



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Transformasi Edukasi Keuangan melalui Metode *Gamifikasi* bagi Siswa SDN 11 Pemecutan Denpasar

Helmy Syakh Alam ¹ | Eka Grana Aristyana Dewi ² | I Putu Shava Jaya Wardhana ^{3*} | Putu Rakhe Prabha Buana ⁴ | Joshua Kevin Wijaya ⁵ | Jelita Elisabeth Maak ⁶ | I Kadek Subakti Kesuma ⁷

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

^{3*,4,5,6,7} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Correspondence

^{3*} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Email: shava.personal@gmail.com.

Funding information

Universitas Primakara.

Abstract

In the face of increasing financial complexity, providing elementary school students with fundamental financial literacy knowledge has become more imperative. Financial literacy is an essential life skill, but traditional teaching methods may not capture student's attention. This community service project sought to improve financial literacy among students at SDN 11 Pemecutan, Denpasar, through the gamification method "LIFIN" (Literacy Financial) using the PALAR (Participatory Action Learning and Action Research) approach. A total of 65 sixth-grade students participated. A pre-test was conducted one week prior with 54 students, while 39 completed the post-test two months later. Analysis of the 39 matched students showed an improvement in correct answers from 51% to 84.6%, and 71.8% showed high engagement with gamification, proving that game-based financial literacy education provides an interactive and effective learning experience. SDN 11 Pemecutan has committed to adopting "LIFIN" regularly across all grade levels.

Keywords

Gamification; Financial Literacy; SDN 11 Pemecutan; PALAR; Interactive Education.

Abstrak

Mengingat semakin kompleksnya dunia keuangan, membekali siswa sekolah dasar dengan pengetahuan dasar literasi finansial menjadi semakin penting. Literasi finansial merupakan keterampilan hidup yang esensial, namun metode pengajaran tradisional sering tidak mampu menarik perhatian siswa. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi finansial siswa SDN 11 Pemecutan, Denpasar, melalui metode gamifikasi "LIFIN" dengan pendekatan PALAR (*Participatory Action Learning and Action Research*). Sebanyak 65 siswa kelas VI berpartisipasi. Pre-test dilaksanakan satu minggu sebelum implementasi dengan 54 siswa, sementara 39 menyelesaikan post-test dua bulan kemudian. Analisis terhadap 39 *matched sample* menunjukkan peningkatan jawaban benar dari 51% menjadi 84,6%, dan 71,8% responden menunjukkan keterlibatan tinggi terhadap gamifikasi, membuktikan bahwa pembelajaran literasi finansial berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif. SDN 11 Pemecutan berkomitmen menerapkan "LIFIN" secara rutin di semua tingkatan kelas.

Kata Kunci

Gamifikasi; Literasi Finansial; SDN 11 Pemecutan; PALAR; Edukasi Interaktif.

1 | PENDAHULUAN

Literasi finansial adalah pengetahuan yang secara langsung memengaruhi cara seseorang mengelola pendapatan — apakah digunakan untuk investasi, ditabung, atau sekadar habis untuk konsumsi sehari-hari (Lusardi & Mitchell, 2023). Ketidakmampuan mengelola keuangan bukan sekadar masalah pribadi; dampaknya meluas ke stabilitas sosial dan ekonomi individu dalam jangka panjang, mulai dari akumulasi utang yang tidak terkendali hingga ketidakstabilan finansial yang kronis (Zhang & Chatterjee, 2023). Pendidikan literasi finansial bagi generasi muda karenanya bukan pilihan, melainkan kebutuhan. Namun ada masalah yang tidak bisa diabaikan: keterlibatan dan motivasi belajar siswa masih rendah, terutama dalam model pembelajaran konvensional yang berpusat pada pengajar dan cenderung pasif (Dewi & Dewi, 2024). Materi literasi finansial di kelas sering disampaikan secara teoritis dan lepas dari konteks nyata, sehingga siswa kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pendekatan PALAR (*Participatory Action Learning and Action Research*) telah digunakan dalam pendidikan untuk membentuk pola pikir siswa (Neethling & Nel, 2021; Zuber-Skerritt *et al.*, 2020), tetapi penerapannya secara langsung dengan siswa sekolah dasar sebagai partisipan masih sangat terbatas. Sebagian besar studi lebih mengarah pada kolaborasi antara siswa dan pengajar, sementara penerapan PALAR berbasis permainan fisik-partisipatif di sekolah dasar belum banyak dikaji. Akibatnya, ada celah penelitian yang belum terjawab: seberapa efektif gamifikasi fisik-partisipatif berbasis PALAR dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar? Berbagai pendekatan telah diusulkan untuk menjawab persoalan ini — dari program pendidikan keuangan berbasis sekolah hingga penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Kuchciak & Wiktorowicz, 2021; Yulia *et al.*, 2025; Nitya Dewi *et al.*, 2024). Namun, materi seperti sistem perbankan, tabungan, bunga, dan pengelolaan risiko tetap dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman konsep yang dangkal dan menurunnya minat belajar dalam jangka panjang.

Gamifikasi menawarkan jawaban yang berbeda. Pendekatan ini menghadirkan suasana belajar yang lebih menantang dan aktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara nyata (Nuramanah *et al.*, 2020; Aini & Husna, 2025). Sejumlah penelitian sebelumnya (Nooviar *et al.*, 2024; Purba *et al.*, 2024; Sri Legowo, 2022) menunjukkan bahwa teknik gamifikasi — seperti pemberian poin, *level*, kompetisi, tantangan, dan hadiah — mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif karena pembelajaran terasa lebih menarik. Srimuliyani (2024) mencatat bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan gamifikasi cenderung lebih antusias, fokus, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Ketika dikaitkan dengan literasi finansial, pendekatan ini memungkinkan siswa memahami situasi ekonomi nyata — seperti mengelola uang dan menabung di bank — melalui simulasi yang terasa relevan dengan kehidupan mereka, sekaligus sesuai dengan karakteristik generasi pelajar saat ini yang akrab dengan teknologi digital dan budaya permainan interaktif.

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi finansial siswa kelas VI SDN 11 Pemecutan Denpasar melalui metode gamifikasi berbasis pendekatan PALAR. Materi literasi finansial — khususnya tentang menabung — dirancang agar dapat dipahami secara aktif melalui desain pembelajaran partisipatif, di mana siswa berperan langsung dalam menyelesaikan misi dan tantangan. Metodologi mencakup tahap perencanaan, perancangan permainan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi bersama. Secara teoretis, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan kajian tentang perpaduan gamifikasi dan literasi finansial. Secara praktis, model yang dihasilkan dapat menjadi acuan bagi pengajar dalam merancang pembelajaran finansial yang lebih menarik dan efektif, sekaligus meningkatkan kesiapan siswa menghadapi kehidupan ekonomi nyata dengan pemahaman dasar perbankan dan pengelolaan keuangan yang benar.

2 | METODE

2.1 Desain Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode gamifikasi yang mencakup pengenalan materi, diikuti dengan permainan yang diatur melalui sistem stasiun edukatif. Peserta dibagi menjadi dua kelompok yang bermain secara terpisah, di mana setiap peserta harus menyelesaikan tantangan di masing-masing stasiun. Metode ini dipilih untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa (Li *et al.*, 2024) dalam materi literasi finansial. Secara teoretis, kegiatan ini menggunakan pendekatan PALAR (*Participatory Action Learning and Action Research*), yang memadukan proses *action learning* untuk pengembangan kapasitas dengan *action research* untuk menciptakan solusi berkelanjutan terhadap masalah nyata di masyarakat (Zuber-Skerritt *et al.*, 2020). Pendekatan ini relevan di lingkungan sekolah dasar karena mengedepankan kolaborasi antara pengabdian dan mitra untuk menghasilkan perubahan praktis dalam proses pembelajaran, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa melalui strategi *active learning* (Neethling & Nel, 2021). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan SDN 11 Pemecutan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa terhadap materi literasi finansial yang sering dianggap abstrak. Pembelajaran aktif melalui gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dan *engagement*, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode ceramah (Howell, 2021), sekaligus berfungsi sebagai strategi instruksional untuk mengurangi resistensi siswa

terhadap materi yang sulit (Nguyen *et al.*, 2021).

2.2 Masyarakat Sasaran

Masyarakat sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas VI di SDN 11 Pemecutan, Denpasar. Pemilihan sasaran dilakukan berdasarkan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi: (1) terdaftar aktif sebagai siswa kelas VI pada Tahun Ajaran 2025/2026, dan (2) hadir serta berpartisipasi dalam kegiatan literasi pada bulan Desember 2025. Total partisipan berjumlah 65 siswa dari dua kelas (VI A dan VI B). Tidak ada kriteria eksklusi berdasarkan prestasi akademik, sehingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk menerima layanan edukasi ini.

2.3 Prosedur Keterlibatan Masyarakat

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan utama berikut.

1) Tahap Perencanaan (September – November 2025)

Tim pengabdian melakukan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami. Pada tahap ini, instrumen permainan LIFIN (*Literasi Finansial*) dan pos-pos tantangan dikembangkan. Perencanaan kegiatan menggunakan metode *Project Based Learning*, dengan perangkat lunak MIRO sebagai alat untuk merancang dan menganalisis hasil wawancara serta diskusi — dipilih karena memungkinkan visualisasi dan analisis yang lebih cermat terhadap permasalahan mitra (Alam *et al.*, 2025). Pada tahap ini pula dikembangkan instrumen *pre-test* untuk mengukur kemampuan kognitif partisipan terkait materi yang disiapkan, menggunakan pertanyaan yang kemudian digunakan kembali pada tahap evaluasi melalui *post-test*.

2) Tahap Implementasi (Desember 2025)

Satu minggu sebelum pelaksanaan, *pre-test* dilakukan secara tertulis dengan 54 dari 65 partisipan. Kegiatan implementasi dilaksanakan secara luring di ruang aula sekolah, dengan setiap sudut ruangan difungsikan sebagai pos tantangan. Materi dasar literasi finansial disampaikan melalui presentasi yang dibuat dengan Canva (Putra *et al.*, 2025). Partisipan dibagi menjadi dua kelompok yang secara bergiliran menyelesaikan tantangan di masing-masing pos, dengan rincian sebagai berikut:

- Pos 1 — Teka-teki silang (*crossword puzzle*): partisipan melengkapi kata-kata terkait finansial berdasarkan petunjuk yang diberikan. Setiap kata yang berhasil diselesaikan bernilai 1 poin; setiap lembar berisi 3 kata.
- Pos 2 — Benar/Salah: partisipan menentukan validitas pernyataan yang tertulis pada lembar soal. Setiap jawaban benar bernilai 1 poin.
- Pos 3 — *Maze*: partisipan menggambar satu garis dari awal hingga ujung labirin. Jika berhasil, partisipan mendapatkan 2 poin.
- Pos 4 — Pilihan ganda: partisipan menjawab 3 pertanyaan terkait finansial pada satu lembar soal. Setiap jawaban benar bernilai 1 poin.

Partisipan berpindah antar pos secara bebas dengan ketentuan tidak boleh kembali ke pos yang baru saja diselesaikan. Tidak ada batas waktu per pos, namun setiap sesi permainan berlangsung selama 15 menit. Hasil setiap tantangan dibawa ke "bank" untuk dihitung dan divalidasi. Setelah kedua sesi selesai, dua partisipan dengan poin tertinggi mendapatkan hadiah.

3) Tahap Evaluasi (Februari 2026)

Evaluasi sengaja dilakukan dua bulan pasca-implementasi untuk mengukur retensi pengetahuan jangka menengah (*delayed retention*), bukan sekadar pemahaman sesaat setelah kegiatan. *Post-test* dilakukan melalui formulir survei daring menggunakan Google Forms, yang mengukur tingkat preferensi, pemahaman, dan pengetahuan partisipan melalui pertanyaan terstruktur. Dari 65 siswa yang mengikuti kegiatan implementasi, sebanyak 39 siswa hadir dan berpartisipasi dalam tahap evaluasi ini. Seluruh 39 siswa tersebut merupakan bagian dari 54 siswa yang sebelumnya mengikuti *pre-test*, sehingga analisis perbandingan dilakukan terhadap *matched sample* yang sama.

2.4 Instrumen Pengumpulan Data

Efektivitas pengabdian diukur menggunakan tes tertulis fisik untuk *pre-test* dan kuesioner daring (Google Forms) untuk *post-test*. Instrumen dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar literasi finansial yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas VI, mencakup konsep menabung, pengelolaan uang, dan pengambilan keputusan finansial sederhana. Sebelum digunakan, butir soal ditelaah bersama seluruh anggota tim dan dosen pembimbing sebagai bentuk *expert judgment* untuk memastikan validitas isi dan kesesuaian bahasa bagi kelompok usia sasaran. Keterbacaan instrumen belum diuji pada kelompok kecil secara formal — hal ini diakui sebagai keterbatasan metodologis yang dapat diperbaiki pada pengabdian serupa di masa mendatang. Meskipun uji statistik formal seperti Cronbach's Alpha belum dilakukan, penelaahan kolaboratif bersama dosen pembimbing berfungsi sebagai mekanisme kontrol kualitas awal instrumen.

Post-test terdiri dari dua bagian. Pertama, evaluasi non-kognitif (persepsi) yang terdiri dari 4 butir soal dengan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju), mengukur empat indikator: keseruan/*enjoyment* ("Seberapa seru kegiatan belajar literasi finansial dengan cara bermain sebelumnya?"), motivasi/*motivation* ("Apakah

kamu merasa lebih semangat memperhatikan materi karena ada sistem poinnya?"), relevansi/*usefulness* ("Apakah materi menabung dan mengelola uang jadi lebih mudah dipahami melalui permainan ini?"), dan preferensi/*preference* ("Apakah model stasiun saat bermain sebelumnya mudah dipahami?"). Kedua, evaluasi kognitif (pemahaman) menggunakan soal esai untuk mengukur daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan dua bulan sebelumnya, dengan contoh pertanyaan: "Jika dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan guru di depan kelas saja (metode ceramah), mana yang lebih kamu sukai?" Jawaban dikategorikan dan dinilai berdasarkan kesesuaian serta kelengkapan sesuai rubrik yang telah disepakati. Validitas instrumen dijamin melalui penelaahan isi (*content validity*) secara kolaboratif oleh seluruh anggota tim dan dosen pembimbing. Reliabilitas data dijaga melalui prosedur penilaian terstandar berdasarkan rubrik yang telah disepakati dan diverifikasi oleh dosen pembimbing, di mana kesepakatan antar penilai (*inter-rater agreement*) berfungsi sebagai mekanisme awal untuk menjaga konsistensi penilaian.

2.5 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode campuran deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh melalui Google Forms diolah dan divisualisasikan menggunakan Microsoft Excel dalam bentuk persentase, nilai skalar, dan rangkuman respons. Analisis perbandingan sederhana dilakukan untuk melihat kecenderungan preferensi siswa terhadap metode gamifikasi dibandingkan metode konvensional (ceramah). Analisis kuantitatif diterapkan pada pertanyaan berstruktur skor dengan pilihan tertentu, sedangkan analisis kualitatif diterapkan pada pertanyaan terbuka (*open-ended*).

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan kunjungan pertama ke SDN 11 Pemecutan pada 11 September 2025, dengan tujuan mendiskusikan dan menyesuaikan materi kegiatan dengan kebutuhan mitra. Dokumentasi pertemuan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Mendiskusikan cara belajar yang menarik bagi siswa-siswi

Hasil diskusi kemudian diolah menjadi rancangan permainan terstruktur yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan retensi perhatian partisipan terhadap materi yang disampaikan. Analisis data dilakukan terhadap 39 *matched* responden yang mengisi *pre-test* dan *post-test* dari total 65 siswa yang mengikuti kegiatan implementasi. Tingkat preferensi metode pembelajaran disajikan pada Tabel 1, sedangkan tingkat pemahaman dan perbandingan kebenaran jawaban disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Perbandingan Preferensi Metode Peserta

Preferensi Peserta	Banyak Peserta	Persentase
Gamifikasi	28	71,8%
Ceramah	11	28,2%

Tabel 2. Statistik Peserta Berdasarkan Tingkat Pemahaman Pasca-Evaluasi

Status	Banyak Peserta	Persentase
Tidak Paham	1	2,6%
Kurang Paham	1	2,6%
Biasa Saja	6	15,4%
Paham	15	38,5%
Sangat Paham	16	41,0%

 Tabel 3. Statistik Pengetahuan *Matched* Peserta pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

Jawaban Peserta	Banyak Peserta	Persentase
<i>Pre-Test</i>		
Benar	20	51,0%
Salah	19	49,0%
<i>Post-Test</i>		
Benar	33	84,6%
Salah	6	15,4%

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian LIFIN di SDN 11 Pemecutan menunjukkan hasil yang patut dicermati. Jawaban benar meningkat dari 51% pada *pre-test* menjadi 84,6% pada *post-test* — lonjakan sebesar 33,6 poin persentase. Angka itu bukan sekadar statistik yang menyenangkan; peningkatan tersebut terjadi dua bulan setelah implementasi, bukan langsung setelah kegiatan. Artinya, yang terukur bukan antusiasme sesaat, melainkan retensi pengetahuan jangka menengah (*delayed retention*) — indikator yang jauh lebih kuat untuk menilai efektivitas sebuah metode pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil yang dilaporkan Nooviar *et al.* (2024) dan Sri Legowo (2022), yang juga mencatat peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar setelah intervensi gamifikasi. Mayoritas siswa yang lebih aktif dan terfokus selama pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu menyerap materi lebih baik (Sri Legowo, 2022). Dari 65 siswa yang mengikuti kegiatan implementasi, hanya 39 yang berpartisipasi dalam *post-test* — tingkat *attrition* sebesar 40%. Angka ini cukup besar dan berpotensi menimbulkan *selection bias*, di mana siswa yang hadir saat *post-test* kemungkinan adalah mereka yang lebih termotivasi atau lebih memahami materi, sehingga hasil yang diperoleh bisa jadi melebihi-lebihkan efektivitas program secara keseluruhan. Hasil ini tidak dapat digeneralisasikan langsung ke seluruh 65 partisipan dan harus diinterpretasikan dengan kehati-hatian. Keberlanjutan program dapat dijaga apabila pihak mitra mengadopsi metode gamifikasi LIFIN secara rutin dan berkala — tidak hanya untuk kelas VI, tetapi bagi seluruh siswa SDN 11 Pemecutan. Dengan demikian, pemahaman dasar literasi finansial dapat tertanam sejak dini di setiap jenjang kelas. Meski hasilnya memuaskan, ada tantangan yang tidak bisa diabaikan: alur permainan dinilai terlalu rumit oleh sebagian siswa kelas VI. Hal ini menegaskan bahwa rancangan permainan dalam metode gamifikasi harus disesuaikan dengan latar belakang dan kemampuan kognitif partisipan (Howell, 2021; Nguyen *et al.*, 2021). Kompleksitas yang tidak terukur justru bisa menjadi hambatan, bukan tantangan yang memotivasi.

4 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengubah cara penyampaian edukasi keuangan bagi siswa SDN 11 Pemecutan Denpasar melalui permainan Literasi Finansial "LIFIN" berbasis metode gamifikasi. Evaluasi terhadap *matched sample* 39 siswa menunjukkan peningkatan jawaban benar dari 51% menjadi 84,6%, serta tingkat preferensi yang tinggi terhadap metode gamifikasi (71,8%) dibandingkan metode ceramah konvensional. Melalui pendekatan *Participatory Action Learning and Action Research* (PALAR), siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga menjalani simulasi pengambilan keputusan keuangan secara nyata di setiap pos tantangan. Meskipun terdapat kendala terkait kompleksitas alur permainan bagi sebagian siswa, secara keseluruhan kegiatan ini terbukti meningkatkan antusiasme dan pemahaman dasar manajemen keuangan — mencakup menabung, berbelanja bijak, dan berbagi — bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi dirumuskan untuk pengembangan program ke depan:

- 1) Program "LIFIN" perlu diuji coba di sekolah dengan karakteristik berbeda, seperti sekolah di pedesaan atau sekolah dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam, guna menguji generalisabilitas metode ini.
- 2) Kompleksitas alur permainan perlu disederhanakan dan disesuaikan lebih lanjut dengan tingkat kognitif partisipan agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan secara optimal.
- 3) Pengembangan versi digital dari permainan LIFIN layak dipertimbangkan untuk memperluas jangkauan program, memungkinkan pelaksanaan yang lebih fleksibel tanpa keterbatasan ruang dan waktu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SDN 11 Pemecutan atas dukungan dan kesempatan yang telah diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini, serta kepada seluruh guru, staf, murid, dan pihak lain yang telah mendukung dan berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

REFERENSI

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 63-76. <https://doi.org/10.26418/skjni.v5i1.93110>.
- Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Sutrisna, I. K. G., Cahyadi, I. K. D., & Saputra, I. K. A. (2025). Implementasi MIRO sebagai alat pembelajaran interaktif bagi guru-guru SMAK Thomas Aquino dengan pendekatan *design thinking*. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 271-282. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v7i2.1602>
- Dewi, E. G. A., & Dewi, D. P. N. (2024). Pelatihan *pitch deck* ala Kawasaki Rule untuk siswa SMAS Santo Yoseph Denpasar. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 158. https://doi.org/10.69552/abdi_kami.v7i2.2503
- Howell, R. A. (2021). Engaging students in education for sustainable development: The benefits of active learning, reflective practices and flipped classroom pedagogies. *Journal of Cleaner Production*, 325, 129318. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2021.129318>
- Kuchciak, I., & Wiktorowicz, J. (2021). Empowering financial education by banks — Social media as a modern channel. *Journal of Risk and Financial Management*, 14(3), 118. <https://doi.org/10.3390/jrfm14030118>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765-796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2023). The importance of financial literacy: Opening a new field. *Journal of Economic Perspectives*, 37(4), 137-154. <https://doi.org/10.1257/jep.37.4.137>
- Neethling, M., & Nel, M. (2021). Addressing a theory-practice gap in teacher education by using a participatory action learning and action research (PALAR) approach. *South African Journal of Education*, 41(4), 1-12. <https://doi.org/10.15700/saje.v41n4a1942>
- Nguyen, K. A., Borrego, M., Finelli, C. J., DeMonbrun, M., Crockett, C., Tharayil, S., Shekhar, P., Waters, C., & Rosenberg, R. (2021). Instructor strategies to aid implementation of active learning: A systematic literature review. *International Journal of STEM Education*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00270-7>
- Nitya Dewi, D. P., Aristyana Dewi, E. G., & Ardhi Putra, I. B. (2024). Pelatihan penyusunan laporan keuangan digital untuk mendukung P5 kewirausahaan di SMAK Santo Yoseph Denpasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 2907-2913. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3409>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865-2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamet, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 114-133. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>

- Putra, A. A. G. A. M., Somala, R. F. R., Udayana, G. A., Maheswara, P. E., Atam, M., Novarayana, K. G., & Alam, H. S. (2025). Peningkatan kemampuan dan kreativitas siswa melalui pelatihan Microsoft Word dan Canva di SD Negeri 9 Sesetan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(2), 2887–2892. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.6090>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Srimuliyani. (2024). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2(3), 29–35. <https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>
- Yulia, I. A., Mutmainah, I., Susanto, H., Dewi Fitrianti, Rumna, R., Pranamulia, A., Putra, M. G., Fitriani, A., Arifien, Y., Solihin, L., Maad, F., Marnilin, F., Rusman, H., Wahidhani, E. H., Widjaja, I. R., Sukayat, H., Irawan, R., & Mahfudi, A. Z. (2025). Edukasi literasi keuangan bagi santri di Pesantren Al-Marjan Mulabaru Lebak Banten. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 530–535. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i3.672>
- Zhang, Y., & Chatterjee, S. (2023). Financial well-being in the United States: The roles of financial literacy and financial stress. *Sustainability*, 15(5), 4505. <https://doi.org/10.3390/su15054505>
- Zuber-Skerritt, O., Wood, L., & Kearney, J. (2020). The transformative potential of action learning in community-based research for social action. *Action Learning: Research and Practice*, 17(1), 34–47. <https://doi.org/10.1080/14767333.2020.1712840>.

How to cite this article: Alam, H. S., Dewi, E. G. A., Wardhana, I. P. S. J., Buana, P. R. P., Wijaya, J. K., Maak, J. E., & Kesuma, I. K. S. (2026). Transformasi Edukasi Keuangan melalui Metode Gamifikasi bagi Siswa SDN 11 Pemecutan Denpasar. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 136–142. <https://doi.org/10.59431/ajad.v6i1.745>.