

Penguatan Financial Knowledge Berbasis Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Guru SMP di Kabupaten Temanggung

Arief Yulianto¹, Suwito Eko Pramono², Angga Pandu Wijaya³

^{1,2,3} Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Received : 31 Oktober 2025, Revised : 7 November 2025, Published : 14 November 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Arief Yulianto

E-mail: ariefyulianto@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan gamifikasi sebagai sarana belajar dalam pendidikan keuangan. Pendidikan keuangan yang terbatas cenderung menghasilkan literasi keuangan yang rendah, sehingga masih diperlukan penguatan pendidikan keuangan melalui gamifikasi. Saat ini pada era teknologi yang semakin canggih serta persebaran internet yang merata, gamifikasi merupakan sarana yang efektif dalam memperkuat pendidikan bagi siswa. Guru memerlukan pelatihan dan penguatan gamifikasi agar mampu mengelola kelas serta menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi tentang konsep dasar keuangan, pengelolaan anggaran, tabungan, investasi, dan manajemen risiko, yang berbasis gamifikasi. Pendekatan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, aplikatif, serta mudah dipahami. Kegiatan melibatkan 65 guru SMP di Kabupaten Temanggung sebagai peserta aktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan keuangan guru. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa gamifikasi memudahkan pemahaman konsep, membantu penerapan materi sekaligus bermain, serta membuat proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dengan memperkuat literasi keuangan guru melalui metode gamifikasi yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata kunci – pengetahuan keuangan, gamifikasi, inovasi pembelajaran

Abstract

This community service program aims to enhance teachers' ability to utilize gamification as a learning tool in financial education. Limited financial education tends to result in low financial literacy; therefore, strengthening financial education through gamification remains necessary. In today's era of advanced technology and widespread internet access, gamification serves as an effective medium for reinforcing students' learning experiences. Teachers require training and empowerment in gamification to manage classrooms effectively and create engaging as well as enjoyable learning environments. The implementation method includes the delivery of materials on the fundamental concepts of finance, budgeting, saving, investment, and risk management, all presented through a gamification-based approach. This approach is designed to provide a learning experience that is enjoyable, practical, and easy to understand. The program involved 65 junior high school teachers in Temanggung Regency as active participants. Evaluation results indicate that gamification training has had a positive impact on teachers' financial understanding and skills. Most participants stated that gamification made it easier to comprehend financial concepts, facilitated material application through play, and made the learning process more engaging and less monotonous. This community service activity successfully achieved its objectives by strengthening teachers' financial literacy through an innovative, interactive, and relevant gamification method aligned with the needs of education in the digital era.

Keywords - financial knowledge, gamification, learning innovation

How To Cite : Yulianto, A., Pramono, S. E., & Wijaya, A. P. (2025). Penguatan Financial Knowledge Berbasis Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Guru SMP di Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1754 - 1760. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.684>

Copyright ©2025 Arief Yulianto, Suwito Eko Pramono, Angga Pandu Wijaya

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan keterampilan esensial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung pengambilan keputusan finansial yang lebih baik. Pemahaman yang baik tentang konsep keuangan dapat membantu individu mengelola keuangan secara bijak untuk mempersiapkan masa depan melalui manajemen finansial (Panos & Wilson, 2020). Guru memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman keuangan kepada siswa sejak dini. Guru berfungsi sebagai pendidik dalam mata pelajaran akademik, sekaligus sebagai agen perubahan dalam meningkatkan kesadaran keuangan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pengetahuan keuangan yang memadai agar dapat memberikan pemahaman dan memperkaya pengetahuan untuk siswa (Salas-Velasco, 2022). Kemampuan literasi keuangan merupakan keterampilan esensial yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi ekonomi modern, terlebih digitalisasi ekonomi semakin masif pada saat ini. Pemahaman yang memadai mengenai konsep dasar keuangan, seperti pengelolaan pendapatan, perencanaan anggaran, tabungan, investasi, hingga manajemen risiko, mampu membantu individu dalam mengambil keputusan finansial yang bijak. Literasi keuangan dianggap penting bagi pelaku usaha atau pekerja di sektor formal serta relevan untuk pendidik, termasuk guru, yang memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir generasi muda.

Meskipun literasi keuangan semakin mendapat perhatian, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan pemahaman keuangan di kalangan guru. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan konsep-konsep keuangan. Selama ini, pendekatan yang digunakan dalam pelatihan literasi keuangan cenderung bersifat teoritis dan kurang interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta. Guru yang mengikuti pelatihan keuangan sering kali menghadapi kesulitan dalam menghubungkan konsep yang dipelajari dengan praktik langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pengajaran mereka (Kaiser & Menkhoff, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, pendekatan gamifikasi mulai banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Gamifikasi mengacu pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Dalam konteks literasi keuangan, gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran interaktif yang membantu peserta memahami konsep keuangan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan menerapkan unsur seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan simulasi keputusan keuangan, gamifikasi dapat membantu mengurangi hambatan kognitif dalam pembelajaran serta meningkatkan retensi pengetahuan peserta (Goulart et al., 2023).

Gamifikasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam berbagai bidang, termasuk literasi keuangan. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, bukan sekadar mendengar atau membaca teori (Chisholm-Burns et al., 2017). Penggunaan simulasi pengelolaan keuangan berbasis permainan dapat membantu peserta memahami konsep seperti perencanaan anggaran, investasi, dan manajemen risiko dengan cara yang lebih aplikatif. Selain itu, elemen kompetitif dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi peserta untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mencoba menerapkan konsep yang telah dipelajari (Rahim et al., 2022; Montoya et al., 2022).

Masih terdapat banyak guru yang belum memiliki pemahaman yang memadai tentang literasi keuangan khususnya di Kabupaten Temanggung, terutama dalam mengelola keuangan pribadi maupun dalam mengajarkan konsep ini kepada siswa. Kurangnya pelatihan yang interaktif dan berbasis pengalaman menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman keuangan di kalangan guru (Schwella & van Nieuwenhuyzen, 2014). Oleh karena itu, diperlukan program pengabdian yang dapat memberikan pelatihan literasi keuangan dengan metode yang lebih inovatif dan menarik.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat financial knowledge guru sekolah di Kabupaten Temanggung melalui penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran interaktif. Program ini dirancang untuk membantu guru memahami konsep-konsep dasar dalam literasi keuangan,

seperti pengelolaan keuangan pribadi, investasi, perencanaan keuangan jangka panjang, serta penghindaran risiko keuangan (Mudzingiri et al., 2018). Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam mengajarkan literasi keuangan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

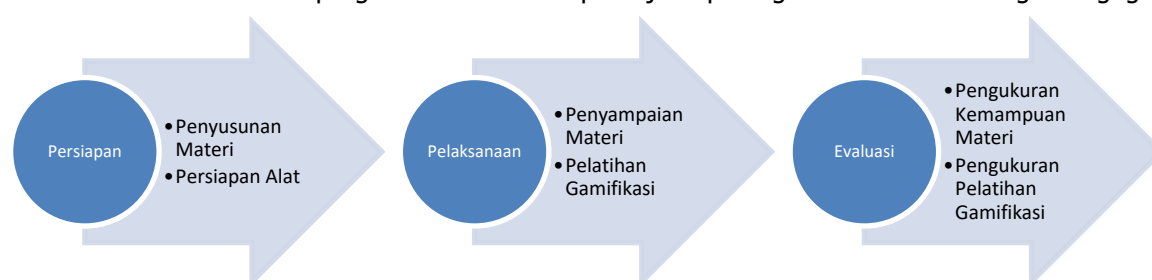
Untuk mencapai tujuan tersebut, program ini menggunakan metode yang mencakup pelatihan berbasis permainan edukatif, diskusi interaktif, serta evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Dalam pelatihan berbasis permainan edukatif, peserta akan diberikan berbagai skenario keuangan dalam bentuk simulasi yang memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan finansial dan melihat dampaknya secara langsung (Roche Carioti, 2020). Skenario ini dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan situasi keuangan yang umum dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian diperlukan agar peserta dapat memahami efektifitas keputusan keuangan yang dibuat akan mempengaruhi kondisi keuangan.

Pengukuran keefektifan program, evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Evaluasi awal bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan, sedangkan evaluasi akhir akan digunakan untuk menganalisis peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti program. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa mendatang. Kegiatan pengabdian membantu para guru untuk meningkatkan pemahaman tentang literasi keuangan serta mampu menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran keuangan (Roche Carioti, 2020). Peningkatan literasi keuangan di kalangan guru, mendorong untuk dapat menjadi agen perubahan dalam meningkatkan pemahaman keuangan di kalangan siswa dan masyarakat luas. Selain itu, pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan di dalam kelas.

Kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam mendukung Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 tentang *quality education*, dengan meningkatkan kapasitas guru dalam mengajarkan literasi keuangan kepada siswa melalui gamifikasi yang lebih menyenangkan bagi siswa. Penguatan financial knowledge bagi guru melalui pendekatan gamifikasi merupakan langkah yang ditujukan untuk meningkatkan literasi keuangan di lingkungan pendidikan (Abad-Segura & González-Zamar, 2019). Kegiatan pengabdian ini menghasilkan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman siswa yang dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan berbasis gamifikasi untuk meningkatkan *financial knowledge* guru di Kabupaten Temanggung. Metode yang diterapkan dalam program ini dirancang untuk memastikan keterlibatan aktif peserta dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep literasi keuangan melalui permainan edukatif. Program pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, evaluasi, dan tindak lanjut. Setiap tahap dirancang untuk memastikan keberhasilan program dalam mencapai tujuan peningkatan literasi keuangan bagi guru.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, sebagaimana tampak pada Gambar 1 dilakukan serangkaian persiapan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program. Metode pengabdian ini diawali dengan identifikasi kebutuhan peserta melalui survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap literasi keuangan serta metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil survei tersebut,

dikembangkan modul pelatihan yang mencakup konsep dasar literasi keuangan, strategi pengelolaan keuangan pribadi, serta penerapan gamifikasi dalam pembelajaran keuangan. Selain itu, disusun pula materi gamifikasi berupa permainan simulasi, kuis, dan studi kasus berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan sekolah dan instansi terkait untuk memastikan partisipasi aktif guru serta ketersediaan sarana dan prasarana pelatihan. Pada tahap pelatihan, sebanyak 65 guru mengikuti kegiatan dengan sesi pertama yang difokuskan pada penjelasan konsep dasar literasi keuangan yang meliputi pengelolaan anggaran, investasi, dan perencanaan keuangan, serta pembahasan mengenai peran guru dalam menyampaikan konsep keuangan kepada siswa. Sementara itu, sesi kedua menitikberatkan pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran keuangan, mencakup pengenalan konsep gamifikasi, diskusi mengenai manfaatnya dalam meningkatkan retensi pengetahuan dan keterlibatan peserta, serta simulasi penggunaan permainan edukatif dalam penyampaian materi keuangan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan prinsip, mekanisme, dan elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas pembelajaran. Bentuk penguatan *financial knowledge* bagi guru SMP di Kabupaten Temanggung, gamifikasi berperan penting karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Elemen-elemen seperti poin, level, badge, tantangan, hingga papan peringkat dirancang untuk memicu kompetisi sehat sekaligus memberikan pengalaman belajar (Lučić & Uzelac, 2024). Pendekatan ini berfungsi sebagai hiburan sekaligus mampu menstimulasi rasa ingin tahu, memperkuat daya ingat, serta mendorong partisipasi aktif peserta. Gamifikasi bertujuan untuk mengaplikasikan bentuk konsep keuangan yang cenderung rumit misalnya pengelolaan anggaran, perencanaan tabungan, atau pengenalan instrumen investasi dapat disajikan dalam bentuk simulasi permainan yang kontekstual dan mudah dipahami (Moslanejad & Mansouri, 2023). Guru dapat mempraktikkan langsung situasi pengambilan keputusan finansial dalam skenario yang aman dan terkontrol, sehingga pengalaman belajar lebih aplikatif. Selain itu, penggunaan gamifikasi membantu menumbuhkan kebiasaan belajar berkelanjutan karena adanya unsur penghargaan dan umpan balik instan yang mendorong peserta untuk terus berproses (Günther et al., 2020). Penerapan gamifikasi juga relevan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah adopsi strategi pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah (Agarwal et al., 2021). Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan finansial, serta melatih keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta pengelolaan risiko, yang mendukung terciptanya kemampuan Pendidikan keuangan yang lebih kuat di kalangan guru SMP.



Gambar 2. Pelaksanaan Penyampaian Materi Pendidikan Keuangan

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan keuangan menawarkan pendekatan inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Konsep keuangan sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami, khususnya ketika berkaitan dengan perencanaan anggaran, pengelolaan keuangan, atau pengambilan keputusan investasi (Liu et al., 2023). Konsep gamifikasi dapat diterjemahkan ke dalam pengalaman belajar yang konkret melalui permainan interaktif. Misalnya, peserta dapat diberikan simulasi mengelola anggaran rumah tangga, memilih instrumen investasi dengan risiko berbeda, atau menghadapi tantangan keuangan yang harus diselesaikan dalam batas

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

waktu tertentu. Elemen permainan seperti poin, level, hadiah, serta kompetisi antarpeserta berfungsi untuk menjaga motivasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Kingsley & Grabner-Hagen, 2023). Selain itu, gamifikasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar dari kesalahan tanpa konsekuensi, sehingga pemahaman konsep keuangan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung. Gamifikasi bagi guru SMP di Kabupaten Temanggung bertujuan agar pendekatan ini relevan karena menanamkan literasi keuangan untuk kepentingan pribadi serta dapat mengadaptasi metode gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Hal ini membuka peluang transfer pengetahuan yang lebih kreatif kepada peserta didik, sehingga literasi keuangan dapat ditanamkan sejak usia remaja. Keterlibatan aktif melalui gamifikasi terbukti mampu meningkatkan retensi informasi, melatih keterampilan berpikir kritis, serta mendorong perubahan perilaku keuangan yang lebih bijak (Bitrián et al., 2021). Gamifikasi dapat dijadikan sebagai alat bantu, melainkan strategi efektif dalam memperkuat pendidikan keuangan yang aplikatif, berkelanjutan, dan relevan dengan perkembangan era digital (Kingsley & Grabner-Hagen, 2023).

Gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan aspek kognitif dan pengetahuan keuangan karena mampu menggabungkan proses belajar dengan pengalaman yang aktif, interaktif, serta menyenangkan (Hartt et al., 2020). Dalam ranah kognitif, gamifikasi mendorong peserta untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konsep keuangan melalui tantangan dan simulasi. Misalnya, ketika peserta diberikan skenario pengelolaan anggaran dengan sumber daya terbatas, mereka dituntut untuk berpikir kritis dalam menentukan prioritas, menghitung risiko, dan membuat keputusan yang tepat. Aktivitas semacam ini mengasah kemampuan memecahkan masalah serta memperkuat daya ingat karena informasi diterima secara pasif, sekaligus dipraktikkan secara langsung (Yulianto et al., 2023). Selain itu, penggunaan elemen permainan membantu peserta mengetahui dalam meningkatkan pemahaman siswa berkembang, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah. Gamifikasi mempermudah penyampaian materi yang dianggap rumit seperti konsep bunga, tabungan, investasi, atau manajemen risiko melalui format yang sederhana dan aplikatif (Kedah, 2023). Guru SMP di Kabupaten Temanggung, misalnya, dapat memahami cara menyusun rencana keuangan keluarga melalui simulasi berbasis *game* yang merepresentasikan situasi sehari-hari. Melalui pengalaman ini, pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih dapat dipahami dan berpeluang besar untuk diaplikasikan dalam kehidupan untuk berinvestasi. Gamifikasi telah meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar serta berperan penting dalam memperkuat aspek kognitif sekaligus memperluas wawasan keuangan (Pal et al., 2021).

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman dan Pelatihan Gamifikasi

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Pelatihan gamifikasi memudahkan pemahaman konsep keuangan.			16.92%	40.00%	43.08%
2	Simulasi permainan membantu penerapan materi keuangan.			26.15%	29.23%	44.62%
3	Elemen gamifikasi membuat belajar lebih menarik.			18.46%	43.08%	38.46%
4	Gamifikasi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.			36.92%	35.38%	27.69%
5	Kepercayaan diri dalam mengambil keputusan keuangan meningkat.			26.15%	33.85%	40.00%
6	Materi keuangan lebih mudah diingat melalui gamifikasi.			20.00%	35.38%	44.62%

Hasil evaluasi pelatihan sebagaimana tampak pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam penguatan financial knowledge pada guru SMP di Kabupaten Temanggung dinilai efektif oleh mayoritas peserta. Data memperlihatkan bahwa tidak ada responden yang memilih skala 1 maupun 2, sehingga seluruh tanggapan berada pada kategori setuju hingga sangat setuju. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi diterima positif sebagai metode pembelajaran. Pada aspek pemahaman konsep keuangan, sebanyak 83,08% responden memilih skala 4 dan 5. Temuan ini menandakan gamifikasi mampu menyederhanakan materi keuangan yang sering kali dianggap abstrak. Selanjutnya, 73,85% responden menilai simulasi permainan membantu mereka dalam mengaplikasikan

pengetahuan keuangan pada situasi nyata. Elemen interaktif ini juga meningkatkan daya tarik pembelajaran, dengan 81,54% peserta menyatakan bahwa gamifikasi membuat proses belajar lebih menarik. Kepercayaan diri dalam mengambil keputusan keuangan juga mengalami peningkatan, tercermin dari 73,85% responden yang memilih setuju dan sangat setuju. Lebih jauh, 79,99% responden menyatakan materi keuangan lebih mudah diingat melalui pendekatan gamifikasi, menegaskan kontribusinya pada retensi kognitif. Namun, hasil berbeda terlihat pada aspek relevansi penerapan di kelas. Sebagian guru masih berada pada skala 3 (36,92%), menunjukkan adanya keraguan terhadap adaptasi gamifikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat menjadi masukan penting agar metode gamifikasi tidak hanya sebatas pelatihan, namun disertai pendampingan dalam penerapannya di sekolah. Gamifikasi terbukti efektif memperkuat pengetahuan keuangan dan aspek kognitif guru, meskipun masih diperlukan strategi lanjutan untuk meningkatkan keyakinan dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran formal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan financial knowledge guru Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Temanggung melalui pendekatan inovatif berbasis gamifikasi. Guru dipilih sebagai sasaran karena memiliki peran strategis untuk mengelola keuangan pribadi sekaligus sebagai agen penting dalam menanamkan literasi keuangan kepada generasi muda. Pelatihan bertujuan agar guru memperoleh pemahaman yang lebih baik, keterampilan aplikatif dalam mengajarkan pendidikan keuangan di sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berbasis gamifikasi terbukti efektif. Mayoritas peserta menilai gamifikasi memudahkan pemahaman konsep keuangan, membantu penerapan materi pada kehidupan sehari-hari, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi pada peningkatan daya ingat terhadap materi dan kepercayaan diri dalam mengambil keputusan keuangan. Berdasarkan evaluasi, masih dibutuhkan strategi lanjutan berupa pendampingan maupun penyediaan praktik. Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dengan memperkuat literasi keuangan guru melalui metode yang menyenangkan, interaktif, dan aplikatif. Pengembangan model gamifikasi yang lebih adaptif mampu memperluas pengetahuan serta pemahaman guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian menyampaikan ucapan terimakasih kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang atas terselenggaranya kegiatan pengabdian melalui DPA Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Nomor: DPA 139.03.2.693449/2025.09, dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Dana DPA Sekolah Pascasarjana UNNES Tahun 2025 Nomor 28.17.4/UN37/PPK.09/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Abad-Segura, E., & González-Zamar, M. D. (2019). Effects of financial education and financial literacy on creative entrepreneurship: A worldwide research. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci9030238>
- Agarwal, A. K., Waddell, K. J., Small, D. S., Evans, C., Harrington, T. O., Djaraher, R., Oon, A. L., & Patel, M. S. (2021). Effect of Gamification with and without Financial Incentives to Increase Physical Activity among Veterans Classified as Having Obesity or Overweight: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Network Open*, 4(7). <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2021.16256>
- Bitrián, P., Buil, I., & Catalán, S. (2021). Making finance fun: the gamification of personal financial management apps. *International Journal of Bank Marketing*, 39(7). <https://doi.org/10.1108/IJBM-02-2021-0074>
- Chisholm-Burns, M. A., Spivey, C. A., Jaeger, M. C., & Williams, J. (2017). Associations between pharmacy students' attitudes toward debt, stress, and student loans. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(7). <https://doi.org/10.5688/ajpe8175918>
- Goulart, M. A. de O. V., da Costa, N. C. A., Paraboni, A. L., & Luna, M. M. M. (2023). Can personality traits influence Brazilian university students' financial literacy? *Review of Behavioral Finance*, 15(3). <https://doi.org/10.1108/RBF-12-2021-0259>
- Günther, M., Kacperski, C., & Krems, J. F. (2020). Can electric vehicle drivers be persuaded to eco-

- drive? A field study of feedback, gamification and financial rewards in Germany. *Energy Research and Social Science*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.erss.2019.101407>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice and Research*, 35(5). <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2019.101930>
- Kedah, Z. (2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2). <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.259>
- Kingsley, T., & Grabner-Hagen, M. M. (2023). It's a Winning Condition! Examining the Impact of Meaningful Gamification with Preservice Teachers. *College Teaching*, 71(4). <https://doi.org/10.1080/87567555.2021.2019665>
- Liu, T., Oubibi, M., Zhou, Y., & Fute, A. (2023). Research on online teachers' training based on the gamification design: A survey analysis of primary and secondary school teachers. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15053>
- Lučić, A., & Uzelac, M. (2024). Investigating alternative avenues for financial behaviour change: moving beyond the traditional approach. *Young Consumers*, 25(3). <https://doi.org/10.1108/YC-05-2023-1748>
- Mosalanejad, L., & Mansouri, E. (2023). Development of gamification as addiction education and examining its effects on students' motivation and enjoyment. *Bangladesh Journal of Medical Science*, 22(3). <https://doi.org/10.3329/bjms.v22i3.65325>
- Mudzingiri, C., Muteba Mwamba, J. W., & Keyser, J. N. (2018). Financial behavior, confidence, risk preferences and financial literacy of university students. *Cogent Economics and Finance*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/23322039.2018.1512366>
- Pal, A., Indapurkar, K., & Gupta, K. P. (2021). Gamification of financial applications and financial behavior of young investors. *Young Consumers*, 22(3). <https://doi.org/10.1108/YC-10-2020-1240>
- Panos, G. A., & Wilson, J. O. S. (2020). Financial literacy and responsible finance in the FinTech era: capabilities and challenges. In *European Journal of Finance* (Vol. 26, Issues 4–5). <https://doi.org/10.1080/1351847X.2020.1717569>
- Rahim, N. M., Ali, N., & Adnan, M. F. (2022). Students' Financial Literacy: Digital Financial Literacy Perspective. *GATR Journal of Finance and Banking Review*, 6(4). [https://doi.org/10.35609/jfbr.2022.6.4\(2\)](https://doi.org/10.35609/jfbr.2022.6.4(2))
- Roche Carioti, K. (2020). Student loan debt: A problem-based learning activity for introductory economics students. *Journal of Economic Education*, 51(2). <https://doi.org/10.1080/00220485.2020.1731388>
- Salas-Velasco, M. (2022). Causal Effects of Financial Education Intervention Aimed at University Students on Financial Knowledge and Financial Self-Efficacy. *Journal of Risk and Financial Management*, 15(7). <https://doi.org/10.3390/jrfm15070284>
- Schwella, E., & van Nieuwenhuyzen, B. J. (2014). Measuring financial literacy: Developing and testing a measurement instrument with a selected group of South African military officers. *Africa Education Review*. <https://doi.org/10.1080/18146627.2014.934993>
- Valenzuela Montoya, M. M., López Torres, V. G., & Aguilar Sandoval, K. G. (2022). Debt and financial education in university students | Endeudamiento y educación financiera en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(97).
- Yulianto, A., Pramono, S. E., & ... (2023). Penguatan Literasi Keuangan Bagi Guru Di Kabupaten Temanggung Dan Wonosobo. *Jurnal ADAM: Jurnal ...*, 2(2).