

PENGEMBANGAN GAMIFIKASI BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN FINANCIAL LITERACY MAHASISWA

Oleh: Endra Murti Sagoro, Isroah, Amanita Novi Yushita, Eko Putri Setiani, Prekanida Farizqa Shintadevi, Atika

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) Menghasilkan gamifikasi akuntansi berbasis teknologi yang layak digunakan dalam pembelajaran bagi mahasiswa D4 FE UNY. (2) Menguji keefektifan gamifikasi berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi keuangan mahasiswa D4 FE UNY. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluation*). Subjek dalam uji coba adalah satu ahli materi, satu ahli media, dan 84 mahasiswa dari D4 FE UNY Kampus Wates. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian ahli materi, gamifikasi ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sedangkan berdasarkan ahli media gamifikasi dalam kategori "Layak", dan respon mahasiswa terhadap gamifikasi dalam kategori "Sangat Layak". Pengujian keefektifan gamifikasi ini untuk meningkatkan literasi keuangan mahasiswa didukung dengan uji hipotesis dan perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa yang hasilnya menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar mahasiswa akuntansi yang menggunakan gamifikasi dan non gamifikasi. Hasil selisih skor hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 6,14, yang berarti pembelajaran berbasis gamifikasi lebih baik daripada pembelajaran non gamifikasi.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Literasi Keuangan, Teknologi Pendidikan*