



## Pengembangan *Board Game “PlanVest Quest: Build Your Fortune”* sebagai Media Pembelajaran Investasi bagi Pemula

**M. Mascun Andianto<sup>1\*</sup>, Suchaina<sup>2</sup>, Putri Ayu Anisatus Shalikha<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup>Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

*\*Penulis Korespondensi:* [mmascunandianto10@gmail.com](mailto:mmascunandianto10@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to develop a board game-based learning media titled "PlanVest Quest: Build Your Fortune" to improve investment literacy among high school students. The background of this research is based on the low level of financial literacy and the lack of interactive learning media in Economics subjects at SMA Negeri 3 Pasuruan. This gamification-based media is designed to make investment learning more interesting, contextual, and enjoyable. The study applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. A limited trial was conducted on 10th grade students involving validation by construct and content experts, as well as assessments from teachers and students. The research instrument in the form of a feasibility questionnaire and responses were analyzed descriptively quantitatively. The results showed that PlanVest Quest achieved a very high feasibility level with an expert validation score of 98% and very positive user responses. This media has proven effective in increasing learning motivation, understanding of investment concepts, and students' financial decision-making abilities. Therefore, this media can be used as an innovative alternative in Economics learning at the high school level.

**Keywords:** Educational Board Game; Financial Skills; Interactive Learning Media; Investment Literacy; Investment Simulation.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk board game berjudul "PlanVest Quest: Build Your Fortune" guna meningkatkan literasi investasi siswa SMA. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat literasi keuangan serta minimnya media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pasuruan. Media berbasis gamifikasi ini dirancang agar pembelajaran investasi menjadi lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Penelitian menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X dengan melibatkan validasi oleh ahli konstruk dan konten, serta penilaian dari guru dan siswa. Instrumen penelitian berupa angket kelayakan dan respons dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *PlanVest Quest* memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor validasi ahli sebesar 98% dan tanggapan pengguna yang sangat positif. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep investasi, serta kemampuan pengambilan keputusan keuangan siswa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Ekonomi di jenjang SMA.

**Kata kunci:** Board Game Edukatif; Keterampilan Finansial; Literasi Investasi; Media Pembelajaran Interaktif; Simulasi Investasi.

### 1. LATAR BELAKANG

Di era kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang pesat, kemampuan remaja dalam mengelola keuangan pribadi menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Literasi keuangan tidak hanya mencakup kemampuan dalam menabung dan mengatur pengeluaran, tetapi juga pemahaman tentang investasi dan pengambilan keputusan keuangan yang tepat (Vilantika & Santoso, 2024). Literasi keuangan yang baik akan membantu individu merencanakan masa depan dan menghindari risiko finansial yang tidak diinginkan. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (Tim Otoritas Jasa Keuangan, 2024), literasi keuangan berperan besar

dalam membentuk masyarakat yang mandiri secara ekonomi dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan ekonomi produktif.

Namun, tingkat literasi keuangan, khususnya literasi investasi di Indonesia, masih tergolong rendah. Berdasarkan data Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2024, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 65,43%, sedangkan indeks inklusi keuangan berada pada angka 75,02%. Namun, pada kelompok usia 15–17 tahun, indeks literasi keuangan hanya sebesar 51,70%, yang menunjukkan bahwa pemahaman remaja terhadap produk, manfaat, serta risiko keuangan masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak remaja menggunakan layanan keuangan tanpa memahami cara kerjanya secara menyeluruh (Tim Otoritas Jasa Keuangan, 2024).

Menurut (Siregar, 2021), literasi pasar modal Indonesia bahkan mengalami penurunan dari 4,97% pada tahun 2019 menjadi 4,11% pada tahun 2022. Hal ini memperlihatkan bahwa peningkatan minat investasi di kalangan masyarakat, terutama generasi muda, belum diimbangi dengan pengetahuan yang memadai. Akibatnya, tidak sedikit investor pemula, termasuk pelajar dan mahasiswa, yang terjebak dalam investasi bodong karena kurang memahami instrumen dan risiko investasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriasuri & Simanjuntak, 2022) mengungkapkan bahwa tingkat pengetahuan investasi tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengambilan keputusan investasi, sedangkan penelitian (Widhiastuti & Novianda, 2024) menemukan bahwa pengetahuan investasi generasi Z tidak berpengaruh terhadap minat berinvestasi. Temuan tersebut menegaskan bahwa pengetahuan teoritis semata belum cukup untuk mendorong perilaku investasi yang bijak. Diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih praktis, kontekstual, dan mampu membangun keterampilan pengambilan keputusan finansial.

Salah satu inovasi yang potensial dalam pembelajaran ekonomi adalah penggunaan media berbasis gamifikasi, seperti *board game*. Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang bermakna. (Karunia, 2017) menyatakan bahwa *board game* mampu melatih pemain untuk berpikir strategis, menganalisis risiko, dan membuat keputusan berbasis simulasi nyata. Penelitian (Yuniarti et al., 2023) juga menjelaskan bahwa meskipun media digital semakin populer, media konvensional seperti *board game* tetap relevan karena dapat menciptakan interaksi sosial dan pengalaman belajar kolaboratif.

SMA Negeri 3 Pasuruan dipilih sebagai lokasi penelitian karena proses pembelajaran ekonomi di sekolah tersebut masih cenderung berfokus pada metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Hasil pra penelitian melalui wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa tingkat literasi investasi siswa masih rendah serta belum diterapkannya media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan. Siswa menyatakan lebih tertarik dengan metode belajar yang melibatkan simulasi dan permainan edukatif karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang bersifat inovatif, interaktif, dan kontekstual guna meningkatkan literasi investasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur simulasi investasi dan gamifikasi. Melalui permainan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep investasi secara menyenangkan, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan finansial.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teori dalam penelitian ini membahas beberapa konsep utama yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran *PlanVest Quest: Build Your Fortune*. Teori-teori yang dikaji meliputi literasi keuangan, pengetahuan investasi, media pembelajaran, serta peran *board game* sebagai media edukatif dalam proses pembelajaran ekonomi.

### Literasi Keuangan

Menurut (Noviani, 2021), literasi keuangan adalah kemampuan seseorang untuk memahami serta mengelola keuangan pribadi secara efektif, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam pengambilan keputusan finansial. *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) mendefinisikan literasi keuangan sebagai kemampuan memahami berbagai konsep serta risiko keuangan dan keterampilan dalam menerapkannya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi (Ganefi & Lesmana, 2024).

(Muthia et al., 2023) menegaskan bahwa literasi keuangan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman tentang uang, tetapi juga mencakup kesadaran dalam mengelola dan memanfaatkan sumber daya finansial secara bijak untuk mencapai tujuan hidup. (Ahwina, 2024) menekankan bahwa peningkatan literasi keuangan di kalangan generasi muda sangat penting agar mereka dapat merencanakan masa depan dengan lebih mandiri dan bijaksana. Berdasarkan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (Tim Otoritas Jasa Keuangan, 2024), indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 65,43%, sementara

pada kelompok usia 15–17 tahun hanya sebesar 51,70%. Kondisi ini menggambarkan masih rendahnya pemahaman remaja terhadap produk serta risiko keuangan, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang dapat menumbuhkan literasi finansial sejak dini.

### **Pengetahuan Investasi**

Investasi adalah aktivitas penanaman modal yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan di masa mendatang. Pengetahuan mengenai investasi meliputi pemahaman tentang berbagai jenis instrumen investasi, potensi keuntungan yang dapat diperoleh, serta risiko yang mungkin terjadi (Audinasyah & Nurhasanah, 2025). Penelitian (Widhiastuti & Novianda, 2024) menyatakan bahwa meskipun minat investasi di kalangan generasi muda meningkat, pengetahuan mereka masih terbatas, sehingga kerap mengambil keputusan finansial tanpa perhitungan yang matang. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi investasi sejak dini untuk membangun perilaku investasi yang rasional dan berorientasi jangka panjang (Andriani, 2023).

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan penting dalam memperlancar penyampaian informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa. Menurut (Laini, 2022), media pembelajaran adalah sarana atau bahan yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan bermakna. Selain itu, (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021) menegaskan bahwa penerapan model pengembangan ADDIE dalam pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menghasilkan capaian belajar yang lebih optimal. Media yang baik tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual (Mahfuz, 2021).

### **Board Game sebagai Media Edukatif**

*Board game* adalah permainan berbasis papan yang melibatkan interaksi sosial, strategi, serta pengambilan keputusan melalui komponen fisik seperti kartu, pion, dan dadu. (Rendana, 2018) menyatakan bahwa *board game* dapat melatih pemain untuk berpikir kritis, mendeteksi pola, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mutmainah & Iin Nurbudiyani, Istighfaris Rezki, 2023) menunjukkan bahwa *smart board game* dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam konteks pendidikan ekonomi, *board game* berfungsi sebagai media simulasi yang membantu siswa memahami mekanisme pasar, manajemen risiko, serta strategi investasi secara lebih konkret. Melalui pendekatan gamifikasi, siswa dapat belajar konsep ekonomi secara praktis dan kolaboratif (Reny Sabrina Simamora, Najuah, Josia P. Manalu, Hotmadian D. Haloho, 2022).

Penelitian ini mengintegrasikan teori literasi keuangan, pengetahuan investasi, media pembelajaran, dan *board game* untuk mengembangkan media edukatif *PlanVest Quest: Build Your Fortune*. Media ini dirancang dengan pendekatan simulasi berbasis pasar saham dan *Initial Public Offering (IPO)*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep investasi, serta keterampilan pengambilan keputusan finansial siswa secara kontekstual dan menyenangkan (Revaldy & Sudarmadji Herry Sutrisno, 2023).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch sebagaimana dikutip dalam penelitian (Aprilia, 2023). Model tersebut dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Pasuruan sebagai lokasi penelitian. Sekolah ini dipilih karena proses pembelajaran ekonominya masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sedangkan para siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis *board game* berjudul “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi investasi siswa. Hasil analisis menunjukkan perlunya media inovatif berbasis gamifikasi yang dapat membuat siswa belajar konsep investasi secara menyenangkan dan aplikatif.

Tahap perancangan difokuskan pada pengembangan konsep dan desain *board game* yang menggabungkan elemen simulasi investasi, manajemen keuangan, dan prinsip ekonomi. Proses desain mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur permainan, perancangan tampilan visual, serta penentuan aturan main agar sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Ekonomi SMA. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan prototipe *board game* serta validasi ahli konstruk dan konten untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kejelasan instruksi permainan. Menurut (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021), proses validasi oleh ahli diperlukan untuk menjamin bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa serta memenuhi standar instruksional yang ditetapkan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Pasuruan, dengan guru ekonomi berperan sebagai pendamping selama proses tersebut. Uji coba bertujuan menilai efektivitas dan kepraktisan media dalam meningkatkan pemahaman konsep investasi dan kemampuan pengambilan keputusan finansial. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil pengembangan dan memberikan masukan perbaikan terhadap produk. Model ADDIE dalam penelitian ini bersifat formatif, artinya setiap tahap dapat direvisi untuk meningkatkan kualitas produk hingga dinyatakan layak digunakan (Aprilia, 2023). Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil validasi ahli dan tanggapan pengguna, baik dari aspek isi, tampilan, maupun manfaat media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, dengan cara menghitung rata-rata skor hasil validasi ahli dan respons pengguna, kemudian mengonversinya ke dalam bentuk persentase kelayakan. Kriteria kelayakan ditentukan berdasarkan kategori tertentu, mulai dari “tidak layak” hingga “sangat layak”. Pengolahan data dilakukan menggunakan Excel dan SPSS versi 25.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Uji Coba Produk

#### *Hasil Analysis (Analisis)*

##### a. Hasil Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil angket kinerja guru Ekonomi, ditemukan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran terletak pada penggunaan media, dengan tingkat permasalahan mencapai 95%. Media yang digunakan masih bersifat konvensional seperti LCD, poster, dan brosur, sehingga belum interaktif dan kurang mampu menarik keterlibatan aktif siswa. Selain itu, 90% guru masih bergantung pada buku teks dan internet sebagai sumber bahan ajar, menunjukkan rendahnya kegiatan literasi dan eksplorasi mandiri siswa. Dari segi metode, 80% guru masih menggunakan ceramah, diskusi, dan penugasan tanpa mempertimbangkan perbedaan karakteristik belajar siswa.

Materi investasi yang diajarkan di kelas X dan XI juga masih bersifat teoritis tanpa praktik atau simulasi, sehingga siswa belum memahami konteks investasi secara nyata. Sebanyak 80% guru menilai literasi investasi siswa masih rendah karena kurangnya motivasi dan pengalaman langsung dalam pengelolaan keuangan. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi kendala utama dalam efektivitas pembelajaran ekonomi. Oleh sebab

itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, seperti *board game* edukatif, guna meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran investasi.

### **b. Hasil Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa SMAN 3 Pasuruan, diketahui bahwa siswa memiliki minat tinggi untuk memahami materi investasi secara lebih mendalam, meskipun pembahasan topik tersebut di kelas masih terbatas. Siswa menyadari pentingnya literasi investasi sejak dini dan menginginkan inovasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Mereka menilai media digital maupun konvensional memiliki kelebihan masing-masing, namun berharap adanya variasi melalui metode visual, simulasi praktik, dan pembelajaran berbasis permainan seperti *board game* yang dinilai lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagian siswa juga masih menganggap media konvensional seperti buku dan papan tulis relevan, terutama untuk materi perhitungan, tetapi perlu dikombinasikan dengan media digital dan metode kolaboratif agar tidak monoton. Dengan demikian, terdapat kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran investasi yang inovatif, kreatif, dan aplikatif salah satunya melalui pengembangan *board game edukatif* yang dapat menjembatani keterbatasan bahan ajar sekaligus meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar investasi.

### ***Hasil Design (Desain)***

Hasil desain media *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” terdiri atas dua aspek utama, yaitu aspek tampilan fisik dan aspek isi materi. Pada aspek tampilan, media ini dirancang dengan memperhatikan kualitas visual dan daya tahan komponen permainan. Papan permainan dibuat dari bahan kertas albatros berukuran 30 x 30 cm dengan cetakan berwarna penuh. Komponen permainan lainnya meliputi kartu permainan dan token pemain yang dicetak di atas *art paper* 210 gsm dengan laminasi *doff* agar lebih awet dan nyaman digunakan. Uang permainan dicetak di atas kertas HVS, sedangkan seluruh komponen disimpan dalam kotak penyimpanan berbahan kayu natural berlapis vernis *gloss* berukuran 36 x 23 x 7 cm, sehingga tampil rapi dan estetis.

Sementara itu, aspek isi mencakup unsur edukatif yang terintegrasi dalam desain permainan. Papan permainan menggambarkan perjalanan bisnis dan investasi yang harus dilalui pemain. Komponen lainnya terdiri atas 15 kartu efek untuk tahap *trading*, 8 token *trading saham* dan 8 token usaha, 4 kartu urutan pemain, 8 kartu bekerja, serta 80 kartu saham yang merepresentasikan berbagai jenis investasi. Selain itu, terdapat 8 kotak token *Initial Public Offering (IPO)* dan panduan permainan lengkap yang dilengkapi simulasi pasar saham

interaktif. Seluruh elemen ini dirancang agar siswa dapat memahami konsep investasi melalui pengalaman bermain yang edukatif, realistik, dan menyenangkan.

### **Hasil Development (Pengembangan)**

#### **a. Hasil validasi ahli kontruk**

Berdasarkan perhitungan pada tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 39, sehingga persentase memperoleh nilai 98% dan termasuk kategori “Sangat Sesuai”. Walaupun demikian, terdapat saran dan masukan dari ahli kontruk terhadap beberapa aspek penilaian terkait media yang dikembangkan. Maka produk *board game* “*Planvest Quest: Build Your Fortune*” telah sesuai dan layak di uji cobakan dengan revisi.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Kontruk.

No	Aspek Utama	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Desain Visual dan Estetika	8	8
2	Kejelasan Instruksi dan Aturan Main	8	8
3	Fungsionalitas dan Keterpakaian Media	7	8
4	Kualitas Fisik Media	8	8
5	Interaktivitas dan Daya Tarik Edukatif	8	8
	Total	39	40
	Persentase Skor	$\frac{39}{40} \times 100\% = 98\%$	
	Kategori	Sangat Sesuai	

*Sumber: Data diolah oleh peneliti dalam excel*

#### **b. Hasil validasi ahli Konten**

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 2, jumlah skor yang diperoleh adalah 39, sehingga persentase nilainya mencapai 98% dan termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran dan masukan dari ahli konten terkait aspek penilaian media yang dikembangkan. Dengan demikian, produk *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Konten.

No	Aspek Utama	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Kualitas dan Kesesuaian Materi Pembelajaran	12	12
2	Keakuratan dan Validitas Konten	7	8
3	Pengembangan Keterampilan Berpikir	4	4
4	Keterpaduan dan Alur Permainan	8	8
5	Nilai Edukasi dan Inovasi Media	8	8
	Total	39	40
	Persentase Skor	$\frac{39}{40} \times 100\% = 98\%$	

Kategori	Sangat Sesuai
<i>Sumber: Data diolah oleh peneliti dalam excel</i>	

### **Hasil Implementation**

#### **a. Hasil Respon Guru Ekonomi**

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 3, jumlah skor yang diperoleh adalah 70, sehingga persentase nilainya mencapai 88% dan termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Meskipun demikian, guru ekonomi memberikan saran agar pemahaman awal tentang materi investasi ditanamkan kepada siswa sebelum permainan dimulai. Hal ini menunjukkan bahwa guru ekonomi menyetujui penggunaan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa kelas X.

**Tabel 3.** Hasil Respon Guru Ekonomi.

No	Aspek Utama	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Materi	15	16
2	Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan	13	16
3	Efektivitas dalam Pembelajaran	14	16
4	Daya Tarik dan Kreativitas Media	13	16
5	Pengembangan Keterampilan Siswa	15	16
Total		70	80
Percentase Skor		$\frac{70}{80} \times 100\% = 88\%$	
Kategori	Sangat Sesuai		

*Sumber: Data diolah oleh peneliti dalam excel*

#### **b. Hasil Respon Siswa**

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 4, jumlah skor yang diperoleh adalah 297, sehingga persentase nilainya mencapai 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyetujui penggunaan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang investasi.

**Tabel 4.** Hasil Respon Siswa.

No	Aspek Utama	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Kejelasan Permainan	57	64
2	Daya Tarik dan Interaktivitas	64	64
3	Manfaat Pembelajaran	90	96
4	Pengembangan Keterampilan	86	96
Total		297	320

---

Persentase Skor	$\frac{297}{320} \times 100\% = 93\%$
Kategori	Sangat Sesuai

*Sumber: Data diolah oleh peneliti dalam excel*

### **Hasil Assesment Siswa**

Berdasarkan hasil asesmen melalui lembar kerja peserta didik (LKPD), penggunaan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Permainan ini mempermudah pemahaman konsep dasar investasi dan manajemen bisnis secara interaktif, terutama mengenai hubungan antara nilai saham, keuntungan, serta proses jual beli dan negosiasi. Siswa juga mampu menyusun strategi pengelolaan aset dan perusahaan dengan lebih kritis, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir analitis dan pengambilan keputusan. Mekanisme *Initial Public Offering (IPO)* dalam permainan dinilai membantu siswa memahami proses penawaran saham perdana secara sederhana. Selain itu, simulasi *trading* yang disajikan memberikan gambaran nyata tentang cara kerja pasar saham dan strategi investasi yang bijak. Secara keseluruhan, *board game* ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan literasi investasi serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks ekonomi yang nyata.

### **Hasil Observation (Pengamat)**

Berdasarkan hasil observasi dari tiga pengamat, pelaksanaan pembelajaran dengan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Siswa menunjukkan perhatian penuh terhadap penjelasan guru, aktif mengajukan pertanyaan mengenai aturan permainan dan konsep investasi, serta memberikan respons positif selama kegiatan berlangsung. Mereka tampak antusias, bersemangat, dan terlibat aktif dalam mengikuti alur permainan.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa memahami materi dengan baik, mampu bekerja sama, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman sekelas, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan partisipatif. Dari sisi keterlaksanaan pembelajaran, seluruh tahapan mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup terlaksana secara sistematis sesuai modul ajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan panduan permainan dengan jelas, sementara tahap permainan seperti *building phase*, *investment phase*, dan *assessment sumatif* berjalan lancar. Di akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi disertai doa penutup. Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan *board game* ini berlangsung efektif

dan menyenangkan, serta berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep investasi secara kontekstual.

### **Hasil Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dalam pengembangan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk setelah melewati semua tahapan. Hasil validasi bahwa ahli konstruk dan ahli konten memberikan penilaian “Sangat Sesuai” dengan skor 98%, yang menandakan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, mekanisme permainan, dan kesesuaian materi. Respon guru ekonomi memperoleh skor 88% dan respon siswa mencapai 93%, keduanya termasuk kategori “Sangat Sesuai”. Siswa menilai *board game* ini interaktif, menyenangkan, dan membantu dalam memahami konsep investasi.

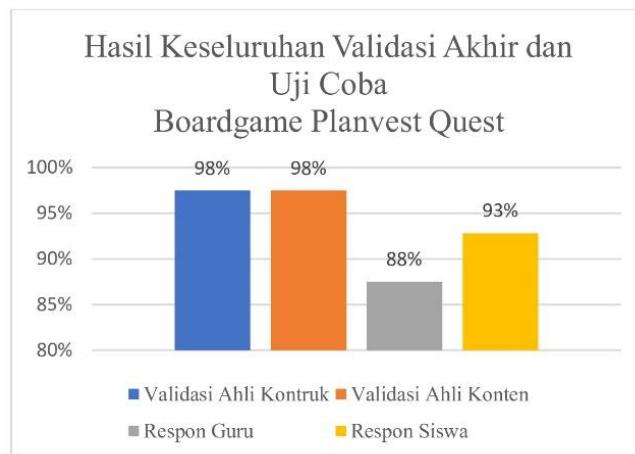
Hasil asesmen melalui LKPD juga menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dasar investasi, strategi bisnis, IPO, serta pengambilan keputusan finansial. Observasi pembelajaran memperlihatkan suasana kelas yang aktif dan kondusif, dengan siswa berpartisipasi secara antusias dan guru melaksanakan tahapan sesuai modul ajar. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa *board game* ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang investasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kemampuan kolaborasi.

### **Analisis Data**

Berdasarkan grafik 1, hasil keseluruhan validasi akhir dan uji coba terhadap media pembelajaran *Planvest Quest: Build Your Fortune*, diperoleh gambaran bahwa media ini memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari berbagai pihak. Validasi dari ahli konstruk dan ahli konten sama-sama menunjukkan persentase skor 98%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi struktur media, tampilan visual, aturan permainan, serta kesesuaian materi dengan kurikulum, *board game* ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

Sementara itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa respons guru terhadap media ini mencapai 88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”, dengan catatan bahwa siswa sebaiknya diberikan pemahaman awal sebelum permainan dimulai. Respons siswa bahkan lebih tinggi, yaitu mencapai 93%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep investasi.

Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa media *board game* *PlanVest Quest* telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari hasil validasi ahli maupun uji coba pengguna (guru dan siswa). Dengan demikian, produk ini dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Ekonomi, khususnya untuk materi investasi bagi siswa SMA.



**Grafik 1.** Hasil Keseluruhan Validasi Akhir dan Uji Coba *Boardgame Planvest Quest*.

Sumber: Diolah Peneliti

## Pembahasan Hasil Penelitian

### *Pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE*

Pengembangan media pembelajaran *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” mengikuti tahapan model ADDIE, yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran investasi di sekolah masih bersifat teoritis, minim praktik, dan menggunakan media konvensional yang kurang menarik, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih interaktif. Tahap desain menghasilkan rancangan *board game* yang memadukan konsep visual, materi investasi, dan mekanisme permainan edukatif berbentuk papan, kartu, token, uang mainan, serta panduan permainan.

Pada tahap pengembangan, validasi oleh ahli konstruk dan konten memperoleh skor 98% dengan kategori “Sangat Sesuai”. Saran dari ahli digunakan untuk memperbaiki istilah, tujuan pembelajaran, alur permainan, serta menambahkan unsur Bursa Efek Indonesia. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terhadap dua guru ekonomi dan delapan siswa kelas X SMA Negeri 3 Pasuruan. Hasil uji coba menunjukkan skor kelayakan sebesar 88% dari guru dan 93% dari siswa, yang menandakan bahwa media ini diterima dengan sangat positif serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir strategis siswa.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa *board game* ini valid, praktis, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa merasakan bahwa permainan ini membantu mereka memahami konsep investasi, strategi bisnis, IPO, dan mekanisme pasar saham dengan cara yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Ayu et al., 2023), yang menekankan pentingnya tahap analisis kebutuhan dalam model ADDIE, meskipun penelitian tersebut difokuskan pada jenjang TK. Penelitian ini juga mengambil inspirasi dari (Rudianto et al., 2025) dalam pemilihan *board game* sebagai media literasi investasi, tetapi dengan cakupan lebih kompleks karena menyesuaikan konteks SMA dan materi ekonomi yang lebih tinggi tingkat kognitifnya.

Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam penelitian ini tidak hanya mengikuti prosedur teknis, tetapi juga memadukan pendekatan analitis dan inovasi desain. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan literasi investasi dan keterampilan berpikir kritis siswa SMA secara kontekstual.

### ***Kelayakan media pembelajaran berbasis model ADDIE***

Media pembelajaran *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli konstruk, ahli konten, dan guru. Ahli konstruk memberikan skor 39 dari 40 dengan kategori *sangat baik*, menunjukkan bahwa aspek teknis, visual, dan struktur media telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi ahli konten juga memperoleh skor 39 dari 40, menandakan bahwa isi dan materi permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta relevan untuk pemula dalam memahami konsep investasi. Sementara itu, tanggapan dari dua guru pengguna menunjukkan penilaian positif dengan total skor 70 dari 80, yang berarti media ini dinilai baik dan relevan, meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan.

Secara keseluruhan, ketiga penilaian tersebut menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari segi konstruksi, konten, dan penerimaan pengguna, sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran investasi. Jika dibandingkan dengan penelitian (Ayu et al., 2023) dan (Rudianto et al., 2025), hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validitas yang sebanding namun dengan konteks yang berbeda. Penelitian (Ayu et al., 2023) menekankan kesesuaian gaya belajar anak TK, sedangkan (Rudianto et al., 2025) berfokus pada literasi investasi kripto bagi pemuda. Penelitian ini menggabungkan kekuatan keduanya, yakni validasi akademis yang kuat dan relevansi materi investasi di tingkat SMA. Uji coba juga menunjukkan hasil yang lebih tinggi, dengan respons guru sebesar 88% dan siswa 93%, yang menegaskan bahwa *board game* ini tidak hanya valid dari segi desain, tetapi juga efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran formal.

### **Respon guru ekonomi dan respon siswa terhadap media pembelajaran**

Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Dua guru ekonomi memberikan skor 70 dari 80 atau 88%, dengan kategori “Sangat Sesuai”. Aspek kesesuaian materi dan pengembangan keterampilan siswa memperoleh nilai tertinggi, sementara kejelasan penggunaan dan daya tarik sedikit lebih rendah. Guru menilai media ini efektif, relevan, serta layak digunakan, dengan saran agar siswa diberi pengantar materi investasi sebelum permainan dimulai.

Sementara itu, respon dari delapan siswa kelas X SMAN 3 Pasuruan menunjukkan hasil lebih tinggi, yaitu 297 dari 320 atau 93%, juga dalam kategori “Sangat Sesuai”. Siswa menilai *board game* ini menarik, interaktif, dan membantu memahami konsep dasar investasi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Analisis SPSS menunjukkan konsistensi tinggi dalam penilaian siswa, dengan skor rata-rata 37,13 dari 40, dan aspek daya tarik serta interaktivitas memperoleh skor sempurna.

Dibandingkan dengan penelitian (Ayu et al., 2023) dan (Rudianto et al., 2025), media ini menunjukkan keunggulan pada dua sisi. Pertama, tingkat penerimaan guru lebih tinggi, menunjukkan kesiapan media untuk diintegrasikan dalam pembelajaran formal; kedua, antusiasme siswa setara dengan penelitian (Rudianto et al., 2025), namun diperoleh dalam konteks sekolah dengan materi yang terhubung langsung pada kurikulum ekonomi. Dengan demikian, *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” terbukti efektif, menarik, dan relevan untuk meningkatkan literasi investasi di tingkat SMA.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan dan evaluasi *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi investasi bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Pasuruan. Melalui tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), berhasil dikembangkan media pembelajaran edukatif yang menggabungkan simulasi bisnis dan investasi, lengkap dengan komponen seperti papan permainan, kartu IPO, token usaha, dan panduan permainan. Desain media dibuat menarik dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni 98% dari ahli konstruk dan ahli konten, termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Penilaian mencakup aspek kualitas visual, kejelasan aturan, mekanisme permainan, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta nilai edukatif. Respon guru ekonomi juga positif dengan skor 88%, menandakan media

ini efektif dan menyenangkan sebagai alternatif pembelajaran. Sementara itu, siswa memberikan skor 93%, menunjukkan bahwa *board game* ini menarik, mudah dipahami, dan membantu dalam memahami konsep investasi, strategi bisnis, serta mekanisme IPO. Hasil observasi dan asesmen memperkuat bahwa media ini efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran investasi di tingkat SMA.

Saran dari penelitian ini ditujukan bagi berbagai pihak. Peserta didik diharapkan memanfaatkan *board game* “*PlanVest Quest: Build Your Fortune*” secara optimal untuk memahami konsep investasi dan melatih keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta kerja sama tim. Pendidik disarankan lebih inovatif dengan mengintegrasikan media interaktif seperti *board game* dalam pembelajaran ekonomi agar lebih menarik dan kontekstual. Sekolah perlu memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas, pelatihan guru, serta kebijakan yang mendorong penggunaan media kreatif. Sementara itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek, menambahkan elemen digital, serta mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap peningkatan literasi investasi di berbagai konteks pendidikan.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahwina, L. (2024). *Pengaruh perilaku keuangan terhadap literasi keuangan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 15(1), 37–48.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andriani, R. F. (2023). *Perubahan harga saham, return saham, volume perdagangan saham, abnormal return, dan total saham yang diperdagangkan pada perusahaan farmasi akibat pandemi Covid-19*.
- Aprilia, D. (2023). *Pengembangan pop up book sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan untuk siswa kelas XI SMA*.
- Audinasyah, C. S., & Nurhasanah, N. (2025). Pengaruh pengetahuan investasi, financial literacy dan pendapatan terhadap minat investasi pada mahasiswa Gen Z, 8, 1525–1530.
- Ayu, L. R., Saman, A., Musi, M. A., & Zainuddin, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran smart boardgame berbasis STIFI Learning dalam menciptakan pembelajaran efektif. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 5(2), 72–79. <http://ojs.borneo.ac.id/ojs/index.php/JBKB>
- Fitriasuri, F., & Simanjuntak, R. M. A. (2022). Pengaruh pengetahuan investasi, manfaat motivasi, dan modal minimal investasi terhadap keputusan investasi di pasar modal. *Owner*, 6(4), 3333–3343. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i4.1186>

- Ganefi, H. S., & Lesmana, A. S. (2024). Edukasi keuangan pelajar: Pengenalan investasi pada generasi Z untuk mencapai tujuan keuangan. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 141–149. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i2.26923>
- Karunia, K. R. (2017). *Desain boardgame untuk media pembelajaran anak usia 9 tahun*. [https://repository.its.ac.id/48443/1/3412100104-Undergraduate\\_Thesis.pdf](https://repository.its.ac.id/48443/1/3412100104-Undergraduate_Thesis.pdf)
- Laini. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE pada materi rangkaian seri paralel kelas X SMKN 1 Mesjid Raya*.
- Mahfuz, A. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis konvensional dan teknologi informasi oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v2i1.148>
- Muthia, F., Novriansa, A., & Aryanto, A. (2023). Peningkatan literasi keuangan pada siswa SMA melalui edukasi keuangan. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(3), 778–784. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i3.18087>
- Mutmainah, Nurbudiyani, I., & Rezki, D. W. G. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran infografis asuransi SMA Negeri 3 Maliku. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 79–92.
- Noviani, A. D. E. (2021). *Pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku keuangan mahasiswa Manajemen Universitas Islam Riau*.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD/MI. *Journal of EST*, 2(2), 81–178. <http://repository.radenintan.ac.id/4440/1/SKRIPSI%20FITRI%20RENDANA.pdf>
- Revaldy, F., & Herry Sutrisno, S. (2023). Analisis faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi tingkat underpricing pada saat initial public offering (IPO) di Bursa Efek Indonesia periode 2019–2022. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1519–1530. <https://doi.org/10.25105/jet.v3i1.16086>
- Rudianto, T. M., Prasida, T. A. S., & Setyawan, M. (2025). Perancangan board game sebagai media edukasi investasi cryptocurrency dan menghindari scam bagi rentang usia, 1, 1–15.
- Simamora, R. S., Najuah, Manalu, J. P., & Haloho, H. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif sejarah memperjuangkan kemerdekaan kelas XI SMA Negeri 1 Bandar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 1–14.
- Siregar, A. R. (2021). Pengaruh pengetahuan investasi, modal minimal, dan motivasi terhadap minat investasi nasabah di pasar modal. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Tim Otoritas Jasa Keuangan & BPS. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024*. Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SLINK), 11(1), 1–43.
- Vilantika, E., & Santoso, R. A. (2024). Peningkatan literasi keuangan Gen Z untuk membangun generasi cerdas finansial. *Jurnal Pengabdian Manajemen*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jpm.v4i1.8133>
- Widhiastuti, R. N., & Novianda, B. F. (2024). Pengaruh literasi keuangan, pengetahuan investasi, dan motivasi terhadap minat investasi generasi Z di Jabodetabek. *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi dan Bisnis*, 13(1), 84–93. <https://doi.org/10.56486/kompleksitas.vol13no1.527>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>