

Media ular tangga digital berbasis *problem based learning* dan kemampuan literasi finansial: Penelitian pengembangan

Nabila Diva Jumadiawalia¹, Asep Ikin Sugandi², Ruli Setiyadi³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ ndiva4749@gmail.com, ² asepikinsugandi@ikipsiliwangi.ac.id, ³ setiyadiruli@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research is focused on the development a digital snakes and ladders learning media based on the *Problem-Based Learning* model that is valid, practical, and effective in improving the financial literacy of elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) adapted from Borg and Gall. The subjects of this study were fourth-grade elementary school students, with 15 fourth-grade students in the limited trial and 30 fourth-grade students in the extensive trial. Data were collected through observation and interviews, and were further supported by expert validation, test administration, as well as questionnaire distribution. The results of the study indicate that the developed media is categorized as very feasible based on the validation results of media experts and material experts. The results of the practicality test indicate that the media is categorized as practical. Meanwhile, the effectiveness test shows a significant increase in student learning outcomes with a very effective category. Thus, the developed media is declared valid, practical, and effective in improving the financial literacy of elementary school students. These findings emphasize the importance of utilizing interactive media and contextual learning in supporting the development of students' financial literacy skills.

Keywords: Digital Snakes and Ladders, Problem-Based Learning, Financial Literacy.

Abstrak

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis model *Problem-Based Learning* yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model Borg and Gall. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV sekolah dasar, dengan 15 siswa kelas IVA pada uji coba terbatas dan 30 siswa kelas IVB pada uji coba luas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara, validasi ahli, pemberian tes, serta penyebaran angket. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori praktis. Sementara itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media interaktif dan pembelajaran kontekstual dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi finansial siswa.

Kata Kunci: Ular Tangga Digital, *Problem-Based Learning*, Literasi finansial.

1. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki berbagai keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan memperkuat enam literasi dasar yaitu literasi membaca dan menulis, numerasi, sains, digital, keuangan, dan budaya serta kewarganegaraan (Iman, 2022). Di antara keenam literasi tersebut, literasi finansial memiliki peran yang penting karena berkaitan dengan kemampuannya dalam memahami serta mengelola keuangan sejak dini. Sejalan dengan itu, OECD (2020) menegaskan bahwa penguasaan literasi dasar menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan kehidupan modern. Literasi finansial berperan dalam membantu individu dalam memahami, mengelola, serta membuat keputusan finansial secara bijak untuk mencapai kesejahteraan jangka panjang (Ismail et al., 2023). Namun demikian, tingkat literasi finansial masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Menurut data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun

2022, hanya 49,68% penduduk Indonesia yang melek finansial. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman masyarakat terhadap pengelolaan keuangan masih belum optimal. Permasalahan ini juga terjadi pada siswa sekolah dasar yang seharusnya sudah mulai dikenalkan dengan konsep dasar pengelolaan keuangan sejak dini, karena pada tahap ini, siswa tersebut berada dalam fase pengembangan karakter dan perilaku yang akan berdampak pada praktik keuangan di masa mendatang.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi finansial siswa sekolah dasar masih relatif rendah. Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang saat ini belum mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi para peserta didik (Sidiq et al., 2023). Selain itu kurang efektivitas pembelajaran juga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap konsep literasi finansial (Darmansyah et al., 2023). Permasalahan tersebut semakin terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mampu mengelola uang saku secara bijak serta belum terbiasa menabung dalam kehidupan sehari-hari (Saputri & Maharbid, 2024). Temuan lain menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang uang masih terbatas sebagai alat ukur untuk memenuhi kebutuhan sederhana, serta adanya kecenderungan penggunaan uang saku tanpa perencanaan yang jelas (Ratih & Zulfikri, 2024). Rendahnya literasi finansial tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman sebagian orang tua terhadap urgensi pendidikan finansial bagi anak (Wulandari et al., 2024). Temuan-temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola keuangan.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi di SDN Rancabentang 3 menunjukkan bahwa kemampuan literasi finansial siswa masih relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengelola uang saku, belum terbentuknya kebiasaan menabung, serta rendahnya kesadaran dalam merencanakan penggunaan uang. Kondisi tersebut mengindikasikan pembelajaran literasi finansial di sekolah tersebut masih perlu ditingkatkan dengan memanfaatkan media serta model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi finansial siswa adalah menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media berbasis permainan, seperti ular tangga, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Ibrahim et al., 2023). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Prihatiningtias et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti board game efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial. Melalui permainan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan konsep keuangan dalam situasi yang lebih praktis dan menyenangkan.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran saja belum cukup tanpa didukung oleh model pembelajaran yang sesuai. Maka, diperlukan suatu model yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya adalah model *Problem-Based Learning*. Dalam penerapannya model ini memanfaatkan permasalahan nyata sehingga dapat berpikir lebih kritis dan lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata Sulistyowati (2020). Selain itu Ariyani & Kristin (2021) menyatakan bahwa *Problem-Based Learning* lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian oleh Darmansyah et al., (2023) menunjukkan bahwa modul ajar berbasis *Problem-Based Learning* efektif dalam meningkatkan literasi finansial. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengintegrasian media pembelajaran interaktif dengan model tersebut menjadi penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim et al., (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Problem-Based Learning* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan dampak positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penelitian yang dilakukan Burhana et al., (2021) juga menyoroti bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media ular tangga cerdas dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat diketahui bahwa kombinasi model *Problem-Based Learning* dengan media permainan edukatif memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tradisional perlu dikembangkan menjadi media digital yang lebih interaktif dan mudah disesuaikan. Media ular tangga digital merupakan bentuk inovasi yang mengintegrasikan unsur permainan dengan teknologi. Oleh karena itu, hal ini memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik dan relevan Dewi et al., (2023). Kombinasi antara media pembelajaran digital serta model *Problem-Based Learning* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa.

Berbagai upaya penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif yang dipadukan dengan model *Problem-Based Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media dalam bentuk konvensional dan belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital. Selain itu, penelitian yang secara khusus membahas peningkatan literasi finansial di kalangan siswa sekolah dasar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital dengan model *Problem-Based Learning* masih terbatas. Padahal, integrasi tersebut berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran ular tangga digital yang diintegrasikan dengan model *Problem-Based Learning* digunakan untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang masih menggunakan media konvensional, media ini dirancang secara digital dan interaktif sehingga lebih fleksibel dalam pembelajaran. Integrasi model *Problem-Based Learning* dalam penelitian ini bukan hanya tercermin pada isi media yang memuat permasalahan kontekstual, tetapi juga pada alur pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pengembangan literasi finansial siswa secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* yang valid, praktis, efektif serta menelaah respon siswa terhadap pembelajaran literasi finansial siswa kelas IV di SDN Rancabentang 3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan (Gall, M. D., Gall, J. P & Borg, 2007). Namun, dalam penelitian ini tahapan yang dilakukan dibatasi sampai pada tahap uji coba luas karena keterbatasan waktu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rancabentang 3 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas IVA pada uji coba terbatas dan 30 siswa kelas IVB pada uji coba luas di SDN Rancabentang 3. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kebutuhan penelitian dan kesesuaian dengan tujuan pengembangan media. Desain penelitian yang digunakan adalah desain uji coba satu kelompok (*one-group pretest-posttest design*) yang bertujuan untuk melihat peningkatan literasi finansial siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan, tes pretest dan posttest, serta angket respon siswa. Observasi dan wawancara guru dilakukan pada tahap awal penelitian untuk memperoleh gambaran tentang kondisi pembelajaran di sekolah, khususnya terkait tingkat pemahaman literasi finansial siswa. Validasi ahli media dan materi digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi

produk dilakukan oleh 5 validator yang terdiri atas 2 dosen yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran serta guru kelas IV sekolah dasar. Dan validator ahli materi terdiri atas 1 dosen yang memiliki keahlian di bidang IPAS serta 1 orang guru kelas IV sekolah dasar. Sementara itu kepraktisan digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Tes pretest dan posttest terdiri dari 10 butir soal yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi finansial siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Soal tes tersebut telah divalidasi oleh dosen pembimbing dan diuji cobakan pada 30 siswa kelas V. Hasil analisis uji instrumen menunjukkan bahwa soal yang digunakan memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga layak digunakan. Selanjutnya, angket respon digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket ini terdiri atas 4 indikator dengan 10 pernyataan dan telah divalidasi oleh dosen pembimbing.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap studi pendahuluan yang dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi siswa terkait literasi finansial. Tahap kedua adalah perencanaan produk, yaitu perencanaan pengembangan media pembelajaran yang meliputi penentuan tujuan, materi, serta desain media ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning*. Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu pengembangan produk awal berupa media ular tangga digital. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk awal.

Tahap keempat adalah uji coba terbatas yang dilakukan kepada 15 siswa kelas IVA untuk mengetahui respon dan kelayakan awal media yang dikembangkan. Tahap kelima adalah revisi produk, yaitu penyempurnaan media berdasarkan hasil coba terbatas. Tahap keenam adalah uji coba luas yang dilakukan pada 30 siswa kelas IVB untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan literasi finansial. Pengukuran dilakukan melalui pemberian tes pretest dan posttest kepada siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, lembar validasi ahli, lembar kepraktisan, tes pretest dan posttest, serta angket respon. Data dianalisis dengan menggunakan persentase untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
100% - 80%	Sangat valid/praktis/positif
80% - 60%	Valid/praktis/positif
60% - 40%	Cukup valid/praktis/positif
40% - 20 %	Kurang valid/praktis/positif
20% - 0%	Sangat kurang valid/praktis/positif

Sementara itu, analisis keefektifan media pembelajaran dilakukan menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. N-Gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria N-Gain Score

Nilai	Kategori
0.70 - 1	Tinggi

Nilai	Kategori
0.3 – 0.70	Cukup
0 – 0.3	Rendah

3. Hasil Diskusi

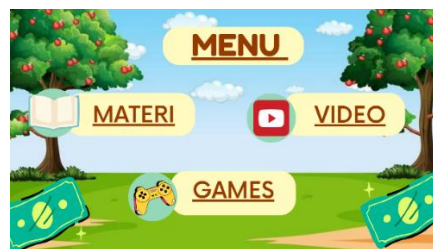
3.1. Hasil

3.1.1 Pengembangan Media

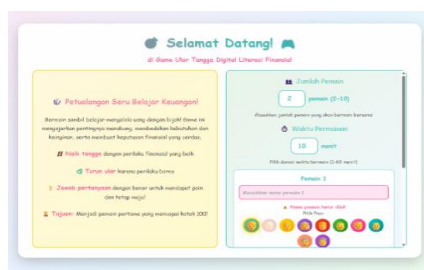
Hasil produk ini berupa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* yang dirancang guna mendukung peningkatan literasi finansial siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan digital interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Produk yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan ular tangga digital, dadu virtual, pion pemain, serta soal-soal literasi finansial. Dalam penggunaannya, permasalahan tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning*. Siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi serta pemecahan masalah secara berkelompok. Selain itu, media dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik, animasi, serta fitur interaktif seperti navigasi yang mudah digunakan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Menu



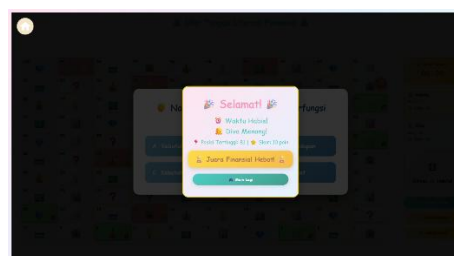
Gambar 3. Tampilan Awal Game



Gambar 4. Papan Ular Tangga



Gambar 5. Tampilan Soal



Gambar 6. Tampilan Akhir

3.1.1.1 Tahap Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh bahwa pembelajaran literasi finansial di kelas IV sekolah dasar masih berlangsung secara konvensional dan belum didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar literasi finansial, seperti membedakan kebutuhan dan keinginan, mengelola uang saku, dan membiasakan menabung. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran

dipengaruhi oleh kegiatan belajar yang belum sepenuhnya menarik serta kurang kontekstual. Hasil wawancara dengan guru menguatkan temuan tersebut, di mana pembelajaran masih didominasi oleh metode cerita, diskusi, dan ceramah singkat yang dikombinasikan dengan tanya jawab, serta penggunaan model seperti *Discovery Learning*, *Role Playing*, dan sesekali *Problem-Based Learning*. Namun, pembelajaran masih menghadapi kendala berupa rendahnya pemahaman siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang relatif singkat.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus pemahamannya. Media yang pernah digunakan antara lain video pembelajaran serta platform kuis interaktif seperti Quizizz dan Wordwall yang mampu meningkatkan keaktifan siswa. Namun, ketersediaan media pembelajaran digital di sekolah masih terbatas sehingga pemanfaatannya belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui media ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* sebagai upaya dalam meningkatkan literasi finansial siswa SD.

3.1.1.2 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk merancang media pembelajaran berupa Ular Tangga Digital yang diintegrasikan dengan model *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran Ular Tangga Digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media dikembangkan dengan menyajikan permasalahan kontekstual yang selaras dengan model *Problem-Based Learning*, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan analisis, diskusi, dan pemecahan masalah. Setiap langkah dalam permainan dikaitkan dengan soal atau tantangan literasi finansial yang mencakup pengetahuan, sikap, dan perilaku keuangan. Selanjutnya dilakukan perancangan konsep media yang meliputi pemilihan materi, desain tampilan permainan, aturan permainan, serta alur penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan materi, soal pretes dan postes, serta angket respon siswa. Semua perangkat yang dirancang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SD agar media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif.

3.1.1.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap perencanaan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran ular tangga digital. Media dikembangkan dengan memperhatikan aspek tampilan visual, interaktivitas, serta kesesuaian materi literasi finansial dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam proses pengembangannya, media dirancang dalam bentuk permainan digital yang terdiri atas papan ular tangga, dadu virtual, pion pemain, serta soal-soal literasi finansial yang disajikan secara kontekstual. Selain itu, media dilengkapi dengan fitur pendukung seperti animasi, navigasi yang mudah digunakan, serta tampilan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Hasil dari tahap ini berupa produk awal media pembelajaran yang selanjutnya siap untuk divalidasi dan diuji coba.

3.1.1.4 Tahap Uji Coba Terbatas

Tahap uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran serta respon awal pengguna terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap ini, media digunakan dalam kegiatan belajar untuk melihat kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta keterbantuan media dalam memahami materi literasi finansial. Hasil uji coba terbatas membuktikan bahwa media memiliki kategori kepraktisan yang baik karena media mudah digunakan dan memperoleh respon positif, serta siswa merasa tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3.1.1.5 Tahap Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan berdasarkan validasi ahli materi, dengan fokus pada penyempurnaan materi pendukung yang digunakan sebagai pegangan guru. Revisi yang diberikan berupa pendalaman materi yang akan disampaikan agar tidak terjadi miskonsepsi dalam memahami konsep literasi

finansial. Selain itu, berdasarkan validasi ahli media, tidak terdapat saran revisi terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba terbatas juga menunjukkan bahwa media berfungsi dengan baik tanpa kendala. Siswa dapat mengoperasikan media dengan mudah, memahami alur permainan, serta menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba selanjutnya.

3.1.1.6 Tahap Uji Coba Luas

Tahap uji coba luas dilakukan untuk mengetahui efektivitas media setelah melalui proses revisi sebelumnya. Uji coba ini melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak dibandingkan uji coba terbatas. Media digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi finansial siswa. Hasil uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi finansial siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, media juga memperoleh respon siswa yang sangat positif serta dinilai praktis dalam penggunaannya karena mudah dioperasikan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi finansial.

3.1.2 Kelayakan Media

Validasi media dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek tampilan serta kelayakan materi dari aspek isi pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen yang telah disusun. Hasil validasi dari masing-masing ahli disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Desain Tampilan	88%	Sangat Valid
Interaktivitas Media	96%	Sangat Valid
Kesesuaian	83%	Sangat Valid
Kemenarikan	92%	Sangat Valid
Kreativitas	96%	Sangat Valid
Rata-rata	91%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek interaktivitas media dan kreativitas sebesar 96%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kesesuaian sebesar 83%. Dengan demikian, media dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian Kurikulum	86%	Sangat Valid
Kebenaran Konsep	86%	Sangat Valid
Kejelasan Bahasa	89%	Sangat Valid
Ketertarikan	78%	Valid
Dukungan	86%	Sangat Valid
Rata-rata	85%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek kejelasan bahasa sebesar 89%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek ketertarikan sebesar 78%. Dengan demikian, materi dalam media pembelajaran dikatakan sangat valid dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar.

Tahap berikutnya adalah uji kepraktisan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan serta penerapan media dalam proses pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada lembar kepraktisan yang digunakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil uji kepraktisan tersebut disajikan pada tabel berikut.:

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Uji Terbatas

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kebermanfaatan	85%	Sangat Praktis
Kemenarikan	84%	Sangat Praktis
Keterbantuan	86%	Sangat Praktis
Keterbaruan	85%	Sangat Praktis
Rata-rata	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji kepraktisan pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 85%. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek keterbantuan sebesar 86%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kemenarikan sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* mudah digunakan oleh siswa, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran secara efektif pada uji terbatas. Selanjutnya, setelah dilakukan uji kepraktisan pada uji coba terbatas, dilakukan uji kepraktisan pada uji coba luas. Hasil uji kepraktisan pada uji coba luas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Uji Luas

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kebermanfaatan	87%	Sangat Praktis
Kemenarikan	86%	Sangat Praktis
Keterbantuan	90%	Sangat Praktis
Keterbaruan	91%	Sangat Praktis
Rata-rata	89%	Sangat Pratis

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji kepraktisan pada uji coba luas menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 89%. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek keterbaruan sebesar 91%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kemenarikan sebesar 86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tetap memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi meskipun digunakan pada jumlah responden yang lebih besar. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan layak dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

3.1.3 Efektivitas Media

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui uji coba luas menggunakan tes *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa. Uji coba ini melibatkan jumlah siswa yang lebih banyak dibandingkan dengan uji coba terbatas. Efektivitas media pembelajaran juga dianalisis berdasarkan perbandingan hasil tes *pretest* dan *posttest* siswa yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest	N-gain
Rata-rata	57.92	86.83	
Simpangan Baku	11.52	8.28	0.70
Siswa	30	30	

Berdasarkan Tabel 8, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 57,92 mengalami peningkatan menjadi 86,83 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah penggunaan

media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning*. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,70 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan diduga memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi finansial.

Untuk membuktikan dugaan adanya peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, dilakukan uji statistik inferensial menggunakan uji Wilcoxon. Sebelum menggunakan uji Wilcoxon, maka dilakukan uji normalitas. Berdasarkan hasil pengujian, didapat untuk *pretest* 0,232 dan untuk *posttest* 0,033. Karena nilai sig pos tes lebih kecil dari 0,05, maka sampel post berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, uji hipotesis penelitian digunakan uji Wilcoxon. Adapun hasil uji Wilcoxon disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

No	Keterangan	Nilai
1	Z	-4,788
2	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 9, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan literasi finansial siswa sekolah dasar.

3.1.4 Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh melalui pengumpulan data setelah pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap media ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning*. Siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik dan menyenangkan sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media juga mudah digunakan serta membantu dalam memahami materi literasi finansial, terutama dalam membedakan kebutuhan dan keinginan serta mengelola uang saku. Secara keseluruhan, respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Respon Uji Terbatas

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kemenarikan Media	88%	Sangat Positif
Kesenangan dalam Menggunakan Media	84%	Sangat Positif
Motivasi Belajar	85%	Sangat Positif
Persepsi terhadap Manfaat Media	89%	Sangat Positif
Rata-rata	87%	Sangat Positif

Berdasarkan Tabel 10, hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat positif pada seluruh indikator, dengan rata-rata persentase sebesar 87%. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek kebermanfaatan sebesar 89%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kemudahan sebesar 84%. Secara umum, siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik, membantu dalam memahami materi, serta memudahkan proses pembelajaran. Setelah analisis respon pada uji coba terbatas dilakukan, tahap selanjutnya, yaitu menganalisis respon pada uji coba luas. Hasil respon siswa pada uji coba luas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Respon Uji Luas

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kemenarikan Media	88%	Sangat Positif
Kesenangan dalam Menggunakan Media	84%	Sangat Positif
Motivasi Belajar	87%	Sangat Positif
Persepsi terhadap Manfaat Media	90%	Sangat Positif
Rata-rata	87%	Sangat Positif

Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek kebermanfaatan sebesar 90%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kemudahan sebesar 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa respon siswa tetap tinggi dan konsisten meskipun digunakan pada jumlah responden yang lebih besar. Secara umum, siswa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut menarik, mudah digunakan, membantu dalam memahami materi, serta memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

3.2. Diskusi

3.2.1 Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini telah mengikuti tahapan model Borg and Gall melalui beberapa tahapan yang terstruktur, mulai dari studi pendahuluan hingga uji coba luas, melalui tahapan validasi, revisi, dan uji coba. Media yang dikembangkan tidak hanya layak, tetapi juga terbukti valid, praktis dan efektif dalam penggunaannya di kelas serta meningkatkan literasi finansial. Sejalan dengan penelitian Rismawati & Tyas (2025) yang membuktikan bahwa pengembangan media melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall mampu menghasilkan produk yang layak digunakan melalui tahapan yang sistematis berdasarkan validasi ahli. Selain itu, penelitian Yulianti et al. (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan model Borg and Gall media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak, tetapi juga praktis dan efektif dalam penggunaannya, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model Borg and Gall dalam pengembangan media pembelajaran secara sistematis mampu menghasilkan produk yang layak, praktis dan efektif, baik berdasarkan hasil penelitian ini maupun penelitian sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa tahapan pengembangan yang sistematis tidak hanya berperan dalam menghasilkan produk yang berkualitas, tetapi juga memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model yang tepat dapat membantu menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

3.2.2 Hasil Validasi

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Dilihat dari segi kevalidan materi dan media berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli, dan dari kepraktisan berada pada kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Afnan et al. (2022) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan tidak hanya berada pada kriteria sangat valid oleh penilaian ahli, melainkan juga masuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian Ambaria et al. (2023) yang membuktikan bahwa media pembelajaran papan pecahan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga dapat digunakan tanpa perlu revisi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tingginya kelayakan pada aspek materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan indikator literasi finansial yang digunakan dalam penelitian ini, seperti pengetahuan dasar keuangan, keterampilan mengelola uang, pemahaman tentang menabung, serta kemampuan dalam pengambilan keputusan keuangan sederhana. Hal ini sesuai dengan OECD (2020) menyatakan bahwa literasi

finansial mampu memahami dan mengelola uang serta mampu menentukan keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil uji kepraktisan membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Kemudahan penggunaan tersebut didukung oleh tampilan yang menarik, aturan permainan yang sederhana, serta alur penggunaan yang jelas, sehingga media dapat digunakan tanpa mengalami kesulitan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yulianti et al., (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi dan kemudahan penggunaan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mampu diimplementasikan secara layak dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat mendukung dalam menyampaikan materi secara efisien serta membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mudah melalui pembelajaran yang interaktif.

3.2.3 Efektivitas Media

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* mampu meningkatkan literasi finansial siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai N-gain yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Temuan ini diperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD karena menekankan keterlibatan aktif dalam proses penyelesaian Kristiana & Radia (2021). Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa pengembangan game edukasi berpengaruh meningkatkan pemahaman konsep siswa karena didukung oleh elemen interaktif, visual, dan audio yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta efektif bagi siswa (Kustiyarto & Marhaeni, 2025).

Adapun faktor yang menyebabkan media yang dikembangkan efektif karena media digunakan dalam pembelajaran yang menerapkan model *Problem-Based Learning* yang menekankan dalam penyelesaian masalah kontekstual, siswa tidak hanya mendapatkan informasi, mereka juga aktif dalam menciptakan pemahaman mereka sendiri melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna. Hal ini dipertegas oleh penelitian Reynata et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Selain itu, penelitian Prasetya et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang didukung oleh aktivitas belajar yang lebih interaktif dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kombinasi antara media berbasis permainan digital dan model *Problem-Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mengubah proses belajar siswa lebih aktif, partisipatif dan bermakna. Hal ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata yang berkaitan dengan literasi finansial dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.4 Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran membuktikan bahwa media ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya minat dan keaktifan selama proses pembelajaran serta kemudahan dalam penggunaan media. Siswa merasa bahwa pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga mereka lebih terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mutmainnah & Andika (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memperoleh respon positif dari peserta didik, yang ditandai dengan rasa senang, antusias, serta meningkatnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Respon positif tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan, sehingga melalui elemen permainan, siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar serta lebih mudah dalam mendalami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Aditama et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, respon positif yang ditunjukkan siswa memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas, serta memperoleh respon positif dari siswa. Media membuat pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital yang dipadukan dengan model *Problem-Based Learning* merupakan pilihan inovatif yang efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Media pembelajaran ular tangga digital berbasis *Problem-Based Learning* yang dikembangkan sudah sesuai dengan metode Borg and Gall, yang terdiri dari studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji coba terbatas, revisi produk, serta uji coba luas dan dapat meningkatkan literasi finansial.
- Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori sangat valid. Selain itu, dari aspek kepraktisan, media juga berada pada kategori sangat praktis. Sehingga secara keseluruhan media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
- Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan literasi finansial sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga digital serta dari nilai N-gain yang berada pada kategori tinggi.
- Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan tanggapan yang positif. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

5. Referensi

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 73–84.
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media pembelajaran IPS berbasis android pada topik globalisasi di sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44487> Media
- Ambaria, Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis validasi dan kepraktisan pengembangan

- media pembelajaran papan pecahan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen . *Efektor*, 10(2), 274–284. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Burhana, A., Octavianti, D., Anggraheni, L. M. ., Ashariyanti, N. ., & Mardani, P. A. . (2021). Model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3(4), 302–307. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/207/>
- Darmansyah, A., Susanti, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengembangan modul ajar berbasis problem based learning untuk meningkatkan literasi finansial siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3630–3645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>
- Dewi, P., Mz, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPA siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Gall, M. D., Gall, J. P & Borg, W. . (2007). *Educational research: An introduction (8th ed)*. Pearson/Allyn & Bacon.
- Ibrahim, D., Puluhalawa, M., Gui, M. D., & Bidjai, T. (2023). Penerapan fun literacy activity (FLA) melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 Di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 205–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.665>
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Ismail, M., Sudjiman, L. S., & Ferinia, R. (2023). Literasi finansial, kesadaran digital, posisi manajerial: Sebuah bukti dari riset keuangan. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(1), 29–42. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.32670/coopetition.v14i1.2906>
- Kristiana, T. M., & Radia, E. H. (2021). Meta analisis penerapan model problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 818–826. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828> ISSN
- Kustiarto, A. K., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic literature review: pengembangan game edukasi berbasis construct 2 untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dan literasi digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/arsen.v2i2.3381>
- Mutmainnah, A., & Andika, R. (2024). Pemanfaatan media Wordwall terhadap evaluasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- OECD. (2020). *PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do. I*.
- Prasetya, S. Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Berbunyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *psnppg*, 1(2), 1859–1864. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5327>
- Prihatiningtias, Y. W., Nurkholis, Anggraeni, O. L., & Putri, K. B. (2024). Peningkatan literasi keuangan remaja melalui media papan bermain (board game). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 6(4), 642–651. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.1.4812>
- Ratih, I. S., & Zulfikri, R. R. (2024). Peningkatan Literasi Finansial melalui Pelatihan Perencanaan Keuangan pada Siswa Sekolah Dasar. *Ngarsa: Journal of Dedication Based on Local Wisdom*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/ngarsa.v4i1.443>
- Reynata, D. R., Miranda, D., Saputri, A. A., Akhsan H, & Suprihatin. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media interaktif pada mata pelajaran IPS tema 1 dengan materi asean di SD Negeri 2 Palembang kelas VI B semester ganjil tahun pelajaran 2024/202. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4746>
- Rismawati, D. A., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif proses sistem pencernaan (prosipen) berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2),

- 324–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1376> Pengembangan Saputri, W. A., & Maharbid, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan financial literacy pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1019–1028. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7215>
- Sidiq, M. F., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Model experiential learning dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1631–1637. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5482>
- Sulistyowati, L. (2020). Model pembelajaran literasi keuangan melalui pendekatan problem based learning. *Jurnal Akrab (Aksara Agar Berdaya)*, 11(1), 80–96. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/area>
- Wulandari, D., Fauziah, N., & Setiawan, U. (2024). Pendidikan literasi keuangan sebagai upaya membangun kecerdasan finansial pada anak Sekolah Dasar. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(2), 863–869. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Yulianti, F., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 207–218. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.21>