

Menanamkan literasi keuangan dan investasi pada remaja melalui *game-based learning*: Rally Games

Jessica Lorita Harijanto*, Louis Nichollas Saputra, Grecia Jeslyn Ezar, Nanik Linawati
School of Business and Management, Petra Christian University, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: jesslorita07@gmail.com)

Received: 25-November-24; Revised: 11- December-24; Accepted: 22- December-24

Abstract

Understanding the concept of personal financial management is crucial for today's teenagers, as the skill for financial decision-making. Therefore, teenagers must be equipped with financial planning knowledge as early as possible. One form of financial knowledge provision to teenagers has been carried out by Petra Christian University Finance and Investment students through community service at Frateran Catholic High School, Surabaya. The purpose is to make teenagers aware of the importance of personal financial management and develop skills in making wise financial decisions. The method used in the activity was interactive delivery of material through discussions and supported by rally games activities. This activity was designed to attract teenagers at Frateran Catholic High School to understand more about financial literacy. The rally games method covered supply-demand, interest rates, and investment instruments allocated in three different stations. The results showed an increase in the teenagers' understanding of the concept of financial literacy. The teenagers were able to identify investment instruments and realized the importance of financial management. Thus, this activity succeeded in having a positive impact on improving teenagers' financial literacy.

Keywords: Financial literacy, Rally games, Teenagers

Abstrak

Memahami konsep pengelolaan keuangan pribadi merupakan hal krusial bagi remaja masa kini, karena merupakan modal keterampilan untuk pengambilan keputusan keuangan. Oleh karena itu, para remaja harus dibekali dengan ilmu perencanaan keuangan sedini mungkin. Salah satu bentuk pembekalan ilmu keuangan terhadap remaja telah dilakukan oleh para mahasiswa *Finance and Investment* Universitas Kristen Petra melalui pengabdian masyarakat di SMA Katolik Frateran, Surabaya. Kegiatan ini melibatkan remaja kelas 10 dan kelas 11. Tujuan kegiatan ini untuk menyadarkan para remaja terkait pentingnya pengelolaan keuangan pribadi dan mengembangkan keterampilan dalam pengambilan keputusan keuangan yang bijak. Metode yang digunakan dalam kegiatan adalah penyampaian materi secara interaktif melalui diskusi dan didukung dengan aktivitas *rally games*. Aktivitas ini dirancang untuk menarik minat para remaja di SMA Katolik Frateran untuk memahami lebih dalam mengenai literasi keuangan. Metode *rally games* mencakup materi *supply-demand*, suku bunga, dan instrumen investasi yang dialokasikan dalam tiga pos yang berbeda. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman para remaja terhadap konsep literasi keuangan. Para remaja mampu mengidentifikasi instrumen investasi dan menyadari pentingnya pengelolaan keuangan. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi keuangan remaja.

Kata kunci: Literasi keuangan, *Rally games*, Para remaja

How to cite: Harijanto, J. L., Saputra, L. N., Ezar, G. J., & Linawati, N. (2024). Menanamkan literasi keuangan dan investasi pada remaja melalui game-based learning: Rally Games. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(2), 411–422. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i2.1354>



1. Pendahuluan

Pemahaman terkait literasi keuangan telah menjadi suatu kebutuhan dasar bagi setiap individu untuk bisa terhindar dari masalah keuangan (Mulyani et al., 2022). Dengan literasi keuangan yang dipahami dengan baik, setiap individu mampu memiliki kemampuan untuk mengelola aset dan sumber daya keuangan yang dimiliki dengan bijaksana. Menurut Lusardi & Mitchell (2014), Literasi keuangan mampu meningkatkan kemampuan individu untuk membuat keputusan finansial yang rasional dan terinformasi. Di era masa kini yang terus berkembang, literasi keuangan ini tidak hanya penting untuk dipahami oleh orang dewasa saja, namun juga penting bagi para remaja untuk dapat memahami pentingnya literasi keuangan sejak dini. Remaja yang mempersiapkan literasi pengelolaan keuangan lebih awal cenderung memiliki kemandirian finansial di masa depannya (Evelyn et al., 2021). Kemampuan literasi keuangan ini penting untuk para generasi muda agar generasi muda dapat mempersiapkan diri sejak dini untuk bisa mewujudkan tujuan keuangannya (Badriatin et al., 2020).

Menurut Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2024, tingkat literasi keuangan masyarakat remaja usia 15–17 tahun di Indonesia hanya mencapai 51,70% (Dabu, 2024). Padahal, usia remaja merupakan fase krusial untuk mempersiapkan diri menuju Indonesia Emas 2045, dimana edukasi mengenai penggunaan produk keuangan dan pengelolaan finansial yang baik harus menjadi prioritas (Putro et al., 2024). Rendahnya literasi keuangan di kalangan remaja yang tergolong generasi Z menjadi perhatian serius, terutama karena keputusan keuangan yang diambil pada masa muda sering kali berdampak pada kesejahteraan mereka di masa depan (Ganefi & Lesmana, 2024). Maka dari itu, pendidikan keuangan sejak dini memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan finansial yang positif, yang dapat berdampak jangka panjang bagi kehidupan individu. Namun, pendekatan pembelajaran keuangan yang menarik dan efektif di sekolah-sekolah masih menjadi tantangan, terutama di kalangan remaja yang membutuhkan metode edukasi yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga mampu memotivasi mereka untuk belajar (Aisyah et al., 2023).

Dalam konteks ini, sekolah menengah atas berbasis Katolik memiliki peran strategis dalam meningkatkan literasi keuangan siswa. Institusi berbasis agama sering kali mengedepankan nilai-nilai moral seperti integritas, kejujuran, dan tanggung jawab dalam pengelolaan aset (Hateyong, 2022), sehingga dapat memainkan peran penting untuk meningkatkan pemahaman para remaja terkait literasi keuangan. Pembelajaran literasi keuangan yang terintegrasi dengan nilai-nilai Katolik ini tidak hanya memberikan pemahaman finansial, tetapi juga membentuk karakter siswa agar mampu mengelola sumber daya dengan bijaksana dan beretika.

Salah satu metode yang dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi keuangan di kalangan remaja, khususnya di lingkup pendidikan SMA adalah *game-based learning*. Menurut Permana (2022), metode pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* bisa digunakan sebagai media untuk membantu pendidik mencapai

tujuan pembelajaran. Pengaplikasian metode pembelajaran dalam permainan terbukti memiliki dampak signifikan pada motivasi intrinsik dan prestasi belajar siswa (Sappaile et al., 2024). Metode ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi optimal. Selain itu, metode ini juga memungkinkan para remaja untuk berinteraksi satu sama lain, sehingga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal. Salah satu *game-based learning* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pemaparan materi di kelas adalah *rally games* (Drew, 2024). *Rally games* bisa dilakukan secara berkelompok (Abdullah, 2020), sehingga memungkinkan remaja untuk saling bekerja sama dan berkolaborasi.

2. Metode Pengabdian

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa adalah dengan menggunakan metode *game-based learning*. Penggunaan metode *game-based learning* memiliki kelebihan, diantaranya yaitu dapat menambah motivasi belajar siswa, karena lebih interaktif, sehingga pemahaman siswa juga dapat meningkat (Noviani, 2013). Dalam perihal ini, *rally games* tidak hanya bersifat fleksibel, tetapi juga mampu diaplikasikan dalam berbagai bidang studi, salah satunya adalah dalam bidang studi keuangan. *Games* bisa digunakan sebagai media interkatif untuk membantu para remaja bisa memahami manajemen keuangan serta pengambilan keputusan keuangan (A. S. Patria & Rafif, 2024).

Begitu juga dengan *rally games* yang diaplikasikan pada pemaparan materi di kelas, mampu menyediakan media pembelajaran yang dapat dinikmati oleh para remaja sehingga para remaja dapat memahami dan mengimplementasikan strategi keuangan dan pengambilan keputusan mengenai investasi yang diajarkan dengan baik dan bijaksana (Luhsasi, 2017). Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, metode *rally games* yang dimanfaatkan untuk memaparkan materi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para remaja terkait wawasan keuangan dan pengambilan keputusan investasi. Pada kegiatan ini, ada dua tahap metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan.

1. Persiapan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan oleh tiga mahasiswa dengan bimbingan satu dosen yang dilakukan sebanyak empat kali kunjungan, meliputi satu pertemuan dalam rangka kunjungan pengajuan proposal dan tiga pertemuan dalam rangka pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dengan rincian persiapan pada Tabel 1.

Tahap persiapan dimulai dari koordinasi awal dengan Kepala Hubungan Masyarakat dari SMA Katolik Frateran, yaitu Pak Albert Purnawijaya untuk penentuan jadwal kunjungan untuk pengajuan proposal di 25 September 2024. Selanjutnya, tim mahasiswa mengadakan kunjungan ke SMA Katolik Frateran pada 2 Oktober 2024 untuk mengajukan proposal secara langsung dengan bimbingan Kepala Program Studi *Finance and Investment*. Untuk pertemuan pertama dan kedua, mahasiswa dijadwalkan pada 7 Oktober 2024, maka dari itu

persiapan yang mahasiswa lakukan adalah pembuatan *rundown*, persiapan materi, dan pencetakan kartu untuk *ice breaking* pada 4 Oktober 2024. Setelah kunjungan pertama dan kedua, tim mahasiswa baru mempersiapkan materi untuk *rally games* pada 24 Oktober 2024 dan dicetak pada 1 November 2024 untuk pelaksanaan *rally games* pada 4 November 2024.

Tabel 1. Jadwal Persiapan Acara Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan	Tanggal
Koordinasi awal dengan kepala humas SMA Katolik Frateran	25 September 2024
Kunjungan ke SMA Katolik Frateran dalam rangka pengajuan proposal pengabdian masyarakat	2 Oktober 2024
Pembuatan <i>rundown</i> /susunan acara kegiatan	4 Oktober 2024
Menyiapkan materi “ <i>supply-demand</i> ”, “investasi saham”, dan “suku bunga”	4 Oktober 2024
Mencetak dan menyiapkan kartu domino “saham”	4 Oktober 2024
Mencetak dan menyiapkan kartu kuartet “investasi”	4 Oktober 2024
Menyiapkan materi <i>rally games</i>	24 Oktober 2024
Mencetak materi permainan <i>rally games</i>	1 November 2024

2. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dari 7 Oktober 2024 sampai 4 November 2024, dengan rincian pertemuan sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Kunjungan dan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1	Senin, 7 Oktober 2024	07.15-07.55	Edukasi mengenai <i>supply and demand</i> , investasi saham, serta risiko investasi dan suku bunga dan bermain kartu domino “saham” dan kartu kuartet “investasi”	X-NSC (26 siswa)
2	Senin, 7 Oktober 2024	07.55-08.35	Edukasi mengenai <i>supply and demand</i> , investasi saham, serta risiko investasi dan suku bunga dan bermain kartu domino “saham” dan kartu kuartet “investasi”	X-E (23 siswa)
3	Senin, 4 November 2024	11.45-12.25	Edukasi mengenai <i>supply and demand</i> , investasi saham, serta risiko investasi dan suku bunga melalui <i>rally games</i> dan refleksi kegiatan pengabdian masyarakat	XI-Entrepreneur B (19 siswa)

Tabel 3. Jadwal dan Susunan Acara Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin, 7 Oktober 2024	07:15 - 07:18	<i>Opening</i> dan perkenalan
		07:18 - 07:38	Penyampaian materi dan diskusi interaktif
		07:38 - 07:48	<i>Games</i> kartu domino dan kartu kuartet
		07:48 - 07:53	<i>Post Test</i>
		07:53 - 07:55	<i>Closing</i>
2	Senin, 7 Oktober 2024	07:55 - 07:58	<i>Opening</i> dan perkenalan
		07:58 - 08:18	Penyampaian materi dan diskusi interaktif
		08:18 - 08:28	<i>Games</i> kartu domino dan kartu kuartet
		08:28 - 08:33	<i>Post Test</i>
3	Senin, 4 November 2024	08:33 - 08:35	<i>Closing</i>
		07:15 - 07:24	<i>Opening</i> dan perkenalan
		07:24 - 07:32	<i>Rally games</i> sesi 1
		07:38 - 07:40	<i>Rally games</i> sesi 2
		07:40 - 07:48	<i>Rally games</i> sesi 3
		07:48 - 07:53	Refleksi kegiatan pengabdian masyarakat
		07:53 - 07:55	<i>Closing</i>

Pada setiap kegiatan pengabdian masyarakat memakan waktu satu jam pembelajaran atau sekitar empat puluh menit. Pada 7 Oktober 2024, pada jam 07:15, tim mahasiswa mulai melakukan pembelajaran interaktif di kelas X-NSC yang beranggotakan dua puluh enam remaja. Kemudian dilanjutkan pada jam 07:55, para mahasiswa mengajar pada kelas selanjutnya yaitu X-E yang beranggotakan dua puluh tiga remaja. Pada dua jam pembelajaran ini, mahasiswa mengajar materi yang sama mengenai *supply and demand*, investasi saham, serta risiko investasi dan suku bunga dan bermain kartu domino “saham” dan kartu kuartet “investasi”. Selain itu, mahasiswa menyediakan *post-test* untuk menerima hasil belajar remaja. Selanjutnya, pada kunjungan 1 November 2024, dilakukan *rally games* yang dibagi dalam tiga pos dan tiga sesi. Tiap sesi memakan waktu delapan menit, dan pada tiap pos terdapat tiga kelompok, sehingga terdapat total sembilan kelompok yang beranggotakan dua sampai tiga remaja. Selain itu, mahasiswa meminta refleksi kegiatan pengabdian masyarakat kepada remaja terkait kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan literasi keuangan.

3. Hasil Pengabdian

Kartu Kuartet Investasi

Pada pertemuan pertama dan kedua, mahasiswa memanfaatkan media kartu kuartet sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman para remaja tentang jenis-jenis instrumen investasi melalui aktivitas yang

menyenangkan dan interaktif. Permainan kartu ini dilakukan secara berkelompok, sehingga tidak hanya mendukung proses belajar tetapi juga mendorong kerja sama tim dan komunikasi antar remaja. Setiap kartu kuartet dilengkapi dengan gambar dan informasi singkat mengenai instrumen investasi, seperti saham, obligasi, reksa dana, dan deposito. Melalui permainan ini, remaja diminta untuk mengenali, mengidentifikasi, dan mengklasifikasikan instrumen investasi yang sesuai berdasarkan berbagai jenis produk investasi yang tertera pada kartu. Proses ini membantu remaja memahami konsep investasi dengan cara yang lebih tervisualisasi dan aplikatif.



Gambar 1. Aktivitas Permainan Kartu Kuartet



Gambar 2. Kartu Kuartet

Kartu Domino Saham

Pada kunjungan pertama dan kedua pengabdian masyarakat, para remaja melakukan aktivitas permainan kartu domino saham, dimana permainan bertujuan untuk memberikan literasi kepada para remaja untuk dapat mengenal dan *familiar* dengan nama-nama saham di Indonesia melalui permainan yang menyambung kartu seperti permainan kartu domino. Permainan ini cukup sederhana untuk dilakukan, para remaja dibentuk dalam kelompok dan setiap anggota kelompok secara bergilir menyambung kartu sesuai dengan nama saham yang sama pada kartu terakhir. Permainan ini tidak hanya memberikan kesan seru dalam kelas, tetapi juga menambah wawasan dari setiap remaja agar memahami, mengidentifikasi dan menjadi tidak asing dengan nama-nama saham di Indonesia.



Gambar 3. Aktivitas Permainan Kartu Domino



Gambar 4. Kartu Domino Saham

Rally Games

Pada pertemuan terakhir, media yang digunakan untuk pembelajaran secara interaktif adalah *rally games*. *Rally games* merupakan teknik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat para remaja untuk memahami konsep mengenai ilmu keuangan dan investasi. *Rally games* yang dilakukan terdapat 3 (tiga) pos yang berbeda.

- Pos satu berjudul *Finance Flash Quiz*, dimana mencakup materi ekonomi dan investasi, yaitu *supply-demand*, instrumen keuangan, dan suku bunga. Sistem permainan *Finance Flash Quiz* adalah setiap kelompok harus menjawab pertanyaan *quiz* yang diberikan dengan cepat. Kelompok yang memiliki poin terbanyak akan menjadi pemenang.
- Pos dua berjudul *Memory Card*, dimana mencakup berbagai kartu yang bergambar instrumen investasi, yaitu emas, obligasi, saham, reksadana, dan asuransi, dan sebagainya. Sistem permainan *Memory Card* adalah setiap kelompok harus memasang kartu-kartu yang tersedia. Jika kelompok berhasil mengumpulkan paling banyak kartu kembar, maka akan menjadi pemenang. Pada pos dua diharapkan para remaja dapat belajar untuk memahami berbagai instrumen keuangan yang mungkin masih terdengar “asing”.



Gambar 5. Bermain *Memory Card*

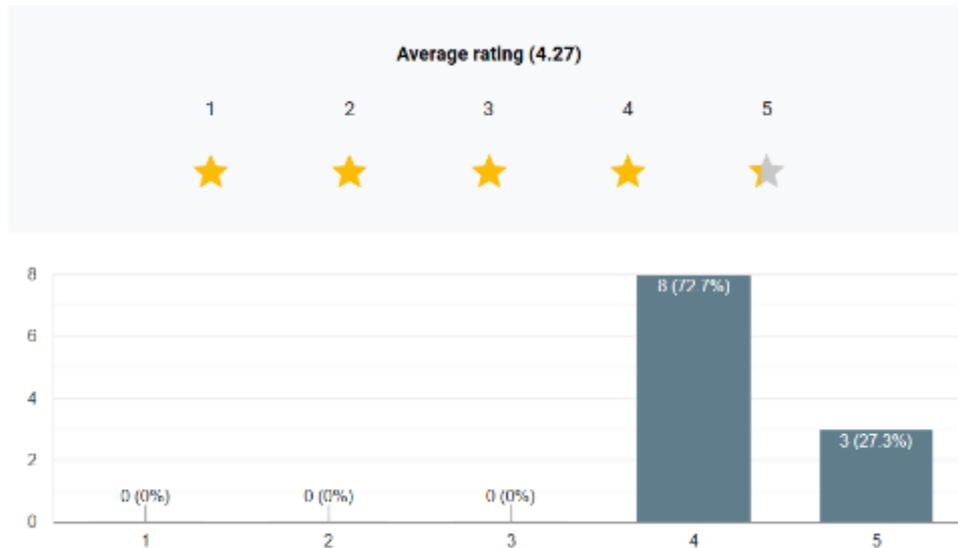
- Pos tiga berjudul *Cuan-Cuan*, dimana mencakup *study case* pengaplikasian perhitungan suku bunga sederhana. Sistem permainannya adalah setiap kelompok diberikan *study case* yang berbeda terkait sebuah situasi yang melibatkan perhitungan suku bunga. Setiap kelompok harus membuat keputusan terhadap situasi dihadapi tersebut. Jika keputusan yang diambil benar, maka kelompok akan mendapatkan poin.



Gambar 6. Berdiskusi untuk Mengerjakan *Study Case*

Hasil Evaluasi Rally Games

Setelah kegiatan *rally games* selesai dilakukan, para remaja diberikan angket berisi evaluasi terkait tingkat pemahaman para remaja terkait materi yang disampaikan melalui media pembelajaran *rally games*. Hasil evaluasi mengenai tingkat pemahaman remaja yang didapatkan sekitar 4.27 dari 5 poin.



Gambar 7. Grafik Tingkat Pemahaman Materi

Respon Para Remaja

Sebagian besar remaja di SMA Katolik Frateran merupakan remaja yang cukup aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama sesi-sesi yang telah disusun, seperti diskusi tentang konsep ekonomi "*supply demand*", investasi, dan permainan edukatif seputar pengelolaan keuangan, remaja menunjukkan semangat dan berpartisipasi aktif. Para remaja antusias memberikan respon saat dilakukan interaksi dan menjawab pertanyaan yang mengasah pemahaman tentang topik-topik ekonomi dan investasi

Umpan balik yang diberikan oleh para remaja merupakan salah satu bukti bahwa kunjungan pengabdian masyarakat yang dilakukan memberikan pengalaman baru yang tidak terlupakan bagi para remaja. Para remaja SMA Katolik Frateran memberikan umpan balik melalui hasil evaluasi yang dilakukan melalui pengisian *google-form*. Pada kunjungan pengabdian masyarakat yang terakhir, para remaja aktif dalam melakukan berbagai kegiatan *rally games* dan sebagian besar remaja meminta agar durasi dari kunjungan menjadi lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa kunjungan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa membawa dampak positif bagi para remaja. Para remaja juga memberikan ucapan terima kasih atas materi dan pengetahuan baru yang diberikan oleh mahasiswa melalui kunjungan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

4. Kesimpulan.

Melalui kegiatan kunjungan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Katolik Frateran, dengan materi yang disampaikan seputar keuangan dan investasi melalui media *rally games* berhasil mendorong para remaja untuk tertarik dalam dunia investasi melalui pengalaman dan pengetahuan baru yang didapatkan. Hal ini bertujuan agar mengembangkan pengetahuan para remaja sejak dini, sehingga dapat memilih investasi terbaik sesuai dengan pertimbangan risiko dan kondisi pasar.

Sebagai pertimbangan evaluasi kedepan, mahasiswa berharap agar kegiatan pengabdian masyarakat dapat terus dikembangkan dan terus dilakukan dan saran yang dapat diberikan penulis adalah memperluas pengunjungan pengabdian masyarakat ke daerah-daerah yang masih sulit untuk dicapai. Dengan mempertahankan kekonsistenan pengajaran pengabdian masyarakat yang dilakukan, diharapkan dapat membawa dampak besar yang positif bagi para remaja untuk memiliki pengetahuan terkait pengelolaan keuangan dan pemilihan investasi.

Ucapan Terimakasih

Dengan hati yang penuh syukur, mahasiswa ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan pada kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Katolik Frateran. Dengan bantuan dukungan tersebut, kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

1. Kepala Sekolah SMA Katolik Frateran yang telah memberikan kesempatan dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Kepala Hubungan Masyarakat SMA Katolik Frateran, beserta staf dan guru yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.
3. Siswa kelas 10 dan kelas 11 dari SMA Katolik Frateran atas antusiasme dan partisipasinya dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
4. Kepala Program Studi *Finance and Investment* yang membantu dalam proses pengajuan kepada mitra sekolah.
5. Semua pihak yang berkontribusi baik secara langsung dan tidak langsung dalam pelaksanaan program ini.

Mahasiswa berharap agar kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan dampak positif bagi remaja SMA Katolik Frateran serta masyarakat sekitar. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengabdian masyarakat di masa mendatang. Mahasiswa juga meminta maaf atas kekurangan yang ada dan mengharapkan kritik serta saran untuk perbaikan ke depannya.

Referensi

- Abdullah, A. (2020, May 25). *26 Permainan yang Bisa Meningkatkan Kerjasama Kelompok*. Informazone.Com. <https://informazone.com/permainan-outbond-kelompok/>
- Aisyah, S. R., Yatim, H., & Sumiani. (2023). *Pengaruh Metode Interactive Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas XI SMAN 10 Luwu*. <https://eprints.unm.ac.id/35978/>
- Badriatin, T., Rinandiyana, L. R., & Sudiarti, S. (2020). Pelatihan Investasi Sejak Dini Melalui Pasar Modal pada Mahasiswa Baru Politeknik Triguna Tasikmalaya. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1296>
- Dabu, P. (2024). *Tingkat Literasi Keuangan Remaja di Indonesia Masih Rendah, ICDX Upayakan Literasi Sejak Dini*. <https://www.theconomics.com/art-of-execution/tingkat-literasi-keuangan-remaja-di-indonesia-masih-rendah-icdx-upayakan-literasi-sejak-dini/>
- Drew, C. (2024, July 6). *25 Game-Based Learning Activities for the Classroom*. HelpfulProfessor.Com. <https://helpfulprofessor.com/game-based-learning-activities/>
- Evelyn, Tanoto, S. R., & Ricky, R. (2021). Factors Influencing The Financial Independence of Young Adults, and Evidence From Indonesia. *Petra International Journal of Business Studies*, 4(2), 182–192. <https://doi.org/10.9744/ijbs.4.2.182-192>
- Patria, A. S., & Rafif, F. M. (2024). Perancangan Mobile Game Sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media*, 07. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.3966>
- Ganefi, H. S., & Lesmana, A. S. (2024). Edukasi Keuangan Pelajar: Pengenalan Investasi Pada Generasi Z Untuk Mencapai Tujuan Keuangan. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 141–149. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i2.26923>
- Hateyong, E. (2022). Literasi Keuangan Menciptakan Kesejahteraan Umat Katolik. *STPAK St. Yohanes Penginjil Ambon*. <https://doi.org/10.62095/jl.v2i1.23>
- Luharsi, D. I. (2017). Penggunaan Game Online Berkategori Causal Sebagai Sarana Pendidikan Literasi Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 5. <https://doi.org/10.17509/jrak.v5i2.8870>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The Economic Importance of Financial Literacy: Theory and Evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Mulyani, E. L., Budiman, A., Kurniawati, A., Rinandiyana, L. R., & Badriatin, T. (2022). Peningkatan Pemahaman Literasi Keuangan pada Era Society 5.0 Bagi Generasi

- Zenial. *Journal of Character Education Society*, 5(4), 154–162. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.11237>
- Noviani, N. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Lembaga Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/20778>
- Permana, N. S. (2022). Game-Based-Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–0743. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Putro, G. M. H., Imawan, A., Febrianti, D., Bait, J. F., Megasyara, I., Mas'adah, N., & Astuti, S. Y. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan pada Gen Z untuk Menuju Indonesia Emas 2045 pada Seluruh Sekolah SMA/SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5, 2961–2965. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3191/2431>
- Sappaile, B. I., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., Mardikawati, B., & Mahmudah, L. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 7. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24682>