. 16 Kelebihan Menabung di Bank.....	92
Gambar 4. 17 Kegunaan Menabung	93
Gambar 4. 18 Games Tentang Kebutuhan dan Keinginan.....	93
Gambar 4. 19 Games Tentang Sejarah Uang.....	94
Gambar 4. 20 Games Tentang Menabung.....	94
Gambar 4. 21 Materi Sejarah Uang.....	99
Gambar 4. 22 Halaman Utama Sebelum Revisi.....	100
Gambar 4. 23 Halaman Utama Setelah Revisi.....	100
Gambar 4. 24 Halaman Petunjuk Tombol Penggunaan Setelah Revisi	101
Gambar 4. 25 Materi Menabung di Bank sebelum Revisi.....	101
Gambar 4. 26 Materi Menabung di Bank setelah Revisi	102
Gambar 4. 27 Permainan Mind Map untuk Materi Kebutuhan dan Keinginan..	104
Gambar 4. 28 Permainan Matching Pairs untuk Materi Sejarah Uang	104
Gambar 4. 29 Permainan Yes or No untuk Materi Menabung	104
Gambar 4. 30 Evaluasi dengan Prodigy Jump	105

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian di SDN Telawang 4.....	128
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian di SDN Basirih 6.....	129
Lampiran 3 Surat Izin penelitian di SDN Telaga Biru 8.....	130
Lampiran 4 Draft Wawancara Pra Penelitian.....	131
Lampiran 5 Draft Wawancara Siswa	132
Lampiran 6 Soal dan Kunci Jawaban Pretest-Posttest	133
Lampiran 7 Rekapitulasi Uji Coba Soal Tes.....	136
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Soal Tes	137
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	142
Lampiran 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes	142
Lampiran 11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes.....	143
Lampiran 12 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Materi 1	144
Lampiran 13 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Materi 2	147
Lampiran 14 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Materi 3	150
Lampiran 15 Lembar dan Hasil Validasi Ahli Media 1	153
Lampiran 16 Lembar dan Hasil Uji Validasi Ahli Media 2.....	156
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	159
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar di SDN Basirih 6.	160
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar di SDN Telaga Biru 8	161
Lampiran 20 Rekapitulasi Pretest dan Posttest di SDN Telaga Biru 8	162

Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest di SDN Basirih 6.....	163
Lampiran 22 Hasil SPSS Uji Prasyarat Normalitas Data.....	164
Lampiran 23 Hasil SPSS Uji Paired Sample T-test	166
Lampiran 24 Hasil SPSS Uji Independent Sample T-test.....	167
Lampiran 25 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	168
Lampiran 26 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar di SDN Basirih 6.....	169
Lampiran 27 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar di SDN Telaga Biru 8 ..	170
Lampiran 28 Uji Coba Keefektifan Media Pembelajaran di SDN Telaga Biru 8171	
Lampiran 29 Uji Coba Keefektifan Media Pembelajaran di SDN Basirih 6	173