

**PENGEMBANGAN *GAME MARKET* UNTUK
MEMFASILITASI *FINANCIAL LITERACY* SISWA
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

S K R I P S I

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan oleh:

RIKI AHMAD MAULANA

NIM. 22104040031

Kepada :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2240/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN *GAME MARKET* UNTUK MEMFASILITASI *FINANCIAL LITERACY* SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIKI AHMAD MAULANA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104040031
Telah diujikan pada : Kamis, 09 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

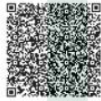
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Iqbal Ramadani, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a60225d4570



Penguji I
Suparni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a58b9e501c7



Penguji II
Raekha Azka, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a603d6e0e25



Yogyakarta, 09 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 8a61363e55d0

HALAMAN PERSETUJUAN



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-STUINSK-BM-05-01/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 Eksemplar Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Riki Ahmad Maulana
NIM : 22104040031

Judul Skripsi : Pengembangan *Game Market* Untuk Memfasilitasi
Financial Literacy Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini, kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 22 Juni 2026
Pembimbing

Iqbal Ramadani, M.Pd.
NIP 19940125202012 1 004

HALAMAN PERTANGGUNGJAWABAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riki Ahmad Maulana

NIM : 22104040031

Prodi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan *Game Market* Untuk Memfasilitasi *Financial Literacy* Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial” merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Juni 2026

Yang menyatakan,



Riki Ahmad Maulana
22104040031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (QS. An-Najm: 39)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'alamin

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi agung Nabi Muhammad SAW.

Karya tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

Ayahku Mutholib dan Ibuku Mundakiroh

yang selalu memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang

Kakakku Nisa Fitriana beserta keluarganya

yang selalu memberikan semangat

Bapak Ibu dosen Pendidikan Matematika, dan Bapak Ibu guru selama bersekolah

yang telah mendidik, memberikan bimbingan, dan semangat.

Serta Almamaterku

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada nabi agung Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat manusia dan selalu kita nantikan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Matematika. Dalam menyusun tugas akhir ini, tentu tidak terlepas dari dukungan, motivasi, semangat, dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Burhanuddin Latif, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Nidya Ferry Wulandari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, motivasi dan dukungan selama perkuliahan.
5. Bapak Iqbal Ramadani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, semangat, dan motivasi selama penyusunan tugas akhir.
6. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat banyak.
7. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan membantu kelancaran selama penulisan melaksanakan perkuliahan.
8. Bapak Raekha Azka, M.Pd. dan Bapak Burhanuddin Latif, M.Si., selaku validator game edukasi yang telah bersedia memberikan penilaian, kritik, dan saran dalam pembuatan game Mathmarket.
9. Bapak Drs. H. Zainuri, M.Pd., selaku kepala sekolah MTsN 4 Demak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Bapak M. Abdul Rokhim, S.Pd., selaku guru mata pelajaran matematika MTsN 4 Demak yang telah berkenan membimbing dan membantu selama proses penelitian berlangsung.

11. Peserta didik kelas VII MTsN 4 Demak tahun pelajaran 2025/2026 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan membantu pelaksanaan penelitian.
12. Ayah dan Ibu selaku orang tua dan orang paling berpengaruh terhadap penulis yang selalu memberikan dukungan penuh, semangat, motivasi, serta doa kepada penulis.
13. Kakakku Nisa Fitriana dan suaminya beserta keponakan-keponakan kecilku yang selalu memberikan dukungan dan do'a selama penulis menyusun skripsi.
14. Sahabat-sahabatku, Amirul, Helmi, Rian, Hasan, Yunyun, Dhani, Bunga, Dhesta, dan segenap penghuni Komang yang selalu membantu dan memberikan dukungan secara batin.
15. Teman-teman pengurus UKM Sepakbola UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan motivasi dan semangat.
16. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika 2020 UIN Sunan Kalijaga.
17. Segenap pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis berharap pembaca memberikan kritik dan saran demi perbaikan karya penulis selanjutnya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Yogyakarta, 6 Juli 2026

Penulis

Riki Ahmad Maulana

22104040031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERTANGGUNGJAWABAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Pengembangan	17
F. Spesifikasi Produk	17
G. Manfaat Pengembangan	19
H. Ruang Lingkup	20

I. Definisi Operasional	21
BAB II	24
KAJIAN PUSTAKA	24
A. Pembelajaran Matematika	24
B. Media Pembelajaran Matematika	27
C. <i>Financial Literacy (Financial literacy)</i>	31
D. Aritmatika Sosial	36
E. Penelitian Yang Relevan	41
F. Kerangka Berpikir	47
BAB III.....	51
METODE PENGEMBANGAN	51
A. Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk	58
1. Uji Kevalidan.....	58
2. Uji Kepraktisan.....	59
3. Uji Keefektifan	60
D. Subyek Uji Coba.....	60
E. Jenis Data.....	61
F. Instrumen Pengumpulan Data	62

G. Teknik Analisis Data	65
BAB IV	76
HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Pengembangan Produk.....	76
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	76
2. Tahap Desain (<i>Desgin</i>)	83
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	108
4. Tahap Implementasi	121
B. Analisis Data	127
1. Analisis Hasil Validasi Ahli	128
2. Analisis Kepraktisan Produk	130
3. Analisis Keefektifan Produk.....	133
C. Pembahasan	134
BAB V	139
KESIMPULAN	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN-LAMPIRAN	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur.....	44
Tabel 3. 1 Pedoman Penilaian Skor (Sugiyono 2018).....	66
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Ideal.....	68
Tabel 3. 3 Pedoman Klasifikasi Penilaian Kevalidan.....	69
Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik	70
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Ideal.....	71
Tabel 3. 6 Pedoman Klasifikasi Penilaian Kepraktisan.....	72
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik	74
Tabel 4. 1 Integrasi Financial literacy dengan Aritmatika Sosial	92
Tabel 4. 2 Kartu Kegiatan.....	110
Tabel 4. 3 Panduan Permainan	116
Tabel 4. 4 Penilaian Produk dari Para Ahli	118
Tabel 4. 5 Penilaian Ahli Media.....	119
Tabel 4. 6 Pelaksanaan Pembelajaran	122
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media	128
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Materi	129
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Guru.....	131
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respn Peserta Didik	132
Tabel 4. 11 Rata-rata Nilai Peserta didik.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	50
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE.....	52
Gambar 3. 2 Alur Validasi.....	56
Gambar 4. 1 Flowchart	92
Gambar 4. 2 Papan Permainan	110
Gambar 4. 3 Tabel Harga	115
Gambar 4. 4 Jurnal Keuangan	116
Gambar 4. 5 Pion dan dadu	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Flowchart Game Mathmarket	153
Lampiran 1. 2 Tabel Integrasi Game Dengan Financial literacy	154
Lampiran 1. 3 Tabel Kartu Kegiatan	158
Lampiran 1. 4 Tabel Daftar Harga Game	175
Lampiran 2. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media ...	179
Lampiran 2. 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	180
Lampiran 2. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi...	183
Lampiran 2. 4 Instrumen Validasi Ahli Materi	184
Lampiran 2. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru..	187
Lampiran 2. 6 Instrumen Angket Respon Guru	188
Lampiran 2. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	191
Lampiran 2. 8 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	192
Lampiran 2. 9 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Financial literacy	195
Lampiran 2. 10 Instrumen Soal Tes Financial literacy.....	196
Lampiran 2. 11 Rubrik Penilaian Soal Tes Financial literacy	197
Lampiran 2. 12 Modul Ajar Penelitian.....	198
Lampiran 3. 1 Lembar Hasil Validasi Ahli Media	205
Lampiran 3. 2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	211
Lampiran 3. 3 Lembar Hasil Angket Respon Guru.....	217

Lampiran 3. 4 Lembar Hasil Angket Respon Peserta Didik	220
Lampiran 3. 5 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli (Data Ordinal).....	223
Lampiran 3. 6 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli Setelah Pengubahan (Data Interval)	224
Lampiran 3. 7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru (Data Ordinal).....	225
Lampiran 3. 8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Setelah Pengubahan (Data Interval)	226
Lampiran 3. 9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik (Data Ordinal).....	227
Lampiran 3. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik Setelah Pengubahan Data (Data Interval).....	229
Lampiran 3. 11 Hasil Tes Financial literacy.....	231
Lampiran 3. 12 Hasil Perbaikan Produk Dari Penilaian Validasi Ahli.....	234
Lampiran 3. 13 Panduan Permainan.....	235
Lampiran 4. 1 Surat Keterangan Tema Skripsi	258
Lampiran 4. 2 Surat Penunjukkan Pembimbing.....	259
Lampiran 4. 3 Bukti Seminar Proposal	260
Lampiran 4. 4 Surat Permohonan Izin Penelitian	261
Lampiran 4. 5 Surat Keterangan Penelitian.....	262
Lampiran 4. 6 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	262
Lampiran 4. 7 CV Penulis	264

PENGEMBANGAN *GAME MARKET* UNTUK MEMFASILITASI *FINANCIAL LITERACY* SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

**Oleh: Riki Ahmad Maulana
22104040031**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi untuk memfasilitasi *financial literacy* peserta didik pada materi aritmatika sosial.

Produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi untuk memfasilitasi *financial literacy* peserta didik pada materi aritmatika sosial yang memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif untuk memfasilitasi *financial literacy* peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba produk untuk penilaian *game* edukasi ini terdiri dari ahli media dan ahli materi, guru matematika, dan peserta didik kelas VII MTsN 4 Demak tahun ajaran 2025/2026. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, lembar angket respon peserta didik, lembar angket respon guru, dan lembar tes *financial literacy*. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Berdasarkan hasil dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa: 1) *Game* edukasi untuk memfasilitasi kemampuan *financial literacy* peserta didik dikembangkan dengan 5 tahap pengembangan menurut ADDIE. Tahap awal dalam pengembangan dilakukan analisis kurikulum dan materi, analisis peserta didik dan guru, serta analisis awal-akhir. Selanjutnya disusun desain *game* dan dilakukan pengembangan *game* sesuai desain. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli, penilaian respon oleh guru matematika, dan diujicobakan kepada peserta didik agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk menentukan kelayakan produk; 2) kualitas *game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata sebesar 2,90 dan memperoleh kriteria cukup baik. Respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan *game* edukasi ini memperoleh nilai rata-rata total 2,80 dan memperoleh kriteria cukup baik, sehingga *game* edukasi dinyatakan praktis. Hasil tes kemampuan pemahaman konsep diperoleh persentase ketuntasan peserta didik sebesar 70,58% dan dinyatakan efektif. Dengan demikian, *game* edukasi ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan untuk memfasilitasi *financial literacy* peserta didik pada materi aritmatika sosial.

Kata Kunci: *game* edukasi, *financial literacy*, aritmatika sosial



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, keterampilan, dan kemampuan berpikir yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pandangan ini sejalan dengan Tirtahardja yang menyatakan bahwa pendidikan berkontribusi dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan perlu dilakukan secara optimal agar mampu menjawab kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman (Zamzam, 2017).

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik kecerdasan, keterampilan, maupun karakter. Pada Pasal 37 Ayat 1, disebutkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib sejak jenjang pendidikan dasar. Kehadiran matematika dalam kurikulum menunjukkan

pentingnya penguasaan konsep numerik dan kemampuan berpikir logis yang menjadi dasar bagi siswa dalam memahami berbagai persoalan dalam kehidupan, termasuk persoalan finansial.

Dalam perkembangan internasional, *financial literacy* mulai menjadi perhatian serius, salah satunya melalui *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Sejak tahun 2012, *PISA* menambahkan domain *financial literacy* sebagai upaya menilai kemampuan peserta didik berusia 15 tahun dalam memahami dan menerapkan konsep keuangan dasar dalam kehidupan nyata. *PISA*, yang diselenggarakan oleh *OECD* setiap tiga tahun sekali, menekankan pentingnya penguasaan konsep numerasi, membaca, sains, dan kini *financial literacy* sebagai kompetensi dasar abad 21 (Snyder & Hoffman, 2003).

Financial literacy menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena kemampuan mengelola keuangan merupakan bagian dari *life skills* abad 21 yang menentukan kesejahteraan individu di masa depan. Rendahnya *financial literacy* terbukti berkorelasi dengan tingginya risiko masalah keuangan seperti konsumtivisme, kesulitan mengelola pendapatan, serta rendahnya kesiapan menghadapi kondisi darurat keuangan. Berbagai penelitian internasional menunjukkan

bahwa negara dengan tingkat *financial literacy* yang rendah cenderung memiliki kerentanan ekonomi pada level rumah tangga dan nasional (Sabirin et al., 2023). Oleh karena itu, *financial literacy* dipilih dalam penelitian ini karena kompetensi ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran matematika, tetapi juga krusial bagi kemampuan pengambilan keputusan finansial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Financial literacy merupakan suatu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep-konsep keuangan untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman dalam membuat keputusan yang efektif di berbagai konteks keuangan, serta dalam meningkatkan kesejahteraan keuangan individu dan masyarakat, dan untuk memungkinkan partisipasi dalam kehidupan ekonomi (OECD, 2012). *Financial literacy* mencakup empat komponen utama, yaitu pengetahuan keuangan (*Financial Knowledge*), keterampilan keuangan (*Financial Skills*), sikap atau motivasi keuangan (*Financial Attitudes/Motivation*), perilaku keuangan (*Financial Behavior*). Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk kemampuan seseorang mengelola uang secara bijak. (OECD, 2022)

Pengetahuan keuangan (*financial knowledge*) merupakan kemampuan individu dalam memahami

konsep-konsep dasar keuangan, seperti keuntungan, kerugian, diskon, bunga, pajak, serta berbagai transaksi ekonomi lainnya. Namun, tingkat *financial literacy* peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah, terutama dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika, khususnya materi aritmetika sosial, peserta didik cenderung hanya menghafal rumus tanpa memahami makna dan penerapannya dalam konteks nyata. Padahal, pemahaman terhadap konsep keuangan menjadi dasar penting dalam membentuk kemampuan pengambilan keputusan ekonomi yang tepat pada masa mendatang (Lusardi & Mitchell, 2014).

Financial literacy tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan keuangan (*financial skills*), yaitu kemampuan individu dalam menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan dan mengambil keputusan keuangan. Akan tetapi, kemampuan peserta didik dalam membandingkan harga, menghitung keuntungan dan kerugian, serta menyusun perencanaan keuangan sederhana masih belum optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya memberikan pengalaman yang kontekstual dalam melatih keterampilan pengelolaan keuangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan

inovasi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam aktivitas ekonomi sederhana (Potrich et al., 2016).

Sikap keuangan (*financial attitudes*) berkaitan dengan pola pikir dan kecenderungan individu dalam mengelola keuangan, termasuk kemampuan menentukan skala prioritas antara kebutuhan dan keinginan. Pada usia remaja, peserta didik sering kali belum mampu mempertimbangkan manfaat dan risiko dalam mengambil keputusan keuangan sehingga lebih mengutamakan keinginan dibandingkan kebutuhan. Penelitian menunjukkan bahwa sikap keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengelolaan keuangan seseorang. Semakin baik sikap keuangan yang dimiliki, semakin baik pula kemampuan individu dalam mengambil keputusan finansial secara bijaksana (Yap et al., 2018).

Perilaku keuangan (*financial behavior*) merupakan kebiasaan nyata seseorang dalam mengelola keuangan, seperti menabung, mengatur pengeluaran, serta membuat perencanaan keuangan. Namun, masih banyak peserta didik yang belum terbiasa mencatat pemasukan dan pengeluaran maupun menyusun prioritas penggunaan uang saku. Rendahnya perilaku keuangan yang baik dapat berdampak pada kemampuan individu dalam mengelola sumber daya ekonomi pada masa depan. Oleh karena itu,

pendidikan *financial literacy* sejak dini menjadi penting untuk membentuk perilaku keuangan yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan (Arianti, 2021).

Perkembangan teknologi dan sistem ekonomi modern menuntut setiap individu memiliki kemampuan *financial literacy* yang baik sejak usia sekolah. *Financial literacy* tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami konsep keuangan, tetapi juga kemampuan mengelola, merencanakan, dan mengambil keputusan keuangan secara bijaksana. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat *financial literacy* peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya *financial literacy* dapat berdampak pada kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengelola uang, menentukan skala prioritas, serta memahami berbagai aktivitas ekonomi yang mereka hadapi (Widyawati et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan *financial literacy* melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pandemi Covid-19 juga menjadi titik penting yang menegaskan urgensi *financial literacy*. Selama masa pandemi, banyak keluarga mengalami penurunan

pendapatan, PHK, dan ketidakstabilan ekonomi sehingga kemampuan mengelola keuangan menjadi faktor kunci untuk bertahan. Berbagai laporan ekonomi menunjukkan bahwa masyarakat dengan *financial literacy* yang baik cenderung lebih siap menghadapi kondisi krisis, termasuk dalam mengelola pengeluaran, menabung, dan membuat keputusan konsumsi prioritas (Prasetyo, 2022). Pasca pandemi, tantangan ekonomi tetap berlanjut melalui inflasi, digitalisasi transaksi, serta peningkatan kebutuhan perencanaan keuangan jangka panjang. Kondisi ini menunjukkan bahwa *financial literacy* tidak hanya penting pada masa krisis, tetapi juga relevan dengan tuntutan ekonomi modern yang semakin kompleks. Atkinson (2022) menyatakan bahwa rendahnya *financial literacy* dapat berdampak serius pada stabilitas ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga pendidikan finansial perlu dikenalkan sejak usia sekolah.

Selain itu, Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, dan kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, *financial literacy* menjadi bagian dari elemen Profil Pelajar Pancasila pada dimensi Berkebinekaan Global dan Kemandirian, di mana siswa diharapkan mampu mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam

konteks sosial dan ekonomi. Pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka juga menekankan pemahaman konsep melalui pengalaman nyata (*experiential learning*), sehingga integrasi *financial literacy* melalui media berbasis simulasi atau *game market* semakin relevan untuk diterapkan.

Meskipun pengetahuan *financial literacy* telah terintegrasi dalam kurikulum, khususnya melalui pembelajaran matematika pada materi Aritmatika Sosial, hasil implementasinya masih belum menunjukkan capaian yang optimal. Karena dalam pembelajaran matematika selama ini lebih banyak difokuskan pada kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah matematis saja tanpa secara eksplisit mengembangkan kemampuan *financial literacy* siswa yang mencakup pemahaman konsep keuangan seperti pengelolaan uang, bunga, diskon, dan pengambilan keputusan ekonomis yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Penelitian dari Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa meskipun materi aritmatika sosial dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari, kemampuan literasi matematika siswa dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial belum sepenuhnya mencakup kemampuan untuk memaknai dan mengaplikasikan konsep finansial secara kritis dalam pengelolaan uang dan keputusan keuangan yang kompleks. Oleh karena itu,

pengembangan *financial literacy* melalui materi aritmatika sosial perlu dilakukan karena materi ini memiliki potensi besar sebagai wadah pembelajaran finansial yang aplikatif; aritmatika sosial mengandung konsep-konsep yang relevan dengan keuangan praktis seperti harga, bunga, dan diskon, sehingga apabila dikembangkan secara terintegrasi dengan strategi pedagogik yang tepat maka siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan pengambilan keputusan finansial dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Aritmatika Sosial masih tergolong rendah. Yulianti (2014) menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan harga jual, harga beli, laba, dan diskon. Kesulitan tersebut diperkuat oleh temuan Nilasari (2011) serta Purwaningsih (2014) yang menyatakan bahwa siswa cenderung terjebak pada hafalan rumus tanpa memahami makna dan konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan menyelesaikan soal-soal kontekstual dan tidak mampu menerapkan konsep Aritmatika Sosial dalam situasi nyata. Sejalan dengan temuan tersebut, Nona Ana dan Nusantara (2019) juga menegaskan bahwa rendahnya pemahaman konsep dan kemampuan penalaran matematis siswa menjadi faktor utama penyebab kesalahan dalam

menyelesaikan permasalahan Aritmatika Sosial, terutama yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi sehari-hari.

Penelitian terkini terus menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi Aritmatika Sosial masih menjadi persoalan signifikan di sekolah menengah pertama. Studi terbaru oleh Fredy et al. (2024) menegaskan bahwa modul aritmetika sosial berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *financial literacy* siswa, ditunjukkan melalui peningkatan *n-gain* dan perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sejalan dengan penelitian Pakpahan et al. (2023) yang memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan konteks *financial literacy* dalam soal-soal aritmatika sosial membantu siswa mengambil keputusan keuangan sederhana, melakukan perhitungan diskon, pajak, dan bunga dengan benar, serta membedakan kebutuhan dan keinginan. Sebagian besar siswa juga mencapai nilai di atas KKM, menandakan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep.

Temuan serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Ningsih et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa meningkat ketika pembelajaran disajikan secara kontekstual dan melibatkan situasi finansial sehari-hari. Siswa lebih mampu membaca

informasi, memahami permasalahan, mengolah data numerik, serta menerapkan konsep aritmetika sosial untuk menyelesaikan masalah nyata. Secara keseluruhan, penelitian tersebut konsisten menyimpulkan bahwa pembelajaran aritmatika sosial yang memanfaatkan pendekatan kontekstual, berbasis masalah, dan berorientasi *financial literacy* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, ketepatan perhitungan, kreativitas, serta kecakapan hidup finansial siswa. Dengan demikian, penelitian terbaru semakin memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran inovatif untuk memperbaiki kualitas pemahaman siswa pada materi Aritmatika Sosial.

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa sejumlah siswa SMP masih kesulitan dalam materi aritmatika sosial misalnya dalam soal-soal yang melibatkan rasio, persentase, dan penerapan konseptual seperti laba-rugi, diskon, dan bunga sehingga menunjukkan rendahnya literasi matematika praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari (Dewi, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual agar siswa dapat menguasai konsep matematika sekaligus *financial literacy* dasar.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah karena metode pembelajaran yang masih dominan

menggunakan pendekatan konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal secara prosedural, sehingga siswa tidak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konsep melalui pengalaman autentik (Mustakim, 2020). Padahal, pendekatan kontekstual melalui simulasi dapat membantu siswa memahami konsep keuangan secara lebih konkret.

Dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa, teknologi pendidikan memiliki potensi yang sangat besar. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi menjadi salah satu alternatif inovatif yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus bermakna. *Game* edukasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, pengalaman belajar, serta transfer konsep ke dalam kehidupan nyata karena memberikan ruang untuk eksplorasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah (Pratama & Yudi, 2021). Salah satu bentuk *game* yang relevan untuk materi Aritmatika Sosial adalah *game market*, yaitu simulasi pasar yang memungkinkan siswa melakukan transaksi sebagaimana di dunia nyata.

Game market merupakan bentuk media pembelajaran berbasis simulasi yang merepresentasikan aktivitas ekonomi nyata seperti proses jual beli, pengelolaan modal, perhitungan laba dan rugi, serta

pengambilan keputusan finansial. Dalam konteks pendidikan, simulasi semacam ini memungkinkan peserta didik mengalami dinamika transaksi ekonomi secara langsung tanpa risiko kerugian yang nyata. Hal ini selaras dengan temuan penelitian *Game Based Financial Planning Simulator for Elementary School Students*, yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman keuangan yang lebih baik ketika berlatih membuat keputusan finansial melalui simulasi permainan, karena *game* menyediakan lingkungan belajar aman untuk melakukan *trial-and-error* dalam pengelolaan uang (Santosa, 2024). Dengan demikian, *game market* dapat berfungsi sebagai laboratorium mini keuangan yang memfasilitasi peserta didik memahami konsep finansial dasar secara kontekstual.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Oktariani dan Supendi (2022) yang menyatakan bahwa *game* simulasi transaksi dapat meningkatkan pemahaman konsep keuangan secara signifikan. Dengan demikian, pengembangan *game market* sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu memperkuat pemahaman materi Aritmatika Sosial, tetapi juga berpotensi meningkatkan *financial literacy* siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat kesenjangan antara kebutuhan pengembangan

kemampuan *financial literacy* dengan kenyataan pembelajaran matematika yang masih didominasi metode konvensional. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi aritmatika sosial, sementara media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan *financial literacy*. Di sisi lain, *game* edukasi memiliki potensi besar sebagai solusi karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan, yakni mengembangkan *game market* pada materi aritmatika sosial sebagai media pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat memfasilitasi peningkatan kemampuan *financial literacy* siswa sekaligus memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa *game market* menjadi penting untuk dilakukan. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep Aritmatika Sosial secara menyenangkan, kontekstual, dan aplikatif, sekaligus meningkatkan *financial literacy* mereka secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul “PENGEMBANGAN *GAME MARKET* UNTUK

MEMFASILITASI *FINANCIAL LITERACY* SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa poin permasalahan yang bisa diidentifikasi, antara lain:

1. Kemampuan *financial literacy* peserta didik masih tergolong rendah, terutama dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep keuangan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi aritmetika sosial dengan konteks nyata, seperti kegiatan jual beli, perhitungan keuntungan dan kerugian, diskon, pajak, serta pengelolaan keuangan.
3. Proses pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode konvensional sehingga keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran belum optimal.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan belum mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan *financial literacy* peserta didik.
5. Peserta didik cenderung kurang fokus dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung

sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

6. Belum tersedia media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi aritmetika sosial dengan indikator *financial literacy* pada peserta didik kelas VII SMP/MTs.

C. Batasan Masalah

Sementara itu, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk permainan fisik Mathmarket yang dirancang untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs.
3. Materi yang diintegrasikan dalam permainan dibatasi pada materi aritmetika sosial, meliputi harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, diskon, bunga tunggal, pajak, bruto, neto, dan tara.
4. Aspek *financial literacy* yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada empat indikator, yaitu *financial knowledge, financial skills, financial attitudes, dan financial behavior*.

5. Subjek uji coba produk terbatas yang dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP/MTs sesuai kebutuhan uji coba produk.
6. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah mengembangkan *game* edukasi yang berkualitas dan teruji secara valid, praktis, dan efektif, berupa *game market* sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi literasi finansial pada materi Aritmatika Sosial?

E. Tujuan Pengembangan

Mengembangkan *game* edukasi yang berkualitas dan teruji secara valid, praktis, dan efektif, berupa *game market* sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi *financial literacy* pada materi Aritmatika Sosial

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini yakni sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan

Hasil produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk *board game* fisik *Mathmarket*.

2. Materi yang disajikan

Produk pengembangan memuat materi matematika untuk diajarkan, yaitu materi Aritmatika Sosial yang diajarkan di kelas VII SMP/MTs Semester 2. Mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase D, sesuai dengan domain Bilangan pada akhir fase D peserta didik dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam menyelesaikan masalah (termasuk berkaitan dengan *financial literacy*).

3. Tema yang digunakan

Game edukasi yang dikembangkan bertemakan *game market*, dengan berlatar belakang kehidupan di kota kecil yang mampu mengelola keuangan dengan baik dan benar.

4. Spesifikasi *game*

Pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa *board game* fisik *Mathmarket* yang digunakan dalam pembelajaran materi Aritmetika Sosial untuk mengembangkan kemampuan *financial literacy* peserta didik. *Board game Mathmarket* terdiri atas beberapa komponen, yaitu:

- a. Papan permainan (*board game*) sebagai media utama yang digunakan selama permainan berlangsung.
- b. Kartu permainan yang terdiri atas kartu kegiatan, kartu nasib, kartu efek, dan kartu nomor yang digunakan untuk mendukung jalannya permainan.
- c. Jurnal keuangan yang digunakan pemain untuk mencatat pemasukan, pengeluaran, keuntungan, dan saldo yang dimiliki.
- d. Pion dan dadu yang digunakan sebagai alat bantu pergerakan pemain pada papan permainan.
- e. Panduan permainan yang berisi tujuan permainan, aturan bermain, mekanisme permainan, serta ketentuan penilaian pemenang.
- f. Permainan dirancang untuk dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain yang disesuaikan dengan ketentuan yang terdapat dalam panduan.

G. Manfaat Pengembangan

Berikut manfaat penelitian pengembangan ini:

1. Bagi Peneliti

Berguna untuk mengajari penulis cara membuat materi pembelajaran tentang matematika dan juga dapat menambah pemahaman tentang cara membuat

materi pembelajaran dengan menggunakan sistem *game based learning*.

2. Untuk Guru

Penggunaan materi pembelajaran berbasis aplikasi diharapkan akan memfasilitasi komunikasi konsep matematika kepada peserta didik dan memungkinkan pendidik untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menaarkan materi yang memenuhi kebutuhan peserta didiknya saat ini.

3. Untuk Peserta Didik

Menambah pengalaman belajar baru, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik berkomunikasi secara matematis tentang aritmatika sosial dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran *board game*.

4. Untuk Sekolah

Dapat memperdalam pemahaman tentang metode pengajaran kreatif untuk meningkatkan standar pendidikan.

H. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Berikut parameter dan batasan pada pengembangan ini:

1. *Game Market* sebagai media pembelajaran hanya diperuntukkan sebagai media pembelajaran matematika materi aritmatika sosial kelas VII semester 2, dengan pokok pembahasan sebagai berikut:
 - a. Jual beli dan untung rugi
 - b. Diskon, Bunga tunggal dan pajak
 - c. Bruto, Netto, dan Tara
2. *Game Market* dikembangkan untuk memfasilitasi *financial literacy* siswa pada materi aritmatika sosial.
3. Pengujian kriteria ketercapaian kualitas produk berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi, ahli media, respon guru, respon peserta didik, dan soal tes *financial literacy*.

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

2. Board game

Board game merupakan permainan fisik yang memanfaatkan berbagai komponen permainan, seperti papan, kartu, uang permainan, pion, dan lembar

aktivitas, yang dimainkan berdasarkan aturan tertentu. Istilah *board game* dalam penelitian ini tidak hanya merujuk pada penggunaan papan sebagai media utama, tetapi pada keseluruhan sistem permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Oleh karena itu, *board game* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi Aritmetika Sosial dan *financial literacy* melalui aktivitas simulasi ekonomi yang kontekstual.

3. *Game Market*

Mathmarket merupakan media pembelajaran berbentuk *board game* fisik yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi Aritmetika Sosial sekaligus mengembangkan kemampuan *financial literacy*. Permainan ini mengusung konsep simulasi aktivitas ekonomi yang melibatkan kegiatan jual beli, investasi, tabungan, pembayaran pajak, dan pengelolaan keuangan. Melalui berbagai aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, interaktif, dan bermakna.

4. *Financial literacy*

Financial literacy dapat dipahami sebagai kapasitas terpadu yang mencakup pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan sikap keuangan yang memungkinkan individu mengelola sumber daya

keuangan secara efektif dan bertanggung jawab untuk mencapai kesejahteraan finansial dalam jangka panjang.

5. Aritmatika Sosial

Aritmatika Sosial merupakan cabang ilmu dalam matematika yang menjelaskan mengenai korelasi antara angka dengan objek tertentu, dalam pembelajarannya aritmatika sosial dikaitkan dengan permasalahan sosial berkonteks finansial seperti jual-beli, laba-rugi, netto, bruto, tara, bunga, diskon, dan pajak.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk media pembelajaran berupa board game fisik dengan nama *Mathmarket. Board game* yang dikembangkan dirancang sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik kelas VII dalam memahami materi Aritmetika Sosial sekaligus mengembangkan kemampuan *financial literacy* melalui aktivitas permainan yang interaktif dan kontekstual. *Board game Mathmarket* mengangkat konsep simulasi aktivitas ekonomi yang memungkinkan peserta didik melakukan berbagai kegiatan, seperti transaksi jual beli, investasi, menabung, membayar pajak, serta mengelola pengeluaran dan pemasukan selama permainan berlangsung. Melalui pengalaman bermain tersebut, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep-konsep aritmetika sosial dan *financial literacy* secara lebih bermakna. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Kelima tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis selama proses penelitian untuk menghasilkan *board game Mathmarket* yang valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap analisis, dilakukan beberapa analisis seperti analisis kurikulum dan materi, analisis peserta didik dan guru, serta analisis awal akhir. Kemudian pada tahap desain dilakukan pembuatan *gameplay* produk, pembuatan alur cerita, *flowchart*, pembuatan aset *game*, dan instrumen-instrumen penilaian. Pada tahap ketiga atau tahap pengembangan, hal yang dilakukan adalah menyusun semua rancangan dan aset pada tahap *design* menjadi satu untuk dijadikan sebuah produk *game Mathmarket*. Lalu, tahap pengembangan diakhiri dengan proses penilaian ahli untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan. Tahap keempat adalah tahap implementasi, yakni produk yang dikembangkan di uji cobakan pada 34 peserta didik kelas VII MTsN 4 Demak untuk menguji keefektifan produk. Pada tahap ini juga terdapat pengisian angket respon untuk guru dan peserta didik untuk melihat kepraktisan produk. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap

evaluasi yaitu tahap perbaikan untuk menyempurnakan setiap tahap dalam pengembangan produk.

Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hasil yang diperoleh terkait produk *game* yang dikembangkan. Pada penilaian ahli, *game Mathmarket* mendapatkan rata-rata skor total sebesar 2,90 dan memperoleh predikat cukup baik. Perolehan tersebut sudah memenuhi persyaratan kevalidan dalam penelitian ini, sehingga *game Mathmarket* dinyatakan valid. Kemudian pada penilaian kepraktisan yang bersumber dari angket respon guru dan peserta didik, memperoleh rata-rata skor total sebesar 2,80 dan klasifikasi cukup baik. Berdasarkan hasil tersebut, syarat kepraktisan pada penelitian ini sudah terpenuhi, sehingga *game Mathmarket* dapat dinyatakan praktis. Hasil penelitian terakhir adalah hasil tes *financial literacy* peserta didik, dimana hasil yang diperoleh menunjukkan rata-rata nilai sebesar 72,13. Kemudian berdasar pada KKTP Matematika di MTsN 4 Demak dari 34 peserta didik sebanyak 24 orang dinyatakan lulus, 10 orang sisanya masih dinyatakan belum lulus. Berdasarkan hasil tersebut, persentase ketuntasan yang tercapai adalah sebesar 70,58%, sehingga telah memenuhi syarat keefektifan pada penelitian ini. Maka

dari itu, *game Mathmarket* dinyatakan efektif untuk memfasilitasi *financial literacy* peserta didik.

B. Saran

Berikut adalah saran dari peneliti terkait pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut:

1. *Board game Mathmarket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada materi Aritmetika Sosial, untuk membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.
2. *Board game Mathmarket* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Pada pengembangan selanjutnya, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mentransformasikan *board game* ini menjadi *game* digital. Langkah ini diharapkan dapat meminimalkan kekurangan pada versi fisik seperti potensi perdebatan aturan dan kerumitan pencatatan manual melalui sistem perhitungan jurnal keuangan yang otomatis, panduan tutorial yang terintegrasi, serta visualisasi

alur permainan yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik..

4. Pada pengembangan lebih lanjut, peneliti menyarankan untuk menambahkan variasi kartu, pos permainan, skenario ekonomi, maupun tantangan *financial literacy* yang lebih beragam sehingga pengalaman bermain menjadi lebih dinamis dan mampu mengembangkan aspek *financial literacy* secara lebih luas.
5. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *board game Mathmarket* pada materi matematika lainnya atau mengujicobakan produk pada jenjang pendidikan dan jumlah subjek yang lebih besar. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan metode eksperimen, kuasi eksperimen, maupun penelitian tindakan kelas untuk mengkaji pengaruh penggunaan *board game Mathmarket* terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan *financial literacy* peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Atkinson, A. (2022). *Measuring Financial Literacy : Results Of The Oecd / International Network On Financial Education (Infe) Pilot Study*. 15.
- Manulang, L. S. J. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Dan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–37.
<https://doi.org/10.31851/Indiktika.V6i1.13474>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping To Reach Product Quality. In J. Van Den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches And Tools In Education And Training* (Pp. 125–135). Kluwer Academic Publishers.
- Oecd. (2022). *Pisa 2022 Assessment And Analytical Framework*.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook Of Game-Based Learning*. Mit Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. Alfabeta.
- (Pacfl), P. A. C. On F. L. (2008). *Annual Report To The President*. U.S. Department Of The Treasury.
- Amir, Z. (2015). Pembelajaran Matematika Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Piaget. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Atkinson, A. (2022). *Measuring Financial Literacy : Results Of The Oecd / International Network On Financial Education (Infe) Pilot Study*. 15.
- Berch, D. B., & Mazzocco, M. M. (2007). *Why Is Math So Hard For Some Children?* Paul H. Brookes Publishing Co.
- Chen, H., & Volpe, R. P. (1998). An Analysis Of Personal Financial Literacy Among College Students. *Financial Services Review*, 7(2), 107.
- Dewi, D. L. (2022). *Students ' Numeracy Skills In Solving The Fourth Level Of Minimum*. 11(1).
- Dwiyono, Dwiyono. "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)." *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, No. 4 (2017).
- Ervina, E., Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28146>
- Fredy, Ilham, M., Yohanes, R. A., Rapsanjani, H., & Day, W. O. S. H. (2024). *Pengaruh Penerapan Modul Ajar Aritmatika Sosial Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Financial literacy*. 5, 198–205.
- Hamidah, N., Pahala, I., & Gurendrawati, E. (2023). Literature Study: Financial Literacy On The Use Of Online Loans. *Focus: Journal Of Accounting And Finance*.

- Hidayat, N., Siskawati, F. S., & Irawati, T. N. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i2.2675>
- Hidayat, Fitria, And Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)* 1, No. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hodiyanto. (2017). Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.
- Huston, S. J. (2010). Measuring Financial Literacy. *Journal Of Consumer Affairs (Review Literature)*.
- Jannata, P. M., & Suhartini, D. (2023). Literasi Keuangan Dan Minat Menggunakan Pinjaman Online: Kajian Literatur Pada Generasi Digital. *Business And Accounting Journal*.
- Julito, K. A., & Rafi, M. (2023). Pengaruh Judi Online Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Keuangan Dengan Literasi Keuangan Sebagai Pemoderasi. *Jurnal Akuntansi Manajerial (Managerial Accounting Journal)*.
- Maragustam. (2017). *Matematika Untuk Anak (Penalaran Dan Bimbingan Permainan)*. 2(2), 329–358.
- Mashuri. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Pendidikan. *Jurnal Media Pendidikan*.
- Maulida, Rizki Wahyu Yunian Putra, M. P., & Abi Fadila, M. P. (2023). *Aritmatika Sosial Untuk Smp Kelas Vii*.
- “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D Prof. Sugiono.” Accessed June 29, 2026.

- Mu'jizah, U. (2025). Penerapan Game Based Learning Berbantuan Permainan Market *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah (Jrpms)*, 9(1).
- Mustakim, U. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika: Perbandingan Model Konvensional Dan Inovatif. *Numeracy: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Nayottama, N. Z. (2024). *Dampak Judi Online Terhadap Kondisi Finansial , Hubungan Sosial , Dan Prestasi Akademik Mahasiswa*. 5(2).
- Nilasari. (2011). *Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Aritmetika Sosial*. Neliti.
- Ningsih, D. W., Azzahra, L., & Maulani, M. N. (2025). *Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas Vii Pada Materi Aritmatika Sosial*. 4, 4732–4749.
- Nona Ana, E., & Nusantara, T. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/Jpms.V7i1.19655>
- Oecd. (2012). *Pisa 2012 Assessment And Analytical Framework* Pisa 2012 Assessment And Analytical Framework.
- Oecd. (2022). *Pisa 2022 Assessment And Analytical Framework*.
- Oecd. (2024). *Pisa 2022 Results: Vol. Iv*.
- Oktariani, M., & Supendi, A. (2022). Game Simulation Pada Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Menawan: Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*. <https://doi.org/10.61132/Menawan.V2i3.551>
- Ph.D, Prof H. M. Sukardi, M. Ed ,. M. Sc. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, 2021.

- Pilendia, Dwitri. "Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur." *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, No. 2 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>.
- Pakpahan, T. F., Retta, A. M., Tika, D., & Nopriyanti, D. (2023). *Analisis Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Konteks Financial literacy*. 07(01), 1–14.
- Piaget, J. (1950). *The Psychology Of Intelligence*. Routledge.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook Of Game-Based Learning*. Mit Press.
- Prasetyo, T. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid -19*. 9(2), 122–130.
- Pratama, S., & Yudi, Y. (2021). Efektivitas Game Edukasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Purwaningsih, Dkk. (2014). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Dalam Materi Aritmetika Sosial*. Neliti.
- Riyanto, A., & Ishartono, N. (2022). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Artimatika Sosial Ditinjau Dari Kemampuan Matematis Dan Gender*. 06(03), 2552–2568.
- Robb, C. A., & Sharpe, D. L. (2009). Effect Of Personal Financial Knowledge On College Students' Credit Card Behavior. *Journal Of Financial Counseling And Planning*, 20(1), 25.
- Sabirin, S., Benius, B., Neneng, S., Nurwati, S., & Hendrayati, S. L. (2023). *The Importance Of Early Financial Literacy Management Skills : Challenges And Opportunities For Economic Development*. 6(March), 105–111.
- Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan Dan Desain Sistem*

Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group.

- Santosa, D. S. S. (2024). Game Based Financial Planning Simulator For Elementary School Students. *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)*, 4(2). <https://doi.org/10.46229/Elia.V4i2.960>
- Saputri, H. F., Putri, N. S., Riyanti, A. A. D., & Angraini, L. M. (2024). Investigating Students' Difficulties In Solving Social Arithmetic Problems. *Journal Of Research In Science And Mathematics Education*, 3(2), 97–110. <https://doi.org/10.56855/Jrsme.V3i2.1041>
- Setiawati, R., Nabilah, S., & Arifin, F. (2024). Peran Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Terhadap Keterampilan Kewirausahaan Siswa. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 282–294. <https://doi.org/10.47650/Elips.V5i2.1394>
- Snyder, T. D., & Hoffman, C. M. (2003). *Digest Of Education Statistics 2002*.
- Susilana, R., & Riana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Sartika, Euis. "Pengolahan Data Berskala Ordinal." *Sigma-Mu* 2, No. 1 (2010): 60–69. <https://doi.org/10.35313/Sigmamu.V2i1.809>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Pt Remaja Rosdakarya, 1995.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar, 2009.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Kencana, 2014. Jakarta.
- Yuliastuti, M. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Aritmetika Sosial Pada Siswa Smp Kelas Vii Dengan Pendekatan*

Saintifik. Universitas Negeri Malang.

Yunita. (2020). Media Pembelajaran Sebagai Sarana Penunjang Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Zamzam. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii Mts Madani Alauddin*.

