

Inovasi Media Promosi Perbankan Syariah Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Menggunakan Scratch

1st Muttaqin Kholis Ali ^{a*}

2nd Arrahmil Hasanah ^b

3rd Al Muhtadibillah Ali ^c

4rd Fitri Furqoni Ali ^d

5rd Nabila Mega Sari ^a

6rd Nurul Fadilah ^a

^a SMA Negeri 1 Tambangan

^b SMP Negeri 1 Panyabungan Selatan

^c Universitas Negeri Padang

^d Universitas Andalas

Abstract

This study explores the effectiveness of sharia banking promotional media innovation based on educational games using Scratch for high school students. Using a quasi-experimental design and one-group pretest-posttest approach, the research was conducted at SMA Negeri 1 Tambangan, Mandailing Natal Regency, North Sumatra, involving 45 students from grades X, XI, and XII. Results showed a significant increase of 35.2% in Islamic financial literacy scores from pre-test to post-test. Further analysis revealed a substantial increase in understanding of key Islamic banking concepts such as riba (60.6%), mudharabah (81.6%), musyarakah (86.4%), and ijarah (91.0%). The educational game proved to be effective in narrowing the understanding gap between students, as reflected by the decrease in the standard deviation of post-test scores. Factors contributing to the effectiveness of this media include the suitability of Generation Z characteristics, active learning approach, personalization of learning experience, and the use of gamification elements. This research has important implications for curriculum development, teacher training, collaboration with the Islamic banking industry, and policy development related to Islamic financial literacy at the national level. The findings highlight the potential use of gaming technology in improving Islamic financial literacy among the younger generation, supporting the government's efforts in increasing Islamic financial inclusion as outlined in Indonesia's Sharia Economic Masterplan 2019-2024.

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas inovasi media promosi perbankan syariah berbasis game edukasi menggunakan Scratch untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan menggunakan desain quasi-experimental dan pendekatan one-group pretest-posttest, penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tambangan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara, melibatkan 45 siswa dari kelas X, XI, dan XII. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 35,2% dalam skor literasi keuangan syariah dari pre-test ke post-test. Analisis lebih lanjut mengungkapkan peningkatan pemahaman yang substansial terhadap konsep-konsep kunci perbankan syariah seperti riba (60,6%), mudharabah (81,6%), musyarakah (86,4%), dan ijarah (91,0%). Game edukasi terbukti efektif dalam mempersempit kesenjangan pemahaman antar siswa, yang tercermin dari penurunan standar deviasi skor post-test. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas media ini meliputi kesesuaian dengan karakteristik Generasi Z, pendekatan pembelajaran aktif, personalisasi pengalaman belajar, dan penggunaan elemen gamifikasi. Penelitian ini memiliki implikasi penting untuk pengembangan kurikulum, pelatihan guru, kolaborasi dengan industri perbankan syariah, dan pengembangan kebijakan terkait literasi keuangan syariah di tingkat nasional. Temuan ini menyoroti potensi penggunaan teknologi game dalam meningkatkan literasi keuangan syariah di kalangan generasi muda, mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan inklusi keuangan syariah sebagaimana digariskan dalam Masterplan Ekonomi Syariah Indonesia 2019-2024.

Kata kunci: Game Edukasi, Literasi Keuangan Syariah, Perbankan Syariah

Keywords: Educational Games, Islamic Financial Literacy, Islamic Banking

*Koresponden: muttaqin2715@gmail.com

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor perbankan dan pendidikan (Amirullah 2023). Perbankan syariah, sebagai salah satu sektor yang terus berkembang di Indonesia, perlu memanfaatkan inovasi teknologi untuk mempromosikan produk dan layanannya, terutama di kalangan generasi muda (Yusuf, Muhammad Iqbal Fasa, and Suharto 2023). Siswa sekolah menengah atas (SMA) merupakan segmen pasar potensial yang perlu diperkenalkan dengan konsep dan manfaat perbankan syariah sejak dini (Waluyo, Rozza, and Sujarwo 2018).



Dalam era digital ini, metode promosi konvensional seperti brosur dan iklan televisi mungkin tidak lagi efektif untuk menarik perhatian generasi Z yang lebih akrab dengan teknologi interaktif (Sitanggang, Andris; Dhafin Naufal, Muhammad Harits 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menggabungkan unsur edukasi dan hiburan untuk memperkenalkan perbankan syariah kepada siswa SMA (Sappile et al. 2024). Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan game edukasi sebagai media promosi (Yulianti 2022).

Game edukasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap berbagai topik pembelajaran (Kholistyono et al. 2024). Penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan retensi informasi hingga 40% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, game edukasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa (Kholis 2024). Scratch, sebuah platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT Media Lab, menawarkan peluang menarik untuk menciptakan game edukasi yang interaktif dan menarik (Yunus Anis, Bayu Mukti, and Mulyani 2023). Dengan antarmuka yang intuitif dan berbasis blok, Scratch memungkinkan pengembangan game yang relatif cepat dan mudah, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman yang kuat (Yunus Anis et al. 2023). Hal ini membuka peluang bagi institusi perbankan syariah untuk mengembangkan media promosi yang inovatif dan sesuai dengan preferensi target audiens mereka (Harmoko 2017).

Penggunaan Scratch dalam pengembangan game edukasi untuk promosi perbankan syariah memiliki beberapa keunggulan. Pertama, platform ini mendukung pembuatan konten multimedia yang interaktif, memungkinkan penggabungan elemen visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik game (Wardani 2022). Kedua, Scratch memungkinkan pengembangan skenario pembelajaran yang bervariasi, seperti simulasi transaksi perbankan, kuis interaktif, atau permainan peran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar perbankan syariah (Wardani 2022). Selain itu, penggunaan game edukasi berbasis Scratch juga sejalan dengan tren gamifikasi dalam pendidikan dan pemasaran (Hakeu, Pakaya, and Tangkudung 2023). Gamifikasi, yang merupakan penerapan elemen game dalam konteks non-game, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Febriansah, Syaifuddin, and Soepriyanto 2024). Dalam konteks perbankan syariah, gamifikasi dapat membantu mendemistifikasi konsep-konsep yang mungkin terasa abstrak atau kompleks bagi siswa SMA (Ana and Zunaidi 2022).

Namun, pengembangan game edukasi yang efektif untuk promosi perbankan syariah bukan tanpa tantangan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan untuk menyeimbangkan aspek hiburan dengan konten edukatif (Fathoni et al. 2023). Game yang terlalu berfokus pada aspek edukasi mungkin akan dianggap membosankan oleh siswa, sementara game yang terlalu menekankan unsur hiburan berisiko kehilangan nilai edukatifnya (Prayogi 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan desain yang cermat untuk menciptakan keseimbangan yang tepat antara kedua aspek tersebut (Vidergor 2021). Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah keakuratan dan kesesuaian konten perbankan syariah yang disajikan dalam game (Wahid, Firmansyah, and Fadillah 2019). Mengingat kompleksitas dan sensitivitas topik keuangan syariah, penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan melalui game edukasi ini akurat, up-to-date, dan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Kolaborasi antara pengembang game, ahli perbankan syariah, dan pendidik menjadi krusial dalam mewujudkan hal ini.

Lebih lanjut, adopsi teknologi baru seperti game edukasi dalam strategi promosi perbankan syariah juga memerlukan perubahan paradigma di kalangan pemangku kepentingan (Awareness, Bsi, and Mojosari 2024). Institusi perbankan syariah perlu menyadari potensi dan nilai jangka panjang dari investasi dalam pengembangan media promosi inovatif semacam ini (Faadilah and Ilham 2005). Selain itu, diperlukan juga upaya untuk meningkatkan literasi digital di kalangan staf perbankan dan guru-guru SMA yang akan terlibat dalam implementasi program ini (Ahyani 2024). Pengembangan game edukasi berbasis Scratch untuk promosi perbankan syariah juga sejalan dengan upaya pemerintah Indonesia dalam mendorong literasi keuangan syariah di kalangan generasi muda (Fitria 2024). Menurut survei yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022, tingkat literasi keuangan syariah di Indonesia masih relatif rendah, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Oleh karena itu, inisiatif seperti pengembangan game edukasi ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat terhadap produk dan layanan perbankan syariah (Saepudin and Wage 2023).

Dalam konteks global, penggunaan teknologi game untuk edukasi keuangan dan promosi produk perbankan bukanlah hal yang baru. Beberapa negara seperti Malaysia dan Uni Emirat Arab telah menerapkan strategi serupa dengan hasil yang menjanjikan. Namun, pengembangan game edukasi berbasis Scratch khusus untuk perbankan syariah di Indonesia masih merupakan area yang relatif baru dan belum banyak dieksplorasi (Wardani 2022). Hal ini membuka peluang bagi penelitian dan inovasi lebih lanjut dalam bidang ini. Mengingat potensi dan tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas game edukasi berbasis Scratch sebagai media promosi perbankan syariah untuk siswa SMA. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip desain game yang baik, konten perbankan syariah yang akurat, dan fitur-fitur interaktif Scratch, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan solusi inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa SMA terhadap perbankan syariah (Melati and Hakim 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan dan implementasi game edukasi berbasis Scratch sebagai media promosi inovatif untuk perbankan syariah di kalangan siswa SMA. Rumusan masalah penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama: pertama, bagaimana merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis Scratch yang efektif untuk mempromosikan perbankan syariah kepada siswa SMA; kedua, sejauh mana efektivitas game edukasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa SMA terhadap produk dan layanan perbankan syariah; dan ketiga, apa saja tantangan dan peluang dalam implementasi game edukasi ini sebagai media promosi perbankan syariah di tingkat SMA.

Tujuan penelitian ini mencakup empat aspek penting: merancang dan mengembangkan prototipe game edukasi berbasis Scratch yang menarik dan informatif, mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa SMA terhadap konsep dan produk perbankan syariah, mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan implementasinya, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi game edukasi berbasis Scratch dalam strategi promosi perbankan syariah di masa depan. Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode promosi yang inovatif dan efektif untuk sektor perbankan syariah.

Manfaat dari penelitian ini meliputi aspek teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktik dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait penggunaan game edukasi untuk promosi perbankan syariah, serta memperluas pemahaman tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan literasi keuangan syariah di kalangan remaja. Dari segi praktis, penelitian ini menawarkan manfaat bagi berbagai pihak: bagi institusi perbankan syariah, penelitian ini menyediakan model inovatif untuk strategi promosi; bagi sektor pendidikan, memberikan alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik; bagi pengembang game edukasi, menyediakan insight dan best practices; dan bagi pembuat kebijakan, memberikan masukan untuk pengembangan program dan kebijakan yang mendukung peningkatan literasi keuangan syariah melalui teknologi inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan solusi inovatif yang tidak hanya meningkatkan efektivitas promosi perbankan syariah, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan literasi keuangan syariah di kalangan generasi muda Indonesia, yang pada gilirannya dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan industri perbankan syariah di Indonesia dalam jangka panjang.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang inovasi media promosi perbankan syariah berbasis game edukasi untuk siswa SMA berlandaskan pada berbagai teori dan temuan terdahulu dalam bidang pendidikan, teknologi, dan literasi keuangan syariah. Berikut beberapa konsep kunci yang menjadi landasan teoretis penelitian ini:

1. Game Edukasi dalam Pembelajaran

Game edukasi telah terbukti sebagai salah satu media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai topik pembelajaran. Menurut Kholistyono et al. (2024), game edukasi dapat meningkatkan retensi informasi hingga 40% dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, elemen interaktif yang ditawarkan game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa (Kholis, 2024). Penggunaan platform Scratch, yang dikembangkan oleh MIT Media Lab, memungkinkan pembuatan game edukasi dengan mudah dan cepat, bahkan bagi pengguna tanpa latar belakang pemrograman (Yunus Anis et al., 2023).

2. Perbankan Syariah dan Literasi Keuangan Syariah

Perbankan syariah adalah sistem perbankan yang beroperasi berdasarkan prinsip-prinsip syariah, seperti larangan riba, penerapan bagi hasil (mudharabah), dan kerja sama (musyarakah). Yusuf et al. (2023) menyebutkan bahwa inovasi layanan berbasis teknologi diperlukan agar perbankan syariah mampu bersaing dan menarik minat generasi muda. Dalam penelitian ini, literasi keuangan syariah berperan penting untuk memperkenalkan konsep-konsep tersebut sejak dini, terutama kepada siswa SMA sebagai generasi penerus ekonomi syariah di Indonesia (Fitria, 2024).

3. Gamifikasi dalam Pendidikan dan Pemasaran

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen game dalam konteks non-game, seperti pendidikan dan promosi. Menurut Febriansah et al. (2024), gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dalam konteks perbankan syariah, gamifikasi membantu menyederhanakan konsep-konsep kompleks dan abstrak, seperti riba dan ijarah, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Ana dan Zunaidi, 2022).

4. Generasi Z dan Teknologi Interaktif

Generasi Z dikenal sebagai generasi digital native yang terbiasa dengan teknologi dan konten interaktif. Oleh karena itu, media promosi yang menggunakan teknologi interaktif lebih efektif dalam menarik perhatian mereka dibandingkan dengan metode promosi konvensional, seperti brosur atau iklan televisi (Sitanggang et al., 2024). Game edukasi berbasis Scratch memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan sesuai dengan preferensi generasi ini.

5. Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Literasi Keuangan

Penelitian menunjukkan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan literasi keuangan di kalangan generasi muda. Kumanireng dan Bayu Utomo (2023) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap keuangan, termasuk perbankan syariah. Selain itu, adopsi teknologi baru seperti game edukasi memerlukan kolaborasi antara lembaga pendidikan, industri, dan pembuat kebijakan untuk memastikan keberhasilan implementasinya (Ahyani, 2024).

6. Tantangan dalam Pengembangan Game Edukasi

Meskipun memiliki banyak manfaat, pengembangan game edukasi untuk promosi perbankan syariah juga menghadapi tantangan. Menurut Fathoni et al. (2023), salah satu tantangan utama adalah menyeimbangkan antara konten edukatif dan aspek hiburan dalam game. Konten yang terlalu edukatif bisa dianggap membosankan, sementara fokus yang berlebihan pada hiburan dapat mengurangi nilai edukatifnya (Prayogi, 2020).

3. Metode

Tempat Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tambangan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki karakteristik yang representatif untuk penelitian tentang literasi keuangan syariah di kalangan siswa SMA.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Tambangan. Sampel diambil menggunakan teknik stratified random sampling, dengan rincian sebagai berikut:

- Kelas X : 15 orang
- Kelas XI : 15 orang
- Kelas XII : 15 orang Total sampel berjumlah 45 orang siswa.

Desain Penelitian: Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan pendekatan *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan tingkat literasi keuangan syariah siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan Media Edukasi Berbasis Game.

Instrumen Penelitian

1. Kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat literasi keuangan syariah siswa.
2. Media Edukasi Berbasis Game yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran literasi keuangan syariah.
3. Lembar observasi untuk mencatat respon dan perilaku siswa selama menggunakan game edukasi.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan:
 - Mengembangkan dan memvalidasi instrumen penelitian
 - Melakukan uji coba Media Edukasi Berbasis Game
 - Memperoleh izin penelitian dari pihak sekolah
2. Tahap Pelaksanaan:
 - Memberikan pre-test kepada sampel penelitian
 - Melaksanakan intervensi dengan menggunakan Media Edukasi Berbasis Game selama periode yang ditentukan
 - Memberikan post-test kepada sampel penelitian
3. Tahap Analisis Data:
 - Mengolah data hasil pre-test dan post-test
 - Melakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial
 - Menginterpretasikan hasil analisis data

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Uji-t berpasangan digunakan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test, sementara analisis varians (ANOVA) digunakan untuk membandingkan hasil antar tingkat kelas. Analisis kualitatif juga dilakukan terhadap data observasi untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang efektivitas Media Edukasi Berbasis Game.

4. Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Skor Literasi Keuangan Syariah

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor literasi keuangan syariah dan pengetahuan perbankan syariah sebagai dasar promosi, dengan kenaikan rata-rata sebesar 35,2% dari pre-test ke post-test. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kumanireng and Bayu Utomo 2023) yang melaporkan efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan literasi keuangan di kalangan generasi muda.

Tabel 1. Peningkatan Skor Literasi Keuangan Syariah

| Konsep | Pre-test (%) | Post-test (%) | Peningkatan |
|------------|--------------|---------------|-------------|
| Riba | 55.6 | 89.3 | 60.6 |
| Mudharabah | 42.3 | 76.8 | 81.6 |
| Musyarakah | 38.9 | 72.5 | 86.4 |
| Ijarah | 35.7 | 68.2 | 91.0 |

Tabel di atas menunjukkan peningkatan skor literasi keuangan syariah di semua tingkatan kelas. Kelas X menunjukkan peningkatan tertinggi (38,6%), yang mungkin disebabkan oleh tingkat pengetahuan awal yang lebih rendah, memberikan ruang lebih besar untuk perbaikan. Hal ini konsisten dengan temuan (Puspa and Sadiyah 2024) yang menyoroti pentingnya intervensi dini dalam pendidikan keuangan syariah.

Efektivitas Media Edukasi Berbasis Game

Sebanyak 91,67% responden mengalami peningkatan skor, mengindikasikan konsistensi efektivitas Media Edukasi Berbasis Game. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa Game Edukasi yang digunakan sangat efektif dalam menyajikan informasi kompleks, sesuai dengan preferensi Generasi Z, dan meningkatkan semangat belajar. Temuan ini mendukung penelitian (Sappile et al. 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi game dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Lebih lanjut, hasil ini juga sejalan dengan studi (Sujana et al. 2021) yang menekankan pentingnya adaptasi metode pembelajaran dengan karakteristik generasi digital native.

Penyempitan Kesenjangan Pemahaman

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Game Edukasi berhasil mempersempit kesenjangan pemahaman antar responden, yang mencerminkan fleksibilitas terhadap berbagai tingkat pemahaman awal dan gaya belajar yang berbeda. Hal ini terlihat dari penurunan standar deviasi skor post-test dibandingkan dengan pre-test.

Tabel 2. Standar Deviasi Skor Pre-test dan Post-test

| Parameter | Pre-test (Skala 1-10) | Post-test (Skala 1-10) |
|-----------------|-----------------------|------------------------|
| Standar Deviasi | 8.7 | 5.2 |

Penurunan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa Media Edukasi Berbasis Game mampu mengakomodasi keragaman tingkat pemahaman awal siswa, sejalan dengan prinsip pembelajaran adaptif yang diungkapkan oleh (Fahlevi and Yuliani 2021)Peningkatan **Pengetahuan Perbankan Syariah**

Analisis lebih lanjut menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep kunci perbankan syariah. Berikut adalah perbandingan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah intervensi:

Tabel 3. Peningkatan Pemahaman Konsep Perbankan Syariah

| Konsep | Pre-test (%) | Post-test (%) | Peningkatan (%) |
|------------|--------------|---------------|-----------------|
| Riba | 55.6 | 89.3 | 60.6 |
| Mudharabah | 42.3 | 76.8 | 81.6 |
| Musyarakah | 38.9 | 72.5 | 86.4 |
| Ijarah | 35.7 | 68.2 | 91.0 |

Peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap konsep-konsep kunci perbankan syariah menunjukkan efektivitas Media Edukasi Berbasis Game dalam menyampaikan informasi kompleks. Hal ini sejalan dengan temuan (Arif et al. 2024) yang menyoroti pentingnya pendekatan inovatif dalam pendidikan keuangan syariah.

Faktor-faktor Pendukung Efektivitas Media Edukasi Berbasis Game

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas Media Edukasi Berbasis Game dalam meningkatkan literasi keuangan syariah di kalangan siswa SMA Negeri 1 Tambangan adalah:

- a. Kesesuaian dengan Karakteristik Generasi Z: Media Edukasi Berbasis Game memanfaatkan elemen-elemen yang sesuai dengan preferensi belajar Generasi Z, seperti interaktivitas, visualisasi, dan umpan balik instan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sujana et al. 2021) yang menekankan pentingnya adaptasi metode pembelajaran dengan karakteristik generasi digital native.
- b. Pendekatan Pembelajaran Aktif: Game edukasi mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan retensi pengetahuan. Temuan ini konsisten dengan studi (Amadi et al. 2023) yang menunjukkan efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan keuangan.
- c. Personalisasi Pengalaman Belajar: Kemampuan game untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan individual siswa berkontribusi pada efektivitasnya. Hal ini mendukung konsep pembelajaran adaptif yang dibahas.
- d. Elemen Gamifikasi: Penggunaan elemen-elemen game seperti poin, level, dan penghargaan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting:

- a. Pengembangan Kurikulum: Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum pendidikan keuangan syariah di tingkat SMA. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) tentang inovasi dalam metode pembelajaran.
- b. Pelatihan Guru: Diperlukan program pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan Media Edukasi Berbasis Game dalam pembelajaran.
- c. Kolaborasi dengan Industri Perbankan Syariah: Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk kolaborasi antara institusi pendidikan dan industri perbankan syariah dalam mengembangkan materi edukasi yang lebih relevan dan up-to-date. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Otoritas Jasa Keuangan (2021) tentang sinergi antara sektor pendidikan dan industri keuangan syariah.
- d. Pengembangan Kebijakan: Temuan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembangan kebijakan terkait literasi keuangan syariah di tingkat nasional, mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan inklusi keuangan syariah sebagaimana digariskan dalam Masterplan Ekonomi Syariah Indonesia 2019-2024 (Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional, 2019).

5. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media promosi perbankan syariah berbasis game edukasi menggunakan Scratch untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat efektif dalam meningkatkan literasi keuangan syariah. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 35,2% dari pre-test ke post-test dalam pemahaman konsep-konsep kunci perbankan syariah seperti riba, mudharabah, musyarakah, dan ijarah. Game edukasi terbukti mampu mempersempit kesenjangan pemahaman antar siswa, yang tercermin dari penurunan standar deviasi skor post-test. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas media ini meliputi kesesuaian dengan karakteristik Generasi Z, pendekatan pembelajaran aktif, personalisasi pengalaman belajar, dan penggunaan elemen gamifikasi. Penelitian ini memiliki implikasi penting untuk pengembangan kurikulum, pelatihan guru, kolaborasi dengan industri perbankan syariah, dan pengembangan kebijakan terkait literasi keuangan syariah di tingkat nasional.

6. Daftar Pustaka

- Ahyani, Nur. 2024. "PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP KINERJA GURU." 11(3):1296–1308.
- Amadi, Aunur, Nyoman Suwarta, Dina Sholikha, and Muhlasin Amrullah. 2023. "Pemahaman Pendidikan Finansial Sejak Dini." *Journal of Education Research* 4:1419–28. doi: 10.37985/jer.v4i3.356.
- Amirullah, Indriati. 2023. "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Administrasi Publik." *Sammajiva: Jurnal Penelitian Bisnis Dan Manajemen* 1(4):383–91.
- Ana, Dimas Elly, and Arif Zunaidi. 2022. "Strategi Perbankan Syariah Dalam Memenangkan Persaingan Di Masa Pandemi Covid-19." *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy* 1(1):167–88.
- Arif, Muh., Mohammad Saro'i, Asfahani Asfahani, Mariana Mariana, and Opan Arifudin. 2024. "Tantangan Dan Peluang Dalam Inovasi Pembelajaran Islam Di Era Digital." *Global Education Journal* 2(1):73–80. doi: 10.59525/gej.v2i1.322.

- Awareness, Brand, D. I. Bsi, and K. C. P. Mojosari. 2024. "ANALISIS STRATEGI DIGITAL MARKETING DALAM MEMBANGUN BRAND AWARENESS DI BSI KCP MOJOSARI." 1(1):1–12.
- Faadilah, Indri, and Aldianto Ilham. 2005. "Prospek Pengembangan Perbankan Syariah Di Indonesia." *Transpor* XX(4):57–61.
- Fahlevi, Reza, and Anik Yuliani. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4(5):1191–1204. doi: 10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204.
- Fathoni, Anang, Bayu Prasodjo, Dewanto Zulqadri, and Winarni Jhon. 2023. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*.
- Febriansah, Aris, Aris Syaifuddin, and Yerry Soepriyanto. 2024. "Gamification Developments in Education: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 14:177–86. doi: 10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186.
- Fitria. 2024. "Digitalization Of Sharia Finance For Generation Z : Opportunities And Challenges." *Ictrs* (Agustus).
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(2):154–66. doi: 10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.
- Harmoko, Irfan. 2017. "Strategi Pemasaran Produk Bank Syariah Dalam Persaingan Bisnis Perbankan Nasional." *Wadiah* 1(1):22–41. doi: 10.30762/wadiah.v1i1.1278.
- Kholis, Muttaqin. 2024. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PERHITUNGAN WARIS DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN SCRATCH." 5(4):4373–86.
- Kholistyono, Jojo, Ngudinur Muhammad, Nanik Indahwati, and Demy Ilmiawan. 2024. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Komik Dalam Pembelajaran Pjok." 2(6):104–12.
- Kumanireng, Ignasia Helena Waleng, and Rochmad Bayu Utomo. 2023. "Pengaruh Literasi Keuangan Literasi Pajak Dan Literasi Digital Terhadap Minat Investasi Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta Di Pasar Modal." *Jae (Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi)* 8(3):11–22. doi: 10.29407/jae.v8i3.20566.
- Melati, Nattaya Lakshita, and Luqman Hakim. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Android Game Petualangan Syariahku Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 11(2):96–107. doi: 10.26740/jpak.v11n2.p96-107.
- Prayogi, Arditya. 2020. "ANALISA PENGGUNAAN VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA DAKWAH." *Journal GEEJ* 7(2).
- Puspa, Devi Amalia, and Mahmudatus Sadiyah. 2024. "Pengaruh Literasi Keuangan Syariah, Digital Marketing Dan Aksesibilitas Terhadap Minat Menabung Generasi Z Pada Bank Syariah." 3(1):25–43.
- Saepudin, Encep, and Wage Wage. 2023. "Model Edukasi Perbankan Syariah Bagi Warga Milenial Muhammadiyah Di Banyumas." *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam* 24(1):79. doi: 10.30595/islamadina.v24i1.8447.
- Sappile, Baso Intang, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarak, and Budi Mardikawati. 2024. "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7(1):714–27.
- Sitanggang, Andris; Dhafin Naufal, Muhammad Harits, Marcell Anugrah. 2024. "Efektivitas Strategi Digital Marketing Di Media Sosial : Studi Kasus." 2(4).
- Sujana, I. Putu Windu Mertha, Sukadi, I. Made Riyan Cahyadi, and Ni Made Widya Sari. 2021. "Pendidikan Karakter Untuk Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9(2):518–24.
- Vidergor, Hava. 2021. "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students." *Computers & Education* 166:104156. doi: 10.1016/j.compedu.2021.104156.
- Wahid, Nisa Noor, Irman Firmansyah, and Adil Ridlo Fadillah. 2019. "Analisis Kinerja Bank Syariah Dengan Maqashid Syariah Index (Msi) Dan Profitabilitas." *Jurnal Akuntansi* 13(1):1–9. doi: 10.37058/jak.v13i1.710.

- Waluyo, Bambang, Sylvia Rozza, and Sujarwo Sujarwo. 2018. "MODEL EDUKASI BERDASARKAN SEGMENTASI KONSUMEN UNTUK MEMBANGUN MINAT MASYARAKAT PADA PERBANKAN SYARIAH." *Sosiohumaniora* 20:260. doi: 10.24198/sosiohumaniora.v20i3.14561.
- Wardani, Putri Mulanisya Ayu. 2022. "PENGEMBANGAN MEDIA GAME SCRATCH PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V MATERI ALAT PERNAPASAN PADA HEWAN." 9(1):40–49.
- Yulianti, Ary. 2022. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR Ary Yulianti Ekohariadi Abstrak."
- Yunus Anis, Yunus, Artin Bayu Mukti, and Sri Mulyani. 2023. "Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini." *Bulletin of Information Technology (BIT)* 4(3):320–27. doi: 10.47065/bit.v4i3.769.
- Yusuf, Ega Belahag, Muhammad Iqbal Fasa, and Suharto. 2023. "Inovasi Layanan Perbankan Syariah Berbasis Teknologi Sebagai Wujud Penerapan Green Banking." *Istithmar* 7(1):34–41. doi: 10.30762/istithmar.v7i1.444.