

PENGARUH GAME SCRATCH “PETUALANGAN COCO” TERHADAP LITERASI FINANSIAL DAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD

Shadrina Afra Khairunnisa¹, Rina Heryani², Atep Sujana³

Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Indonesia

shadrinaafra@upi.edu¹, rinaheryani@upi.edu², atepsujana@upi.edu³

ABSTRACT

The low financial literacy and creative thinking skills of elementary school students in managing finances are major problems amidst current economic challenges. Students tend to be consumptive without thinking about long-term needs. This study aims to measure the effectiveness of the Scratch-based educational game "Petualangan Coco" in improving students' financial literacy and creative thinking skills. This study used a quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 27 fifth-grade students at SDN Mekarjaya 01, Bandung Regency, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through written tests (pretest and posttest) and analyzed using the Paired Sample t-test with IBM SPSS version 29. The results showed a significant improvement, evidenced by the increase in students' average scores from 61.07 on the pretest to 78.89 on the posttest. Hypothesis testing obtained a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 (less than 0.05), indicating that H1 is accepted. In conclusion, the application of the educational game "Petualangan Coco" has a positive and significant effect on students' financial literacy and creative thinking

Keywords: Creative Thinking, Financial Literacy, Scratch

ABSTRAK

Rendahnya literasi finansial dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam mengelola keuangan menjadi permasalahan utama di tengah tingginya tantangan ekonomi. Siswa cenderung konsumtif tanpa memikirkan kebutuhan jangka panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan game edukasi berbasis Scratch “Petualangan Coco” dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial dan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah 27 siswa kelas V SDN Mekarjaya 01, Kabupaten Bandung, yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) dan dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-test* berbantuan IBM SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, dibuktikan dengan lonjakan rata-rata nilai siswa dari 61,07 pada saat *pretest* menjadi 78,89 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga H1 diterima. Kesimpulannya, game edukasi "Petualangan Coco" terbukti memberikan pengaruh yang positif dan

signifikan terhadap pemahaman literasi finansial serta kemampuan berpikir kreatif siswa

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Literasi Finansial, Scratch

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter guna menghadapi tantangan abad ke 21. Hal tersebut merujuk pada pendidikan abad 21 yang menuntut adanya pengembangan kompetensi yang relevan dengan kehidupan nyata siswa dengan mengintegrasikan teknologi. Pada pendidikan abad 21 perlu adanya adaptasi dengan kegiatan yang menggunakan teknologi agar memudahkan proses pendidikan, cara belajar, dan hubungan sosial manusia (Wulandah et al., 2023). Terutama pada Jenjang sekolah dasar proses pembelajaran bukan hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan hidup (*life skills*) yang relevan dengan tantangan saat ini. Pentingnya *life skills* atau kecakapan hidup merujuk pada kesiapan peserta didik dalam hal akademik ataupun non akademik yang menjadi modal dasar dalam menempuh kehidupan mandiri dilingkungan masyarakat (Utami &

Habiby, 2024). Perubahan pola pendidikan nasional yang mengarahkan peserta didik untuk menjadi generasi yang adaptif, berpikir kritis, dan berdaya saing di tengah perubahan teknologi serta sosial ekonomi masyarakat. Sehingga pengenalan dan penguasaan beragam literasi sejak bangku sekolah dasar menjadi bekal utama bagi siswa untuk menghadapi kehidupan nyata di masa depan.

Ditengah globaliasi ekonomi yang semakin berubah seiring berjalannya waktu, salah satu kecakapan yang perlu ditanamkan dari beragamnya literasi yang ada yaitu literasi finansial. Literasi finansial menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini. Literasi finansial merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap seorang individu untuk memahami dan menerapkan prinsip keuangan dalam mengambil keputusan pengelolaan uang yang bijaksana (Trisnani et al., 2025). Dengan menanamkan literasi keuangan yang diberikan di sekolah

dapat berdampak pada peserta didik di usia dewasa dimana anak mempunyai bekal dalam memahami literasi keuangan untuk menghadapi keuangan di masa depan (Salmi Utie et al., 2025). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset, dan teknologi (Kemendikbudristek) telah mengintegrasikan literasi finansial kedalam literasi dasar pada Gerakan Literasi Nasional (GLN). Sehingga pendidikan literasi keuangan ini bukan hanya sekedar mengenal nominal uang melainkan membentuk karakter individu yang cerdas dan bertanggung jawab terhadap ekonomi pribadi. Tanpa dasar literasi keuangan yang kuat dapat membuat seseorang rentan pada perilaku konsumtif. Tujuan utama pendidikan literasi finansial yaitu untuk mempersiapkan generasi muda menjadi warna negara yang cerdas akan pengetahuan serta keterampilan dan mandiri secara finansial (Ilfa et al., 2024)

Pengenalan konsep finansial sejak dini memegang peranan penting dalam mencetak generasi yang sadar akan pentingnya pengelolaan finansial. Berbagai studi menegaskan bahwa literasi keuangan yang diajarkan pada tingkat dasar dapat memberikan fondasi bagi siswa dalam

pengambilan keputusan yang lebih tepat. Di Indonesia sendiri, Pendidikan literasi keuangan masih jarang diberikan kepada anak – anak, sehingga kemampuan dalam hal menyimpan, mengelola, dan mengambil keputusan dalam finansial masih tergolong rendah (Putri et al., 2026). Kemampuan mengelola keuangan ini diperlukan agar siswa memiliki pondasi yang kuat dalam menghadapi permasalahan yang ada seperti hutang secara online yang saat ini mulai banyak menjadi permasalahan yang krusial di kalangan masyarakat (Ilfa et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi literasi finansial ke dalam proses pembelajaran merupakan strategi untuk membentengi generasi masa kini dari krisis budaya finansial yang dapat merugikan di masa depan.

Secara idealnya, pada jenjang dasar peserta didik diharapkan dapat memiliki pemahaman dasar terkait empat konsep utama dalam mengelola keuangan, yaitu memperoleh (earn), menyimpan (save), membelanjakan (spend), dan menyumbangkan (donate) (Hikmawati et al., 2025). Hal ini juga sesuai dengan penerapan keuangan berbasis kurikulum Cha-Ching yang

bukan merupakan integrasi kurikulum seperti pada umumnya tetapi merupakan program tentang mengelola keuangan yaitu dengan mendapatkan, menabung, belanja, dan menyumbangkan (Pramesti et al., 2025). Dalam hal ini peserta didik yang sudah memahami konsep diharapkan memiliki karakter kemandirian finansial yang diharapkan mampu berkontribusi pada pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) sesuai dengan tujuan ke-8 terkait pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan (Lestari et al., 2025).

Secara realitanya di lapangan kondisi tersebut tidak sesuai harapan yang dinyatakan dalam Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) oleh OJK pada tahun 2022, indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai angka 49,68%, dan kelompok usia anak-anak tingkat dasar belum tereduksi secara merata (OJK dalam Lestari et al., 2025). Selain itu Berdasarkan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Badan Pusat Statistik (BPS), hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2025, menunjukkan bahwa tingkat literasi

keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 66,46%, sementara tingkat inklusi keuangan berada di angka 80,51% (OJK dalam Putri et al., 2026). Hal ini sejalan pada penelitian yang menyatakan pada usia remaja peserta didik tanpa bimbingan dan edukasi yang tepat, cenderung menghabiskan uang saku untuk hal-hal yang bersifat konsumtif tanpa memikirkan kebutuhan jangka panjang (Sopyana et al., 2026).

Dalam mengelola keuangan peserta didik juga perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif agar pengelolaan keuangan ini tepat dalam penggunaannya. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir yang dapat menciptakan suatu hal baru baik ide atau gagasan sesuai dengan konsep yang telah dipelajari seseorang melalui proses menyelidiki, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu (Sari & Montessori, 2021). Dalam berpikir kreatif terdapat indikator yang perlu dicapai yaitu *fluency thinking* (keterampilan dalam menemukan suatu ide dari masalah), *flexible thinking* (memberikan solusi yang bervariasi), *original thinking* (menghasilkan jawaban yang unik), *elaboration ability* (memperluas suatu gagasan) (Qomariyah et al., 2021).

Berpikir kreatif ini diperlukan agar siswa bukan hanya memahami bagaimana konsep yang ada tetapi melatih imajinasi dan kecakapan dalam memecahkan suatu masalah melalui ide – ide mandiri peserta didik.

Merujuk pada permasalahan tersebut diperlukannya inovasi media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik anak. Salah satu hal yang disukai anak adalah dengan ditampilkannya animasi serta penggunaan game edukasi yang mengaitkan dengan kehidupan siswa. game edukasi menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Game edukasi diyakini dapat mendorong perkembangan keterampilan dapat berpikir kritis, seperti kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan pemecahan masalah (Sukmawati et al., 2025). Salah satu game edukasi yang dapat digunakan yaitu *scratch*. *Scratch* merupakan perangkat koding yang didesain untuk anak – anak dengan visualisasi sederhana sehingga memungkinkan untuk membuat suatu cerita, permainan, dan animasi digital (Rhifky Wayahdi & Ruziq, 2024). Penggunaan *platform scratch* sebagai media pembelajaran gamifikasi

membuat guru mengemas aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan lebih kreatif (Sukisnawati & Winaya, 2025). Sehingga karakteristik game edukasi yang bersifat interaktif berpotensi menjadi sarana efektif dalam menanamkan konsep literasi finansial dengan dikemas secara menyenangkan dan aplikatif.

Berdasarkan hal yang dijabarkan diatas peneliti merancang game edukasi berbasis platform *scratch* untuk meningkatkan pemahaman konsep literasi finansial menjadi simulasi visual yang menarik dan menyenangkan. Sehingga penelitian ini difokuskan pada “pengaruh game edukasi berbasis Scratch “Petualangan Coco” dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas penggunaan game “Petualangan Coco” dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial dan berpikir kreatif siswa serta menjawab rumusan masalah mengenai sejauh mana media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi finansial dan kreatifitas dalam membangun ide terkait dengan

permasalahan finansial yang terjadi pada peserta didik di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model penelitian eksperimen di SDN Mekarjaya 01. Penelitian kuantitatif ini merupakan suatu penelitian yang melibatkan penggunaan angka dari mulai pengumpulan data hingga penafsiran hasil melalui sistematika, terencana, dan struktural yang jelas dari penelitian yang dilakukan (Irfan Syahroni et al., 2022). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk membuktikan suatu tindakan atau perilaku terhadap perlakuan yang telah dilakukan dalam pendidikan (Farhan Arib et al., 2024). Penelitian eksperimen ini memiliki tujuan untuk melihat hasil pemahaman literasi finansial dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diberikan treatment. Penelitian ini menggunakan desain *pre – eksperimen one group pretest – posttest* dan tidak dilakukan pada satu kelas dan tidak memiliki kelas kontrol. Dimana pada variabel terikat diukur melalui satu kelompok sebelum (*pretest*) dan sesudah

(*posttest*) perlakuan diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas V di SDN Mekarjaya 01 Kab. Bandung. Desain penelitian ini dinyatakan seperti pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik dari penentuan sampel dimana semua anggota populasi yang ada digunakan sebagai sampel penelitian dimana populasi kurang dari 30 orang (Suryani et al., 2023). Sampel penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi siswa kelas 5 di SDN Mekarjaya 01 Kab. Bandung. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dalam penelitian yang dilakukan, sedangkan populasi merupakan keseluruhan yang menjadi subjek dari penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes yang sesuai dengan indikator dari kurikulum *chaching* dan indikator berpikir kreatif

terhadap materi yang diberikan oleh peneliti dalam proses pembelajarannya melalui *scratch*. Tes ini digunakan melalui tes tulis soal pretest dan posttest yang diujikan kepada peserta didik dalam bentuk soal 10 pilihan ganda dan 4 soal uraian. Teknik analisis data menggunakan bantuan *software IBM SPSS versi 29*.

Pada penelitian ini ini dilakukan uji yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Selain itu peneliti menggunakan uji t untuk menentukan dari hipotesis yang dibuat apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *scratch* pada pemahaman literasi finansial dan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Mekarjaya 01.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada pertemuan awal peserta didik akan diberikan tes awal berupa *pretest* dengan tujuan untuk mengukur pemahaman literasi finansial dan berpikir kreatif sebelum dilaksanakannya perlakuan menggunakan media *scratch*. Hasil tersebut dinyatakan pada data nilai tertinggi dan terendah dari hasil pretest yang dilakukan dan dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Pretest

	Nama	Nilai
Nilai terendah	HS, AZ, dan PTR	45
Nilai tertinggi	AF dan AFY	77

Pada tabel 2 menyatakan hasil dari skor nilai terendah dan tertinggi pada nilai pretest dengan 3 siswa mendapatkan nilai 45 dan 2 siswa mendapatkan nilai 77. Setelah melakukan test awal yaitu pretest peneliti selanjutnya memberikan perlakuan atau treatment kepada seluruh peserta didik kelas V SDN Mekarjaya 01 dengan menerapkan game *scratch* "petualangan coco".

1. Tahap pendahuluan

Sebelum memulai game peneliti memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan tentang keuangan kepada peserta didik, yaitu "apakah kalian mendapatkan uang saku setiap harinya?" "Berapakah uang yang didapatkan?" "Digunakan untuk apa saja uang tersebut?".

2. tahap Penyampaian Materi

Setelah peneliti memberikan pertanyaan dilanjutkan dengan penjelasan sedikit mengenai konsep

dasar keuangan mendapatkan, menabung, belanja, dan menyumbang.

3. Tahap pelaksanaan game



Gambar 1 Game Petualangan Coco

Setelah penjelasan singkat tentang mengelola keuangan dilanjutkan dengan memulai game dimana siwa dibagi menjadi 4 kelompok. Pada saat game tersebut dimulai akan muncul pertanyaan – pertanyaan serta misi yang harus dilaksanakan oleh masing – masing kelompok. Misi besar yang harus diselesaikan secara bersama – sama yaitu bagaimana cara menabung sebesar Rp. 50.000 setiap harinya dengan uang saku Rp.20.000 tetapi uang tersebut harus digunakan untuk jajan, menabung, dan donasi.



4. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan berupa pelaksanaan test berupa soal posttest untuk mengukur sejauh mana pemahaman yang telah diserap oleh peserta didik mengenai literasi finansial terutama mengelola keuangan dengan bijak serta bagaimana peserta didik dapat berpikir secara kreatif untuk menyelesaikan permasalahan pada soal yang diberikan.

Setelah memberikan perlakuan kepada kelas penelitian dilakukan posttest sebagai tahap akhir dengan hasil nilai skor terendah dan tertinggi yang disajikan pada tabel 3 berikut :

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Posttest

	Nama	Nilai
Nilai terendah	HS, AZ, dan AL	63
Nilai tertinggi	NT	95

Dari hasil yang dinyatakan pada tabel 2 terkait rekapitulasi nilai posttest dari nilai hasil terendah yang diraih oleh HS, AZ, dan AL mendapatkan skor

nilai 63. Pada hasil nilai nilai tertinggi diraih oleh NT dengan skor 95. Selanjutnya hasil nilai nilai minimal, maksimal dan rata – rata yang dihasilkan dari pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (sesudah perlakuan) dapat dilihat pada data tabel berikut :

Tabel 4 Nilai rata - rata pretest dan posttest

	N	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata - rata
Nilai Pretest	27	45	77	61,07
Nilai Posttest	27	63	95	78,89

Dari data yang dinyatakan pada tabel 3 dapat dilihat rata – rata nilai terendah pretest yaitu 61,07, sedangkan pada posttest rata rata nilai yaitu 78,89. Sehingga pada tes awal pretest ke test setelah perlakuan posttest mengalami peningkatan sebesar 11,82. Selain itu, adanya peningkatan dari nilai pretest ke posttest pada nilai minimal 45 menjadi 63 dan nilai maximal 77 menjadi 95. Selanjutnya uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	0,940	27	0,121
Nilai Posttest	0,930	27	0,068

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 5 menyatakan nilai signifikansi pada skor pretest yaitu 0,121 dan skor pada posttest 0,068. Sehingga keduanya lebih besar dari 0,05 yang dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji paramterik untuk menguji hipotesis dari penelitian yaitu paired sample t-test. Uji tersebut dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil uji t

Paired Sample Test				
	Mean	Std. Deviation	t	Two-sided p
Nilai pretest-posttest	- 17,148	5,433	- 16,401	<0,001

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test yang disajikan pada tabel 6, diperoleh nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest sebesar 17,148 dengan standar deviasi sebesar 5,433. Nilai t hitung yang diperoleh adalah sebesar 16,401 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001. Nilai sig. (2-tailed) < α dengan nilai α = 0.05. sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2. Pembahasan hasil penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penerapan media *game* edukasi berbasis *Scratch* “Petualangan Coco” menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman literasi finansial dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Mekarjaya 01. Pembahasan dari temuan penelitian ini dapat diuraikan berikut:

a) Pengaruh Game Scratch terhadap Literasi Finansial Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan kemampuan literasi finansial siswa setelah penerapan *game* edukasi berbasis *Scratch* “Petualangan Coco”. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,07 pada pretest menjadi 78,89 pada posttest. Hasil uji statistik juga menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tersebut terhadap literasi finansial siswa.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi mampu membantu siswa memahami konsep dasar literasi finansial seperti memperoleh, menabung, membelanjakan, dan menyumbangkan secara lebih

konkret. Sebelum perlakuan, siswa masih kesulitan membedakan kebutuhan dan keinginan dalam penggunaan uang, namun setelah menggunakan *game*, siswa mulai mampu membuat keputusan keuangan sederhana secara lebih rasional.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa literasi finansial tidak hanya berkaitan dengan pengenalan uang, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan secara tepat dalam kehidupan sehari-hari (Arsya et al., 2024). Selain itu, literasi finansial di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kebiasaan finansial yang baik seperti menabung, berbagi, dan perencanaan keuangan sederhana sejak dini (Aptasari et al., 2025).

Penggunaan *game* *Scratch* dalam penelitian ini juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam simulasi pengambilan keputusan keuangan. *Scratch* dapat menjadi media yang dirancang sebagai permainan interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman

melalui pendekatan pembelajaran berbasis game yang menarik (Maya Sabilla & Sakir, 2025). Hal ini sejalan juga dengan temuan (Jiang & Li, 2021) yang menyatakan bahwa *Scratch* mampu meningkatkan pola pikir komputasional serta kemampuan kognitif siswa melalui aktivitas pemrograman blok yang interaktif. Sehingga media pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman nyata lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi finansial siswa.

b) Pengaruh Game Scratch terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Selain literasi finansial, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan game “Petualangan Coco” berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyusun strategi pengelolaan uang untuk mencapai target tertentu dalam permainan. Dalam proses permainan, siswa dihadapkan pada situasi pemecahan masalah yang menuntut mereka untuk mengalokasikan uang saku ke berbagai kebutuhan, seperti jajan, menabung, dan donasi. Kondisi ini mendorong siswa untuk berpikir

secara fleksibel dan menghasilkan solusi yang bervariasi, yang merupakan indikator utama dalam berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif berkembang karena siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dalam situasi yang tidak bersifat tunggal. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa berpikir kreatif dapat dilatih melalui aktivitas yang menuntut eksplorasi ide, fleksibilitas solusi, serta pengembangan gagasan secara mandiri.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa belajar untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi, memilih strategi terbaik, serta mengembangkan ide secara mandiri.

Temuan ini sesuai dengan pendapat (Saputra Tanjung, 2018) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas yang menuntut pemecahan masalah secara terbuka untuk mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, (Yusup & Mastoah, 2025)

menyebutkan bahwa game edukasi mampu merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena menghadirkan tantangan yang membutuhkan analisis dan strategi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Scratch “Petualangan Coco” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi finansial dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Mekarjaya 01. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,07 pada pretest menjadi 78,89 pada posttest.

Secara statistik, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, yang berarti game Scratch “Petualangan Coco” efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial dan berpikir kreatif siswa.

Peningkatan literasi finansial terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan

konsep dasar pengelolaan keuangan peserta didik menjadi lebih cakap dalam mengimplementasikan empat pilar literasi keuangan yaitu memperoleh, menabung, membelanjakan, dan menyumbangkan dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Selain itu, misi pemecahan masalah di dalam *game* juga berhasil melatih siswa untuk berpikir fleksibel dan menghasilkan solusi alokasi dana yang bervariasi, yang merupakan indikator penting dari kemampuan berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aptasari, F. W., Putri, B. K. M., Hastuti, E. W., Mujahidi, K., Darmansyah, S., Adha, R., & Feryansyah. (2025). Cerdas Finansial: Belajar Menabung Untuk Membentuk Kemandirian Santri. *Rahmatan Lil 'Alamin Journal Of Community Services*, 90–98. <https://doi.org/10.20885/Rla.Vol5.Iss2art3>
- Arsya, A., Pangestu, G., Athaya Munandar, N., Khoirul Nafian, R., & Sakti, B. P. (2024). *Penerapan Pendidikan Literasi Finansial Pada Siswa Sekolah Dasar*. 02(01), 75–78.
- Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497–5511.

- Hikmawati, C. R., Subroto, W. T., Permatasari, D., & Dayu, K. (2025). Implementasi Pendidikan Literasi Keuangan Di Sekolah Dasar. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://Jurnaldidaktika.Org>
- Ifa, F. N. A., Sumarni, W., Widiarti, N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Demak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Ifan Syahroni, M., Stit Al-Aziziyah, D., Tgh Umar Abdul Aziz Kapek Gunung Sari Lombok Barat, J. I., & Pos, Kode. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa Stit Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).
- Lestari, W., Aristanti, W., Syalwa, N. L., & Putri, E. A. (2025). Pelatihan Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Mendukung Pertumbuhan Ekonomi Berkelanjutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(9).
- Maya Sabilla, A., & Sakir, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning Dengan Scratch Pada Materi Hukum Newton Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 140.
- Pramesti, L. Ay., Tisgati, U., & Sugiyono. (2025). Penerapan Literasi Keuangan Melalui Program Cha-Ching Implikasinya Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Keuangan Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(4).
- Putri, H., Laila, M., Miftahul Zanah, M., & Siti Maryam, R. (2026). Smart Kids Smart Money: Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jma: Jurnal Media Akademik*, 4(1), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Qomariyah, D. N., Subekti, H., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rhifky Wayahdi, M., & Ruziq, F. (2024). Pengenalan Dasar Pemrograman Dengan Scratch Untuk Anak Sekolah Dasar Di Sanggar Keadilan Smh-Indonesia. In *Jipiti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Number 2). <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/index>
- Salmi Utie, M., Walidain, B., Windiarti, F., Alyani Tamimi, Y., Lisnawati, R., Safitri, N., & Puspa Alyssa, H. (2025). Peningkatan Literasi Keuangan Sejak Dini Dengan Metode Storytelling Di Sekolah Dasar Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan*,

- Inovasi Dan Perubahan*, 5(1).
<https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1143>
- Saputra Tanjung, H. (2018). *Genta Mulia Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. 1.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Sopyana, E. R., Salsabila, Kasinda, H. K., & Tumanggor, R. (2026). Peningkatan Literasi Finansial Melalui Edukasi Pengelolaan Uang Saku Pada Siswa Sman 1 Gunung Sindur. *Socserve: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sukisnawati, & Winaya, W. (2025). *Model Pembelajaran Koding Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(2).
- Sukmawati, Ainiyah, St. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus Sdn Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1).
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1. <http://ejournal.yayasanpendidikanzurriyatulquran.id/index.php/lhsan>
- Trisnani, N., Sulistiyawati, D. Y. R., Utamingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar: Peran Kurikulum, Lingkungan, Serta Media Dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 153–189. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i2.5626>
- Utami, S. D., & Habiby, W. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Life Skill Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. *Attadib: Journal Of Elementary Education Sinta*, 8(1), 2614–1752.
- Wulandah, S., Hufad, A., & Sulistiono, E. (2023). Jurnal Sosialisasi Urgensi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal*

*Sosialisasi Jurnal Hasil
Pemikiran, Penelitian, Dan
Pengembangan Keilmuan
Sosiologi Pendidikan, 10(1).*

Yusup, P. M., & Mastroah, I. (2025).
Efektivitas Pembelajaran Ips
Berbasis Game Edukasi Untuk
Meningkatkan Keterlibatan Dan
Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik :
Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip
Universitas Mandiri, 11(02).*