

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Boardgame* TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik

Delsi Natalia Rante, Carolina Lita Permatasari, dan Dwi Iga Luhsasi

Universitas Kristen Satya Wacana  
162022004@student.uksw.edu

---

### Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

---

### Abstract

*This study aims to develop an interactive board game-based learning media called TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) and test its feasibility in improving financial literacy in students. This study employed a Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Subjects included 10th-grade AKL 3 students at SMK Negeri 1 Salatiga, material experts, and media experts. Data collection was conducted using a feasibility questionnaire. The results indicate that the TAKU board game learning media product is highly feasible for use. This is evidenced by the validation score obtained by material experts of 81.54%, categorized as "Very Feasible," and the validation score from media experts of 94.84%, categorized as "Very Feasible." Thus, the TAKU board game learning media is proven valid, effective, and feasible for use to support enjoyable, collaborative learning and can improve students' understanding of financial literacy in everyday life.*

**Keywords:** Learning Media, Board Game, TAKU, Financial Literacy, 4D Model.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *board game* bernama TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) dan menguji kelayakannya dalam meningkatkan literasi keuangan pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek dalam penelitian ini meliputi peserta didik kelas X AKL 3 di SMK Negeri 1 Salatiga, ahli materi, dan ahli media. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *board game* TAKU sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari perolehan skor validasi ahli materi sebesar 81,54% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", serta validasi dari ahli media sebesar 94,84% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran *board game* TAKU terbukti valid, efektif, dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, serta dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Board Game, TAKU, Literasi Keuangan, Model 4D.

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan literasi keuangan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual saja akan tetapi juga terampil secara praktis dalam menghadapi dinamika ekonomi sehari-hari yang semakin kompleks di era digital saat ini. Literasi keuangan sebagaimana didefinisikan oleh (Laturette et al., 2021) yang menyatakan bahwa kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi keuangan guna membuat keputusan yang bijaksana dan berkelanjutan. Akan tetapi rendahnya pemahaman ini sering kali berujung pada berbagai masalah keuangan pribadi seperti kesulitan mengontrol pengeluaran harian, ketidakbiasaan menabung secara rutin serta jebakan perilaku konsumtif dan juga kesulitan didalam melakukan pengambilan keputusan keuangan. Pengelolaan keuangan pribadi yang buruk tidak hanya mengancam stabilitas keuangan seseorang saat ini, tetapi juga menghambat kemandirian ekonomi di masa depan. Uang bukan sekadar alat tukar saja melainkan elemen yang tak terpisahkan dari setiap aspek kehidupan mulai dari pemenuhan kebutuhan dasar hingga investasi jangka panjang.

Data hasil empiris dari Otoritas Jasa Keuangan menurut (Setiawati, 2023) memperkuat urgensi isu ini, dengan indeks literasi keuangan nasional yang stagnan di angka 49,68%, menunjukkan bahwa lebih dari separuh masyarakat masih belum menguasai konsep dasar seperti menabung, prioritas keuangan, dan pengambilan keputusan keuangan (Utama et al., 2025). Fenomena ini bukanlah isu abstrak, melainkan kondisi nyata yang diamati langsung di lapangan, khususnya pada siswa SMK Negeri 1 Salatiga. Hasil wawancara mendalam dengan 15 siswa kelas X mengungkapkan realitas memprihatinkan 73% responden mengaku tidak konsisten dalam menabung karena sering tergoda pengeluaran impulsif, 66% kesulitan menetapkan prioritas antara kebutuhan primer seperti makanan dan transportasi dengan keinginan sekunder seperti gadget atau hiburan, serta 66% merasa ragu-ragu dan kurang percaya diri saat harus membuat keputusan keuangan sederhana yang semuanya diperburuk oleh sikap boros dan pola konsumtif yang telah mendarah daging.

**Tabel 1. Skala presentasi literasi keuangan siswa SMKN 1 Salatiga**

| Aspek              | Kategori    | Jumlah | Persentase |
|--------------------|-------------|--------|------------|
| Menabung           | Belum       | 5      | 33,30%     |
|                    | Jarang      | 6      | 40,00%     |
|                    | Rutin       | 4      | 26,70%     |
| Prioritas          | Belum Bisa  | 4      | 26,70%     |
|                    | Kadang Bisa | 6      | 40,00%     |
|                    | Sudah Bisa  | 5      | 33,30%     |
| Keputusan Keuangan | Ragu        | 3      | 20,00%     |
|                    | Cukup Tepat | 7      | 46,70%     |
|                    | Tepat       | 5      | 33,30%     |

Berdasarkan data-data diatas hal ini sejalan dengan penelitian (Sitorus, D. S., & Sadjarto, 2022) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi keuangan pada siswa sering kali berakar pada kurangnya pengalaman praktis sehingga siswa gagal menginternalisasi konsep keuangan ke dalam kebiasaan sehari-hari. Pakar keuangan seperti Mandel dalam (Hikmawati et al., 2025) menyatakan bahwa pendidikan keuangan harus dimulai sejak usia dini untuk melatih kontrol diri terhadap godaan tren konsumsi, sementara menurut (Sugiarto et al., 2024) menyatakan bahwa kebiasaan menabung sederhana sejak sekolah dapat

membentuk karakter disiplin, hemat, dan anti-boros, yang pada akhirnya mencegah jebakan hutang dan membangun fondasi kemandirian finansial jangka panjang.

Teori pembelajaran modern seperti yang dikemukakan (Yulaichah et al., 2024) menyatakan bahwa proses belajar efektif terjadi melalui interaksi dinamis antara guru dan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang kontekstual. Namun realitas di kelas sering kali bertentangan dengan metode konvensional berbasis ceramah, diskusi pasif, tanya-jawab monoton, dan hafalan yang sering kali terjadi di sekolah sehingga hal ini membuat siswa kehilangan antusiasme, merasa bosan, dan gagal menerapkan teori ke praktik nyata (Jafar, 2021). Akibatnya, pemahaman literasi keuangan tetap kurang di pahami oleh siswa dan tidak mampu menangani kehidupan riil seperti menyusun anggaran bulanan atau memilih antara investasi versus pengeluaran impulsif.

Solusi inovatif terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya board game edukatif seperti TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) yang dirancang untuk mensimulasikan pengelolaan keuangan secara menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media permainan ke dalam pembelajaran literasi keuangan diantaranya (Prihatiningtias dkk., 2024) menunjukkan bahwa permainan *Finance Frenzy Snake & Ladders* dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan remaja kemudian ada penelitian (Hidajat & Hidayatullah, 2022) yang menyatakan bahwa game dalam pembelajaran keuangan dapat meningkatkan pemahaman konsep keuangan peserta didik. kemudian ada media Berbeda dengan metode ceramah atau yang biasa dikenal dengan metode konvensional, game edukatif memvisualisasikan masalah nyata melalui elemen visual, narasi interaktif, dan tantangan berjenjang, membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan aplikatif menurut (Vitianingsih, 2016) dan (Suryadi et al., 2017). Dukungan teori dari (Amelia et al., 2025) dan (Wardani et al., 2024) menyatakan bahwa media interaktif tidak hanya merangsang minat belajar tetapi juga memfasilitasi berpikir kritis, diskusi kelompok, eksplorasi mandiri, dan latihan langsung seperti membedakan kebutuhan-keinginan atau merencanakan tabungan dan semua selaras dengan temuan (Lalihatu et al., 2021) menyatakan bahwa literasi keuangan efektif membentuk perilaku perencanaan, menabung, berinvestasi, dan pencatatan keuangan. Walaupun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan literasi keuangan akan tetapi belum banyak media pembelajaran yang menggabungkan materi menabung, prioritas, dan keputusan keuangan dalam satu permainan. Oleh karena itu penelitian ini mengembangkan media TAKU (Tabung Atur Kelola Uang).

Permasalahan inti yang diamati adalah minimnya motivasi dan kesadaran siswa dalam mengatur uang secara disiplin, kebiasaan menabung yang jarang dilakukan ketidakmampuan optimal membedakan kebutuhan esensial dari keinginan sementara, serta pembelajaran literasi keuangan yang bersifat teoretis dan monoton, yang mengakibatkan partisipasi siswa rendah serta pemahaman yang tidak kontekstual atau aplikatif. Data lapangan dari SMK Negeri 1 Salatiga, didukung fakta nasional OJK dan literatur terkini hal ini menegaskan kebutuhan mendesak akan inovasi seperti media TAKU untuk mentransformasi pembelajaran menjadi pengalaman immersif yang membangun keterampilan abadi. Tujuan Penelitian meliputi: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* "Tabung Atur Kelola Uang" menjadi menarik, mudah di pahami dan interaktif pada materi literasi keuangan; (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis game TAKU sebagai alat bantu dalam meningkatkan proses pembelajaran literasi keuangan.

### METODE

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Salatiga digunakan pendekatan R&D (Research and Development) yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan atau meningkatkan suatu produk menurut (Sugiyono et al., 2017). Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model 4D (*Four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk yang secara khusus digunakan untuk merancang juga mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, di dalam tahapan 4D terdapat empat tahapan terstruktur yaitu:

**Tabel 2. Tahapan 4D**

| Tahapan            | Prosedur                                                                                  |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Define</i>      | Mengidentifikasi permasalahan siswa                                                       |
| <i>Design</i>      | Membuat struktur dan desain media                                                         |
| <i>Develop</i>     | Membuat medianya, validasi media/materi, dan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan |
| <i>Disseminate</i> | Melakukan uji coba di kelas untuk mengetahui kelayakan media,                             |

Sumber data pada penelitian ini berupa hasil validasi media yang dilakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi serta uji lapangan terbatas pada siswa kelas X AKL 3. Ahli media merupakan Dosen FEB yang memiliki keahlian di bidang akuntansi dan manajemen keuangan sedangkan ahli materi merupakan Dosen PGSD dipilih karena memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun di bidang pembelajaran dan pengembangan media. Teknik dan alat pengumpulan data berupa angket skala likert skala 1 =STS sampai 5=SS, 20-30 butir soal per ahli/siswa serta wawancara dengan guru juga siswa soal literasi keuangan. Pada teknik analisis data untuk menghitung nilai rata-rata skor digunakan rumus  $(X = \sum x / N)$   $(SSx5 + Sx4 + CSx3 + TSx2 + STSx1) / (Nx5) \times 100\%$ . Penelitian ini menggunakan interpretasi Yulianto (2016) dalam surya et al., (2011) yang di anggap valid 81%-100% sangat layak, 61%-80% layak, 41%-60% cukup layak, 21%-40% tidak layak dan 0%-40% sangat tidak layak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Pada tahap pengembangan peneliti menyusun media pembelajaran berbentuk boardgame bernama TAKU (Tabung Atur Kelola Uang). Media ini dibuat sesuai spesifikasi yang telah dirancang sebelumnya dengan tujuan menjadi alat bantu utama untuk literasi keuangan. TAKU menggabungkan prinsip pengelolaan uang melalui mekanisme permainan yang terstruktur dan menyenangkan. Komponen utama permainan mencakup papan permainan, kartu tantangan, kartu boom, dadu, pion, serta uang virtual yang mensimulasikan transaksi keuangan dasar. Semua elemen ini dikembangkan dengan memperhatikan prinsip desain instruksional, elemen visual yang mudah dipahami, susunan tata letak yang logis, dan kemudahan penggunaan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas proses belajar mengajar. Sebelum melakukan uji coba lapangan terhadap media TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) media terlebih dahulu di validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dimana pada ahli materi sendiri memvalidasi aspek materi, kebahasaan dan manfaat dengan nilai rata-rata 81,54% yang termasuk kategori Sangat Layak sedangkan pada validasi ahli media meliputi aspek tampilan, aspek desain media, aspek kesesuaian ilustrasi, aspek fisik, aspek penggunaan dan aspek manfaat dengan memperoleh nilai rata-rata 94,84% yang termasuk kategori Sangat Layak, dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media TAKU memenuhi kriteria sangat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Di dalam penelitian ini sendiri

menggunakan model 4D yang terdiri atas **Define (Pendefinisian)** pada tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi pada saat proses pembelajaran literasi keuangan di kelas X AKL 3 SMK Negeri 1 Salatiga melalui hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa metode konvensional masih kurang efektif sehingga pemahaman siswa terhadap literasi keuangan sangat rendah untuk itu siswa membutuhkan media edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman mereka. (Ardiyanti et al., 2025) menyatakan bahwa untuk mengatasi masalah dan meningkatkan motivasi pada proses pembelajaran yaitu diperlukan model media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. **Tahap Design (Perancangan)** tahap ini dirancang berdasarkan hasil kajian dari *define* yang mana peneliti menyusun konsep permainan dan materi literasi keuangan yang memuat materi menabung, prioritas keuangan, dan pengambilan keputusan. Didalam permainan TAKU ini mencakup papan persegi bertema peternakan, pion hewan ternak, dadu, kartu boom/challenge, serta uang mainan untuk setiap kelompok terdiri dari 2-5 orang pemain, materi yang telah disusun dalam simulai tantangan diharapkan dapat meningkatkan interaksi, pengetahuan serta kerja sama tim yang baik antar siswa.



**Tahap Develop (Pengembangan)** di bagian ini merupakan tahapan memproduksi boardgame TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) berdasarkan hasil desain yang mencakup papan permainan, kartu boom/challenge, dadu, pion dan uang mainan setiap Komponen yang sudah dirancang semenarik mulai dari tata letak yang sederhana dan mudah saat digunakan pada proses pembelajaran literasi keuangan serta dilakukan validasi ahli materi dan media.



Gambar 2. Visual Game TAKU (Tabung Atur Kelola Uang)



Gambar 3. Visual Kartu Tantangan



Gambar 4. Visual Kartu BOOM



Gambar 5. Box Penyimpanan Board Game TAKU

Tabel 3. Validasi Ahli Materi &amp; Media

| AHLI MATERI                       |               |                     |
|-----------------------------------|---------------|---------------------|
| Indikator                         | Persentase    | Kategori            |
| Aspek Materi                      | 85,71 %       | Sangat Layak        |
| Aspek Kebahasaan                  | 76 %          | Layak               |
| Aspek Manfaat                     | 80%           | Sangat Layak        |
| <b>JUMLAH</b>                     | <b>81,54%</b> | <b>Sangat Layak</b> |
| AHLI MEDIA                        |               |                     |
| Aspek Tampilan                    | 95 %          | Sangat Layak        |
| Aspek Desain Media                | 93,33 %       | Sangat Layak        |
| Aspek kesesuaian Desain Ilustrasi | 95 %          | Sangat Layak        |
| Aspek Fisik                       | 95,56 %       | Sangat Layak        |
| Aspek Penggunaan                  | 90 %          | Sangat Layak        |
| Aspek Manfaat                     | 100 %         | Sangat Layak        |
| <b>Rata-rata</b>                  | <b>94,84%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Pada hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh salah satu dosen yang memiliki kepakaran dibidang manajemen keuangan dan literasi keuangan, penilaian yang dilakukan memakai angket skala likert dengan instrument validasi terdiri dari 12 indikator yang di muat didalam 3 aspek indikator yaitu: Aspek materi, kebahasaan, dan manfaat. Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan pada aspek materi memperoleh persentase sebesar **85,71% dengan kategori sangat layak**, hasil ini memperlihatkan bahwa setiap isi dari materi permainan TAKU telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan konsep literasi keuangan serta kesesuaian pada kartu *challenge* dinilai sudah sesuai untuk karakteristik siswa SMK. Pada aspek kebahasaan memperoleh **76% dengan kategori Layak**, ini menunjukkan bahwa Bahasa yang terdapat dalam media sudah cukup jelas akan tetapi ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar lebih efektif dan mudah di pahami oleh peserta didik. Kemudian pada aspek manfaat memperoleh persentase sebesar **80% dengan kategori Sangat Layak** hal ini dikarenakan media TAKU dapat memberikan manfaat yang dapat mendukung pemahaman konsep, melatih pengambilan keputusan keuangan, dan meningkatkan kesadaran siswa dalam pengelolaan keuangan secara bijak. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang dilakukan oleh **ahli materi sebesar 81,54% dengan kategori Sangat Layak** dari segi materi, kebahasaan dan manfaat dengan beberapa saran dari ahli materi.

Pada hasil validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen yang memiliki kepakaran dibidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan skala likert dengan 31 indikator yang dikelompokkan dalam 6 aspek indikator yaitu : Aspek tampilan, desain media, kesesuaian desain, ilustrasi fisik, penggunaan dan manfaat. Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar **95% dengan kategori sangat layak** hal ini menunjukkan bahwa desain media mulai dari kombinasi warna serta tata letak media dinilai menarik dan serta sudah sesuai dengan karakter siswa SMK. Kemudian aspek desain media mendapatkan persentase sebesar **93,33% dengan kategori Sangat Layak** hal ini disebabkan mulai dari alur permainan antar Komponen media sudah disusun dengan baik. Untuk aspek kesesuaian desain ilustrasi memperoleh persentase sebesar **95% dengan kategori Sangat Layak**, hal ini disebabkan oleh penggunaan ilustrasi sudah sesuai dengan materi literasi keuangan. Pada aspek fisik memperoleh persentase sebesar **95,56% dengan kategori Sangat Layak**, dikarenakan dari kualitas bahan media sampai ketahanan produk sudah baik juga mendukung penggunaan dalam proses pembelajaran. Berikutnya pada aspek penggunaan mendapatkan persentase sebesar **90% dengan kategori Sangat Layak** hal ini dikarenakan penggunaan media sampai pada aturan permainan media yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Terakhir aspek manfaat mendapatkan persentase sebesar **100% dengan kategori Sangat Layak** dari media TAKU ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media sebesar **94,84% dengan kategori Sangat Layak**. Hal ini menunjukkan bahwa permainan TAKU telah memenuhi kriteria kelayakan penggunaan.

Terakhir **Tahap Disseminate (penyebaran)** pada tahapan terakhir ini dilakukan hasil uji lapangan pada produk pengembangan media pembelajaran TAKU dilakukan pada 34 siswa kelas X AKL 3 di SMK Negeri 1 Salatiga dengan siswa menggunakan media secara berkelompok (3-5 orang per kelompok). Siswa dipilih karena relevansi dengan mata pelajaran ekonomi/literasi keuangan serta latar

belakang sebagai pengguna akhir untuk itu penilaian pada siswa ditinjau dari 4 aspek seperti aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas materi, dan manfaat kemudian pada proses uji lapangan ini melibatkan pengisian angket penilaian menggunakan skala Likert dengan 20 indikator yang dikelompokkan dalam 4 aspek.

Tabel 4. Hasil Uji Lapangan

| Indikator             | Persentase | Kategori     |
|-----------------------|------------|--------------|
| Aspek Tampilan        | 89,18 %    | Sangat Layak |
| Aspek Penggunaan      | 87,35 %    | Sangat Layak |
| Aspek Kualitas Materi | 92,94 %    | Sangat Layak |
| Aspek Manfaat         | 92,94 %    | Sangat Layak |
| Rata-rata             | 90,60 %    | Sangat Layak |

Dari hasil data pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 89,18% dengan kategori Sangat Layak hal ini mulai dari desain visual dan ilustrasi media yang menarik membuat siswa termotivasi dan lebih bersemangat saat bermain dan belajar. Untuk aspek penggunaan sendiri memperoleh persentase sebesar **87,35% dengan kategori Sangat Layak** dikarenakan dari media ini dinilai mudah digunakan serta alur permainan yang jelas. Pada aspek kualitas materi sendiri memperoleh persentase sebesar **92,94% dengan kategori Sangat Layak** hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam permainan sudah relevan dengan materi literasi keuangan. Dan aspek manfaat memperoleh persentase sebesar **92,94% dengan kategori Sangat Layak** hal ini dikarenakan dari media TAKU membantu mereka dalam memahami konsep pengelolaan keuangan secara aplikatif. Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh pada tahap *disseminate* yaitu sebesar **90,60% dengan kategori Sangat Layak** oleh karena itu permainan TAKU tidak hanya valid secara teoritis akan tetapi juga terbukti efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada pembelajaran literasi keuangan di SMK Negeri 1 Salatiga pada siswa kelas X AKL 3 menggunakan metode konvensional seperti ceramah satu arah mendominasi menyebabkan siswa kesulitan mengaplikasikan konsep menabung, prioritas keuangan serta pengambilan keputusan keuangan sehari-hari. Menurut (Primavera Faustin Thenaya, 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan dalam mencapai dan meningkatkan motivasi dan belajar siswa. Untuk itu pengembangan media TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) berbasis boardgame menjadi solusi inovatif yang dilengkapi papan permainan, kartu tantangan, uang mainan, buku panduan, dan elemen visual interaktif untuk simulasi nyata, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Berbeda dengan penggunaan metode konvensional yang hanya menekankan pada penyampaian materi membuat media TAKU membuat siswa dapat belajar melalui diskusi pengambilan keputusan keuangan serta penggunaan media yang berulang dapat membentuk karakter siswa dalam berliterasi keuangan terkhusus dalam menabung, menentukan prioritas dan pengambilan keputusan keuangan. Peningkatan pada literasi keuangan dapat dilihat melalui rubrik penilaian yang memuat 3 indikator yaitu kemampuan menabung, prioritas keuangan dan keputusan keuangan sehingga dari rubrik penilaian tersebut guru dapat melihat perubahan perilaku dan pemahaman siswa setelah menggunakan media TAKU dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi dengan **rata-rata 81,54% dengan kategori Sangat Layak** dari 3 aspek

indikator yaitu: Materi,kebahasaan,dan manfaat serta hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan **rata-rata 94,84% dengan kategori Sangat Layak** dari 6 aspek indikator yaitu: Tampilan,desain ilustrasi,kesesuaian ilustrasi,fisik,penggunaan dan manfaat serta hasil uji lapangan yang dilakukan di dalam kelas X AKL 3 di SMK Negeri 1 Salatiga menunjukkan **rata-rata sebesar 90,60% dengan kategori Sangat Layak** hal ini membuktikan bahwa permainan TAKU itu mudah dan efektif digunakan.Selain itu pada penelitian ini juga sejalan dengan (Prihatiningtias dkk., 2024) yang menyatakan bahwa pada permainan *Finance Frenzy Snake&Ladders* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menabung,memprioritaskan keuangan,serta pengambilan keputusan keuangan mereka serta menurut (Hidajat & Hidayatullah, 2022) menyatakan bahwa permainan *gamifikasi* dapat mampu memperkuat pengambilan keputusan keuangan siswa.Dengan demikian,permainan TAKU tidak hanya menarik saja melainkan dapat membantu siswa dalam menanamkan jiwa menabung,memprioritaskan keuangan,dan pengambilan keputusan.

### SIMPULAN

Pada pengembangan media pembelajaran TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) dapat dinyatakan sangat layak hal ini disebabkan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 81,54% kemudian pada ahli media memperoleh persentase sebesar 94,84% dan terakhir hasil uji lapangan pada siswa di SMKN 1 Salatiga diperoleh persentase sebesar 90,60%. Untuk itu media interaktif dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan pada aspek (menabung,prioritas,dan pengambilan keputusan keuangan) melalui simulasi nyata untuk mengatasi keterbatasan metode ajar secara konvensional di sekolah.

Beberapa saran penelitian ini untuk guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Bagi guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran *game* TAKU kedalam salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa dalam pembelajaran literasi keuangan.Siswa didapat memanfaatkan media TAKU secara maksimal sebagai alat bantu dalam mempelajari literasi keuangan dengan memahami setiap keputusan keuangan yang diambil serta merefleksikan dampak dari keputusan keuangan yang dilakukan. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran TAKU sebagai alternatif pembelajaran pada materi literasi keuangan yang dapat mendukung proses pembelajaran didalam kelas khususnya pada pemahaman mengenai menabung,penentuan prioritas keuangan, dan pengambilan keputusan keuangan siswa secara menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian lanjutan terhadap media pembelajaran TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) dengan mengembangkan media berbasis digital dan melakukan pengujian keefektifan juga mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan menabung,prioritas keuangan,dan keputusan keuangan pribadi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, K. N., Herliana, D. P., Agustin, F. A., & Pgri, S. (2025). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan ; Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z. 1*, 82–95.
- Ardiyanti, S., Cahyani, I., & Rif'at Shafwatul Anam. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media Kahoot Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem*. 13.
- Hidajat, T., & Hidayatullah, S. K. (2022). *European Modern Studies, Can Gamification in Financial Games Improve Financial Literacy?* 6(6), 54–63.

- Hikmawati, C. R., Subroto, W. T., & Kusuma, D. P. (2025). *Implementasi Pendidikan Literasi Keuangan di Sekolah Dasar*. 14(1), 145–154.
- Jafar, A. F. (2021). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK*. 3(2), 190–199.
- Lalihatu, J. B., Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2021). *Financial Management Literacy for Students of Economic Education FKIP UKSW*. 6407–6417.
- Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan pada Perilaku Keuangan Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 131–139.
- Prihatiningtias dkk., 2024. (2024). *Peningkatan Literasi Keuangan Remaja Melalui Media Papan Bermain ( Board Game )*. 6, 642–651.
- Primavera Faustin Thenaya, D. I. (2025). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 13.
- Setiawati, R. A. (2023). *Analisis Perbandingan Literasi Keuangan Santri Pondok Pesantren Roudlotun Nafiyah Pasuruan, Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Edukasi Keuangan*. 06, 236–249.
- Sitorus, D. S., & Sadjarto, A. (2022). *SIKU Interactive Media: The Development of Learning Media to Improve Student Financial Literacy*. 8(2), 386–396.
- Sugianto, S., Johansz, D., Umarella, M. I. S., Sairiltiata, S., & Grafelia, E. (2024). *Sosialisasi Menabung Sejak Dini dan Membuat Celengan dari Botol dan Karton Bekas di SD Inpers Werwaru*. 3(1), 82–87.
- Sugiyono, T., Sulistyorini, S., & Rusilowati, A. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Bervisi Sets dengan Metode Outdoor Learning untuk Menanamkan Nilai Karakter Bangsa Abstrak*. 6(1), 8–20.
- Suryadi, A., Tinggi, S., & Pendidikan, I. (2017). *PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI*. 3(32), 8–13.
- Utama, J. A., Fitriyah, R., & Arifqi, M. M. (2025). *Penguatan literasi keuangan siswa SMK Darun Najah Kapedi Bluto Sumenep*. 5(3), 491–503.
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. 1.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.
- Yulaichah, S., Mariana, N., Metalin, A., Puspita, I., Surabaya, U. N., Info, A., & History, A. (2024). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Membangun Budaya Kelas di Sekolah Anuban Khon*. 7, 2319–2330.