

**LAPORAN PENELITIAN
TAHUN ANGGARAN 2022**

**PENGEMBANGAN GAME-BASED LEARNING WITH ASSESSMENT DALAM
PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN
DI LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(Kluster Penelitian Dasar Interdisipliner)**

Nomor DIPA	:	DIPA BLU- DIPA 025.04.2.423812/2022
Tanggal	:	7 November 2022
Satker	:	(4238120) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Kode Kegiatan	:	(2132) Peningkatan Akses, Mutu,Relevansi dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam
Kode Output Kegiatan	:	(050) PTKIN Penerima BOPTN
Sub Output Kegiatan	:	(514) Penelitian (BOPTN)
Kode Komponen	:	(004) Dukungan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan
Kode Sub Komponen	:	C. Kluster Penelitian Dasar Interdisipliner

Oleh :

Nurlaeli Fitriah, M.Pd (197410162009012003)
Luthfiya Fathi Pusposari, ME (19810719 200801 2 008)

**KEMENTERIAN AGAMA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan penelitian dengan judul

“PENGEMBANGAN GAME-BASED LEARNING WITH ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN DI LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI”

Oleh :

Nurlaeli Fitriah, M.Pd : 19741016 200901 2 003
Luthfiya Fathi Pusposari, ME : 19810719 200801 2 008

Telah diperiksa dan disetujui reviewer dan komite penilai pada tanggal 12 November 2022

Malang, 14 November 2022

Reviewer 1,

Dr. Abdussakir, M.Pd

Reviewer 2,

Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si,

Komite

Dr. Abdul Aziz, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Penelitian ini disahkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Pada tanggal 14 November 2022

Peneliti

Ketua : Nurlaeli Fitriah, M.Pd
197410162009012003

Tanda Tangan

Anggota I : Luthfiya Fathi Pusposari, ME
19810719 200801 2 008

Tanda Tangan

Ketua LP2M
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurlaeli Fitriah, M. Pd
NIP : 197410162009012003
Pangkat /Gol.Ruang : Lektor/ III-d
Fakultas/Program Studi : FITK/ PIAUD
Jabatan dalam Penelitian : Ketua Peneliti

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat unsurunsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata dalam penelitian ini terbukti terdapat unsurunsur penjiplakan dan pelanggaran etika akademik, maka kami bersedia mengembalikan dana penelitian yang telah kami terima dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 14 November 2022

Ketua Peneliti

Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP. 197410162009012003

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurlaeli Fitriah, M. Pd
NIP : 197410162009012003
Pangkat /Gol.Ruang : Lektor/ III-d
Fakultas/Program Studi : FITK/ PIAUD
Jabatan dalam Penelitian : Ketua Peneliti

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat unsurunsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata dalam penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan pelanggaran etika akademik, maka kami bersedia mengembalikan dana penelitian yang telah kami terima dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 14 November 2022

Ketua Peneliti



Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP. 197410162009012003

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kajian Penelitian Relevan	5
BAB II KONSEP TEORI YANG RELEVAN	7
A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini	7
B. Tinjauan tentang Game-Based learning with Assessment.....	8
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Model Pengembangan	14
B. Prosedur Pengembangan.....	14
C. Tahapan Pengembangan	15
D. Teknik Analisis Data	16
E. Waktu Pelaksanaan	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
A. Hasil Pengembangan	18
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45

BAB I

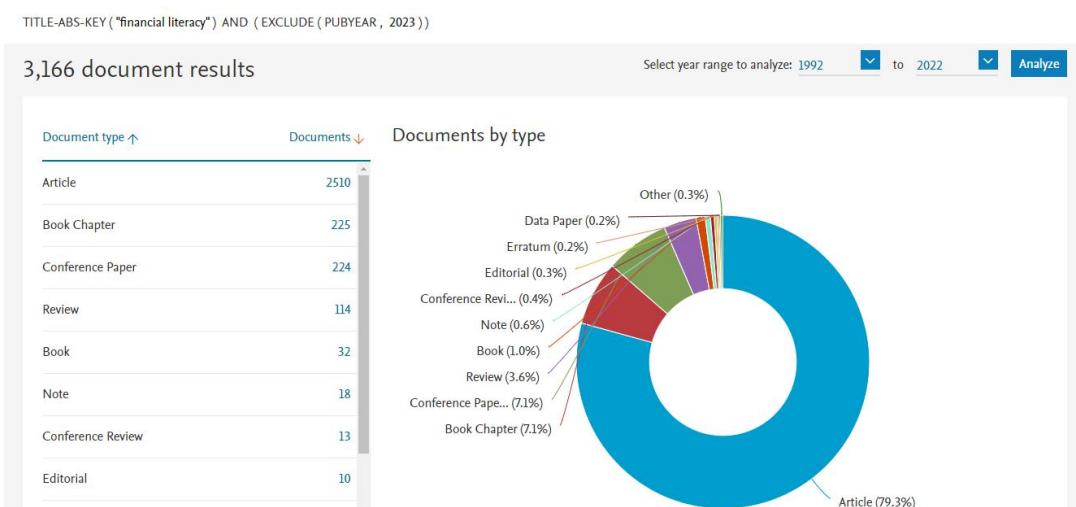
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semua orang tua pasti mengharapkan anak-anaknya tumbuh menjadi orang yang sukses yang mampu menafkahi keluarganya. Namun harapan itu seringnya tidak diikuti dengan arahan bagaimana mengelola keuangan pada anak karena anak dianggap belum perlu untuk mengenal keuangan. Ada juga yang menganggap bahwa jika anak dikenalkan dengan uang akan membuat anak menjadi materialistik. Memahami keuangan memang bukanlah jaminan bahwa seorang anak akan menjadi orang yang sukses dan kaya di masa depan. Namun bukan berarti anak-anak tidak perlu diajari cara mengelola uang dengan baik. Untuk tumbuh sebagai pengguna uang yang bijak dan teliti, anak perlu dididik tentang literasi keuangan sejak usia dini.

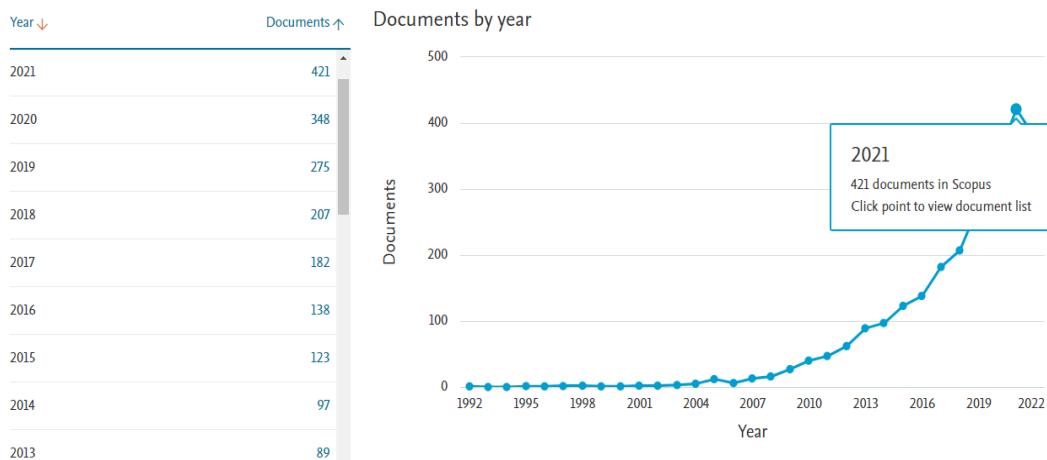
Dalam kurikulum 2013 sendiri sesungguhnya literasi keuangan menjadi salah satu kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Literasi dasar ini perlu sekali dimiliki peserta didik agar mereka dapat hidup di tengah masyarakat modern abad 21 (Anggreini & Waspada, 2020). Literasi keuangan merupakan salah satu literasi dasar yang perlu diajarkan pada peserta didik sebagai ketrampilan inti yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi keuangan bukan hanya sekedar berbicara tentang apa itu uang, untuk apa dan bagaimana mendapatkannya, tetapi lebih luas lagi bagaimana merencanakan anggaran dan menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Penelitian yang berkaitan dengan literasi keuangan cukup beragam. Berdasarkan hasil penelusuran Agustus 2022 pada scopus.com dengan topik “financial literacy” tanpa batasan tahun, diperoleh 3.166 dokumen .



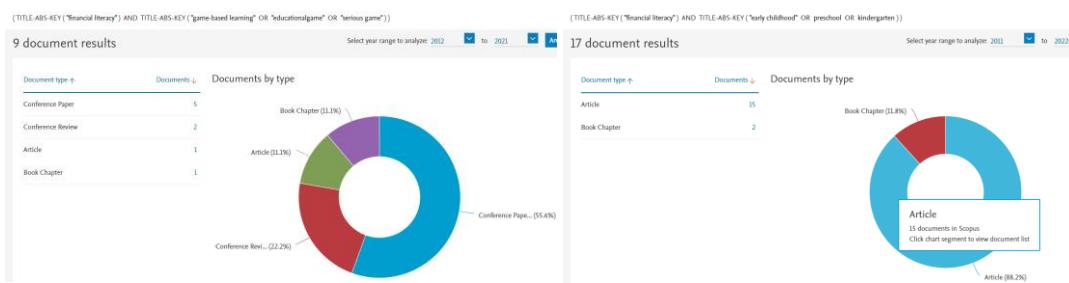
Gambar 1. Hasil penelusuran jumlah dokumen berdasarkan tipe (scopus.com)

Berdasarkan hasil penelusuran tersebut diperoleh informasi bahwa publikasi ilmiah yang terekam pada database tersebut dimulai sejak tahun 1992. Hal ini menandakan bahwa topik yang berkaitan dengan financial literacy pada jurnal-jurnal internasional yang terindeks scopus telah dipublikasikan sejak tahun 1992 (gambar 2). Namun topik ini kurang begitu populer ditandai dengan pergerakan grafik yang kurang dinamis di awal kemunculannya (1992-2007). Dan setelah tahun 2007 trennya mulai meningkat dengan cepat dan didominasi oleh bidang ekonomi dan keuangan diikuti bidang social science. Di Indonesia sendiri dalam kurun waktu tersebut terdapat 129 artikel yang terekam dalam database scopus.



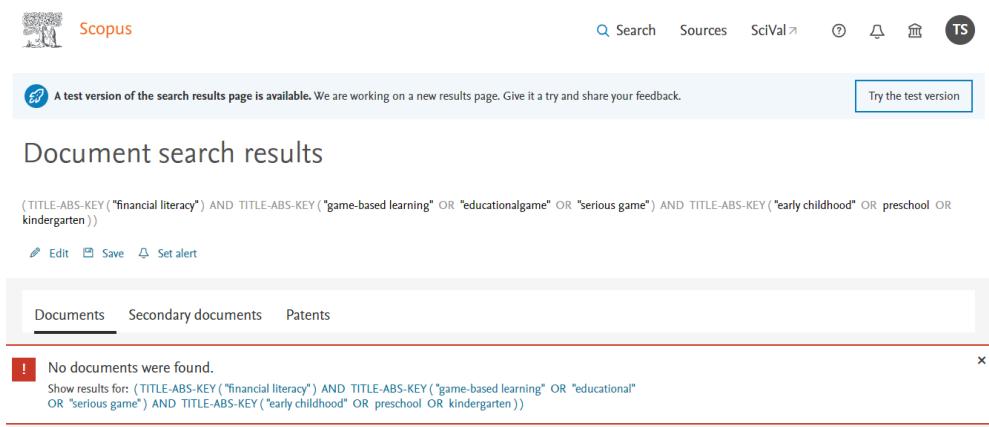
Gambar 2. Hasil penelusuran jumlah artikel berdasarkan tahun (sumber: scopus.com)

Kemudian ketika dalam mode pencarian ditambahkan kata kunci *game-based learning*, *educational game* dan *serious game* diperoleh hasil sebanyak 9 dokumen yang dipublikasikan dalam rentang mulai tahun 2012-2021 yang terdiri dari 1 artikel jurnal, 5 *conference paper*, 2 *conference review* dan 1 *book chapter*. Hal ini menandakan bahwa belum banyak penelitian dengan topik pembelajaran literasi keuangan berbasis game.



Ketika mode penelusuran menyandingkan kata kunci *financial literacy* dengan *early childhood*, *preschool* dan *kindergarten* menghasilkan 17 artikel dalam kurun waktu 2011-2021. Untuk jangka waktu 10 tahun jumlah ini sangat kecil. Dan kemudian mode penelusuran pada scopus.com menggabungkan kedua mode penelusuran di atas yang melibatkan kata kunci

financial literacy, *early childhood, preschool dan kindergarten, game-based learning, educational game* dan *serious game*, hasil menunjukkan nihil. Artinya belum ada satupun dokumen pada database scopus.com yang memuat 3 kelompok kata kunci tersebut.



The screenshot shows the Scopus search interface. At the top, there is a Scopus logo and a search bar with the placeholder 'Search'. Below the search bar are links for 'Sources', 'SciVal', and other account-related icons. A message box says 'A test version of the search results page is available. We are working on a new results page. Give it a try and share your feedback.' with a 'Try the test version' button. The main title 'Document search results' is followed by a search query: '(TITLE-ABS-KEY ("financial literacy") AND TITLE-ABS-KEY ("game-based learning" OR "educationalgame" OR "serious game") AND TITLE-ABS-KEY ("early childhood" OR preschool OR kindergarten))'. Below the query are 'Edit', 'Save', and 'Set alert' buttons. A navigation bar includes 'Documents', 'Secondary documents', and 'Patents', with 'Documents' being the active tab. A red-bordered message box at the bottom states 'No documents were found.' and 'Show results for: (TITLE-ABS-KEY ("financial literacy") AND TITLE-ABS-KEY ("game-based learning" OR "educational" OR "serious game") AND TITLE-ABS-KEY ("early childhood" OR preschool OR kindergarten))'.

Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya literasi keuangan terutama pada jenjang anak usia dini menggugah geliat para peneliti untuk berkiprah di dalamnya. Studi yang dilakukan oleh University of Cambridge menyatakan bahwa *habit of financial literacy* sesungguhnya sudah dapat dibentuk sejak anak berusia 7 tahun (Hikmah, 2020). Meskipun demikian kebiasaan-kebiasaan tersebut perlu diperkenalkan sejak usia dini karena pada masa ini potensi anak berkembang sangat pesat.

Beberapa model pembelajaran literasi keuangan telah dikembangkan oleh para peneliti. Di antaranya adalah pengembangan model pembelajaran literasi berbasis *executive function*. Pembelajaran literasi keuangan dilakukan dengan mengaktifkan *executive function* yang berkembang optimal pada usia 3 – 5 tahun (Sari, 2017). Dalam buku ini dilengkapi dengan instruksi-instruksi pembelajaran beserta penilaianya berbasis *executive function*.

Di jenjang pendidikan anak usia dini berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru RA (20 orang guru) di Jawa Timur menggunakan social media (wa chat maupun vc) pada 16 Desember 2021, implementasi literasi keuangan dalam pembelajaran belum diterapkan secara eksplisit dalam kurikulum. Kegiatan yang serupa literasi keuangan ini, oleh beberapa sekolah dibuat dalam bentuk program kegiatan. Ada juga kegiatan literasi keuangan dijadikan bagian dari tema yang telah ditetapkan dan ada juga yang menjadikannya kegiatan pada puncak tema. Model lainnya sebagai bentuk implementasi literasi keuangan adalah melalui program kegiatan sekolah bekerjasama dengan paguyuban orang tua. Kegiatan ini tidak terjadual secara rutin karena bukan merupakan program yang direncanakan secara khusus setiap tahunnya.

Di sisi lain, ternyata ada juga RA yang sama sekali tidak memunculkan literasi keuangan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolahnya. Salah satu alasannya adalah karena belum menemukan model yang cocok untuk mengajarkan literasi keuangan pada anak didiknya. Bahkan ada juga yang sama sekali tidak mengetahui apa itu literasi keuangan.

Bukan hanya di negara kita dimana masih ada guru yang belum tersosialisasi dengan ketrampilan literasi keuangan. Sebuah penelitian melaporkan bahwa di negara maju pun masih ada guru yang belum memahami sepenuhnya tentang literasi keuangan, urgensi dan cara mempraktikkannya di kelas terutama di pendidikan usia dini (Gold, 2021). Mereka ragu bahwa penerapannya akan sesuai dengan harapan. Ini berarti kesadaran pentingnya pendidikan literasi keuangan masih perlu digaungkan lebih gencar lagi.

Beberapa guru juga menyatakan bahwa hal yang dirasa cukup membebani adalah karena mereka juga perlu untuk mengevaluasi jika memang literasi keuangan harus diajarkan kepada anak didik. Hal ini penting dilakukan agar guru dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan penilaian pada 6 aspek perkembangan saja bagi beberapa guru sudah merupakan bagian yang cukup merepotkan. Apalagi jika ditambah dengan penilaian pada komponen literasi lainnya seperti literasi keuangan. Hampir semua guru menghabiskan lebih banyak waktu untuk melakukan penilaian. Bahkan di Amerika, dalam satu analisis yang dilakukan Stiggins (2001) dinyatakan bahwa guru menghabiskan 20 hingga 30 persen dari waktu profesional mereka berurusan dengan masalah penilaian (Santrock, 2011). Apalagi jika ditambah dengan menambahkan komponen lainnya. Oleh karena itu penilaian sering digabungkan dengan pembelajaran (penilaian proses) dan pengajaran karena data dengan mudah diperoleh dan digunakan sebagai informasi tentang peserta didik, dan juga dapat menyesuaikan feedback yang dapat mereka terima untuk memaksimalkan perkembangannya.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dibutuhkan guru RA/TK dalam memaksimalkan penggunaan *Game-based learning with assessment* dalam pembelajaran literasi keuangan?
2. Bagaimana kelayakan *Game-based learning with assessment* dalam pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini di lembaga RA/TK?
3. Bagaimana keefektifan *Game-based learning with assessment* dalam pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini di lembaga RA/TK?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kebutuhan guru RA/TK dalam memaksimalkan penggunaan

Game-based learning with assessment pada pembelajaran literasi keuangan

2. Untuk menguji kelayakan *Game-based learning with assessment* pada anak usia dini dilembaga RA/TK pada pembelajaran literasi keuangan
3. Untuk menguji keefektifan Game-based learning with assessment dalam pembelajaran literasi keuangan pada anak usia dini di lembaga RA/TK?

D. Kajian Penelitian Relevan

Beberapa penelitian relevan yang telah peneliti telusuri antara lain:

1. N Garg, S Singh. Penelitian yang berjudul “*Financial literacy among youth*” ini mengungkapkan bahwa tingkat literasi keuangan di kalangan kaum muda rendah di sebagian besar dunia yang telah menjadi penyebab keprihatinan. Juga, telah diamati bahwa berbagai faktor sosio-ekonomi dan demografi seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, status perkawinan dan pencapaian pendidikan mempengaruhi tingkat literasi keuangan kaum muda dan ada hubungan timbal balik antara pengetahuan keuangan, sikap keuangan dan perilaku keuangan (Garg & Singh, 2018)
2. Peter J Morgan dkk. Penelitian yang berjudul “*The Need to Promote Digital Financial Literacy for the Digital Age*” ini merekomendasikan negara-negara G20 perlu menyetujui definisi standar digital literasi keuangan, merancang alat untuk menilainya, dan mengembangkan strategi dan program untuk mempromosikan pendidikan keuangan digital, termasuk program khusus untuk kelompok rentan (Morgan et al., 2019)
3. Peni Haryanti dkk. Artikel dari hasil pengabdian yang berjudul “*Sosialisasi literasi keuangan Syariah pada Anak Usia Dini*” ini menghasilkan persentase pertama pemahaman dan pengetahuan literasi keuangan yang meningkat dari 56,5% menjadi 85% baik siswa, guru maupun wali siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest yang telah diberikan. Kedua, pada saat pendampingan peserta memberikan respon positif dengan persentase 86% dan 100% tertarik mengikuti sosialisasi tahap kedua guna mengetahui perkembangan positif setelah mendapatkan pendampingan yang terlihat dari hasil angket tanggapan yang telah diberikan (Haryanti et al., 2020)
4. Mukhibat. Penelitian yang berjudul “*Konstruksi mutu pendidikan melalui literasi keuangan pendidikan anak usia dini di Magetan*” ini mengungkapkan bahwa sedekah sampah dapat menjadi pemecahan permasalahan pembiayaan dan lemahnya literasi keuangan (Mukhibat, 2020).
5. Sinta Miftahul Jannah dalam penelitian yang berjudul “*Pemanfaatan game marbel*

angka berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini” menghasilkan bahwa mengenalkan angka pada anak usia dini dengan game edukasi berbasis android memiliki kelebihan yakni anak memiliki rasa ingin tahu semakin tumbuh serta semakin kreatif dan juga proses belajar lebih menarik (Sinta, 2021), Hasil-hasil penelitian yang disebutkan di atas merupakan beberapa dari hasil penelitian yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini. Mulai dari betapa pentingnya literasi keuangan dibekali pada kaum muda, rekomendasi tentang digital literasi keuangan, upaya-upaya maupun program yang dilakukan dalam pendidikan literasi keuangan bahkan juga efektivitas penggunaan game edukasi pada anak usia dini.

BAB II

KONSEP TEORI YANG RELEVAN

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini

Literasi keuangan adalah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep keuangan beserta risikonya, skill, motivasi, dan kepercayaan diri dalam menerapkannya untuk membuat keputusan keuangan yang efektif, meningkatkan kesejahteraan finansial individu dan masyarakat, dan juga memungkinkan partisipasi dalam kehidupan ekonomi (*PISA Report*, n.d.). Definisi di atas mengandung arti bahwa dalam literasi keuangan mencakup aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap tentang pengelolaan keuangan bagi diri seseorang. Dalam ranah pendidikan ketiga domain ini jika berkembang secara seimbang maka tujuan pendidikan tercapai maksimal. Demikian pula dengan literasi keuangan, jika seluruh aspek/dimensi yang membentuknya dapat dicapai secara seimbang maka dapat dikatakan literasi keuangan seorang individu telah mencapai tujuannya.

Literasi keuangan dianggap sebagai kecakapan hidup yang penting. Kecakapan ini direkomendasikan untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai tindak lanjut atas identifikasi tentang rendahnya literasi keuangan yang ada di masyarakat. Indonesia sendiri berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2019 masih terhitung rendah meskipun telah mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya (Otoritas Jasa Keuangan, 2019). OECD menyarankan agar financial education sudah harus dimulai di sekolah dan dimulai sedini mungkin (OECD, 2009). Setelah mereka lulus sekolah dan memasuki usia dewasa, mereka akan mampu dan memahami tentang bagaimana anggaran diri, pajak, pensiun, tabungan, investasi, pinjaman dan lain-lain. Dan kemudian tentu akan berkembang sampai kepada mengelola uang dengan lebih kompeten dan terampil. Yang perlu dikenali di sini adalah komponen literasi keuangan. Komponen literasi keuangan meliputi konwledge, numeracy, attitude and behavior, dan confidence/or self efficacy (Nicolini & Cude, 2021).

Saat merencanakan untuk mendidik anak tentang topik keuangan, yang perlu dipertimbangkan adalah usianya dan menyajikan informasi secara terukur sehingga ia dapat memahami dan mengasimilasinya. Misalnya anak usia 3 sampai 7 tahun. Akan berguna bagi anak-anak prasekolah untuk mencari tahu dari mana uang itu berasal dan bagaimana uang itu muncul terutama di keluarganya. Menurut Drever, strategi pengembangan kemampuan finansial terbaik untuk usia 3 hingga 5 tahun sebenarnya tidak memiliki konten

finansial (Nicolini & Cude, 2021). Akan sangat berguna bagi anak-anak untuk menunjukkan uang sungguhan, termasuk mata uang dari negara lain. Pada periode prasekolah, kita dapat mengajari anak membandingkan harga barang dan menyesuaikan dengan uang saku yang kita berikan.

Pendidikan literasi keuangan sangatlah tepat untuk diberikan pada anak-anak (Holden et al., 2017). Saat merencanakan untuk mendidik anak tentang topik keuangan, yang perlu dipertimbangkan adalah usianya dan menyajikan informasi secara terukur sehingga ia dapat memahami dan mengasimilasinya. Pada anak usia 3 sampai 7 tahun, pengetahuan tentang *money exchange* atau dari mana uang itu berasal dan bagaimana uang itu muncul terutama di keluarganya akan berguna bagi anak-anak prasekolah di usia ini untuk mencari tahu. Bahkan menurut Drever, strategi pengembangan kemampuan finansial terbaik untuk usia 3 hingga 5 tahun sebenarnya tidak memiliki konten finansial (Nicolini & Cude, 2021). Akan sangat berguna bagi anak-anak untuk menunjukkan uang sungguhan, jika perlu memperkenalkan mata uang dari negara lain. Pada periode ini, kita dapat mengajari anak membandingkan harga barang dan menyesuaikan dengan uang saku yang kita berikan.

Pada usia 7 sampai 10 tahun siswa sekolah dasar, uang jajan/saku bukan lagi sesuatu yang luar biasa/istimewa, akan tetapi itu adalah sebuah kebutuhan. Pada usia ini, anak-anak belajar merencanakan anggarannya sendiri dengan menerima uang saku tetap dari orang tua mereka. Anak harus dibiarkan memilih produk sendiri, meskipun terkadang yang mereka beli tampaknya tak berguna/sia-sia. Tetapi akan lebih baik jika dia mendapatkan pengalaman ini di masa kanak-kanak, dan bukan ketika dewasa.

Indikator literasi keuangan pada anak usia dini antara lain : a) Kemampuan anak untuk mendefinisikan uang b) Kemampuan anak untuk mengklasifikasikan jenis uang berdasarkan bentuk dan bahannya c) Kemampuan menyimpulkan penggunaan uang d) Penggunaan uang dalam kegiatan sehari-hari e) Kemampuan anak menggunakan uang sesuai fungsinya f) kemampuan anak memilih kebutuhan dan keinginan g) menunjukkan sikap menabung (Srinahyanti et al., 2021).

B. Tinjauan tentang Game-Based learning with Assessment

a. Game based learning

Bermain merupakan kegiatan yang sangat lekat dan paling disukai anak-anak. Dari kegiatan bermain inilah fungsi belajar diperoleh. Berbeda dengan kegiatan atau pelaksanaan tugas-tugas yang bersifat formal, permainan dianggap oleh anak-anak sebagai kegiatan

yang sangat bermakna dan mampu memotivasi mereka dalam belajar. Itulah sebabnya ketika bertemu dengan permainan mereka akan sangat antusias dan sulit untuk dialihkan.

Pernmainan menjadi metode belajar yang sangat efektif untuk anak-anak. Mereka siap untuk terus bermain dan bahkan bisa berkonsentrasi lebih dari 1 jam dalam kegiatan bermain. Pada usia kurang dari 6 tahun anak-anak tentunya masih bergantung pada orang dewasa. Namun pada usia lebih dari 6 tahun mereka telah mandiri dalam mengatur prosesnya meskipun tanpa partisipasi orang dewasa.

Pendekatan permainan didasarkan pada keingintauan alami yang melekat pada setiap anak. Pada dasarnya permainan dalam pembelajaran membantu untuk membentuk minat melalui hiburan yang intelektual dan motivasi belajar yang positif pada anak khususnya prasekolah. Anak-anak akan sangat menikmati pembelajaran yang menurut mereka menyenangkan. Sudah sewajarnya guru sebagai orang dewasa yang akan mendampingi siswa kanak-kanak dalam belajar mengupayakan program kegiatan dalam kurikulumnya dalam bentuk kegiatan belajar yang menyenangkan seperti permainan.

Metode pengajaran permainan tidak hanya membuat belajar menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, tetapi juga memberikan pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang luar biasa berkualitas tinggi. Apa yang telah dihafal anak dia bisa melupakan dalam beberapa hari, apa yang dia kuasai dalam permainan dia akan ingat seumur hidup. Penting sekali membantu siswa dalam membentuk sikap yang umumnya positif terhadap pembelajaran melalui yang ditransfer ke kegiatan sekolah yang lebih formal.

Permainan edukatif tidak hanya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga kemampuan kognitif, kecerdasan, keterampilan sosial - dan mereka sangat penting untuk keberhasilan tidak hanya di sekolah, tetapi juga dalam pendidikan berikutnya, pekerjaan, olahraga, dan kreativitas.

Tugas lain yang relevan untuk anak-anak prasekolah dan anak sekolah yang lebih muda adalah kemampuan untuk mematuhi peraturan dan aturan tertentu. Permainan edukatif anak-anak menciptakan kebutuhan internal untuk mengatur perilaku mereka sendiri, mengikuti aturan dan memantau ketiaatan aturan oleh orang lain. Permainan edukatif juga menciptakan banyak konteks untuk pembentukan keterampilan sosial lainnya: pengambilan keputusan bersama, penyelesaian perselisihan dan situasi konflik, kerja sama. Dan, tidak seperti situasi di kelas, anak-anak dapat secara mandiri mencari pilihan perilaku dalam situasi interaksi sosial yang berbeda.

b. Game based assessment dalam pembelajaran

Umumnya penilaian yang dilakukan guru sering berdampak pada reaksi emosional pada peserta didik. Penilaian sering menimbulkan tingkat stress yang tinggi pada peserta didik dikarenakan tuntutan yang harus mereka penuhi agar mendapatkan penilaian yang baik (Charlier, 2011). Untuk mengatasi permasalahan ini perlu adanya inovasi dalam menilai sehingga penilaian menjadi sesuatu yang menarik dan menantang. Menghadirkan game dalam penilaian menjadi alternatif untuk menjawab permasalahan dalam penilaian tradisional.

Menilai anak sambil bermain sesungguhnya bukanlah fenomena baru dalam pembelajaran. Ketika guru secara sistematis mengamati anak-anak saat bermain, mereka dapat memperoleh wawasan berharga tentang kompetensi perkembangan dan akademik anak (Gullo, 2005). Guru dapat memperoleh gambaran sampai dimana sesungguhnya pencapaian perkembangan siswa. Apakah peserta didik telah mencapai kompetensi sesuai dengan perkembangan usianya ataukah belum. Jika dulu penilaian sambil bermain dilakukan secara tradisional, saat ini penilaian sambil bermain dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Istilah menilai sambil bermain menjadi lebih populer berbarengan dengan perkembangan teknologi. Kemudian muncullah istilah *game-based assessment* (GBA). Konsep *Game-based assessment* sesungguhnya merupakan pengembangan dari *game-based learning*. Konsep yang hampir sama hanya saja dalam *game-based assessment*, penilaian menjadi fokus utamanya.

Konsep yang mirip dengan kajian game ini adalah game pembelajaran dan game pengujian. Terdapat perbedaan antara game pembelajaran dengan game pengujian. Game pembelajaran digunakan untuk memberikan instruksi apa yang harus dilakukan oleh siswa sedangkan game pengujian digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa. Namun dalam implementasinya pengembang game terkadang bingung dan antara game pembelajaran dan game pengujian saling tumpang tindih perencanaannya. Game pengujian biasanya digunakan bukan untuk menerapkan pengetahuan tetapi untuk me-recall pengetahuan. Jika ingin menggunakan game pengujian dalam mengajar maka kuncinya adalah pengulangan. Melalui jawaban yang salah, pebelajar akan mendapatkan jawaban yang benar melalui *feedback* yang diberikan. Bisa dikatakan pebelajar dapat belajar melalui format pengujian. Lain halnya dengan game pembelajaran. Memberikan pengetahuan melalui serangkaian kegiatan dalam game. Kedua pendekatan game ini memiliki keunggulan masing-masing.

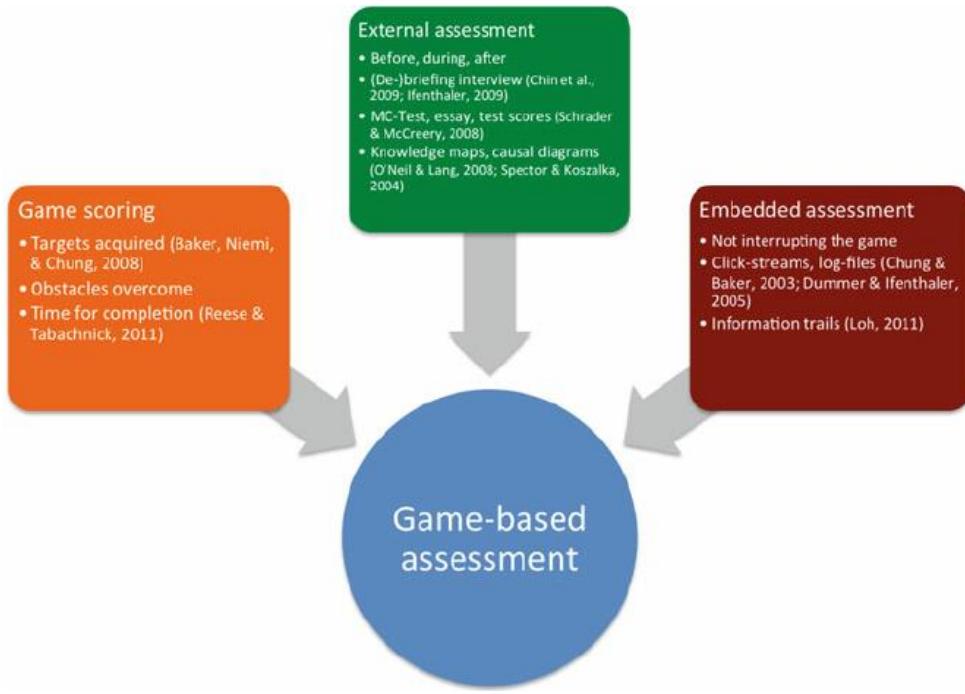
Terlepas dari istilah di atas, dapat dipastikan bahwa GBA memberikan contoh

bagaimana teknologi digunakan untuk memperluas pemikiran tentang apa yang merupakan penilaian dan cara penyampaiannya. GBA memiliki potensi untuk memberikan contoh penilaian dinamis yang mendokumentasikan kemampuan peserta dan kesiapan mereka untuk terlibat pada tingkat yang semakin kompleks (Lay et al., 2017). Tugas-tugas dalam GBA bervariasi dalam tingkat kesulitan serta kompleksitasinteraksi, dan digunakan untuk mengukur berbagai keterampilan. GBA memungkinkan kita untuk melakukan pengamatan dalam konteks yang lebih otentik (nyata), menciptakan situasi kompleks yang diperlukan untuk mengevaluasi penerapan pengetahuan dan keterampilan serta menampilkan tugas-tugas yang melibatkan sekaligus memotivasi peserta didik (DiCerbo, 2017).

Prinsip kerja dalam GBA sesungguhnya tidak jauh dari prinsip gamifikasi. Elemen-elemen yang membangun sistem dalam GBA juga adalah elemen gamifikasi yang mengusung adanya poin, medali, prestasi dan lain-lain. Hanya saja yang menjadifokus utama dalam GBA adalah bahwa dalam aktivitas game tersebut terselip kegiatan penilaian sebagai penilaian proses (*formative assessment*).

Bermain selalu identik dengan anak. Dalam paradigma pendidikan, bermain bagi anak juga adalah bagian dari belajar. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang akan membantu mengoptimalkan perkembangannya. Begitu pentingnya aktivitas bermain ini sehingga para ahli menganggap bahwa permainan adalah jantung dari kurikulum anak usia dini, terutama untuk anak-anak usia dini. Untuk anak usia dini, bermain adalah menyenangkan dan secara intrinsik memotivasi(Gullo, 2005). Oleh karena bermain adalah jantung dari kurikulum, maka pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum pendidikan anak usia dini selalu diwarnai dengan permainan.

Game based assessment dibedakan dalam 3 type (gambar 1) yaitu: (1) penilaian game, (2) penilaian eksternal, dan (3) penilaian berdasarkan pembelajaran berbasis game. Pertama, penilaian game berfokus pada target yang dicapai atau kendala yang diatasi saat bermain game. Indikator lain untuk penilaian game adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Kedua, penilaian eksternal bukan bagian dari lingkungan berbasis game. Hal ini diwujudkan melalui wawancara singkat, peta pengetahuan atau diagram sebab akibat, dan nilai tes berdasarkan pertanyaan pilihan ganda atau esai. Ketiga, penilaian tertanam atau internal adalah bagian dari *gameplay* dan tidak mengganggu pembelajaran dan permainannya.



Gambar 2. *Type of game based assessment*

Sumber : (Ifenthaler et al., 2012)

Mengembangkan GBA dalam pembelajaran tidak hanya sekedar agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan tetapi juga ada fungsi penilaian di dalamnya. Penilaian yang dirancang dapat berupa penilaian proses maupun penilaian akhir. Baik GBA maupun GBL, karena ini berkaitan dengan pembelajaran, ada proses penilaian di dalamnya. Hanya saja yang berbeda di sini adalah bahwa dalam GBA, penilaian menjadi fokus utamanya sehingga mengangkat penilaianproses sebagai bagian pentingnya. Dalam kajian literatur bahkan disebutkan bahwa strategi gamifikasi tampaknya memiliki nilai yang jelas untuk mengatasi masalah penilaian formatif tradisional sebelumnya dalam hal motivasi dan pembelajaran (Alzaid & Alkarzae, 2019).

Beberapa penelitian telah menghubungkan pembelajaran berbasis bermain dengan potensi praktik penilaian formatif yang bermakna (assessment for and as learning).

Penilaian proses menjadi bagian penting dalam GBA karena melalui penilaian proses pendidik dapat memantau perkembangan peserta didik dan kemudian ditindaklanjuti dengan *feedback* untuk memaksimalkan pencapaian kompetensinya. Dalam penelitian bahkan disebutkan bahwa dengan GBA peserta didik dapat

menemukan *feedback* dan merevisi tugasnya secara mandiri (Cutumisu et al., 2015). Artinya bahwa melalui penilaian proses siswa dengan segera dapat memperbaiki pengetahuannya baik secara mandiri maupun melalui bantuan gurunya. Hal ini bahkan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui penerapan GBA dalam pembelajaran.

BAB III

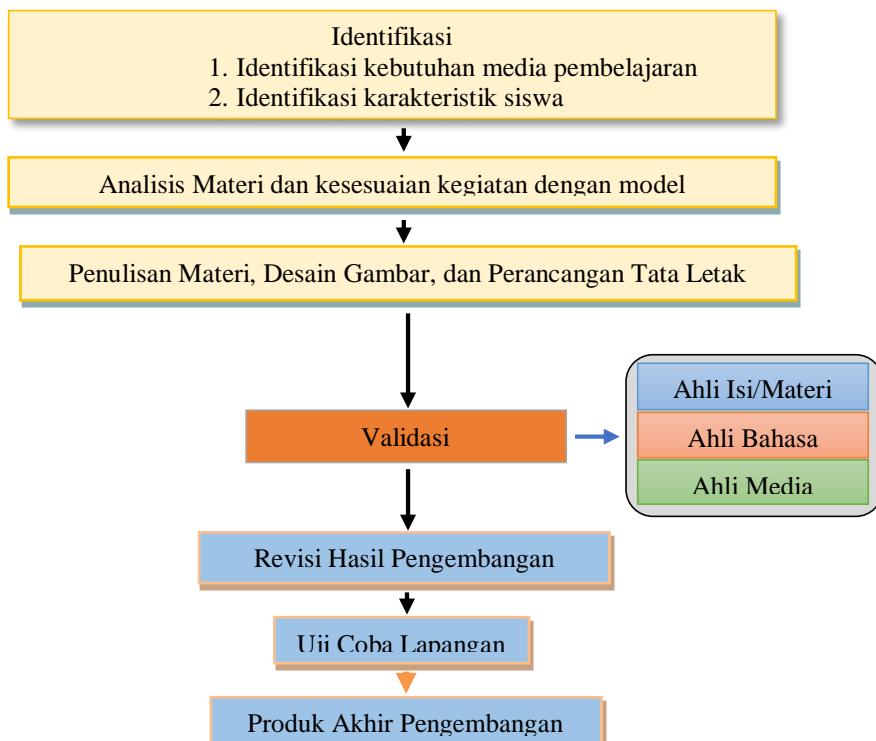
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE muncul sekitar tahun 1990. Model ini memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Prawiradilaga, 2012:60). Pertama, tahapan analisis menunjukkan perlunya pengembangan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, tahapan desain meliputi perencanaan pembelajaran dari penyusunan sampai evaluasi. Ketiga, tahap pengembangan yaitu realisasi rancangan ke dalam produk yang meliputi produksi dan modifikasi media pembelajaran. Keempat, tahapan implementasi yaitu uji coba produk ke lapangan. Produk media pembelajaran diuji cobakan dalam pembelajaran di kelas. Kelima, tahapan evaluasi yang merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan produk. Hasil evaluasi digunakan untuk revisi produk agar layak digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

B. Prosedur Pengembangan

Secara spesifik, alur prosedur pengembangan dalam penelitian ini diilustrasikan dalam Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Hasil Modifikasi Model ADDIE

C. Tahapan Pengembangan

Berdasarkan pada acuan model dan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang telah dipaparkan di atas, maka penerapannya di dalam penelitian ini adalah melalui tahap-tahap penelitian berikut:

1. Kegiatan analisis bahan ajar bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa.
2. Kegiatan identifikasi kompetensi dasar atau silabus untuk merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Kegiatan analisis materi, yaitu: mengumpulkan literatur tentang literasi keuangan; menyusun kerangka materi; dan memproporsionalkan bobot materi dengan silabus.
4. Kegiatan penyusunan media pembelajaran, yaitu: menuliskan materi konseptual, merumuskan soal evaluasi, menulis daftar literatur rujukan, dan mendesain bentuk game.
5. Kegiatan validasi ahli, yaitu mengkonsultasikan produk bahan ajar kepada ahli materi, bahasa, dan media.
6. Kegiatan revisi produk, yaitu memperbaiki: substansi, kebahasaan, dan media berdasarkan saran ahli.
7. Kegiatan uji coba lapangan, yaitu penilaian media pembelajaran berbasis game dengan melibatkan siswa RA. Kegiatan ini untuk mengetahui kelayakan produk sesuai dengan hasil uji coba.
8. Tahap revisi akhir produk media pembelajaran berbasis game merupakan tindak lanjut terhadap hasil uji coba lapangan.

- a) Tahap pertama : identifikasi masalah, dengan melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dan menganalisis kebutuhan (*need assessment*) dan menjabarkan tujuan dibuatnya game-based learning with assessment bagi pendidikan anak usia dini di tingkat RA/TK. Penjabaran tujuan ini disusun berdasarkan hasil identifikasi masalah dan *need assessment* yang dilakukan pada tahap pertama. Untuk memperoleh capaian yang maksimal, pada proses penjabaran tujuan ini sekaligus dilaksanakan penyusunan rancangan produk yang dikembangkan.
- b) Tahap kedua : merupakan tahap pengembangan perangkat. Perangkat yang telah dirancang kemudian dikembangkan.
- c) Tahap ketiga : peneliti akan melakukan ujicoba produk di lembaga RA/TK yang dipilih

a. Desain uji coba produk

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan setelah melalui proses revisi oleh para ahli..

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba produk yang akan dijadikan pilot projek adalah guru dan peserta didik.

d) Tahap keempat : melakukan evaluasi untuk menemukan kekurangan dalam ujicoba yang telah dilakukan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data deskriptif dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Kelayakan diperoleh melalui data yang diperoleh dari instrumen validasi oleh para ahli materi dan ahli desain media. Analisis validitas ini merupakan prosedur yang digunakan sebagai upaya pengecekan terhadap produk yang dikembangkan. Pengecekan dilakukan oleh para ahli yang kompeten dengan produk yang dihasilkan.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengolah data hasil validasi para ahli (materi dan desain. Data ini berupa tanggapan dan saran perbaikan melalui angket. Analisis deskriptif ini digunakan untuk merevisi produk buku hasil pengembangan.

2. Analisis Statistik

Analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil angket tanggapan dari para ahli, dosen, dan mahasiswa dalam bentuk analisis skor dengan *skala likert* 1-4. Hasil skala perhitungan dilakukan dengan cara persentase (%) yang diformulasikan dengan rumus berikut, (Arikunto, 2007).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

$\sum x$ = jumlah jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal

100% = konstanta

Pengambilan keputusan kualifikasi produk pengembangan game-based learning with assessment digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Persentase Nilai

No	Interval Skor	Kategori	Keputusan Uji
1	81-100%	Sangat layak	Sangat layak tapi perlu revisi kecil
2	61-80%	Layak	Layak tapi perlu revisi kecil
3	41-60%	Cukup layak	Cukup layak tapi perlu revisi besar
4	21-40%	Kurang layak	Kurang layak dan perlu revisi besar
5	0-20%	Sangat Kurang layak	Sangat kurang layak dan perlu revisi besar

Sumber: Riduwan, 2013

Statistik inferensial digunakan untuk mengolah data hasil ujicoba produk. Teknik analisis data statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik yaitu Mann whitney U Test. Analisis ini digunakan untuk menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Analisis data yang dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS statistics versi 25.

E. Waktu Pelaksanaan

Penelitian akan dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan bulan November 2022

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Bulan (2022)						
		5	6	7	8	9	10	11
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Kordinasi tim • Pra peneltian 	■						
Pelaksanaan	Branchmarking sekolah rujukan		■					
	Need Assessment		■	■				
	Pengembangan Produk				■	■		
	Uji coba produk siklus 1					■		
	Perbaikan Produk						■	
	Ujicoba Produk Siklus 2						■	
	Evaluasi							■
Pelaporan	Pembuatan laporan							■

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Need Assessment

Sebelum pengembangan produk dilakukan, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan melalui pengumpulan data yang berkaitan dengan hal yang dibutuhkan. Analisis ini meliputi analisis materi, analisis audiens, dan analisis konteks.

a. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Untuk menentukan materi yang digunakan, peneliti melakukan penelusuran materi yang sesuai dengan topik penelitian dan melakukan kajian pada materi sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelusuran referensi peneliti menentukan materi literasi keuangan untuk anak usia dini sebagaimana dikembangkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (2020) dalam modul literasi keuangan. Adapun materi literasi keuangan untuk anak usia dini menurut OJK adalah sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang
- 2) Pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan
- 3) Pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari
- 4) Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan

Analisis materi juga dilakukan dengan menganalisis dokumen kurikulum di RA. Hasil analisis menunjukkan bahwa tema-tema yang ada pada kurikulum RA sangat memungkinkan untuk menerapkan literasi keuangan baik dalam bentuk game edukasi maupun game tradisional.

b. Analisis Audiens

Analisis audiens adalah analisis yang dilakukan terhadap pengguna media yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengidentifikasi karakteristik demografi guru dan siswa. Pada audiens siswa diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel. 4.1
Karakteristik Siswa

Nama Sekolah	Jumlah Siswa		Kelompok Belajar
	Laki-laki	Perempuan	
BA Restu 2 Malang	12	18	Kelompok B
RA Muslimat NU 04 Cempaka Putih Batu	20	26	Kelompok B
Jumlah	32	44	

Tabel. 4.2
Karakteristik Guru

Nama Sekolah	Jumlah Siswa		Latar Belakang Pendidikan
	Laki-laki	Perempuan	
BA Restu 2 Malang	2	14	
RA Muslimat NU 04 Cempaka Putih Batu	0	11	
Jumlah	2	36	

Berdasarkan angket yang disebarluaskan pada guru diperoleh informasi tentang pemahaman guru tentang teknologi. Skor Rata-rata penguasaan guru akan teknologi adalah sebesar 34,5 (skor maks 45). Sedangkan persepsi guru tentang GBL untuk Anak Usia Dini skor rata-rata persepsi guru adalah 19,0 (skor maks 30).

c. Analisis Kebutuhan Media

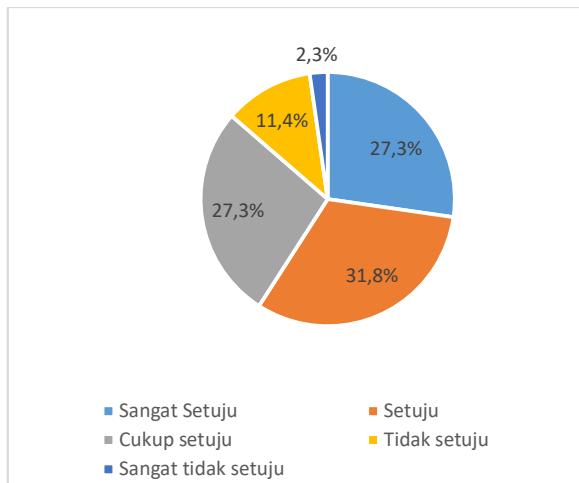
Tahapan ini bertujuan menentukan media yang akan dikembangkan. Pemilihan media harus benar-benar diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran. Dalam analisis ini diasumsikan bahwa dengan media ini akan memudahkan guru mengenalkan materi literasi keuangan kepada siswa meskipun literasi ini tidak tercantum secara khusus dalam kurikulum. Hasil pengumpulan data menggunakan angket menyebutkan pendapat guru tentang :

- perlunya pembelajaran literasi keuangan di RA
- materi literasi keuangan perlu mengacu pada tema tertentu
- materi literasi keuangan untuk PAUD menarik disampaikan melalui digital game edukasi digital.

Berikut adalah data yang diperoleh melalui angket yang disebarluaskan pada guru:

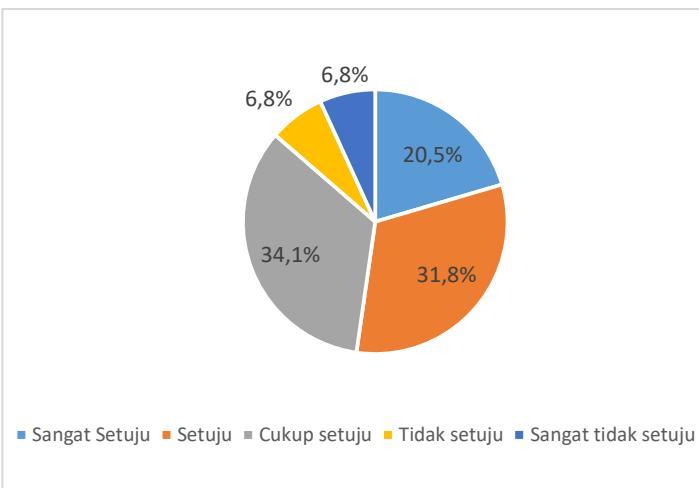
Tabel 4.3
Pendapat guru tentang perlunya pembelajaran Literasi Keuangan di RA

Respon	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	12	27,3%
Setuju	14	31,8%
Cukup setuju	12	27,3%
Tidak setuju	5	11,4%
Sangat tidak setuju	1	2,3%



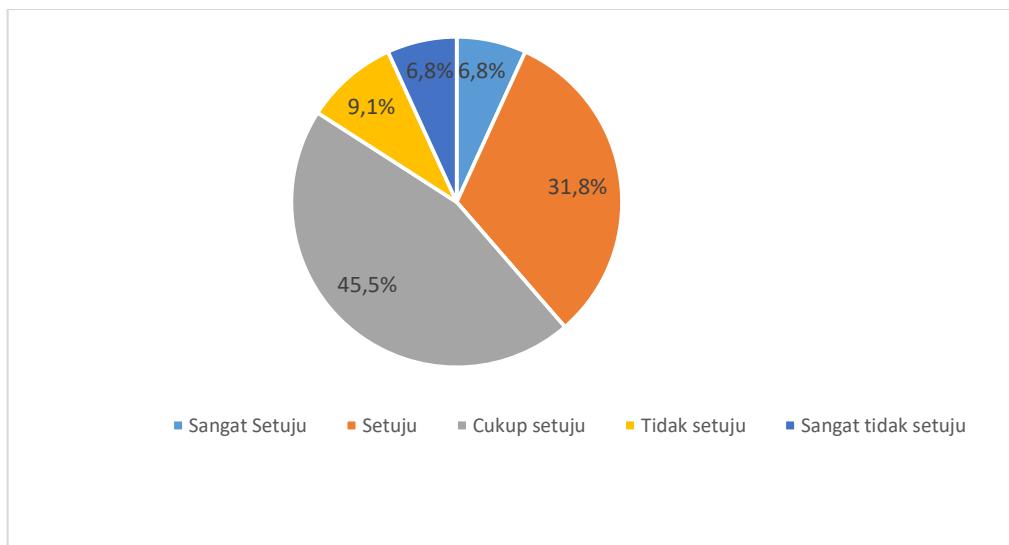
Tabel 4.4
Pendapat guru tentang materi literasi keuangan mengacu pada tema tertentu

Respon	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	9	20,5%
Setuju	14	31,8%
Cukup setuju	15	34,1%
Tidak setuju	3	6,8%
Sangat tidak setuju	3	6,8%

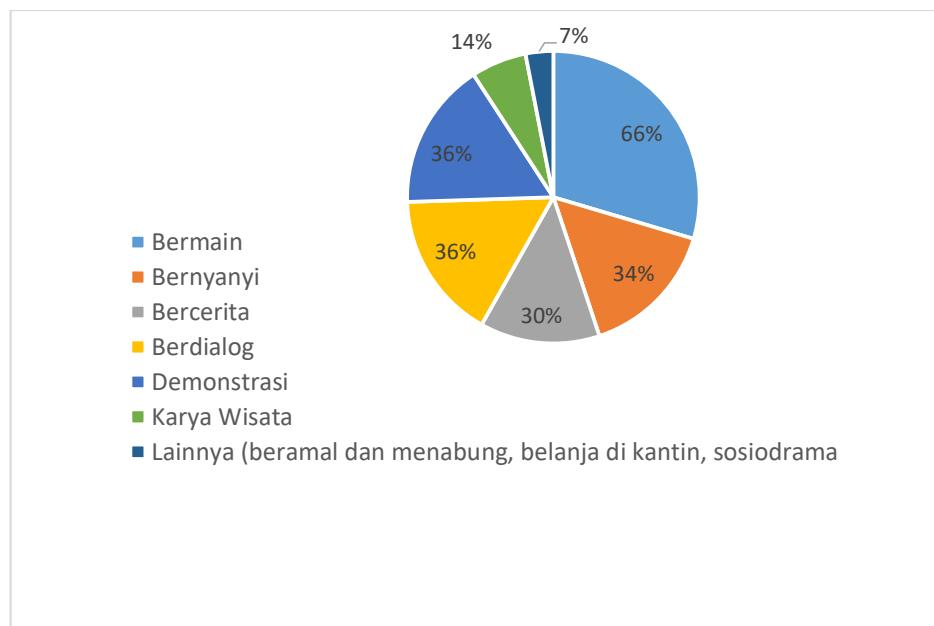


Tabel 4.5
Pendapat guru tentang Materi literasi keuangan di RA dengan digital game edukasi

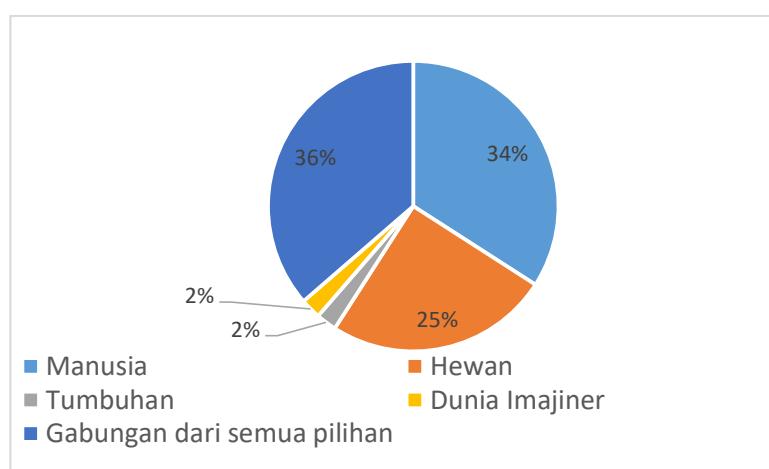
Respon	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	3	6,8%
Setuju	14	31,8%
Cukup setuju	20	45,5%
Tidak setuju	4	9,1%
Sangat tidak setuju	3	6,8%

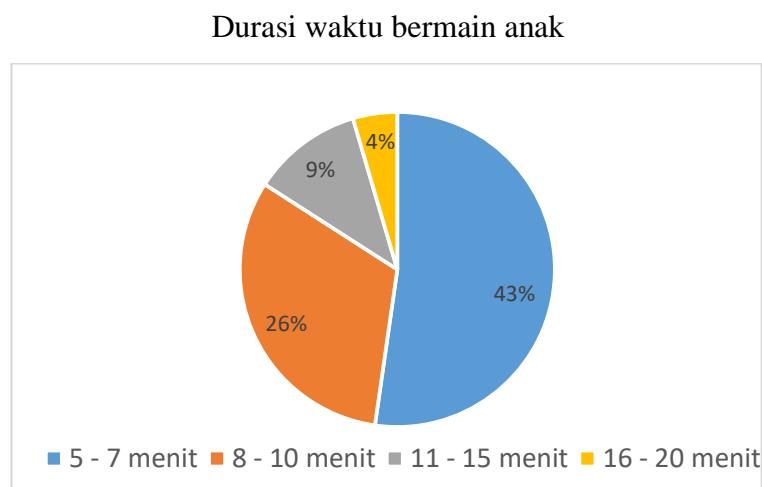


Pendapat guru tentang metode pembelajaran yg disukai Anak



Animasi yang disukai anak



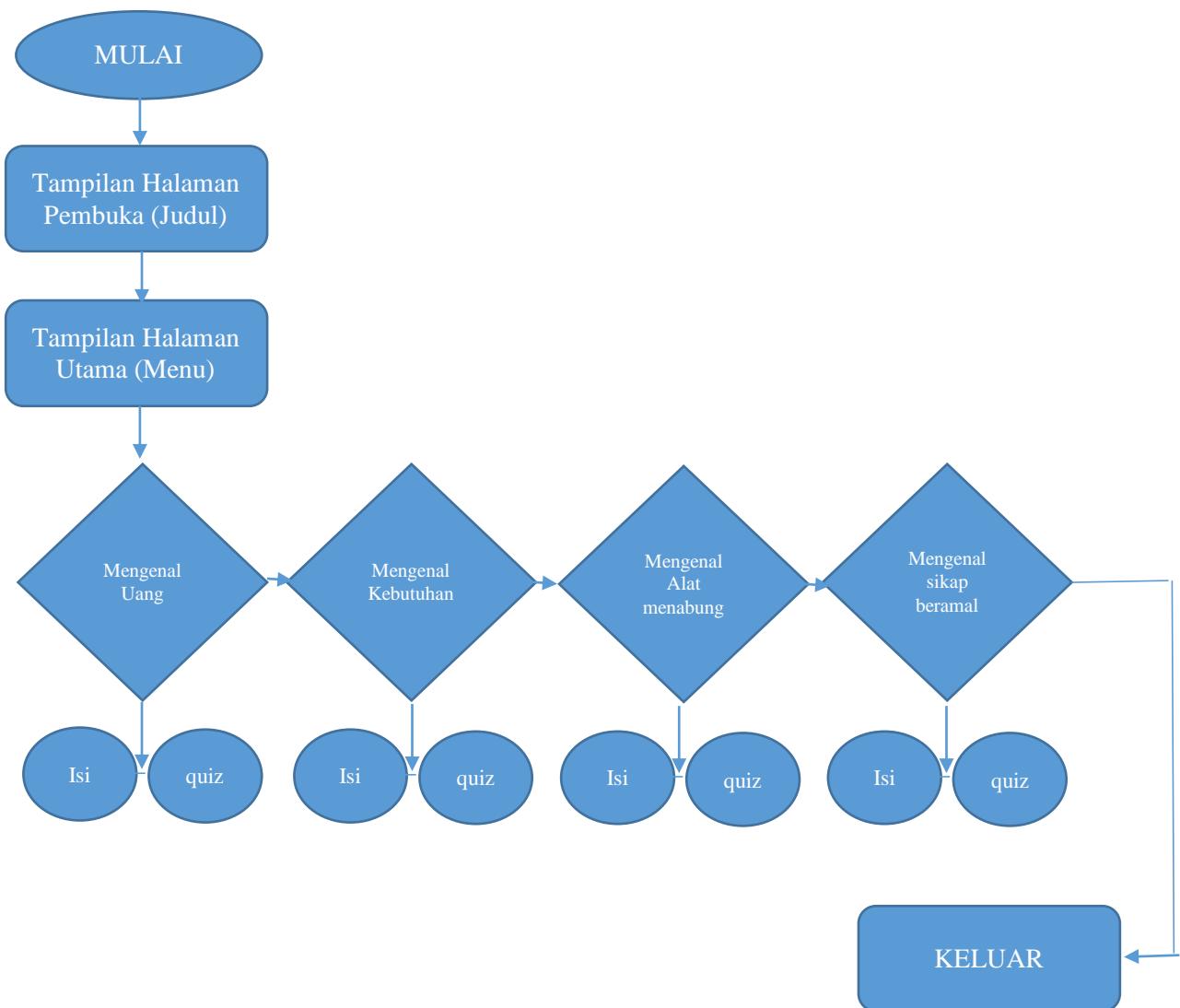


2. Desain Produk

Perancangan (desain) produk bertujuan untuk merancang bentuk penyajian media pembelajaran *game-based learning with assessment*. Perencanaan produk terdiri dari tiga tahapan. Tahap 1, peneliti menyusun struktur materi yang akan ditampilkan dalam desain game. Tahap 2, peneliti menyusun flowchart media game pembelajaran berdasarkan struktur materi. Tahap 3, peneliti menyusun skenario/deskripsi media game pembelajaran.

Tahap 1. Pada tahapan ini peneliti beserta tim mengidentifikasi materi yang dibutuhkan sesuai analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menyusun materi literasi keuangan yang akan disampaikan pada rancangan game. Materi yang disusun menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini dengan karakteristik usia 5-6 tahun.

Tahap 2. Peneliti menyusun flowchart media game pembelajaran berdasarkan struktur materi yang ditetapkan pada tahap 1. Berikut adalah tampilan flowchart media game-based learning with assessment dalam pembelajaran literasi keuangan untuk anak usia dini usia 5-6 tahun.



Gambar 2 Rancangan pemetaan struktur navigasi materi pada media GBL-WA.

Gambar 2 di atas menunjukkan gambaran rancangan struktur navigasi media beserta materi literasi keuangan yang akan dikembangkan. Tujuan disusunnya rancangan ini untuk memudahkan dalam mengatur halaman-halaman yang dibutuhkan sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

Tahap 3. Pada tahap yang ketiga ini peneliti menyusun skenario/deskripsi game yang akan mengisi halaman utama pada rancangan game di atas. Skenario atau disebut juga storyboard untuk setiap kategori materi akan memiliki skenario yang hampir sama, yang berbeda hanyalah isi dari materi setiap kategori (gambar 2). Storyboard yang dibuat meliputi desain visual, sound dan tombol.

3. Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*)

a) Development

Dalam pengembangan produk dan implementasi desain produk, ada beberapa

kegiatan yang dilakukan yaitu: mengembangkan produk yang diserahkan kepada pihak jasa pengembang game yang lebih memahami secara professional tentang pengembangan game beserta aplikasi/perangkat lunak atau desain grafis yang dibutuhkan. Peneliti hanya berperan pada pengembangan konsep dan konten dari game yang dikembangkan. Berikut adalah hasil pengembangan *game based learning with assessment* untuk pembelajaran literasi keuangan.

- Halaman pembukaan

Halaman pembuka ini adalah halaman yang paling awal muncul pada game-based learning yang dikembangkan. Pada halaman ini muncul ilustrasi gambar anak muslim disertai judul game “FinEduKids”, logo institusi (logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang” dan nama peneliti. Halaman berlatar belakang warna biru gelap dan terdapat music yang mengiringi. Halaman pembuka hanya tampil sekilas kemudian secara otomatis pindah ke halaman utama. Berikut adalah tampilan halaman pembuka game.



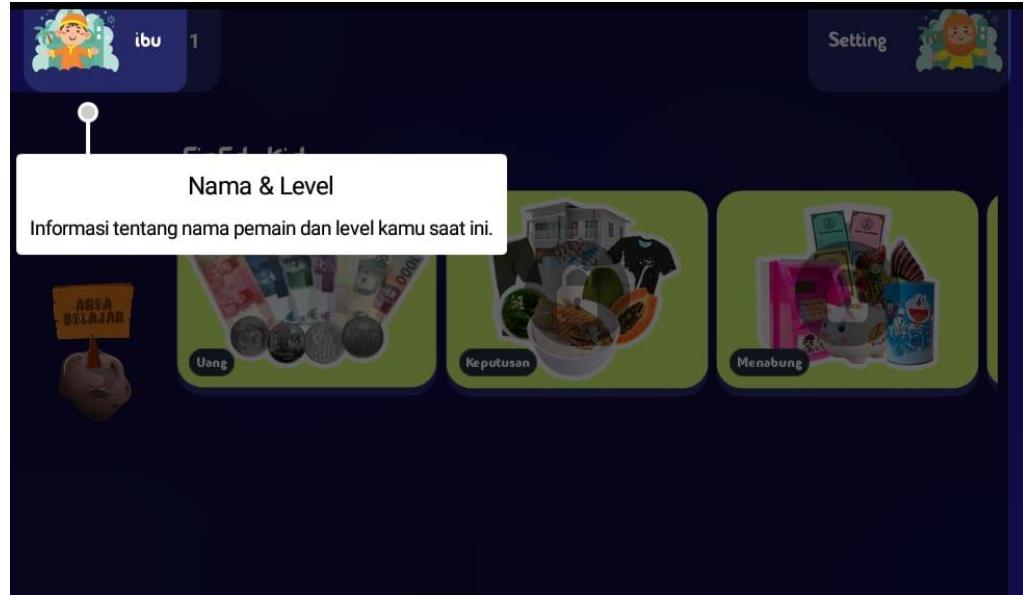
- Halaman Utama (Menu Utama)

Pada halaman utama ditampilkan menu registrasi pemain. Berikut adalah tampilannya

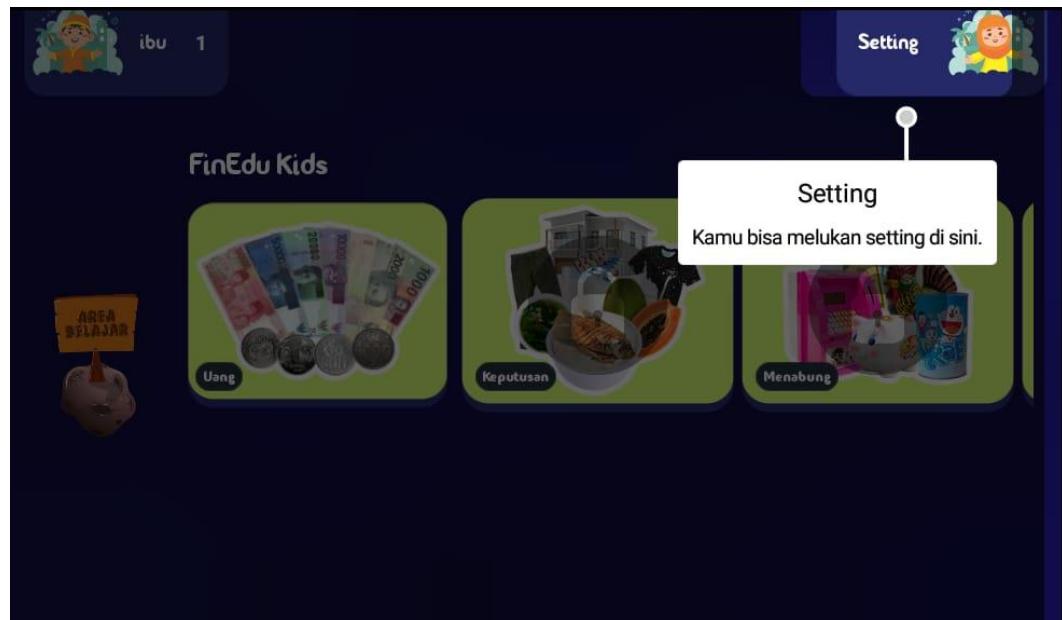


- Halaman Materi (Pembelajaran dan Asesmen)

Setelah registrasi, peserta akan berpindah ke halaman materi. Pada halaman materi ini terdapat nama dan level yang memuat informasi tentang nama pemain dan level pemain pada saat bermain.



Pada halaman materi ini juga terdapat tombol setting yang memuat informasi tentang pengaturan volume dan juga cara keluar

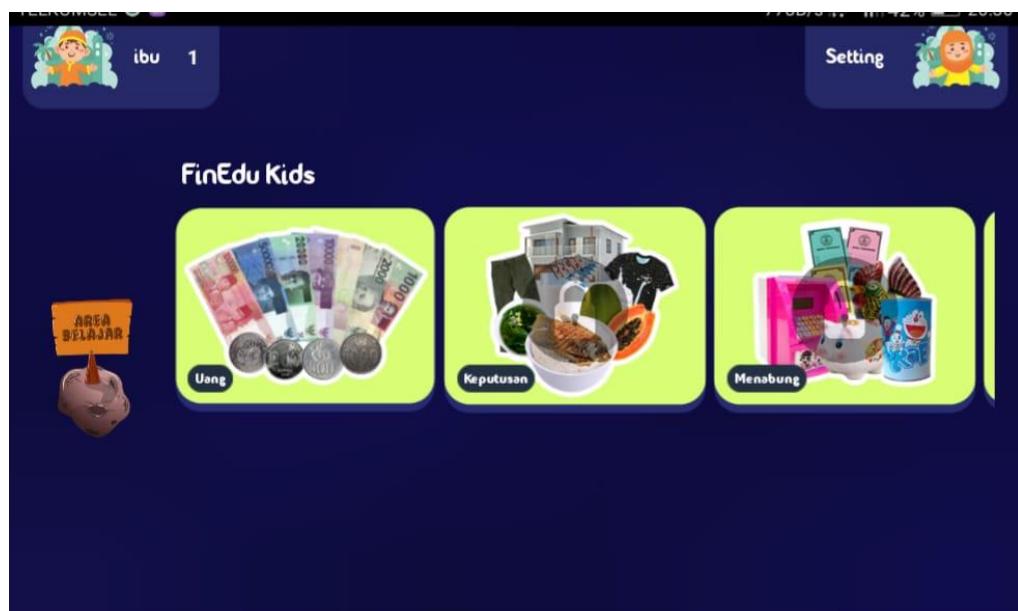


Selanjutnya, masih di halaman materi, pemain akan disuguhkan dengan materi dalam bentuk game tentang mengenal uang, mengenal kebutuhan, mengenal macam-macam tabungan, dan mengenal sikap beramal.



Berikut adalah tampilan halaman materi yang berisi 4 materi literasi keuangan materi literasi keuangan untuk anak usia dini menurut OJK yaitu sebagai berikut : 1) Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang; 2) Pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan; 3) Pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari;

4) Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan.



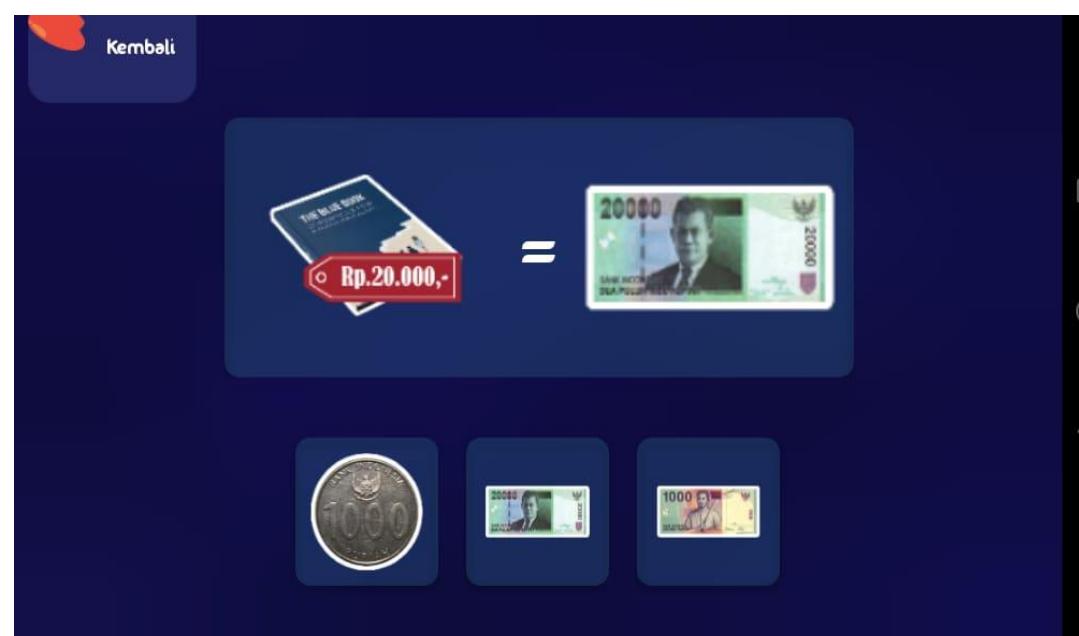
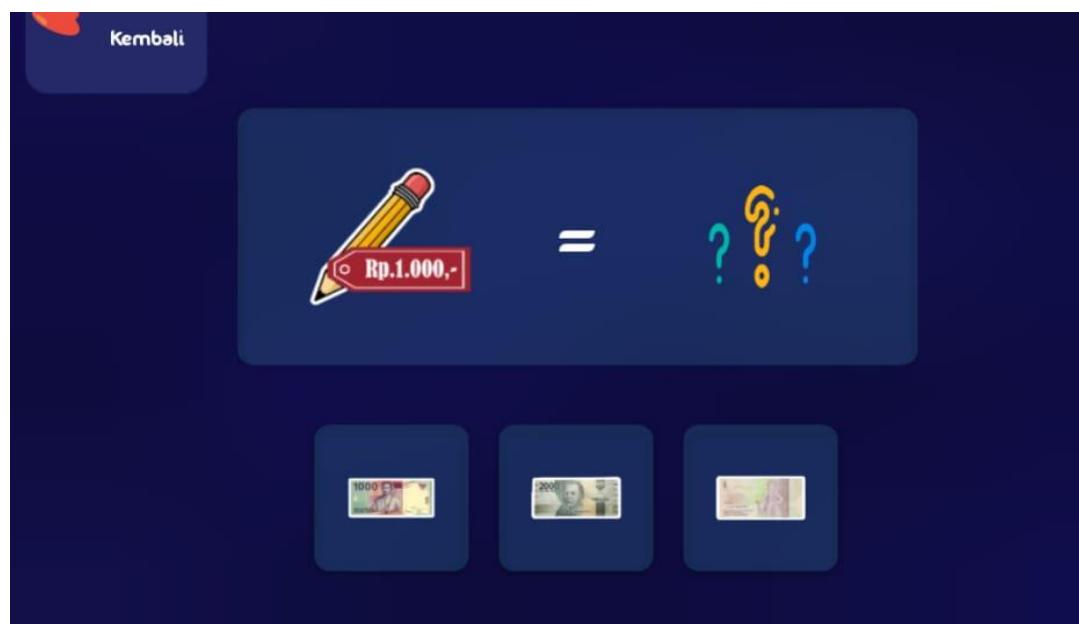
Mengenal Uang

Materi ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi pengenalan uang pada laman audio dan laman quiz yang berisi tentang tugas mencocokkan.

Sesi pengenalan uang. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan macam-macam satuan mata uang rupiah. Dimulai dengan memunculkan uang yang terkecil hingga yang terbesar. Pada setiap kemunculan satuan rupiah akan disertai dengan audio yang menyebutkan nominal uang tersebut. Demikian seterusnya bergantian secara berurutan



Sesi quiz. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan gambar sebuah objek yang bertuliskan label harga objek tersebut. Kemudian sebuah instruksi muncul dalam bentuk audio yang menanyakan manakah yang cocok dengan gambar stimulus yang dimunculkan (“berapa harga barang ini?”). Di bagian bawah stimulus dimunculkan 3 pilihan satuan uang yang salah satunya adalah uang yang cocok untuk membeli objek pada stimulus.



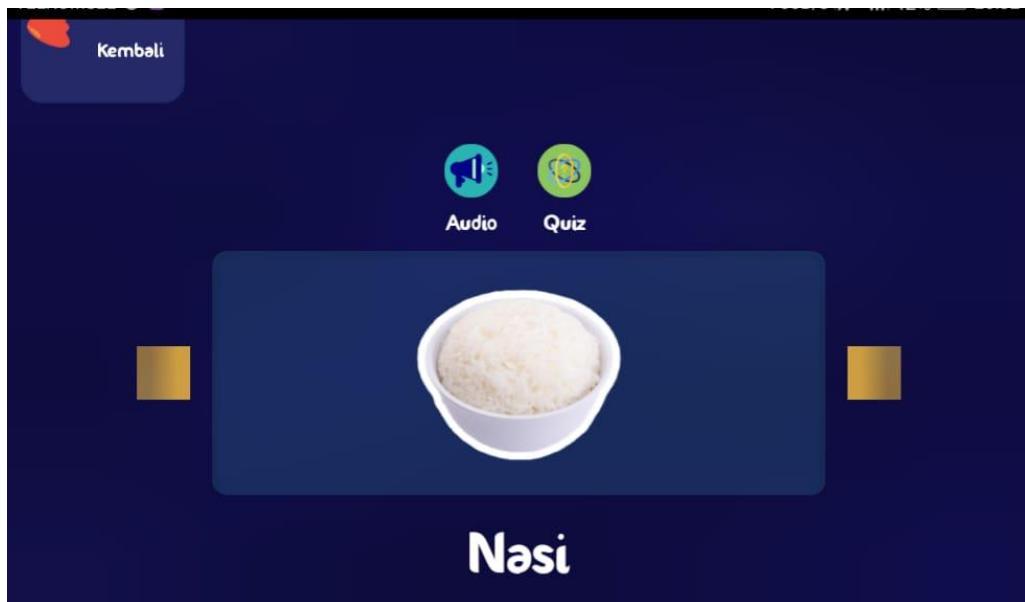
Pada sesi ini dimunculkan sebanyak 5 pertanyaan. Setelah menuntaskan quiz akan

muncul audio “selamat kamu berhasil naik level”.

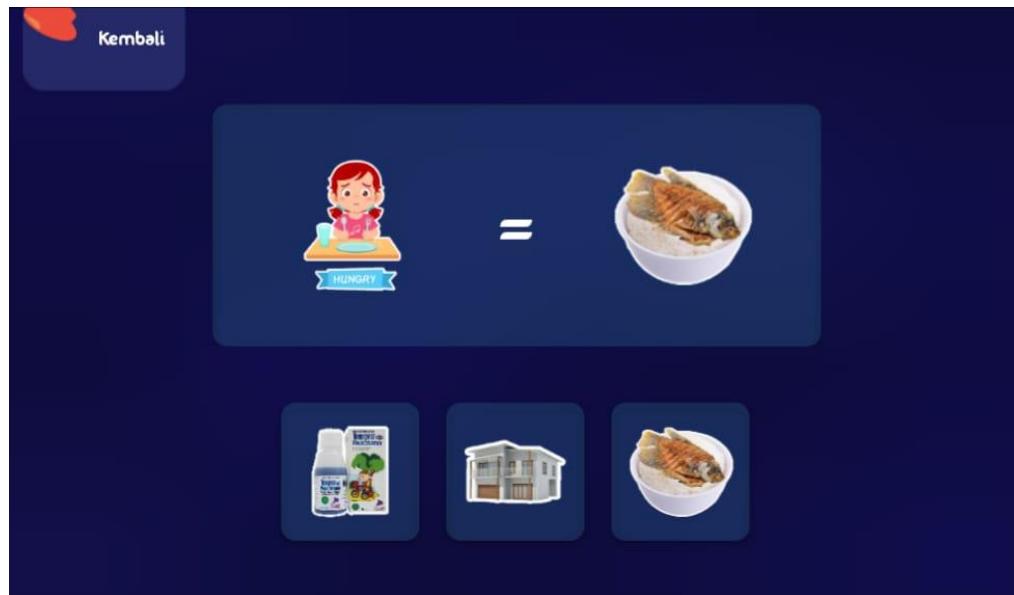
Mengenal Kebutuhan

Materi ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi pengenalan kebutuhan pada laman audio dan laman quiz yang berisi tentang tugas mencocokkan.

Sesi pengenalan kebutuhan. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan macam-macam kebutuhan untuk hidup. Dimulai dengan audio yang menyebutkan “belajar mengenal kebutuhan” disertai dengan memunculkan nasi, ikan goreng, buah pepaya, sayur, susu, baju, celana, rumah dan obat. Pada setiap kemunculan kebutuhan hidup akan disertai dengan audio yang menyebutkan nama kebutuhan tersebut. Demikian seterusnya bergantian.



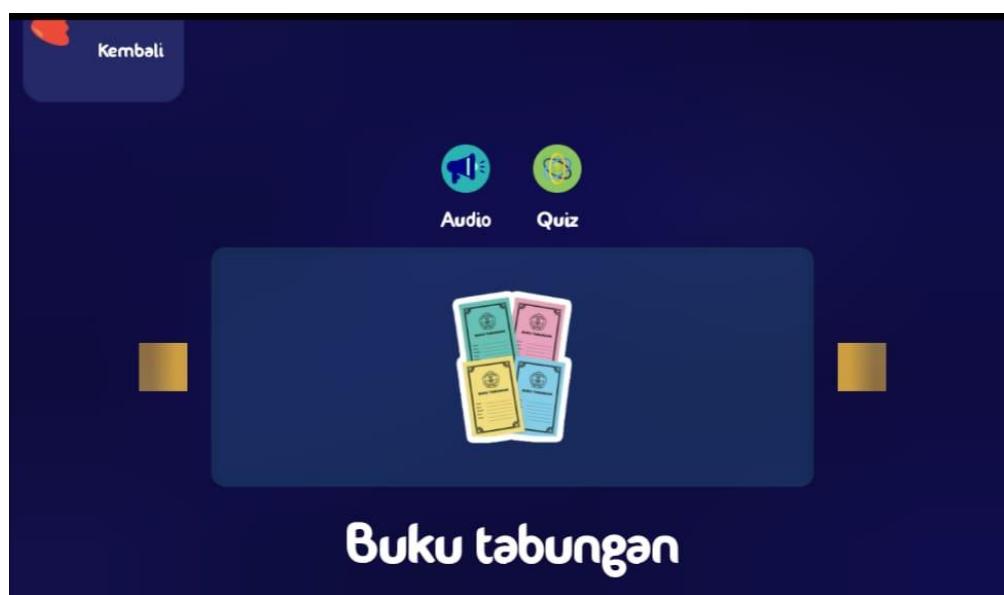
Sesi quiz. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan gambar sebuah objek. Kemudian sebuah instruksi muncul dalam bentuk audio yang menanyakan apa yang paling dibutuhkan sesuai dengan gambar stimulus yang dimunculkan. Di bagian bawah stimulus dimunculkan 3 pilihan kebutuhan yang salah satunya adalah gambar yang cocok untuk objek pada stimulus. Berikut salah satu contoh bagiannya. Jika jawaban benar akan muncul sorak tepuk tangan disertai taburan warna warni. Jika salah maka layar akan bergoyang seolah menggeleng disertai getaran. Terdapat 7 pertanyaan dan jika berhasil muncul audio “selamat kamu naik level”.



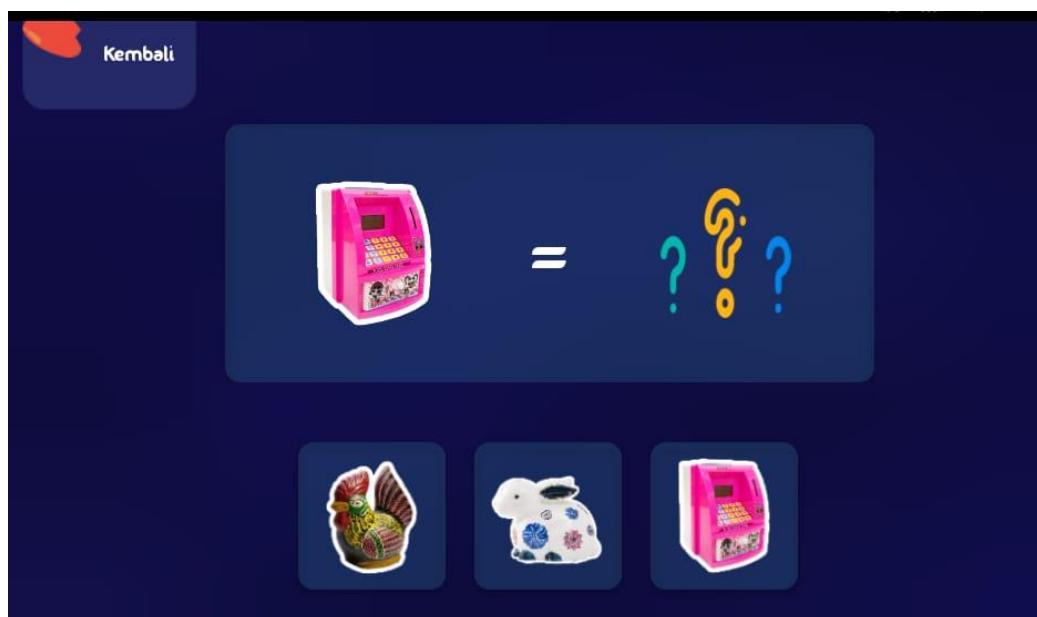
Mengenal Alat Menabung

Materi ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi pengenalan alat menabung pada laman audio dan laman quiz yang berisi tentang tugas mencocokkan.

Sesi pengenalan alat menabung. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan macam-macam alat tabungan. Dimulai dengan audio yang menyebutkan “alat menabung” disertai dengan memunculkan celengan kaleng, celengan tanah liat, celengan keramik, celengan modern (ATM), buku tabungan. Pada setiap kemunculan kebutuhan hidup akan disertai dengan audio yang menyebutkan nama alat menabung tersebut. Demikian seterusnya bergantian.



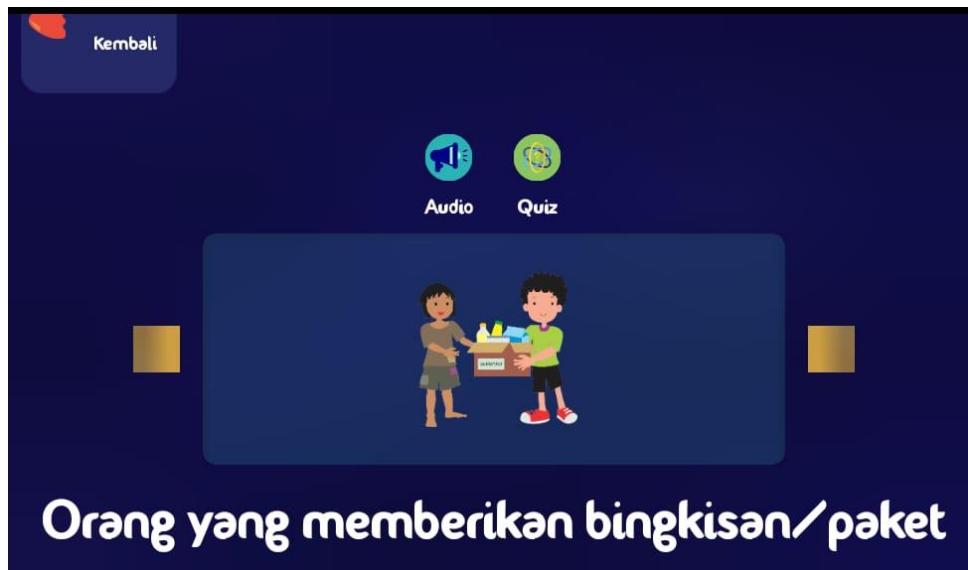
Sesi quiz. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan gambar sebuah objek yang berkaitan dengan alat menabung. Kemudian sebuah instruksi muncul dalam bentuk audio yang menanyakan “mana yang paling sesuai” sesuai dengan gambar stimulus yang dimunculkan. Di bagian bawah stimulus dimunculkan 3 pilihan alat menabung yang salah satunya adalah gambar yang cocok untuk objek pada stimulus. Jika jawaban benar akan muncul sorak tepuk tangan disertai taburan warna warni. Jika salah maka layar akan bergoyang seolah menggeleng disertai getaran. Terdapat 5 pertanyaan dan jika berhasil muncul audio “selamat kamu berhasil naik level”.



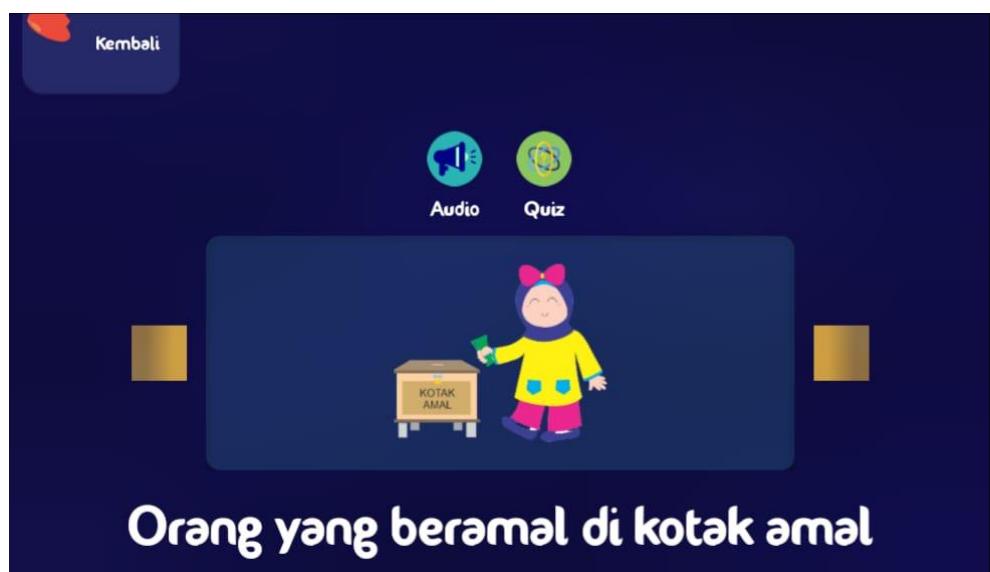
Belajar Beramal

Materi ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi pengenalan tentang sikap beramal pada laman audio dan laman quiz yang berisi tentang tugas mencocokkan.

Sesi belajar beramal. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan macam-macam gambar orang dengan sikap beramal. Dimulai dengan audio yang menyebutkan “belajar beramal” disertai dengan memunculkan gambar orang yang memberikan uang disertai audionya, gambar orang yang memberikan makanan disertai audio, gambar orang yang memberikan bingkisan/paket sembako disertai audio, gambar orang yang memberikan minuman disertai audio, gambar orang yang beramal di kotak amal disertai audio. Berikut adalah contohnya.

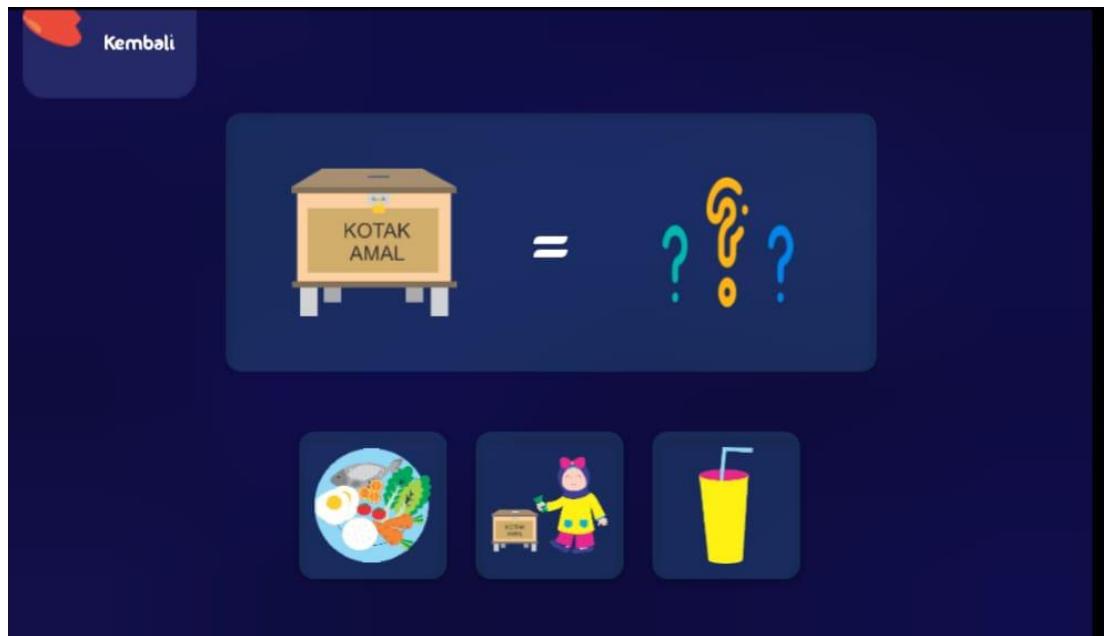


Orang yang memberikan bingkisan/paket

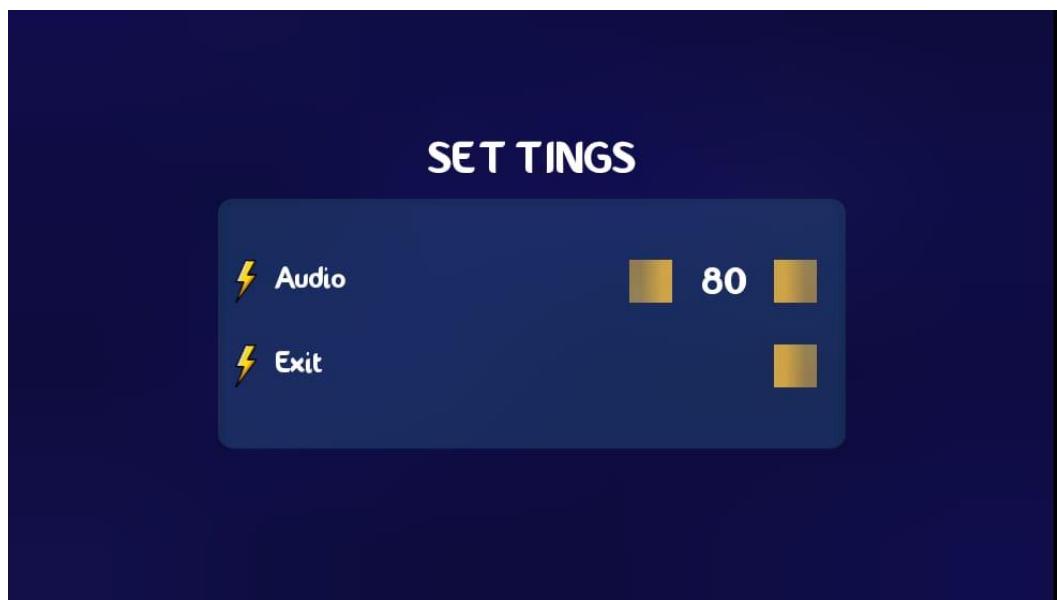


Orang yang beramal di kotak amal

Sesi quiz. Pada permainan ini pemain akan disuguhkan dengan gambar sebuah orang yang membutuhkan sesuatu. Kemudian sebuah instruksi muncul dalam bentuk audio yang menanyakan “apa yang harus dilakukan” sesuai dengan gambar stimulus yang dimunculkan. Di bagian bawah stimulus dimunculkan 3 pilihan sikap beramal sesuai stimulus dimana salah satunya adalah gambar yang cocok untuk objek pada stimulus. Jika jawaban benar akan muncul sorak tepuk tangan disertai taburan warna warni. Jika salah maka layar akan bergoyang seolah menggeleng disertai getaran. Terdapat 4 pertanyaan dan jika berhasil muncul audio “selamat kamu berhasil naik level”.



Untuk mengakhiri permainan ini, pemain dapat menekan tombol settings kemudian muncul kotak settings yang berisi pilihan “exit”. Kemudian pemain dapat menekan tombol tersebut.



b) Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan tahapan di mana game edukasi yang dikembangkan dinilai oleh ahli sesuai bidang yang terkait pengembangan produk. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Ahli yang ditetapkan dalam pengembangan game edukasi ini melibatkan ahli materi yang terdiri dari seorang pakar

dalam pendidikan anak usia dini (Dr. Eko Setiawan, M.Pd) dan juga praktisi di bidang pendidikan anak usia dini (Dra. Asiah). Selanjutnya adalah ahli media yang terdiri dari seorang pakar di bidang teknologi pembelajaran (Dr. Wawan Krismanto, M.Pd) dan seorang praktisi pendidikan anak usia dini (Kun Anta, ST, M.Pd).

Hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek materi rerata skor 84,8 terletak pada kriteria sangat layak tetapi perlu revisi kecil. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diujikan kepada siswa RA dan bahwa produk game edukasi yang dihasilkan oleh peneliti dinilai layak dengan revisi kecil pada beberapa bagian (Tabel 4.6).

Hasil validasi pada aspek media, rerata skor 85,4 terletak pada kriteria sangat layak tetapi perlu revisi kecil. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diujikan kepada siswa RA dan bahwa produk game edukasi yang dihasilkan oleh peneliti dinilai layak dengan revisi kecil pada beberapa bagian (Tabel 4.7).

Tabel 4.6
Ringkasan hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Validator	
		1	2
I	Pendahuluan		
1	Kejelasan Petunjuk Belajar	3	3
2	Kejelasan capaian pembelajaran	2	2
3	Kejelasan penggambaran peta konsep materi yang akan dipelajari	3	4
II	Isi Materi		
4	Keruntutan isi/ urutan materi.	3	4
5	Cakupan (kedalaman) keilmuan/pengetahuan yang harus dikuasai	4	4
6	Faktualisasi materi.	4	4
7	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	3	4
8	Kesesuaian materi dengan tujuan	2	3
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	3
III	Bahasa		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, komunikatif, serta mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3	3
IV	Evaluasi		
11	Kesesuaian soal dengan materi	3	3
12	Tingkat kesulitan soal	2	3
13	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran	4	4
14	Terdapat feedback	4	4
Jumlah		45	50
Rata-rata skor		80,4	89,2
Rata-rata skor validator		84,8	Sangat Layak

Tabel 4.7
Ringkasan hasil validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Validator	
		1	2
I	Cover		
1	Bentuk, warna, ukuran objek proporsional	4	4
2	Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi	4	2
3	Penampilan tata letak pada cover proporsional	4	3
4	Komposisi ukuran, kesesuaian warna, kesatuan isi (unity) sesuai pola	3	4
5	Ukuran huruf untuk judul lebih dominan dari nama penyusun/penerbit	3	3
II	Tata letak		
6	Penempatan tata letak unsur media sesuai pola	3	3
7	Penempatan judul/bab/yang setara konsisten	3	3
8	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu	4	3
9	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu pemahaman	3	3
III	Materi dengan media		
10	Penyajian materi dengan media sesuai	4	3
11	Penyajian audio (kata-kata), animasi serasi	3	3
12	Penyajian tulisan dengan media sesuai	3	2
13	Kreatif dan dinamis	3	4
14	Komposisi proporsional	3	3
IV	Ilustrasi Unsur Media		
15	Kesesuaian durasi waktu dengan karakteristik siswa	4	4
16	Kesesuaian penggunaan audio dengan karakteristik siswa	4	3
17	Kesesuaian penggunaan gambar/animasi dengan karakteristik siswa	3	3
18	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	4	4
19	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	4
20	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4	3
V	Bantuan Media		
21	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4
22	Kemudahan dalam penggunaan media	4	4
VI	Akhir Media		
23	Konfirmasi keluar dari media	3	3
24	Ketersediaan feedback	3	3
Jumlah		84	80
Rata-rata skor		87,5	83,3
Rata-rata skor validator		85,4	Sangat Layak

Adapun saran yang diberikan oleh para validator antara lain :

1. Dr. Eko Setiawan, M.Pd (Ahli Materi) : 1) Perlu memperhatikan karakteristik anak agar dapat diterima, 2) mengikuti kurikulum PAUD
2. Dr. Wawan Krismanto, M.Pd (Ahli Media) : Secara umum games ini sudah

berfungsi dengan baik dan dapat digunakan sebagaimana tujuan yang diharapkan sesuai judul penelitian. Agar lebih bermakna dan lebih mengena sesuai kompetensi literasi keuangan pada anak usia dini perlu ada penyempurnaan pada beberapa bagian seperti catatan dan saran pada tabel di atas dan tabel penilaian tambahan terlampir. Namun demikian catatan dan saran ini tidak bersifat mutlak yang harus dilakukan, namun sebatas bahan pertimbangan bagi tim peneliti dalam menyelesaikan produk akhir games ini

3. Kun Anta, ST, M.Pd (Ahli Media/Praktisi) : Secara umum sudah baik, namun perlu diperjelas untuk penulisan yang berkaitan dengan angka agar konsepnya tersampaikan. Desain visual sudah menarik dan layout sudah proporsional, hanya pada beberapa bagian kecil saja gambar kurang jelas dan kurang konsisten. Tipografi secara umum sudah baik dan terbaca, hanya pada beberapa bagian kecil saja kurang nampak jelas
4. Siti Asiah, S.Pd (Ahli Materi/Praktisi): Urutan Menabung-Uang-Keputusan perlu dipertimbangkan. Titik start nya literasi keuangan adalah 1) pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan mengenali ragam jenis uang, 2) pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan dan keinginan, 3) pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari, dan 4) kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan (OJK, 2020, p. 4-5). Perlu ditata ulang urutannya.

c) Revisi

Beberapa revisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator antara lain :

1. Menata ulang urutan materi
2. Menghilangkan satuan uang yang sudah tidak berlaku dan menggantikannya dengan yang satuan baru
3. Gambar yg pudar lebih diperjelas
4. Penulisan angka nominal sedikit diperbesar
5. Beberapa gambar ambigu diganti

d) Implementasi (Ujicoba Produk)

Untuk mengetahui keefektifan *game-based learning with assessment* dalam pembelajaran literasi keuangan maka dilakukan ujicoba terhadap produk yang dihasilkan.

Ujicoba yang dilakukan menggunakan desain kuasi eksperimen (quasi experimental design). Desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *non-randomized control group pretest-posttest design*.

H0 : skor pengenalan literasi keuangan siswa yang menggunakan *game-based learning with assessment* dan yg tidak menggunakan tidak berbeda secara signifikan.

H1: skor pengenalan literasi keuangan siswa yang menggunakan *game-based learning with assessment* dan yg tidak menggunakan berbeda secara signifikan.

Tabel 4.8
Output Uji Hipotesis dengan SPSS versi 25

Ranks				
gain	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Kontrol	38	33,28	1264,50
	Eksperimen	38	43,72	1661,50
	Total	76		

Test Statistics^a	
	gain
Mann-Whitney U	523,500
Wilcoxon W	1264,500
Z	-2,102
Asymp. Sig. (2-tailed)	,036

a. Grouping Variable: Kelompok

Berikut adalah tabel rangkuman hasil implementasi/ujicoba yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perbedaan skor pengenalan literasi keuangan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang diukur berdasarkan gain score

Kelompok	Perbedaan Skor Pengenalan Literasi Keuangan (Mean Rank)	Z-score	P (sig.)
Gain score			
Kontrol	33,28	-2,102	0,036
Eksperimen	43,72		

Terlihat bahwa pada kolom Asymp. Sig/Asymptotic significance dua sisi adalah 0,036. Sehingga diperoleh probabilitasnya di bawah 0,05. Maka H0 ditolak yang berarti bahwa skor pengenalan siswa tentang literasi keuangan menggunakan *game-based learning*

with assessment dan siswa yang tidak menggunakan *game-based learning with assessment* berbeda secara signifikan.

Berdasarkan uji analisis data menggunakan *mann-whitney U test analysis* menunjukkan bahwa ada perbedaan skor pengenalan literasi keuangan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan nilai $Z = -2,102$ dan nilai $p = 0,036$ ($p < 0,05$). Perbedaan skor pengenalan literasi keuangan pada kelompok eksperimen terlihat berbeda dengan kelompok kontrol. Hal ini terlihat pada nilai mean rank yakni sebesar 43,72 di kelompok eksperimen dan mean rank pada kelompok kontrol sebesar 33,28.

e) Evaluasi

Pada tahapan evaluasi peneliti menemukan beberapa hal yang didasarkan pada hasil observasi selama implementasi atau uji produk dilaksanakan.

1. Kekuatan game ini adalah pada perpaduan antara pembelajaran dan *assessment* yang dilakukan secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *assessment* yang dilakukan mengikuti penyampaian materi akan memberikan *feedback* kepada siswa untuk melakukan perbaikan dan menemukan kelemahannya pada materi tersebut. *Assessment pada game-base learning with assessment* tidak bersifat justifikasi karena *assessment* ini adalah *assessment process* yang tujuannya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kesalahan dalam memahami konsep dan memperbaiki kesalahan konsepnya
2. Kelemahan game ini adalah karena tampilan gambar yang masih tampak kecil sehingga masih menyulitkan bagi siswa untuk memaknai gambar. Namun kelemahan ini dapat diminimalisir dengan adanya audio yang memandu siswa dalam menjalankan instruksi pembelajaran.
3. Perlu dilanjutkan untuk proses desiminasi produk. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengupload produk ke playstore. Setelah melalui review selama kurang lebih 3 minggu akhirnya produk game-based learning with assessment dengan nama FinEduKid ini dapat diakses pada link berikut: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javafoundation.finedukids>

B. Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan *Game-Based Learning With Assessment* dalam pembelajaran literasi Keuangan pada anak usia dini

Penggunaan *game-based learning* dalam pembelajaran mulai semakin diminati oleh dunia pendidikan terutama semenjak diberlakukannya pembelajaran online. Metode ini merupakan salah satu metode yang dinilai efektif dalam penyampaian materi pelajaran. Namun di sisi lain tidak banyak guru yang memiliki kompetensi yang berkaitan dengan teknologi. Hal yang sama juga terjadi pada lembaga pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan dalam rangka untuk mengetahui persepsi guru tentang penguasaan teknologi dalam pembelajaran ditemukan bahwa rata-rata penguasaan teknologi guru adalah 34,5 (skor maks 45). Hal ini berarti bahwa rata-rata penguasaan guru akan teknologi berada pada level medium. Ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan untuk dilakukan oleh guru di jenjang RA/TK dengan kemampuan yang dimilikinya.

Guru pada jenjang manapun di era digital saat ini tentu dituntut untuk menguasai perangkat teknologi baik hardware maupun software. Tentu saja tidak harus sebagai expert, tetapi sebagai pengguna menyesuaikan kebutuhannya dalam menunjang pembelajaran di kelas. Dari hasil survey pada sekolah yang menjadi objek penelitian ini secara umum memang kemampuan guru dalam hal penguasaan teknologi sesungguhnya sudah cukup memadai. Memang beberapa ada pada level rendah, namun bisa jadi itu karena beberapa dari guru tersebut dari segi usia sudah tidak memungkinkan sebagai native digital. Selain itu, pada pendidikan di jenjang anak usia dini sendiri lebih didominasi oleh perempuan. Sebagaimana diketahui penguasaan teknologi jika dilihat dari perspektif gender memang laki-laki lebih unggul dibandingkan perempuan. Pria memiliki *basic digital competency* yang lebih besar dibandingkan perempuan (Vázquez-Cano et al., 2017), begitu juga dengan *technological capability* (Sobieraj & Krämer, 2020). Perempuan sendiri merasa kurang percaya diri dengan penggunaan komputer karena mereka kurang belajar dan berlatih, dan merasa lebih cemas menggunakan komputer jika dibandingkan dengan laki-laki (He & Freeman, 2009).

Sedangkan pendapat guru tentang penerapan GBL pada anak usia dini diperoleh skor rata-rata persepsi guru sebesar 19,0 (skor maks 30). Artinya hampir sebagian besar guru mendukung penggunaan GBL pada anak RA. Sebuah penelitian meninjau berbagai survei dan penelitian untuk mengetahui apakah teknologi aplikasi DGBL (tablet dan smartphone), dapat meningkatkan keterampilan kreativitas pada anak-anak prasekolah (usia 3-6). Semua data diperoleh dari data sekunder. Survei ini dikembangkan menggunakan tinjauan pustaka dokumen artikel selama dekade terakhir dan menemukan 67 artikel, di mana hanya 20 yang dianggap eligible. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DGBL memiliki efek positif pada penguatan pemikiran kreatif anak. Studi ini memberikan wawasan baru dan saran yang efektif bagi para peneliti, desainer dan pengembang game tentang bagaimana meningkatkan *creative*

skill, memotivasi, dan meningkatkan hasil belajar pada siswa prasekolah.

Survey analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup analisis materi dan analisis media. Berikut adalah jabaran analisis kebutuhan yang dilakukan.

a) Analisis Materi

Berdasarkan hasil analisis materi yang dilakukan melalui analisis kurikulum di RA, peneliti menemukan bahwa beberapa tema sesungguhnya berkaitan dengan pembelajaran literasi keuangan. Meskipun memang dalam kurikulum RA sendiri tidak secara definitif disebutkan tentang literasi keuangan.

Literasi keuangan adalah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep keuangan beserta risikonya, skill, motivasi, dan kepercayaan diri dalam menerapkannya untuk membuat keputusan keuangan yang efektif, meningkatkan kesejahteraan finansial individu dan masyarakat, dan juga memungkinkan partisipasi dalam kehidupan ekonomi (*PISA Report*, n.d.). Komponen literasi keuangan meliputi konwledge, numeracy, attitude and behavior, dan confidence/or self efficacy (Nicolini & Cude, 2021). Sedangkan menurut Otoritas Jasa Keuangan (2020) tentang literasi keuangan untuk anak usia dini ditetapkan bahwa literasi keuangan untuk anak usia dini meliputi: 1) pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang; 2) pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan; 3) pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari; 4) kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan.

Berdasarkan analisis kurikulum RA dan materi literasi keuangan untuk anak usia dini ditetapkan materi literasi keuangan yang dijadikan referensi dalam pengembangan *game-based learning with assessment* adalah meliputi : 1) mengenal satuan uang, 2) mengenal kebutuhan, 3) mengenal alat menabung, 4) mengenal kebiasaan beramal. Keempat materi game ini akan ditampilkan dalam bentuk game belajar dan quiz di setiap sesi materinya.

b) Analisis media

Hasil pengumpulan data menggunakan angket menyebutkan pendapat guru tentang perlunya pembelajaran literasi keuangan di RA, materi literasi keuangan perlu mengacu pada tema tertentu, dan materi literasi keuangan untuk PAUD menarik disampaikan melalui digital game edukasi digital.

Hasil analisis data menunjukkan pembelajaran literasi keuangan di RA memang diperlukan. Berdasarkan data yang terkumpul dari angket yang disebarluaskan kepada guru-guru di RA tujuan penelitian ditemukan sebesar 27,3% guru menyatakan sangat setuju dan 31,8% menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan lebih dari 50% mendapatkan respon positif dari para

guru bahwa pembelajaran literasi keuangan di RA memang diperlukan. Namun perlu diperhatikan prinsip utama yang harus dipertimbangkan dalam menumbuhkan kecakapan literasi keuangan pada anak usia dini yaitu mengembangkan karakter baik pada anak usia dini seperti tanggung jawab, kesederhanaan dan kepedulian (Otoritas Jasa Keuangan, 2019).

Pendapat guru tentang bahwa materi literasi keuangan perlu mengacu pada tema tertentu, berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa 34,1% menyatakan sangat setuju dan 31,8% menyatakan setuju. Hal ini karena guru mengharapkan materi literasi keuangan bisa disampaikan di kelas meskipun tidak tertera dalam kurikulum. Dengan menyesuaikan pada tema yang tercantum dalam kurikulum RA, penyampaian materi literasi keuangan dapat diimplementasikan.

Pendapat guru tentang penerapan literasi keuangan menggunakan game digital lebih cenderung kepada respon cukup setuju (45,5%), kemudian setuju (31,8%), respon sangat setuju (6,8%) dan sisanya tidak setuju. Sepertinya masih ada sedikit keraguan akan penggunaan game dalam pembelajaran di jenjang anak usia dini. Padahal sebenarnya beberapa penelitian telah menunjukkan dampak positif dari penggunaan game pembelajaran pada anak usia dini. Kajian bibliometrik analysis menunjukkan bahwa tren penelitian *game based learning* pada anak usia dini semakin meningkat dalam kurun waktu 5 tahun (2017-2021) (Fitriah et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada yang perlu dikhawatirkan akan pengaruh game digital yang bermuatan pendidikan bagi anak usia dini. Apalagi di era digital saat ini disadari atau tidak perangkat digital beserta komponen-komponennya telah menjadi bagian dari kehidupan. Tentu saja dengan pertimbangan-pertimbangan yang menunjang perkembangan anak usia dini.

Pertimbangan-pertimbangan yang dimaksud dapat berupa alokasi waktu permainan digital, animasi yang disukai anak, maupun metode pembelajaran yang disukai anak. Hasil survey yang dilakukan pada RA yang menjadi tujuan penelitian diperoleh data bahwa durasi game yang digunakan dalam pembelajaran adalah 5 – 7 menit (43% menyatakan sangat setuju) atau 8 – 10 menit (26% menyatakan setuju). Pengaturan waktu ini menjadi faktor penting dengan pertimbangan untuk melatih anak usia dini mengatur waktu dan tidak berlebihan dalam berinteraksi dengan perangkat digital.

Selain itu pertimbangan animasi yang disukai anak juga akan membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran. Bukan hanya sekedar memilih yang disukai, tetapi juga perlu mempertimbangkan dari segi logika karena anak usia dini dalam tahapan perkembangannya berada pada tahap berpikir konkret.

Berdasarkan data yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa anak bisa menerima materi literasi keuangan dengan animasi manusia. Hal ini dikarenakan manusia yang dapat

memperlihatkan contoh-contoh konkret tentang konsep keuangan. Manusialah yang bisa mengenal uang, membuat keputusan, menabung dan beramal.

2. Studi kelayakan media game-based learning with assessment

Kelayakan media yang dikembangkan dilihat dari nilai kuantitatif dan kualitatif yang diberikan oleh validator ahli. Berdasarkan hasil penelitian disebutkan bahwa media game-based learning with assessment sudah sesuai dan layak, bisa dipergunakan dalam pembelajaran tapi membutuh revisi-revisi pada tata letak gambar dan urutan materi. Hasil nilai yang diperoleh dari validator ahli materi yaitu 84,8 (sangat layak) dan ahli media pembelajaran yaitu 85,4 (sangat layak). Saran yang diberikan dari hasil validasi ahli segera ditindaklanjuti untuk menyempurnakan media yang dikembangkan dan siap untuk diujicobakan.

3. Studi keefektifan media game-based learning with assessment

Implementasi merupakan proses penilaian kelayakan yang akan diberikan oleh validator ahli dan subjek penelitian. Tahap ini terdiri dari dua kegiatan. Pertama, validasi ahli yang terdiri ahli materi dan desain pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, media game-based learning with assessment diujicobakan pada siswa kelompok B di BA Restu 2 Malang dan RA Muslimat NU 04 Cempaka Putih Kota Batu. Ujicoba produk dilakukan menyesuaikan dengan tema yang dipilih oleh masing-masing sekolah untuk mengimplementasikan kegiatan pembelajaran berbasis game ini pada salah satu sesi pembelajaran.

Ujicoba yang dilakukan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan menetapkan 2 kelas control dan 2 kelas eksperimen pada masing-masing sekolah. Oleh karena beberapa keterbatasan yang sifatnya teknis, implementasi game edukasi ini hanya bisa dilaksanakan dengan menggunakan android/handphone. Namun meskipun demikian pelaksanaan ujicoba bisa terlaksana dengan baik karena pada dasarnya siswa sudah tidak asing dengan keberadaan handphone dan penggunaan handphone relative lebih mudah bagi anak dibandingkan dengan menggunakan PC.

Penggunaan gadget memang menimbulkan kekhawatiran sendiri akan dampak yang ditimbulkannya terhadap aspek perkembangan anak. Dampak buruk memang akan terjadi dalam penggunaan gadget pada anak jika penggunaannya berlebihan. Pada aspek social emotional contohnya. Dampak buruk penggunaan gadget ini terhadap social emotional anak seperti anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan dan lain-lain. Namun dengan memberikan pendampingan dan arahan yang baik tentang aturan di sekolah dan di rumah terkait penggunaan gadget seperti membatasi pemakaiannya, melakukan pengawasan dan penggunaan di waktu yang tepat akan dapat meminimalisir dampak yang

negative yang diberikan (Miranti & Putri, 2021). Intinya adalah bahwa pada anak pendekatan behavioristic yang berkaitan dengan aturan yang disampaikan secara humanis akan manjadikan siswa mengerti dan bisa membatasi dirinya dengan baik.

Oleh karena itu, dalam kegiatan ujicoba yang dilakukan peneliti merekomendasikan kepada guru untuk mengawali kegiatan dengan berbagai tawaran dan aturan yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa. Dan guru diminta untuk berdialog dengan siswa tentang tawaran dan aturan sehingga siswa menciptakan sendiri pemahamannya tentang aturan dan tawaran permainan baik di sekolah maupun di rumah.

Hasil ujicoba menunjukkan bahwa game-based learning with assessment efektif karena memberikan hasil yang positif dan signifikan bagi siswa RA dalam mengenal literasi keuangan. Game edukasi ini memang dilengkapi dengan menu assessment dalam bentuk quiz yang sifatnya menguatkan informasi yang diberikan di game belajar sebelumnya. Dan sekaligus juga assessment dapat menjadi bahan refleksi bagi anak dan bisa menjadi bahan perbaikan akan pemahamannya tentang literasi keuangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Analisis Kebutuhan *Game-Based Learning With Assessment* dalam pembelajaran literasi Keuangan pada anak usia dini dilakukan melalui analisis materi dan analisis media. Hasilnya adalah materi literasi keuangan mengacu pada materi literasi keuangan sesuai Buku panduan yang diterbitkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (2019).
2. *Game-based learning with assessment* dinyatakan sangat layak dengan revisi kecil dan rata-rata skor dari validasi ahli materi sebesar 84,8 dan ahli media sebesar 85,4
3. *Game-based learning with assessment* dinyatakan efektif dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini karena memberi pengaruh yang positif dan signifikan.

B. Saran

Dapat dikembangkan produk sejenis dengan menambah variasi pada menu pembelajaran yang dikaitkan dengan model pembelajaran tertentu sehingga pelaksanaannya lebih tertata sesuai sintaks pada model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Anggreini, C., & Waspada, I. (2020). Kajian Literasi Ekonomi Siswa Sekolah Menengah Atas Al-Amanah Ciwidey. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.29300/ijsse.v2i1.2731>

Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3, 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

DiCerbo, K. E. (2017). Building the Evidentiary Argument in Game-Based Assessment. *Journal of Applied Testing Technology*, 18(S1), Article S1.

Fitriah, N., Pusposari, L. F., Firmantika, L., Rochmah, A., & Rukmana, I. S. (2022). Bibliometric Analysis Of The Term Game-Based Learning In Early Childhood Studies. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 37–44. <https://doi.org/10.18860/pres.v4i1.18025>

Garg, N., & Singh, S. (2018). Financial literacy among youth. *International Journal of Social Economics*, 45(1), 173–186. <https://doi.org/10.1108/IJSE-11-2016-0303>

Gold, L. A. (2021). Financial literacy in the Ohio K–2 classroom: A mixed methods study. *Education 3-13, Query date: 2021-12-16 10:57:03*.
<https://doi.org/10.1080/03004279.2021.1905018>

Haryanti, P., Hidayati, A., Rodliyah, I., Laili, C. N., & Saraswati, S. (2020). Sosialisasi Literasi Keuangan Syariah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 3(2), Article 2.
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i2.6584>

He, J., & Freeman, L. (2009). *Are Men More Technology-Oriented Than Women? The Role of Gender on the Development of General Computer Self-Efficacy of College Students*. 21, 672.

Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26, 103.
<https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>

Holden, K., Kalish, C., Scheinholz, L., Dietrich, D., & Novak, B. (2017). *Financial Literacy Programs Targeted on Pre-School Children*: 52.

Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for Game-Based Learning. In D. Ifenthaler, D. Eseryel, & X. Ge (Eds.), *Assessment in Game-Based Learning: Foundations, Innovations, and Perspectives* (pp. 1–8). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3546-4_1

Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekian Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>

Morgan, P. J., Huang, B., & Trinh, L. Q. (2019). *The Need to Promote Digital Financial Literacy for the Digital Age*. 10.

Mukhibat, M. (2020). Konstruksi Mutu Pendidikan Melalui Literasi Keuangan Pada Pendidikan Anak Usia Dini di Magetan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(20), Article 20.

Nicolini, G., & Cude, B. J. (2021). *The Routledge Handbook of Financial Literacy*. Routledge.

OECD. (2009). *Framework for the Development of Financial Literacy Baseline Surveys: A First International Comparative Analysis* (OECD Working Papers on Finance, Insurance and Private Pensions No. 1; OECD Working Papers on Finance, Insurance and Private Pensions, Vol. 1). <https://doi.org/10.1787/5kmddpz7m9zq-en>

Otoritas Jasa Keuangan. (2019). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019*. <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-2019.aspx>

PISA Report. (n.d.). Retrieved December 19, 2021, from https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:1qmMro_HmTUJ:https://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/46962580.pdf+&cd=4&hl=id&ct=clnk&gl=id

Sari, R. C. (2017). *Model Pembelajaran Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Aktivasi Executive Function*. <http://staffnew.uny.ac.id>

Sinta, M. J. (2021). *Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas* [Skripsi, IAIN Purwokerto]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/11365/>

Sobieraj, S., & Krämer, N. C. (2020). Similarities and differences between genders in the usage of computer with different levels of technological complexity. *Computers in Human Behavior*, 104, 106145. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.021>

Srinahyanti, S., Simatupang, D., & Damanik, S. (2021). Development of Interactive Media to Improve Early Childhood Financial Literacy. *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2021, 31 August 2021, Medan, North Sumatera Province, Indonesia*. Proceedings of the 3rd International Conference on Innovation in Education, Science and Culture, ICIESC 2021, 31 August 2021, Medan, North Sumatera Province, Indonesia, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313809>

Vázquez-Cano, E., Meneses, E. L., & García-Garzón, E. (2017). Differences in basic digital competences between male and female university students of Social Sciences in Spain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 27. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0065-y>