

TRANSFORMASI LITERASI KEUANGAN MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI DENGAN GAME JACK MILYARDER

Naca Perangin Angin[✉], Pioner Pelawi, Hanny Siagian, Tya Wildana Hapsari Lubis

Fakultas Bisnis, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

Email: naca.peranginangin@mikroskil.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No2.pp286-290>

ABSTRACT

Financial literacy is an essential skill for successful financial management, but students often find it difficult to apply financial theory due to a lack of practical experience. This service activity aims to improve the understanding and financial literacy skills of 32 students of Tri Ratna Sibolga High School by using a gamification approach, namely through the Jack Milyarder educational game, to bridge the gap between theory and practice. The methods used include giving a pre-test to measure initial knowledge, material exposure, interactive simulation using the game Jack Billionaire which teaches the concepts of investment, asset management, risk, and debt and ending with a post-test. The results showed a very significant improvement in all 10 financial literacy concepts tested. The results of the comparison of pre-test and post-test showed a significant increase in the percentage of students who "Know" the concepts of financial literacy. This service activity succeeded in producing effective changes in improving the understanding of financial literacy of Tri Ratna Sibolga High School students. The use of Billionaire Game Jacks as a gamification tool has proven to be successful in bridging the initial knowledge gap and providing a better understanding of the important topics of financial literacy.

Keyword: *Interactive Learning, Financial Education, Educational Game, Jack Millionaire.*

ABSTRAK

Literasi keuangan adalah keterampilan penting untuk pengelolaan finansial yang sukses, namun siswa seringkali kesulitan menerapkan teori keuangan karena kurangnya pengalaman praktis. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi keuangan 32 siswa/siswi SMA Tri Ratna Sibolga dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, yaitu melalui permainan edukatif Jack Milyarder, guna menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Metode yang digunakan meliputi pemberian pre-test untuk mengukur pengetahuan awal, pemaparan materi, simulasi interaktif menggunakan permainan Jack Milyarder yang mengajarkan konsep investasi, pengelolaan aset, risiko, dan utang dan diakhiri dengan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan di semua 10 konsep literasi keuangan yang diuji. Hasil komparasi pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang "Mengetahui" konsep-konsep literasi keuangan. Kegiatan pengabdian ini berhasil menghasilkan perubahan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa SMA Tri Ratna Sibolga. Penggunaan Game Jacks Milyarder sebagai alat gamifikasi terbukti berhasil menjembatani kesenjangan pengetahuan awal dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik penting literasi keuangan.

Kata Kunci: *Pembelajaran Interaktif, Edukasi Keuangan, Game Edukasi, Jack Milyarder.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian Transformasi Literasi Keuangan melalui Pendekatan Gamifikasi dengan Game Jack Milyarder. Game Jack Milyarder

merupakan permainan edukasi keuangan yang dikembangkan di Indonesia sebagai media pembelajaran literasi keuangan berbasis gamifikasi. Game ini dirancang untuk

memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual melalui simulasi pengelolaan keuangan, mulai dari pendapatan, pengeluaran, tabungan, investasi, hingga risiko keuangan. *Jack Milyarder* dapat diperoleh melalui pengembang atau distributor lokal serta marketplace permainan edukatif, dan digunakan dalam berbagai program pendidikan maupun pelatihan literasi keuangan. Pemilihan game ini didasari oleh kemampuannya meningkatkan keterlibatan peserta, mempermudah pemahaman konsep keuangan, serta membentuk perilaku keuangan yang lebih rasional melalui pengalaman langsung. Berbeda dengan permainan Monopoli yang berorientasi pada hiburan dan kepemilikan aset, *Jack Milyarder* secara khusus dirancang sebagai media pembelajaran yang menekankan pemahaman dan pengambilan keputusan keuangan dalam konteks kehidupan nyata.

Kegiatan pengabdian Transformasi Literasi Keuangan melalui Pendekatan Gamifikasi dengan *Game Jack Milyarder* dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 di SMA Tri Ratna Sibolga, kegiatan ini diikuti oleh 32 siswa/siswi.

Aktivitas pengabdian dimulai dengan melakukan *pre-test* untuk melihat pemahaman peserta terkait literasi keuangan. Literasi keuangan merupakan pemahaman, wawasan dan keterampilan keuangan yang mendasar yang dibutuhkan untuk kebutuhan pengelolaan keuangan yang sukses agar terhindar dari masalah keuangan di masa mendatang (Sekarwati & Susanti, 2020). Kurangnya pengalaman praktis dalam mengelola keuangan nyata membuat kesulitan menerapkan teori keuangan yang telah dipelajari dalam situasi kehidupan nyata (Ginting et al., 2024). Setelah kegiatan *pre-test* dilakukan, tim pengabdian memberikan pemaparan materi melalui materi *power point* dan memperkenalkan papan permainan dan kartu-kartu yang digunakan dalam *Jacks Milyarder* untuk pendekatan gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Hakeu et al., 2023). Dengan format yang interaktif, *game* mampu menyederhanakan konsep

investasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh pemula (Lubis et al., 2025).



Gambar 1. Jalannya Permainan Jacks Milyarder

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi keuangan siswa SMA Tri Ratna Sibolga melalui pendekatan yang inovatif. Hal ini dilakukan dengan:

1. Mengukur tingkat literasi keuangan awal siswa melalui *pre-test*.
2. Menyampaikan materi literasi keuangan dasar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yaitu melalui gamifikasi menggunakan *game Jack Milyarder*.
3. Mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik dalam pengelolaan keuangan, yang sering menjadi masalah bagi siswa.

Manfaat dari kegiatan ini dapat dirasakan oleh siswa, sekolah, dan tim pengabdian, yaitu:

1. Bagi Siswa: Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep literasi keuangan, seperti pengelolaan uang dan investasi, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi Sekolah: Sekolah mendapatkan metode pengajaran yang inovatif untuk topik literasi keuangan. Pendekatan gamifikasi dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan relevan dengan generasi muda saat ini.
3. Bagi Tim Pengabdian: Kegiatan ini menjadi bukti bahwa gamifikasi merupakan alat yang efektif untuk pendidikan non-formal dan dapat menjembatani kesenjangan pengetahuan siswa

dalam topik-topik penting seperti literasi keuangan.

METODE PELAKSANAAN

Selanjutnya, tim pengabdian memperkenalkan permainan Jacks Milyader memiliki potensi besar sebagai simulasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan, terutama karena sifatnya yang interaktif dan berbasis pengalaman. Adapun tahapan permainan Jack Miliyader adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Permainan

- Penentuan Pemain dan Peran: Biasanya dimainkan oleh 4 pemain, dimana salah satu pemain akan berperan sebagai Jack (bos atau bandar). Jack memiliki peran khusus dalam membeli saham dari pemain.
- Pembagian Modal Awal: Setiap pemain akan menerima sejumlah modal uang atau aset awal untuk memulai permainan.
- Penyusunan Papan Permainan: Papan permainan diatur dengan berbagai jenis properti atau peluang investasi, kartu-kartu (seperti kartu peristiwa, kesempatan, atau risiko), dan area khusus lainnya.

2. Jalannya Permainan (Putaran Demi Putaran)

- Melempar Dadu dan Bergerak: Pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion mereka di sepanjang papan.
- Mengambil Keputusan Finansial: Setiap kali pion berhenti di suatu kotak, pemain harus mengambil keputusan finansial, seperti:
 - Membeli Properti/Bisnis: Pemain dapat membeli properti atau bisnis yang belum dimiliki. Ini melatih konsep investasi dan kepemilikan aset.
 - Membayar Sewa/Pajak: Jika berhenti di properti milik pemain, pemain harus membayar sewa. Ini mengajarkan konsep pengeluaran dan kewajiban finansial.
 - Mengambil Kartu: Berhenti di kotak khusus bisa membuat pemain mengambil kartu yang berisi instruksi (misalnya, mendapat uang, membayar

denda, atau mengalami peristiwa tak terduga). Ini memperkenalkan konsep risiko dan keberuntungan dalam dunia keuangan.

- Berinvestasi: Beberapa kotak mungkin memungkinkan pemain untuk melakukan investasi dalam bentuk berbeda, seperti saham atau proyek.
- Berinteraksi dengan Jack (Bandar): Pemain mungkin berinteraksi dengan Jack dalam konteks jual beli saham atau transaksi khusus lainnya. Ini menstimulasi dinamika pasar dan pengambilan keputusan strategis.
- Mengelola Keuangan: Sepanjang permainan, pemain terus mengelola uang tunai, aset, dan kewajiban mereka. Mereka harus memutuskan kapan harus menabung, berinvestasi, atau menjual aset.
- Strategi Bisnis: Pemain didorong untuk mengembangkan strategi bisnis, seperti membangun monopoli properti, mencari peluang keuntungan, atau menghindari kerugian.

3. Tujuan dan Akhir Permainan

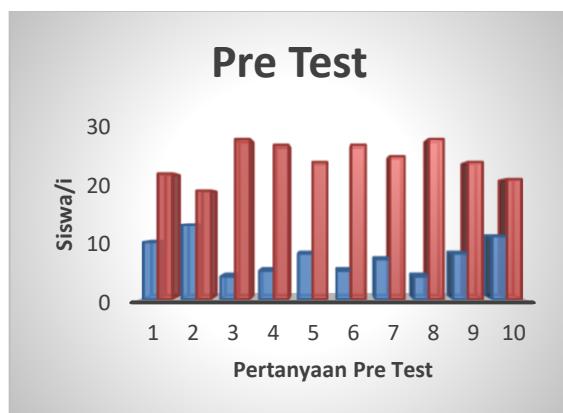
- Tujuan Utama: Tujuan umum dari *Game Jack Milyader* adalah menjadi pemain dengan kekayaan (aset dan uang tunai) terbanyak, atau menjadi "milyarder" pertama, dengan mengakumulasi kekayaan melalui investasi yang cerdas dan pengelolaan keuangan yang baik.
- Kemenangan: Permainan dapat berakhir setelah jangka waktu tertentu, atau ketika hanya tersisa satu pemain yang tidak bangkrut. Pemain dengan kekayaan tertinggi pada akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang.

Di akhir pelatihan, siswa juga diberikan soal yang sama dalam bentuk *post-test* untuk mengukur apakah terdapat peningkatan pengetahuan setelah diadakan pelatihan. Berikut ini daftar pertanyaan *pre-test* dan *post-test* dengan pilihan jawaban mengetahui atau tidak mengetahui:

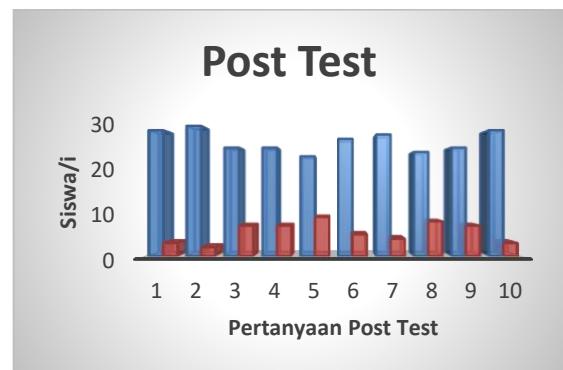
- Apakah anda mengetahui apa yang dimaksud dengan *financial freedom*?

2. Apakah anda mengetahui pentingnya mempelajari perencanaan keuangan sejak berada di bangku sekolah?
3. Apakah anda mengetahui bagaimana menyusun perencanaan keuangan yang baik?
4. Apakah anda mengetahui bagaimana permainan edukatif dapat membantu memahami konsep *financial planning*?
5. Apakah anda mengetahui komponen utama dalam perencanaan keuangan pribadi?
6. Apakah anda mengetahui cara mengelola pengeluaran?
7. Apakah anda mengetahui apa itu dana darurat?
8. Apakah anda mengetahui manfaat berinvestasi dalam mencapai *financial freedom*?
9. Apakah anda mengetahui cara pengelolaan utang yang baik dalam perencanaan keuangan?
10. Apakah anda mengetahui risiko yang dapat terjadi jika tidak memiliki perencanaan keuangan yang baik?

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Hasil Pre Test SMA Tri Ratna



Gambar 3. Hasil Post Test SMA Tri Ratna

Berdasarkan gambar 2 dan 3, grafik batang warna biru menunjukkan jumlah siswa yang mengetahui dan warna merah menunjukkan jumlah siswa yang tidak mengetahui, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang "Mengetahui" konsep-konsep literasi keuangan setelah dilakukannya edukasi atau penggunaan permainan edukatif Jacks Milyarder. Sebaliknya, persentase siswa yang "Tidak Mengetahui" menurun drastis pada *Post-test* dibandingkan dengan *Pre-test*.

1. Pernyataan 1 *pre-test* hanya 10 siswa yang Mengetahui (31.25%), sementara 22 siswa Tidak Mengetahui (68.75%). Ini menunjukkan pemahaman awal yang sangat rendah tentang *financial freedom*. Sedangkan *post-test* terjadi peningkatan drastis, dengan 29 siswa Mengetahui (90.63%) dan hanya 3 siswa Tidak Mengetahui (9.37%). Ini menunjukkan pemahaman yang sangat baik setelah intervensi.
2. Pernyataan 2 *pre-test* 13 siswa Mengetahui (40.63%) dan 19 siswa Tidak Mengetahui (59.37%). Pemahaman awal tentang urgensi perencanaan keuangan di sekolah masih kurang. Sedangkan *post-test* peningkatan signifikan terjadi, di mana 30 siswa Mengetahui (93.75%) dan hanya 2 siswa Tidak Mengetahui (6.25%). Ini menunjukkan kesadaran yang tinggi akan pentingnya hal ini.
3. Pernyataan 3 *pre-test* 4 siswa Mengetahui (12.50%) dan 28 siswa Tidak Mengetahui (87.50%). Ini adalah salah satu area dengan pemahaman terendah. Sedangkan pada *post-test* ada peningkatan signifikan, menjadi 25 siswa Mengetahui (78.13%) dan 7 siswa Tidak Mengetahui (21.87%). Meskipun ada peningkatan, masih ada sebagian kecil yang belum sepenuhnya menguasai cara menyusun perencanaan keuangan.
4. Pernyataan 4 *pre-test* 5 siswa Mengetahui (15.63%) dan 27 siswa Tidak Mengetahui (84.37%). Sebagian besar siswa belum menyadari peran permainan edukatif. Pada *post-test* terjadi peningkatan signifikan, dengan 25 siswa Mengetahui (78.13%) dan 7 siswa Tidak Mengetahui (21.87%). Ini

- menunjukkan bahwa intervensi mungkin melibatkan penggunaan permainan edukatif, dan siswa menyadari manfaatnya.
5. Pernyataan 5 *pre-test* 8 siswa Mengetahui (25%) dan 24 siswa Tidak Mengetahui (75%). Pemahaman tentang komponen dasar perencanaan keuangan masih lemah. Pada *post-test* terjadi kenaikan, 23 siswa Mengetahui (71.88%) dan 9 siswa Tidak Mengetahui (28.12%). Masih ada peningkatan lebih lanjut pada pernyataan ini.
6. Pernyataan 6 *pre test* 5 siswa Mengetahui (15.63%) dan 27 siswa Tidak Mengetahui (84.37%). Pada *post-test* ada kenaikan 27 siswa Mengetahui (84.37%) dan 5 siswa Tidak Mengetahui (15.63%). Ini menunjukkan pemahaman yang jauh lebih baik tentang pengelolaan pengeluaran.
7. Pernyataan 7 *pre test* 7 siswa Mengetahui (21.88%) dan 25 siswa Tidak Mengetahui (78.12%). Konsep dana darurat belum familiar bagi sebagian besar siswa. Pada *post-test* terjadi peningkatan signifikan, menjadi 28 siswa Mengetahui (87.50%) dan 4 siswa Tidak Mengetahui (12.50%). Mayoritas siswa kini memahami pentingnya dana darurat.
8. Pernyataan 8 *pre test* 4 siswa Mengetahui (12.50%) dan 28 siswa Tidak Mengetahui (87.50%). Pemahaman tentang investasi dan hubungannya dengan *financial freedom* sangat rendah. Pada *post-test* meningkat drastis menjadi 24 siswa Mengetahui (75%) dan 8 siswa Tidak Mengetahui (25%). Meskipun ada peningkatan, masih ada ruang untuk edukasi lebih lanjut tentang investasi.
9. Pernyataan 9 *pre test* 8 siswa Mengetahui (25%) dan 24 siswa Tidak Mengetahui (75%). Pemahaman tentang pengelolaan utang masih terbatas. Pada *post-test* peningkatan menjadi 25 siswa Mengetahui (78.13%) dan 7 siswa Tidak Mengetahui (21.87%). Ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang cara mengelola utang.
10. Pernyataan 10 *post test* 11 siswa Mengetahui (34.38%) dan 21 siswa Tidak Mengetahui (65.63%). Pemahaman tentang risiko tanpa perencanaan masih kurang. Pada *post-test*

peningkatan menjadi 29 siswa Mengetahui (90.63%) dan hanya 3 siswa Tidak Mengetahui (9.37%). Mayoritas siswa kini menyadari konsekuensi jika tidak memiliki perencanaan keuangan yang baik.

KESIMPULAN

Hasil *Post-test* menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian menghasilkan perubahan efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa dengan *game Jacks Milyader*. Hampir di semua pertanyaan, terjadi peningkatan signifikan pada jumlah siswa yang "Mengetahui" konsep-konsep yang diajukan. Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil menjembatani kesenjangan pengetahuan awal siswa dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik-topik penting dalam literasi keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, S. O., Perangin-angin, N., Ginting, L. T. br., & Ginting, M. (2024). *Transformasi Financial Behavior Mahasiswa Medan: Peran Financial Literacy, Financial Attitude dan Financial Socialization Agents*. 8, 4160–4173.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Lubis, T. W. H., Perangin-Angin, N., Pelawi, P., & Situmorang, I. M. (2025). *StockLab Sebagai Sarana Edukasi Investasi untuk Gen-Z*. 5(1), 35–38.
- Sekarwati, M. A., & Susanti. (2020). Pengaruh literasi keuangan, inklusi keuangan dan modernitas individu terhadap perilaku menabung mahasiswa perguruan tinggi negeri surabaya. *Journal of Economic*, 16(2), 268–275.