

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**



TESIS

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Dasar

oleh:

Panca Lumbantobing

NIM 2217272

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Panca Lumbantobing

S.Pd Universitas Negeri Medan, 2021

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Panca Lumbantobing 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL
SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I/Penguji I

Pembimbing II/Penguji II



Dr. Hj. Ernawulan Syaodih, M.Pd.
NIP. 19651001 199802 2 001



Prof. Dr. H. Disman, MS.
NIP. 195902091084121001

Penguji III

Penguji IV

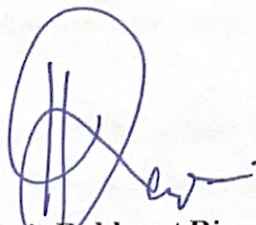


Prof. Dr. Paed. Wahyu Sopandi M.A.
NIP. 196605251990011001



Prof. Dr. Enok Marvani, MS.
NIP. 196001211985032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar FIP UPI



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 19820426 201012 1 005

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Website Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar". Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Tesis ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak yang telah berkontribusi sepanjang proses penyusunannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan syukur, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Kementerian Keuangan Republik Indonesia yang telah berkontribusi penuh dalam menyelesaikan studi jenjang magister ini melalui program Beasiswa Pendidikan Indonesia
2. Dr. Arie Rakhmat Riyadi., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan dukungan, arahan, serta kemudahan administrasi selama studi
3. Dr. Hj. Ernawulan Syaodih. M.Pd, selaku pembimbing 1 yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan tesis ini.
4. Prof. Dr. H. Disman. M.S., selaku pembimbing 2 yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan tesis ini.
5. Prof. Dr. paed,Wahyu Sopandi. M.A., selaku penguji 3 yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan tesis ini.
6. Prof. Dr. Enok Maryani. M.S., selaku penguji 4 yang telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan tesis ini.

7. Seluruh staf dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Dasar, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama perkuliahan.
8. Dr. Mubarok Somantri, M.Pd., M. Ridwan Sutisna, M.Pd dan Resti Sarifah Ningsih, S.Pd.,M.Pd., selaku validator ahli materi, media, dan praktisi media pembelajaran yang telah berkontribusi dalam setiap masukan, saran dan penilaian sehingga produk dikembangkan teruji dan valid.
9. SDN 195 Isola, SDN 136 Sukawarna, SDN 111 Pindad, Kepala Sekolah, guru, dan siswa yang terlibat dalam uji coba pengembangan media pembelajaran. Terimakasih telah bersedia sebagai responden dan tempat penelitian serta memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Orang tua yang peneliti hormati dan sayangi ayah Mesra Lumbantobing, Ibu Emmy Hutagalung (+), Nenek Taimma Pasaribu dan paman Posma Lumbantobing yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, moril serta doa yang dipanjatkan setiap waktu.
11. Kakak dan Adik, Sapril Lumbantobing dan keluarga, Boas Lumbantobing dan keluarga, Elsa Lumbantobing dan keluarga, terkhusus Melannie Lumbantobing yang selalu mendukung dari segi moril dan materil. Terimakasih untuk semua dukungan dan doa dalam penyelesaian studi ini.
12. Sahabat penulis Burhanudin, Sina Wardani Siregar, Nouval Nanola, Susanti, Vita Sizu, Dini Khoerunnisa, Beata Graceshela Muki, Ika Khasanah, Arifin Septiyanto, dan sahabat lainnya yang telah memberikan semangat serta menjadi tempat berbagi pengalaman dan cerita selama proses studi hingga penyelesaian tesis ini.
13. Semua pihak yang turut andil dan tidak bisa penulis tuliskan satu persatu. Terimakasih atas kesediannya telah membantu dalam segala hal sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.

Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan berkat bagi semua pihak yang turut berkontribusi.

Bandung, Januari 2025
Panca Lumbantobing

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian mencakup angket analisis kebutuhan, validasi ahli, respons pengguna, dan tes literasi finansial. Tahap pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan sebagai dasar perancangan. Media ini dirancang melalui pembuatan materi, *storyboard*, hingga integrasi dengan platform website gamifikasi Genially. Uji kelayakan menunjukkan hasil "sangat layak" dari ahli materi dan praktisi, serta "layak" dari ahli media. Respons guru dan siswa terhadap media ini sangat positif. Guru mengapresiasi kepraktisan dan efektivitasnya, sementara siswa menilai media ini menarik, menyenangkan, dan edukatif. Pengujian efektivitas menunjukkan perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan literasi finansial siswa yang menggunakan media gamifikasi di kelas eksperimen dibandingkan media biasa di kelas kontrol. Pada pengujian N-Gain pada kelas eksperimen, sebanyak 20 siswa berada pada kategori tinggi, 44 siswa kategori sedang, dan 11 siswa kategori rendah. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan yang dominan di kategori sedang, dengan beberapa siswa mencapai kategori tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Gamifikasi, Literasi Finansial Siswa, Metode R&D, ADDIE, Sekolah Dasar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAMIFIED LEARNING MEDIA USING THE GENIALLY WEBSITE TO ENHANCE FINANCIAL LITERACY AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS

This study aims to develop gamified learning media to enhance the financial literacy of primary school students. The research employed a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE development model, encompassing the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research instruments included needs analysis questionnaires, expert validation, response surveys, and financial literacy tests. The development process began with a needs analysis as the foundation for designing the media. The media was crafted through the preparation of materials, storyboarding, and integration with the gamification platform Genially. Feasibility testing indicated the media was rated as "highly feasible" by subject matter experts and practitioners, and "feasible" by media experts. Teachers and students responded positively to the media. Teachers appreciated its practicality and effectiveness, while students found it engaging, enjoyable, and educational. Effectiveness testing revealed a significant difference in financial literacy between students using gamified learning media and those using conventional methods. A total of 20 students were categorised as high achievers, 44 as moderate, and 11 as low. The N-Gain analysis highlighted a predominant improvement in the moderate category, with some students reaching the high category. These findings affirm that gamified learning media effectively enhances financial literacy among primary school students.

Keywords: *Gamified Learning Media, Financial Literacy, R&D Method, ADDIE, Primary Education*

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Struktur Organisasi Tesis	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
2.1 Media Pembelajaran.....	16
2.2 Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	22
2.3 Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	24
2.4 Media Pembelajaran Platform Genially	27
2.5 Literasi Finansial.....	29
2.6 Penelitian yang Relevan.....	35
2.7 Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40

3.1	Desain Penelitian.....	40
3.2	Metode Penelitian	42
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	46
3.4	Penjelas Istilah	49
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.6	Instrumen Penelitian.....	53
3.7	Teknik Analisis Data.....	68
3.8	Prosedur Penelitian.....	74
BAB IV TEMUAN PENELITIAN		77
4.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran	77
4.1.1	Tahap Analisis kebutuhan.....	77
4.1.2	Tahap Desain Media Pembelajaran	82
4.1.3	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	97
4.2	Uji Kelayakan Media Pembelajaran Gamifikasi Literasi Finansial dari Ahli Media	
4.3	Uji Kelayakan Media Pembelajaran Gamifikasi Literasi Finansial dari Praktisi	107
4.4	Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Gamifikasi Literasi Finansial	108
4.5	Uji Keefektivan Media Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial.....	111
4.6	Tahap Evaluasi.....	123
BAB V PEMBAHASAN		127
5.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Webstite Genially Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar	127
5.2	Kelayakan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Webstite Genially Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar	133
5.3	Kepraktisan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Webstite Genially Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar	137

5.4 Efektivitas Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Webstite Genially dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar.....	139
BAB VI SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	141
6.1 Simpulan	141
6.2 Implikasi	142
6.3 Rekomendasi.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	156

Daftar Tabel

Table 2.1 Elemen-elemen Gamifikasi.....	25
Table 2.2 Fitur-fitur Genially.....	28
Table 2.3 Indikator Kemampuan Literasi Finansial Usia Sekolah Dasar.....	32
Table 4.1 Desain Penelitian Untuk Mengukur Efektivitas Media Gamifikasi Dengan Quasi Eksperimen.....	45
Table 5.2 Data Validator Ahli.....	48
Table 6.4 Data Partisipan Siswa.....	49
Table 7.4 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	54
Table 8.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Analisis Kebutuhan.....	56
Table 9.6 Kisi-kisi Lembar Observasi Analisis Kebutuhan Pengembangan.....	58
Table 10.7 Indikator Kelayakan Materi dan Pembelajaran (Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi dan Pembelajaran.....	59
Table 11.8 Indikator kisi-kisi Kelayakan Media Pembelajaran Instrumen ahli Media Pembelajaran.....	60
Table 12.9 Indikator Kelayakan Materi dan Pembelajaran (Kisi-Kisi Instrumen Angket dari Praktisi).....	61
Table 13.10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Siswa/Siswi Sekolah Dasar...	62
Table 14.11 Lembar Angket Respon Guru.....	63
Table 15.12 Kisi-kisi Soal/Tes Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD.....	64
Table 16.13 Hasil Analisis Uji Validitas dan Reabilitas Tes.....	66
Table 17.14 Kategorisasi Nilai Reabilitas.....	67
Table 18.15 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	68
Table 19.16 Skala Likert.....	69
Table 20.17 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	70
Table 21.18 Skoring Respons Berdasarkan Skala Likert.....	70
Table 22.20 Kriteria Kepraktisan (Akbar, 2013).....	71
Table 23.21 Kategori Skor Test.....	71
Table 24.22 Kriteria Tingkat N-Gain.....	74

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Rata-rata Skor Pengetahuan Literasi Finansial dari OECD	2
Gambar 1. 2 Indeks literasi keuangan Indonesia	3
Gambar 2. 1 Kerangka berpikir.....	38
Gambar 3. 1 Metode Addie.....	42
Gambar 4. 1 Diagram analisis kebutuhan media pembelajaran gamifikasi	81
Gambar 4.2 Histogram Respons Siswa terkait kepraktisan Media	111
Gambar 4.3 Diagram Hasil Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen SDN 195 ..	112
Gambar 4. 4 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Eksperimen	113
Gambar 4. 5 Hasil Pretest Dan Postest Kelas Kontrol SDN 195 Isola	113
Gambar 4. 6 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kontrol SDN195	114
Gambar 4. 7 Diagram Hasil Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen Di SDN 136 Sukawarna	114
Gambar 4.8 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen di SDN 136 Sukawarna, Kota Bandung	115
Gambar 4.9 Diagram Hasil Pretest Dan Postest Kelas Kontrol Di SDN Sukawarna, Kota Bandung	115
Gambar 4. 10 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kelas Kontrol Di SDN 136 Sukawarna, Kota Bandung	116
Gambar 4. 11 Diagram nilai Pre-test dan Pos-test kelas Eksperimen di SDN Pindad, Kota Bandung	116
Gambar 4. 12 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen Di SDN 111 Pindad, Kota Bandung	117
Gambar 4. 13 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kelas Kontrol Di SDN 111 Pindad, Kota Bandung	117
Gambar 4. 14 Diagram Kategorisasi Hasil Pretest Dan Postest Kelas Kontrol Di SDN 111 Pindad, Kota Bandung	118
Gambar 4. 15 Kategorisasi Ngain	122

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Uji Validitas Instrumen Tes.....	164
Lampiran 2 Uji Reabilitas Tes	166
Lampiran 3 Tingkat Kesukaran (P) Tes	166
Lampiran 4 Tabel Tingkat Kesukaran Soal (P).....	167
Lampiran 5 Daya Pembeda (D).....	168
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan.....	169
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	173
Lampiran 8 Soal Pre-test dan Postest.....	176
Lampiran 9 Angket Respons Siswa	183
Lampiran 10 Angket Respon Guru	201
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi	207
Lampiran 12 Angket Validasi Ahli Media.....	209
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Praktisi.....	211
Lampiran 14 Surat Pengantar Penelitian.....	215
Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian	218
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	221

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Hakim, L., Abdurrohman, A., & Muthmainnah, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Gamifikasi Disertai Video Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Peradaban Islam Siswa. *Borneo Journal Of Islamic Education*, 4(2).
- Afandy, C., & Niangsih, F. F. (2020). Literasi Keuangan Dan Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Di Provinsi Bengkulu. *The Manager Review*, 2(2), 68–98. <https://doi.org/10.33369/Tmr.V2i2.16329>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification And Discovery Learning: Motivating And Involving Students In The Learning Process. *Heliyon*, 9(1), E13135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.E13135>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain)*.
- Alsulaimani, A. A. (2022). Developing A Model For E-Learning Activities Based On Digital Incentives Within The Context Of Covid-19 And Its Effectiveness In Developing Meta-Cognitive Thinking Among Higher Education Students. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*, 17(17), 105–126. <https://doi.org/10.3991/ijet.V17i17.29403>
- Anderson, E., Avgerinou, M. D., Dimas, S., & Robinson, R. (2021). *Visual Literacy In The K12 Classroom Of The 21st Century* (Hlm. 84–108). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7760-8.Ch005>
- Angelelli, C. V., Ribeiro, G. M. De C., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & Da Silva, D. C. O. (2023). Developing Critical Thinking Skills Through Gamification. *Thinking Skills And Creativity*, 49, 101354. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing Potential Impact Of Challenge-Based Gamification On Gamified Quizzing In The Classroom. *Heliyon*, 7(12), E08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.E08637>
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Rineka Cipta.
- Aris Triwahyu Febriansah, Syaifuddin, A., & Yerry Soepriyanto. (2024). Gamification Developments In Education. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.V14.I2.P177-186>
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60–69.
<https://doi.org/10.36765/Jp3m.V5i2.523>
- Arsya, A., Pangestu, G., Athaya Munandar, N., Khoirul Nafian, R., & Sakti, B. P. (2024). Penerapan Pendidikan Literasi Finansial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*, 02(01), 75–78.
<https://jurnal.koposindo.com/index.php/jtpp/index>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20 Ed.). Pt. Rajagrafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Us.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Burke, B. (2016). *Gamify, How Gamification Motivates People To Do Extraordinary Things*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315230344>
- Cabello, C. A., Abadiano, M. N., Mabitad, A., Pulma, D. B., & Hipe, A. (2021). Gamification In Education: The Motivation-Exploration-Implementation Theory. Dalam *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry (Tojqi)* (Vol. 12, Nomor 7).
- Cavus, N., Ibrahim, I., Ogbonna Okonkwo, M., Bode Ayansina, N., & Modupeola, T. (2023). The Effects Of Gamification In Education: A Systematic Literature Review. *Brain. Broad Research In Artificial Intelligence And Neuroscience*, 14(2), 211–241.
<https://doi.org/10.18662/Brain/14.2/452>
- Charline, C., Jo, S., & Frédéric, E. (2023). Use Of Learning Media To Increase Student Learning Motivation In Junior High Schools. *World Psychology*, 2(3), 169–182. <https://doi.org/10.55849/Wp.V2i3.402>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification In Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243.
<https://doi.org/10.3390/Encyclopedia3040089>
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (H. Salmon, Ed.; 5 Ed.). Sage Publications.
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification And Game Based Learning For Vocational Education And Training: A Systematic Literature Review. *Education And Information Technologies*, 29(2), 1279–1317. <https://doi.org/10.1007/S10639-022-11548-W>
- Dale, E. (1955). Audio Visual Methods In Teaching. *Art Education*, 8(2), 15.
<https://doi.org/10.2307/3184288>
- Desy Wulan Ayuning Gumilar, Khresna Bayu Sangka, & Salman Alfarisy Totalia. (2024). Digital Financial Literacy And Digital Financial Inclusion In

- The Era Of Digital Disruption: Systematic Literature Review. *Formosa Journal Of Multidisciplinary Research*, 3(5), 1563–1576.
<https://doi.org/10.55927/Fjmr.V3i5.9213>
- Devega, A. T., Ambiyar, A., Panyahuti, P., Adi, N. H., & Riyanda, A. R. (2022). The Effectiveness Of Learning Media On The Outcome Of Computer And Basic Network Of Vocational Students. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 5(2), 47–52. <https://doi.org/10.24036/Jptk.V5i2.23123>
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162.
<https://doi.org/10.17509/Jpm.V8i2.52070>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/Jik.V19i1.42778>
- Fakhrunnisaa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, A., Zainab, Z., & Juharman, M. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 63–68.
<https://doi.org/10.61255/Jupiter.V1i1.11>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sd Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 3(2), 50–59.
<https://doi.org/10.47766/Ga.V3i2.955>
- Fauziah, Z., Nihayah, H., & Minarti, S. (2023). Pembuatan Instrumen Penilaian Dengan Aplikasi Genially Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Guru Ma Miftahul Ulum Bojonegoro. *Jurnal Solma*, 12(3), 1363–1369.
<https://doi.org/10.22236/Solma.V12i3.13110>
- Firdaus, R., & Faisal, M. (2021). Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan. *Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.34306/Adimas.V2i1.472>
- Fuchs, K. (2023). Challenges With Gamification In Higher Education: A Narrative Review With Implications For Educators And Policymakers. *International Journal Of Changes In Education*, 51–56.
<https://doi.org/10.47852/Bonviewijce32021604>
- Genially. (2023). *Features Of Genially*. Genially.Com.
<https://view.genially.com/652089eb459d29001177290f/presentation-features-of-genially>
- González, C. J. F., & Gómez, P. M. (2020). *Motivar Y Aprender. El Reto De Las Tic En El Aula De Humanidades (Genially: Nuevas Formas De Difusión Y Desarrollo De Contenidos)*. Editada Por La Asocia-Ción Reconocer.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *Department Of Physics, Indiana University*.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)* (1 Ed.). Badan Penerbit Unm.
- Hasna Mahrani, K., & Falatena, A. (2022). The Effectiveness Of Learning Media Digitalization On Increasing Independent For Indonesian Millennial Learners. *International Journal Pedagogy Of Social Studies*, 7(1), 1–8.
<https://doi.org/10.17509/Ijposs>
- Heinich, R., Michael, M., James, D. R., & Sharon, S. (2002). *Instructional Media And Technologies For Learning (7th Ed.)* (7 Ed.). Oh: Prentice-Hall.
- Hidajat, T., Kholid, S., Sekolah, H., & Ekonomi, T. I. (2022). Can Gamification In Financial Games Improve Financial Literacy? *European Modern Studies Journal*, 6(6).
- Hidalgo, V., & Enciso, L. (2023). Genially As A Resource In The Agropecuary Teaching Process. *2023 18th Iberian Conference On Information Systems And Technologies (Cisti)*, 1–6.
<https://doi.org/10.23919/Cisti58278.2023.10211806>
- Hidayati, V., & Syofni, Dan. (2022). Validitas Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Geogebra Untuk Memfasilitasi Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Segiempat Kelas Vii Smp/Mts. *Journal For Research In Mathematics Learning) P*, 5(4), 321–334.
<https://doi.org/10.24014/Juring.V8i4.18564>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
<https://doi.org/10.62504/Jimr469>
- Indonesia Tren. (2024). Viral! Bocah Habiskan Uang Hingga Belasan Juta Demi Download Game Online. *Indonesiatren.Com*.
<https://www.indonesiatren.com/tren-medsos/5391/viral-bocah-habiskan-uang-hingga-belasan-juta-demi-download-game-online>
- Infopublik. (2023, Agustus 6). Edukasi Dan Literasi Keuangan Sejak Dini Perlu Dilakukan. *Kementerian Panrb Republik Indonesia* .
- Kaban, A. (2023). Gamification In Education. Dalam N. Taş & Y. İ. Bolat (Ed.), *Digital Games And Gamification In Education*. Istes Organization.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification In Science Education. A Systematic Review Of The Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/Educsci11010022>
- Kemendikbud. (2017). *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Kharizmi, M., Pratiwi Handayani, T., Amaliyah Mushthoza, D., Rohmiyati, Y., & Binusa Suryadi, S. (2024). The Impact Of Using Gamification On English Language Learning In Increasing Learning Motivation. *International Journal Of Language And Ubiquitous Learning*, 2(1), 1–13.
<https://doi.org/10.70177/Ijlul.V2i1.754>
- Kikky, B., & Deffrinica. (2020). Literasi Keuangan Sekolah. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 98–105.
<https://doi.org/10.30605/Atjpm.V1i2.141>
- Kori Sundari, Putri Damayanti Ardy Astuti, Arita Marini, & Prayuningtyas Angger Wardhani. (2024). Using Leaflet-Based Interactive Learning Media To Increase Interest In Learning Social Sciences. *Journal Of Education Research And Evaluation*, 8(2), 223–230.
<https://doi.org/10.23887/Jere.V8i2.77444>
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning. *Computers In Human Behavior*, 125, 106963.
<https://doi.org/10.1016/J.Chb.2021.106963>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip*.
<https://api.semanticscholar.org/Corpusid:214183049>
- Laila, V., Hadi, S., & Subanji, S. (2019). Pelaksanaan Pendidikan Literasi Finansial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1491.
<https://doi.org/10.17977/Jptpp.V4i11.13016>
- Landong, A., Rangkuti, M. Y., Fadlan, N. M., Sujarwo, Sukmawarti, & Dwi, F. D. (2024). *Media Pembelajaran* (S. Napitupulu, Ed.; 2 Ed., Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The Effect Of Challenge-Based Gamification On Learning: An Experiment In The Context Of Statistics Education. *International Journal Of Human-Computer Studies*, 144, 102496.
<https://doi.org/10.1016/J.Ijhcs.2020.102496>
- Libyanita, E. S. , , & Fadil, C. (2023). Implementasi Pembelajaran Literasi Finansial Dalam Muatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Wonocolo 1 Taman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 270–280.

- Lusardi, A. (2019). Financial Literacy And The Need For Financial Education: Evidence And Implications. *Swiss Journal Of Economics And Statistics*, 155(1), 1. <https://doi.org/10.1186/S41937-019-0027-5>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Eka Permani, B. (2023). Gamification: Game As A Medium For Learning Chemistry To Motivate And Increase Retention Of Student Learning Outcomes. *Journal Of Technology And Science Education*, 13(1), 193. <https://doi.org/10.3926/Jotse.1842>
- Magdalena, I. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (H. Wijayanti, Ed.; 1 Ed.). Cv Jejak.
- Mangihot, J. (2024, Juni 26). Anggota Dewan Juga Keranjinan Judi Online, Ppatk Temukan Perputaran Dana Sampai Ratusan Miliar. *Kompas.Tv*. <https://www.kompas.tv/nasional/518034/anggota-dewan-juga-keranjinan-judi-online-ppatk-temukan-perputaran-dana-sampai-ratusan-miliar>
- Marisa, F., Maukar, A. L., Widodo, A. A., Muzakki, M. I., & Wisnu, A. D. R. (2022). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 508–514. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2832>
- Marzal, M.-Á., & Cardama, S. M. (2021). Gamification As A Strategy For Visual Literacy Skills-Based Education: A Proposal For Educational Libraries. *Journal Of Library & Information Services In Distance Learning*, 15(4), 236–252. <https://doi.org/10.1080/1533290x.2021.2005215>
- Memarista, G., & Kristina, N. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan Anak Sejak Dini Pada Sekolah Paud Melati Surabaya Melalui Gamifikasi. *Jurnal Abdimas Bsi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 267–278. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14789>
- Meron, Y., & Tekmen Araci, Y. (2023). Artificial Intelligence In Design Education: Evaluating Chatgpt As A Virtual Colleague For Post-Graduate Course Development. *Design Science*, 9, E30. <https://doi.org/10.1017/dsj.2023.28>
- Morford, Z. H., Witts, B. N., Killingsworth, K. J., & Alavosius, M. P. (2014). Gamification: The Intersection Between Behavior Analysis And Game Design Technologies. *The Behavior Analyst*, 37(1), 25–40. <https://doi.org/10.1007/S40614-014-0006-1>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Studi Pendidikan Biologi Ftk Uin Ar-Raniry, P. (2023). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 2022. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/pbiotik/index>

- Muniyandi, D., & A., T. (2023). Ict Tools For Collaborative Learning. Dalam *New Education Policy 2020 : Towards Global Knowledge Superpower*. Ordine Nuova Publication.
- Murti, E. (2022). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 20, Nomor 02).
- National Education Association. (1963). Audiovisual Instruction Department. *New Media And College Teaching*.
- Nordby, A., Vibeto, H., Mobbs, S., & Sverdrup, H. U. (2024). System Thinking In Gamification. *Sn Computer Science*, 5(3), 299.
<https://doi.org/10.1007/S42979-023-02579-2>
- Nur Solihat, A., Dahlan, D., Kusnendi, K., Susetyo, B., & Sh Mahdi Al Obaidi, A. (2024). Artificial Intelligence (Ai)-Based Learning Media: Definition, Bibliometric, Classification, And Issues For Enhancing Creative Thinking In Education. *Asean Journal Of Science And Engineering Journal Homepage: Asean Journal Of Science And Engineering*, 4(3), 349–382.
<https://doi.org/10.17509/Ajse.V4i3.72611>
- Nuraini, C. K., Ku Mohd, C., Nurul Mahfuzah Mohamad, S., Asyrani Sulaiman, H., Shahbodin, F., Rahim, N. R., & Aizudin, A. (2023). A Review Of Gamification Tools To Boost Students' Motivation And Engagement. *Journal Of Theoretical And Applied Information Technology*, 15(7).
www.jatit.org
- Nuryadi, A. T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Gramasurya.
- Oecd. (2021). Financial Literacy Framework. *Pisa* .
<https://www.oecd.org/pisa/sitedocument/pisa-2021-financial-literacy-framework.pdf>
- Oecd. (2023). *Financial Competence Framework For Children And Youth In The European Union*. European Commission/Oecd .
https://finance.ec.europa.eu/system/files/2023-09/230927-financial-competence-framework-children-youth_en.pdf
- Ojk. (2019). *Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan 2019*. Ojk.Go.Id.
- Patil, P. O. (2021). Building The Bridge Between Kids And Financial Literacy: The Gamification Of Learning. *Journal Of Emerging Technologies And Innovative Research (Jetir)*, 8(1).
- Pratiwi, I. T. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Pedagogik Futuristik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Cijambe Kota Bandung* [Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository.Upi.Edu
- Prayogi, O. (2024). Peran Kritis Manajemen Keuangan Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Keluarga: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*.

- Putra, A. S. B., Kusumawati, E. D., & Kartikasari, D. (2024). Pengaruh Persepsi Keuangan Dan Pengelolaan Keuangan Terhadap Perencanaan Keuangan: Peran Mediasi Literasi Keuangan. *Performance: Jurnal Bisnis & Akuntansi*, 1(14). <https://doi.org/10.24929/feb.v14i1.3299>
- Putri, A. E. (2024, Mei 2). Kumpulan Kasus Bunuh Diri Yang Diduga Karena Pinjol . *Pikiran Rakyat.Com*. <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-018034738/kumpulan-kasus-bunuh-diri-yang-diduga-karena-pinjol?page=all>
- Rachman, A. (2024, Juni 26). Pelaku Judi Online: Politisi, Irt, Dokter Sampai Notaris. *Cnbc Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240626162534-37-549547/pelaku-judi-online-politisi-irt-dokter-sampai-notaris>
- Ramandini, N., Ekonomi Islam, P., & Ekonomi Dan Bisnis, F. (2024). Krisis Ekonomi Dan Pemulihan Pasca Pandemi: Pembelajaran Dari Resesi Global 2020 Dan Strategi Untuk Membangun Kembali. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The Role Of Gamified Learning Strategies In Student's Motivation In High School And Higher Education: A Systematic Review. *Heliyon*, 9(8), E19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rezqianto, A. (2024, Juni 19). Satgas: 80 Ribu Pemain Judi Online Anak-Anak Di Bawah Umur 10 Tahun . *Detiknews*. <https://news.detik.com/berita/d-7398392/satgas-80-ribu-pemain-judi-online-anak-anak-di-bawah-umur-10-tahun>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riduwan. (2019). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rini, H. P., & Sawitri, D. K. (2022). Effectiveness Of Online Learning: The Learning Methods And Media. *Ilomata International Journal Of Social Science*, 3(1), 330–339. <https://doi.org/10.52728/ijss.v3i1.389>
- Rodrigues, L. F., Oliveira, A., & Rodrigues, H. (2019). Main Gamification Concepts: A Systematic Mapping Study. *Heliyon*, 5(7), E01993. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993>
- Rohmah, Y., & Khodijah. (2024). Resiko Dan Dampak Sosial Judi Dan Pinjaman Online Pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 3(1), 85–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Ružic, I. M., & Dumancic, M. (2015). Gamification In Education. *Informatologia*, 48(3–4), 198–204. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification In The Classroom: Examining The Impact Of Gamified Quizzes On Student Learning.

- Computers & Education*, 144, 103666.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>
- Santosa, M. H., Harismayanti, I., & Putra, I. N. A. J. (2022). Technology In Action: Developing Gamification Handbook In English Teaching And Learning For The 21st Century Learners. *Teaching English As A Second Or Foreign Language--Tesl-Ej*, 26(101). <https://doi.org/10.55593/ej.26101a2>
- Sari, D. M., Keuangan, P. L., Teknologi, F., Keuangan, D. S., Teguh Prasetyo, E., Kurniawan, D., Ekonomi, F., Bisnis, D., Bhayangkara, U., & Raya, J. (2024). Terhadap Minat Belanja Di E-Commerce (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Pengguna Aplikasi Shopee). 4(2), 87–99.
<https://doi.org/10.55606/cemerlang.v4i2.2637>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34–38.
<https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i1.8470>
- Sharma, W., Lim, W. M., Kumar, S., Verma, A., & Kumra, R. (2024). Game On! A State-Of-The-Art Overview Of Doing Business With Gamification. *Technological Forecasting And Social Change*, 198, 122988.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122988>
- Sheng Mei, A. P., & Surat, S. (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)*, 6(12), 125–136.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>
- Sibghatullah Mujadidi, Siti Suharsih, Putri Intan Oktapiani, Isyarah Khaeraini, Nur Addiena Kamila, & Nabila Mutiara Fajris. (2023). Gamifikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 41–49.
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2834>
- Signori, G. G., Guimaraes, J. C. F. De, Severo, E. A., & Rotta, C. (2018). Gamification As An Innovative Method In The Processes Of Learning In Higher Education Institutions. *International Journal Of Innovation And Learning*, 24(2), 115. <https://doi.org/10.1504/ijil.2018.094066>
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Pbsi Uin Jakarta. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Sitorus, D. S., & Sadjiarto, A. (2022). Siku Interactive Media: The Development Of Learning Media To Improve Student Financial Literacy. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(2), 386.
<https://doi.org/10.33394/jk.v8i2.4770>

- Sri Nuraini, Taufik Rihatno, Arita Marini, Desy Safitri, & Sujarwo. (2023). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Penggunaan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 695–700.
<https://doi.org/10.53625/Jabdi.V3i4.6325>
- Subiyantoro, S., Degeng, I. N. S., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2024). Developing Gamified Learning Management Systems To Increase Student Engagement In Online Learning Environments. *International Journal Of Information And Education Technology*, 14(1), 26–33.
<https://doi.org/10.18178/Ijiet.2024.14.1.2020>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukatiah, S. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Mahluk Hidup Dengan Menggunakan Media Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 63–76.
<https://doi.org/10.55606/Jpbb.V1i3.1009>
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif Menumbuhkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Ips* (A. Asmara, Ed.; 1 Ed.). Rosda.
- Sushmita, I. C. (2024, April 23). Duh! Indonesia Peringkat 1 Terbanyak Pemain Judi Online Dunia. *Solopos News*. <https://news.solopos.com/duh-indonesia-peringkat-1-terbanyak-pemain-judi-online-dunia-1907520>
- Syahid, I. (2023). Urgensi Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak. *Jemi*, 1(1), 64–80. <https://doi.org/10.61815/Jemi.V1i1.309>
- Syahputri, A., Fallenia, D. F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 161–166.
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah>
- Tas, N., & Bolat, İ. Y. (2023). *Digital Games And Gamification In Education*. Istes Publication. <https://www.researchgate.net/publication/378708224>
- Umar, Z., & Zulfitri. (2024). Implementasi Penggunaan Media Cetak Sebagai Sumber Bahan Ajar Di Tengah Gempuran Bahan Ajar Berbasis Digital. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2 (6), 49–54.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1653>
- Umroh, R., & Umrah, R. (2023). The Use Of Audio-Visual Learning Media In An Effort To Increase Learning Motivation. Dalam *Online* (Vol. 01, Nomor 01).
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Van Geel, M., Keuning, T., Meutstege, K., De Vries, J., Visscher, A., Wolterinck, C., Schildkamp, K., & Poortman, C. (2023). Adapting Teaching To Students'

- Needs: What Does It Require From Teachers? Dalam *Effective Teaching Around The World* (Hlm. 723–736). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-31678-4_33
- Wayan Kandia, I., Made Suarningsih, N., & Mayadiana Suwarma, D. (2023). The Strategic Role Of Learning Media In Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal Of Education Research* (Vol. 4, Nomor 2).
- Wijayanti, I. K., & Retnawati, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memecahkan Soal Literasi Keuangan. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 17(1), 16–27. <https://doi.org/10.21831/Jep.V17i1.29220>
- Wilyanti, V., Yulya, T., Febriyani, T., & Rahmadani, S. (2023). *Development Of Articulate Storyline 3 Learning Media Based On Local Wisdom In Traditional Lampung Games In Improving Science Skills*. 756–766.
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_68
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Yildiz, İ., Topçu, E., & Kaymakci, S. (2021). The Effect Of Gamification On Motivation In The Education Of Pre-Service Social Studies Teachers. *Thinking Skills And Creativity*, 42, 100907.
<https://doi.org/10.1016/J.Tsc.2021.100907>
- Yulianto, A., Pramono, S. E., Wijaya, A. P., & Nasrun, N. (2024). Gamification In Enhancing Student Financial Knowledge, Engagement, And Enjoyment In Financial Education. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(3), 965. <https://doi.org/10.33394/Jk.V10i3.12653>
- Zafar, F., Wong, J., & Khalil, M. (2018). Gamifying Higher Education. *Proceedings Of The Fifth Annual Acm Conference On Learning At Scale*, 1–2. <https://doi.org/10.1145/3231644.3231686>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>
- Zamri, M. N. H., Ismail, N. A. F., Ali, A., Suaib, N. M., & Sadimon, S. (2020). Interactive Mobile Games Development For Children To Learn About Money. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 979(1), 012018. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/979/1/012018>