



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1019 - 1028

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kemampuan *Financial Literacy* pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Wulan Andriyani Saputri^{1✉}, Dian Anggraeni Maharbid²

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia^{1,2}

E-mail: 202010615019@mhs.ubharajaya.ac.id¹, dian.anggraeni@dsn.ubharajaya.ac.id²

Abstrak

Financial literacy adalah salah satu dari literasi dasar yang harus dimiliki sejak usia dini, karena merupakan bekal dalam pengelolaan keuangan di masa mendatang. Penelitian ini dilaksanakan atas dasar tujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan *financial literacy* pada siswa kelas IV SDN Bahagia 01. Pada penelitian ini digunakan metode *Nonequivalent control group design*. Penelitian menunjukkan hasil yaitu: (1) Kemampuan *financial literacy* siswa setelah dilaksanakan model *role playing* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 65 menjadi 81; (2) Siswa dengan kategori *well literate* memiliki persentase 32,15% lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan eksperimen; (3) Efektifitas model *role playing* berdasarkan uji *N-Gain Score* memperoleh hasil 0,5087 yang berada pada kategori sedang; (4) Uji *independent samples t-test* diperoleh hasil $0,001 < 0,005$, sehingga model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan *financial literacy* pada siswa kelas IV SDN Bahagia 01. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya model *role playing* efektif dan dapat meningkatkan kemampuan *financial literacy* siswa.

Kata kunci: *Financial literacy*, Model Pembelajaran, *Role playing*, Sekolah Dasar.

Abstract

Financial literacy is one of the basic literacies which must be possessed from an early age, because it is a provision in financial management in the future. This research was carried out on the premise of proving the effect of the *role playing* model on *financial literacy* skills in fourth grade students of SDN Bahagia 01. In this research, the *Nonequivalent control group design* method was used. The research shows the results, which are: (1) Students' *financial literacy* skills after implementing the *role playing* model have increased from an average score of 65 to 81; (2) Students with the *well literate* category have a percentage of 32.15% higher than before the implementation of the experiment; (3) The effectiveness of the *role playing* model based on the *N-Gain Score* test obtained a result of 0.5087 which is in the medium category; (4) The *independent samples t-test* test obtained a result of $0.001 < 0.005$, so the *role playing* learning model affecting *financial literacy* skills in fourth grade students of SDN Bahagia 01. Therefore, it can be concluded that the *role playing* model is effective and can improve students' *financial literacy* skills.

Keywords: *Financial literacy*, Learning Model, *Role playing*, Elementary School.

Copyright (c) 2024 Wulan Andriyani Saputri, Dian Anggraeni Maharbid

✉ Corresponding author :

Email : 202010615019@mhs.ubharajaya.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7215>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pertumbuhan perekonomian di Indonesia tetap tinggi di tengah resesi ekonomi global. Dikutip dari situs web resmi Badan Pusat Statistik (2023), pertumbuhan ekonomi Indonesia pada April-Juni 2023 yaitu sebesar 5,17% (*year-on-year*), mengalami kenaikan dari kuartal sebelumnya yang berkisar pada 5,04% (*year-on-year*). Bank Indonesia memberikan perkiraan pertumbuhan ekonomi di Indonesia pada tahun 2023 akan tetap kuat karena mencapai 4,5-5,3% (Bank Indonesia, 2022). Hal ini membuktikan bahwasanya pertumbuhan ekonomi di Indonesia baik. Ketika pertumbuhan perekonomian negara baik, maka jumlah barang dan jasa akan mengalami peningkatan dan masyarakat akan mendapatkan akses lebih luas terhadap beberapa jenis barang dan jasa demi memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Dalam menghadapi hal tersebut, maka seluruh masyarakat dari berbagai kalangan harus memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana mengatur keuangannya agar tidak muncul perilaku konsumtif. Keterampilan tersebut yaitu keterampilan dalam bidang literasi keuangan (*financial literacy*).

Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) di tahun 2022 menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan (*financial literacy*) masyarakat di Indonesia sebesar 49,68%, sementara itu tingkat inklusi keuangan mencapai 85,10% (Otoritas Jasa Keuangan, 2022). Literasi keuangan (*financial literacy*) dapat diartikan pengetahuan, *skill*, maupun keyakinan yang dapat berpengaruh terhadap perilaku individu dalam mengelola keuangan, sedangkan inklusi keuangan dapat diartikan sebagai ketersediaan akses produk maupun jasa keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2022).

Berdasarkan hasil SNLIK tersebut, literasi keuangan dengan inklusi keuangan memiliki persentase dengan selisih yang cukup jauh. Selisih yang jauh ini membuktikan bahwa sudah banyak masyarakat yang memiliki akses produk maupun jasa keuangan, namun belum memiliki pengetahuan tentang manfaat serta risikonya, sehingga dapat merugikan masyarakat itu sendiri. Menurut Ningtyas (2019) dampak dari kurangnya pengetahuan tentang literasi keuangan, yaitu sulitnya membuat keputusan yang memiliki peluang paling menguntungkan untuk perekonomiannya (*financial well being*), sehingga mengakibatkan banyaknya hutang yang dimiliki dan potensi kerugian atas kejahatan seperti investasi bodong semakin tinggi. Oleh karena itu, literasi keuangan sangat penting dan merupakan satu dari sekian banyak *soft skill* yang harus diajarkan dan dikembangkan sejak usia dini (Nurhayati & Indrawati, 2023).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) (2022) dalam siaran pers SNLIK, salah satu sasaran prioritas literasi keuangan (*financial literacy*) tahun 2023 yaitu pelajar. Namun, saat ini pendidikan *financial literacy* di sekolah dasar belum mendapat tempat yang sejajar dengan ilmu pengetahuan lain yang jelas tertulis di dalam kurikulum. Masih banyak sekolah yang belum memiliki kesadaran tentang seberapa pentingnya *financial literacy* untuk menyiapkan bekal siswa di masa depan. Selain itu, masih banyak sekali kasus di mana orang tua siswa mengeluhkan kebiasaan jajan anak-anak mereka yang berlebihan dan terlalu boros. Hal tersebut dikarenakan minimnya pengetahuan anak tentang cara mengelola uang. Anak cenderung menghabiskan berapa pun uang saku yang diberikan orang tuanya, karena tidak dibiasakan untuk melihat prioritas kebutuhan dan menyisihkan uang untuk ditabung.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan siswa, permasalahan serupa juga ditemukan di kelas IV SDN Bahagia 01. Mayoritas siswa belum mampu mengelola uang sakunya sendiri. Hal ini tercermin dari siswa yang menghabiskan seluruh uang saku dari orang tuanya dan belum memiliki kebiasaan menabung dari sisa uang saku yang dimiliki. Siswa juga belum mampu mempertimbangkan antara kebutuhan dengan keinginan, sehingga mereka cenderung bertindak impulsif atau membeli tanpa mempertimbangkan dampaknya ketika melihat barang yang mereka sukai. Selain itu, siswa belum mampu mengatur skala prioritas kebutuhan, seperti mendahulukan kebutuhan primer yang sifatnya mendesak dibandingkan dengan kebutuhan sekunder atau tersier.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidikan *financial literacy* di sekolah dasar hendaknya diselenggarakan dengan cara yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Model *role playing* atau model yang menciptakan suasana belajar siswa melalui bermain peran dapat menjadi solusi untuk melaksanakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan (Nurgiansah et al., 2021). Penelitian terdahulu membuktikan bahwasannya model *role playing* mampu membuat motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat melalui kegiatan memainkan peran karena siswa diikutsertakan untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian Hutagaol et al. (2023) dijelaskan bahwa nilai rerata siswa sesuai dilaksanakan pembelajaran dengan model *role playing* mengalami peningkatan sebesar 29,14 skor, yang artinya model ini efektif untuk digunakan. Sebagaimana dalam penelitian Pertiwi et al. (2023) yang menjelaskan bahwasannya model *role playing* efektif dalam membuat motivasi belajar tumbuh melalui pembelajaran yang kontekstual. Yusnarti & Suryaningsih (2021) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwasannya hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model *role playing*, di mana peningkatan nilai rata-ratanya mencapai 28,93 skor.

Pembelajaran *financial literacy* belum memiliki kedudukan yang jelas tertulis dalam kurikulum sekolah dasar. Oleh karena itu, pelaksanaannya dapat diintegrasikan dengan materi yang memiliki karakteristik serupa dengan pendidikan *financial literacy*, seperti materi pada bab kebutuhan manusia dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Materi ini secara umum membahas mengenai kebutuhan manusia dan cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui transaksi jual beli dan kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi tersebut sesuai dengan *financial literacy*, di mana setiap manusia harus memiliki keterampilan dalam mengelola keuangannya sesuai tingkat prioritas kebutuhannya.

Atas dasar permasalahan yang dijabarkan, maka penelitian ini dilakukan agar *financial literacy* dapat menjadi perhatian lebih, khususnya pada pendidikan sekolah dasar untuk membentuk kebiasaan baik sejak dini. Melalui penelitian ini, siswa di sekolah dasar diberikan bekal keterampilan dalam mengelola keuangan yang bijak melalui pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikirnya, yaitu kontekstual dan menyenangkan. Menurut Aryanto et al. (2022) ada beberapa manfaat *financial literacy* bagi siswa yang akan membantu mereka mengelola keuangannya di masa depan, seperti dapat merencanakan tujuan keuangan dalam jangka pendek maupun panjang; penggunaan anggaran untuk menabung meningkat; percaya diri dalam menggunakan produk maupun layanan keuangan; serta strategi dalam manajemen risiko dapat berkembang. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi titik awal dalam usaha peningkatan indeks *financial literacy* masyarakat Indonesia.

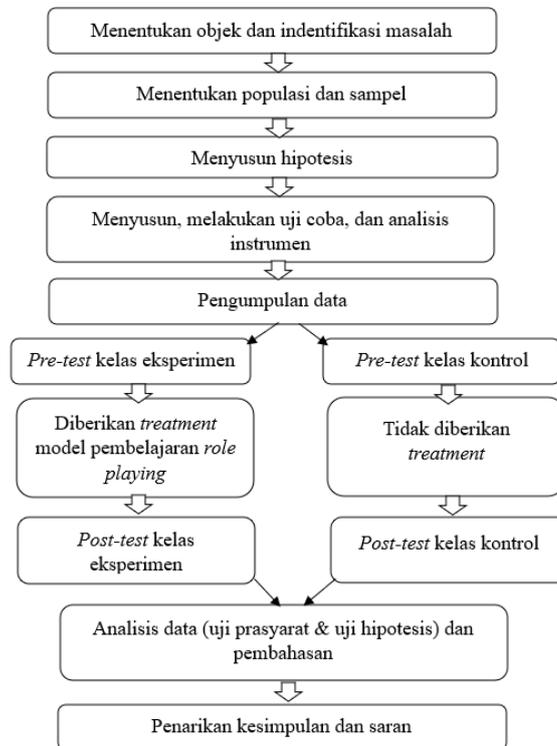
METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bahagia 01, Kelurahan Bahagia, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi. Waktu penelitian dilakukan selama 4 bulan, terhitung dari November 2023-Februari 2024. Populasi yang digunakan melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Bahagia 01, kemudian diambil sampel menggunakan *purposive sampling* dan diperoleh kelompok eksperimen dari kelas IV-A berjumlah 28 siswa serta kelompok kontrol dari kelas IV-B berjumlah 23 siswa. Metode yang dipilih yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experiment*. Secara lebih detail jenis yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa model *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan.

Data yang diperoleh dikumpulkan melalui teknik tes. Instrumen tes akan diuji cobakan pada kelas di luar sampel dan soal yang memenuhi persyaratan valid serta reliabel digunakan untuk *pre-test* maupun *post-test*. Uji coba ini dilakukan terhadap 24 soal objektif pilihan ganda dan diperoleh 14 soal dengan kategori valid serta memiliki kategori reliabel. Ketika uji coba selesai dilaksanakan, maka dapat dilanjutkan dengan *pre-test*, pelaksanaan eksperimen pembelajaran dengan model *role playing*, dan *post-test*. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis dengan statistik parametrik menggunakan program SPSS 26 dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Lavene Statistic*, lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji *N-Gain Score* dan uji *Independent Samples T-Test*.

Prosedur penelitian memuat beberapa tahapan yang terdiri dari: (1) tahap persiapan (identifikasi masalah, penentuan populasi dan sampel, penyusunan dan analisis hasil uji coba pada instrumen); (2) tahap pelaksanaan (*pre-test*, eksperimen, dan *post-test*); (3) analisis data. Prosedur penelitian lebih rinci disajikan dalam Gambar 1.

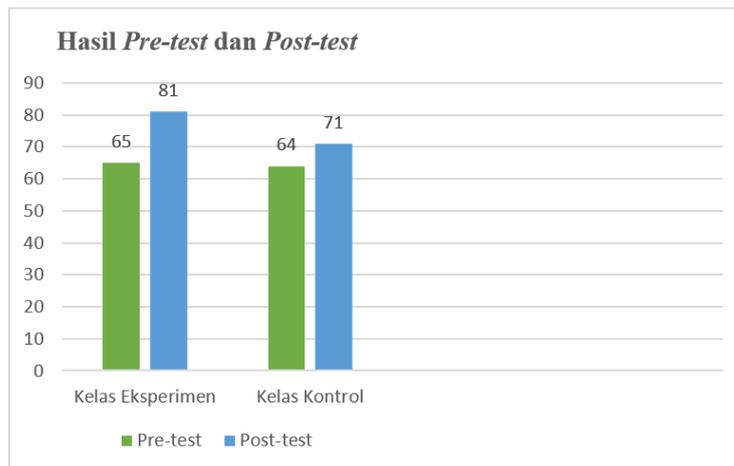


Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Bahagia 01 Kabupaten Bekasi yang bertujuan guna memperoleh informasi ada atau tidaknya pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan *financial literacy* siswa. Pada penelitian ini, pembelajaran mengenai *financial literacy* diintegrasikan dengan materi IPAS tentang kebutuhan manusia. Sebelum dilaksanakan eksperimen, instrumen tes berupa 24 butir soal pilihan ganda diuji coba. Setelah dianalisis, terdapat 14 butir soal yang memenuhi persyaratan dan akan digunakan dalam *pre-test* serta *post-test*.

Pre-test dilaksanakan di kedua kelas agar diketahui kemampuan siswa sebelum diterapkan model *role playing*. Selanjutnya, pelaksanaan eksperimen dilakukan di kelas IV-A sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa diberikan bekal konsep *financial literacy* melalui video dan penjelasan *power point*. Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *role playing*, di mana siswa memperagakan skenario tentang permasalahan pengelolaan keuangan yang ada hubungannya dengan kegiatan jual beli. Setelah itu, dilaksanakan *post-test* di kedua kelas agar diketahui perkembangan kemampuan dari siswa setelah pelaksanaan eksperimen. Hasil dari *pre-test* maupun *post-test* di kedua kelas disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test

Hasil *pre-test* memberikan informasi bahwa nilai rata-rata 65 untuk kelas eksperimen dan 64 untuk kelas kontrol. Sementara hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata 81 untuk kelas eksperimen dan 71 untuk kelas kontrol. Peningkatan nilai rerata di kelas eksperimen lebih signifikan dari nilai di kelas kontrol. Kelas eksperimen meningkat sebesar 16 skor, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 7 skor. Hasil ini kemudian diolah dan dikategorikan dalam tingkatan *financial literacy*. Kemampuan *financial literacy* siswa dibagi menjadi 4 tingkat literasi yang dikelompokkan oleh OJK dalam survei yang dilaksanakan di tahun 2016 (Suryanto & Rasmini, 2018). Tingkatan tersebut yaitu *well literate*, *sufficient literate*, *less literate*, serta *not literate* dengan perolehan hasil seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tingkatan Financial Literacy

Kelas	<i>Well literate</i>	<i>Sufficient literate</i>	<i>Less literate</i>	<i>Not literate</i>
Pre-Test				
Kelas eksperimen (IV-A)	35,71%	53,57%	10,71%	0%
Kelas kontrol (IV-B)	34,78%	47,82%	17,39%	0%
Post-Test				
Kelas eksperimen (IV-A)	67,86%	32,14%	0%	0%
Kelas kontrol (IV-B)	47,82%	43,47%	8,70%	0%

Tingkatan *financial literacy* dari hasil *pre-test* diperoleh informasi bahwa dari 28 siswa kelas eksperimen sebanyak 35,71% siswa berada pada tingkat *well literate*, 53,57% siswa berada pada tingkat *sufficient literate*, 10,71% siswa berada pada tingkat *less literate*, dan 0% siswa berada pada tingkat *not literate*. Sedangkan dari 23 siswa kelas kontrol sebanyak 34,78% siswa berada pada tingkat *well literate*, 47,82% berada pada tingkat *sufficient literate*, 17,39% siswa berada pada tingkatan *less literate*, dan 0% siswa berada pada tingkat *not literate*.

Sementara itu, tingkatan *financial literacy* dari hasil *post-test* diperoleh hasil bahwa dari 28 siswa kelas eksperimen sebanyak 67,86% siswa berada pada tingkat *well literate*, 32,14% siswa berada pada tingkat *sufficient literate*, 0% siswa berada pada tingkat *less literate*, serta 0% siswa berada pada tingkat *not literate*. Sedangkan dari 23 siswa kelas kontrol sebanyak 47,82% siswa berada pada tingkat *well literate*, 43,47% berada pada tingkat *sufficient literate*, 8,70% siswa berada pada tingkatan *less literate*, dan 0% siswa yang berada pada tingkat *not literate*.

Data dari *pre-test* maupun *post-test* dalam Tabel 1 memberikan informasi bahwa siswa di kelas eksperimen mempunyai kemampuan *financial literacy* yang lebih tinggi dari kemampuan siswa di kelas kontrol. Pernyataan tersebut dapat tercermin dari *gap* nilai rerata *post-test* yang terpaut 10 skor dan *gap* siswa

dengan tingkat *well literate* antara kedua kelas tersebut mencapai 20,04%. Selain itu, siswa dengan tingkat *well literate* di kelas eksperimen memiliki persentase di atas 50% dan tidak ada yang berada pada tingkat *less literate*, sementara di kelas kontrol belum mampu mencapai 50% tingkat *well literate* dan masih terdapat 8,70% siswa yang berada pada tingkat *less literate*.

Data *pre-test* maupun *post-test* yang diperoleh diuji terlebih dahulu dalam uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas untuk mendapat informasi apakah persebaran data memiliki perolehan hasil yang normal. Uji yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan memperoleh hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test Eksperimen	.138	28	.185
	Post-test Eksperimen	.148	28	.120
	Pre-test Kontrol	.168	23	.092
	Post-test Kontrol	.155	23	.161

Hasil dari uji pada Tabel 2 memberikan informasi nilai *sig pre-test* dari kelompok eksperimen yaitu 0,185 dan nilai *sig post-test* dari kelompok eksperimen yaitu 0,120. Sementara itu, nilai *sig pre-test* dari kelompok kontrol yaitu 0,092 dan nilai *sig post-test* dari kelompok kontrol yaitu 0,161. Berdasarkan perolehan data, nilai *sig* pada masing-masing kelas >0,05, yang berarti persebaran data dikatakan normal. Kemudian, dilakukan pula uji homogenitas agar dapat diketahui apakah data homogen atau tidak melalui uji *Lavene Statistic* dengan perolehan hasil seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.517	3	98	.215

Hasil uji *Lavene Statistic* di atas memberikan informasi bahwa nilai *sig based on mean* yang diperoleh yaitu 0,215 > 0,05 yang berarti data dapat dikatakan homogen. Setelah uji prasyarat selesai dan diperoleh hasil bahwa data memiliki persebaran yang normal dan homogen, selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Dalam hal ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *N-Gain Score* dan dilanjutkan dengan uji *Independent samples t-test*. Hasil uji yang diperoleh disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji N-Gain Score

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Score	Eksperimen	Mean	.5087	.05639
	Kontrol	Mean	.2249	.05380

Hasil uji pada Tabel 4 memperoleh hasil *N-Gain score* untuk kelas eksperimen yaitu 0,5087 yang artinya berada dalam tingkat sedang dan untuk kelas kontrol sebesar 0,2249 yang artinya berada dalam tingkat rendah. Oleh karena itu, data menunjukkan model pembelajaran *role playing* lebih efektif dalam konteks pembelajaran *financial literacy* terintegrasi materi IPAS tentang kebutuhan manusia. Selanjutnya dilaksanakan uji *Independent samples t-test* untuk membuktikan apakah model *role playing* dapat berpengaruh terhadap kemampuan *financial literacy* siswa. Uji ini dilakukan atas dasar tujuan membuktikan

hipotesis yang disusun oleh peneliti dengan perolehan hasil seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Independent Samples T-Test

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
NGain_Score	Equal variances assumed	.467	.498	3.589	49	.001
	Equal variances not assumed			3.641	48.850	.001

Atas dasar hasil uji seperti pada Tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* dari uji *independent samples t-test* sebesar 0,001. Nilai signifikan 0,001 lebih kecil dibandingkan nilai probabilitas 0,05, sehingga sesuai kriteria uji diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan uji yaitu model *role playing* terbukti dapat berpengaruh terhadap kemampuan *financial literacy* pada siswa kelas IV SDN Bahagia 01.

Model *role playing* merupakan suatu cara belajar yang membimbing siswa melalui kegiatan memainkan peran tertentu dalam kehidupan bermasyarakat (Oktivianto et al., 2018; Rahmi et al., 2020). Model ini menggunakan pendekatan kontekstual yang berhubungan dengan situasi yang sering ditemui siswa dalam kesehariannya di kehidupan nyata. Menurut Kusna et al. (2023) dalam pendekatan kontekstual siswa dilibatkan untuk berinteraksi dengan lingkungan atau situasi kehidupan nyata. Sari (2020) menerangkan bahwasannya model pembelajaran *role playing* mampu membuat pelibatan seluruh siswa dalam pembelajaran meningkat, membuat keputusan dan mengekspresikan diri, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Siswa diajak untuk menghubungkan pengetahuannya dengan praktik dalam kehidupan nyata. Siswa akan belajar dari konteks yang biasa mereka amati dan rasakan dalam kesehariannya dan diharapkan hal ini akan lebih bermakna, serta siswa lebih mudah memahami esensi materi di dalamnya (Nalendra et al., 2023). Model ini dinilai efektif karena siswa dapat terbantu untuk belajar dengan cara yang lebih kontekstual.

Pernyataan di atas sesuai dengan hasil temuan pada penelitian ini, di mana kelas yang mendapat perlakuan memiliki nilai rerata yang meningkat sebesar 16 skor dari nilai 65 menjadi 81. Sementara kelas yang tidak diberikan perlakuan hanya memiliki peningkatan sebesar 7 skor dari nilai rata-rata 64 menjadi 71. Peningkatan nilai di kelas yang mendapatkan model *role playing* lebih besar dibandingkan kelas yang tidak mendapatkan model *role playing*, sehingga model ini dinilai efektif. Menurut hasil uji *N-Gain Score* juga menunjukkan hasil 0,5087 untuk kelas eksperimen yang berarti efektifitasnya berada pada tingkat sedang, lebih unggul dari kelas kontrol yang memperoleh hasil 0,2249 yang artinya berada pada tingkat rendah.

Financial literacy atau literasi keuangan memiliki arti pengetahuan yang mendalam tentang bagaimana membuat keputusan bijak yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan setiap individu. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Murdy & Wilyanita (2023) bahwa literasi keuangan tidak hanya berpatokan pada pemahaman konsep, namun juga kemampuan dalam melakukan analisis kebutuhan dan prioritas, dapat mengambil keputusan keuangan dengan bijaksana, serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, model *role playing* tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran *financial literacy* karena memiliki karakteristik yang sama, yaitu berkenaan dengan belajar dari keseharian di kehidupan nyata. *Financial literacy* dibagi ke dalam 4 tingkatan diantaranya: (1) *Well literate* yaitu tingkat literasi keuangan berdasarkan individu yang memiliki pengetahuan mengenai kewajiban, berbagai fitur, hak, manfaat mengenai produk jasa keuangan dan mampu memanfaatkan dengan baik, mengetahui risiko, serta percaya terhadap lembaga jasa keuangan; (2) *Sufficient literate*, yakni seseorang hanya mengenal dan berpengetahuan tentang produk jasa

keuangan serta percaya terhadap lembaganya; (3) *Less literate*, yakni tingkatan ketika seseorang hanya berpengetahuan tentang produk dan lembaga jasa keuangan saja; (4) *Not literate*, yakni individu yang tidak berpengetahuan dan berkeyakinan kepada lembaga serta produk jasa keuangannya (Suryanto & Rasmini, 2018).

Temuan dalam penelitian ini memuat informasi bahwasannya siswa di kelas kontrol maupun eksperimen sudah memiliki kemampuan *financial literacy* bahkan sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan model *role playing*. Hal ini tercermin dari persentase siswa not literate di masing-masing kelas sebesar 0%. Namun, kemampuan ini masih perlu ditingkatkan karena persentase siswa yang berada pada kategori *well literate* di kelas eksperimen hanya sebesar 35,71%, sementara di kelas kontrol hanya sebesar 34,78%. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *role playing*, persentase siswa *well literate* mengalami peningkatan menjadi 67,86%, sementara di kelas kontrol mengalami peningkatan menjadi 47,82%. Peningkatan persentase siswa *well literate* di kelas eksperimen terbukti lebih unggul dari peningkatan di kelas kontrol. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa kemampuan *financial literacy* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *role playing* lebih unggul dari siswa yang mana tidak menerima pembelajaran dengan model *role playing*.

Berdasarkan keputusan uji *Independent samples t-test*, hasil uji $0,001 < 0,005$ mengindikasikan bahwasannya model *role playing* dapat berpengaruh kepada kemampuan *financial literacy* siswa dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *financial literacy* terintegrasi materi IPAS tentang kebutuhan manusia di kelas IV sekolah dasar. Hasil dalam penelitian ini seirama dengan beberapa penelitian yang sudah pernah dilaksanakan, seperti penelitian oleh Mardiana et al. (2021) dan Wati (2022) yang memuat hasil bahwasannya model *role playing* dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa secara positif, di mana terdapat perbedaan antara kemampuan siswa di kelas eksperimen yang pembelajarannya melalui model *role playing* dan kemampuan siswa di kelas kontrol yang pembelajarannya melalui model yang masih konvensional. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Ubudiyah & Hosanah (2023) dan Diana (2022) yang menyatakan bahwa model *role playing* ini efektif untuk membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa lebih antusias karena diikutsertakan untuk aktif ketika proses pembelajaran, dengan demikian kegiatan belajar memiliki suasana yang asik dan menyenangkan, serta siswa lebih mudah menyerap konsep ataupun makna dari pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan model *role playing*, minat belajar siswa dapat meningkat melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan, sumber rujukan, maupun sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan penelitian lain yang akan datang, khususnya terakait pengembangan kegiatan belajar yang lebih luas, bervariasi, dan inovatif di sekolah dasar. Pengembangan ini diantaranya dengan cara mengintegrasikan pendidikan untuk membangun keterampilan siswa di luar mata pelajaran, seperti kemampuan *financial literacy* dengan mata pelajaran lain seperti IPAS. Adanya penelitian ini juga diharapkan mampu membuat motivasi siswa dalam belajar tumbuh, keaktifan meningkat, melatih siswa lebih bijak mengelola uang, melatih keterampilan sosial siswa, dan memberikan pembelajaran yang bermakna dikarenakan siswa diajak terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan belajarnya, sehingga siswa bisa lebih mudah memahami tentang *financial literacy* sebagai bekal untuk dirinya di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil serta pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwasannya model *role playing* dapat berpengaruh terhadap kemampuan *financial literacy* pada siswa kelas IV SDN Bahagia 01. Model *role playing* terbukti efektif dalam pembelajaran *financial literacy* dengan efektifitas pada kategori sedang. Siswa yang berada pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan melalui pembelajaran dengan model *role playing* memiliki kemampuan *financial literacy* yang lebih unggul dibandingkan siswa di kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Hal ini dikarenakan model *role playing* mampu menghadirkan kegiatan belajar yang

1027 Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Financial Literacy pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Wulan Andriyani Saputri, Dian Anggraeni Maharbid
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7215>

menyenangkan, kontekstual, dan siswa dilibatkan untuk aktif dalam pembelajaran. *Financial literacy* sendiri sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena berkaitan dengan pengelolaan keuangan, sehingga model *role playing* yang dilaksanakan dengan memainkan peran mengenai kegiatan yang dekat dengan keseharian siswa dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menanamkan pendidikan *financial literacy* di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai *financial literacy* ini sebaiknya mulai menjadi perhatian lebih dengan cara mengintegrasikannya dengan materi mata pelajaran lain yang ada pada kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, S., Hartati, T., Maftuh, B., & Darmawan, D. (2022). Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship Sebagai Muatan Pembelajaran Literasi Finansial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 722–737. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i3.2569>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Berita Resmi Statistik: Ekonomi Indonesia Triwulan Ii-2023 Tumbuh 5,17 Persen (Y-On-Y)*. Bps.Go.Id. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2023/08/07/1999/ekonomi-indonesia-triwulan-ii-2023-tumbuh-5-17-persen--y-on-y-.html>
- Bank Indonesia. (2022). *Bank Indonesia Proyeksikan Pertumbuhan Ekonomi 4,5-5,3% Dan Inflasi Akan Kembali Ke Dalam Sasaran 3,0±1% Pada Tahun 2023*. Bi.Go.Id. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/pages/sp_2432222.aspx
- Diana, A. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Model Role Playing Di Sd Negeri 39 Sungai Raya. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 206–213. <https://doi.org/10.55606/Sokoguru.V2i3.722>
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & Sihite, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Uptd Sd Negeri 124391 Pematang Siantar. *Journal On Education*, 06(01), 2915–2923.
- Kusna, R. M., Aqib, M. A., & Maharbid, D. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Educational Journal Of Bhayangkara*, 3(1), 93–102. <https://doi.org/10.31599/edukarya.V3i1.2576>
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Ips Tentang Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V8i1.32739>
- Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality Untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 211–224. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V7i1.3795>
- Nalendra, A. R. A., Kussanti, D. P., Widyastuti, I., Mayasari, L. I., Maesaroh, Sari, M. M., Paduloh, Sari, R., Ningsih, R., Asworowati, R. D., Pribadi, R. M., Lestari, S., Zahra, & Penerbit. (2023). *Manajemen Kelas* (Y. Janah; & S. H. Winarno (Eds.)). Media Sains Indonesia.
- Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan Pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 13(1), 20–27. <https://doi.org/10.32812/jibeka.V13i1.111>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.V18i1.22597>
- Nurhayati, D., & Indrawati, D. (2023). Literasi Keuangan Dalam Kegiatan Market Day Di Sdit At-Taqwa Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1687–1697. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54033>
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role

- 1028 Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Financial Literacy pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Wulan Andriyani Saputri, Dian Anggraeni Maharbid
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7215>
- Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di Sma Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.26740/Jp.V3n2.P113-118>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Infografis Hasil Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. Ojk.Go.Id. <https://www.ojk.go.id/Id/Berita-Dan-Kegiatan/Info-Terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-Dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Siaran Pers Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. Ojk.Go.Id. <https://ojk.go.id/Id/Berita-Dan-Kegiatan/Siaran-Pers/Documents/Pages/Survei-Nasional-Literasi-Dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022/Sp-Survei-Nasional-Literasi-Dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022.pdf>
- Pertiwi, A. P., Arsyah, R. N., Audina, M., Chaerunnisa, H., & Marini, A. (2023). Penerapan Metode Pbl Dengan Bantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Sd. *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, 3(5), 89. <http://www.nber.org/papers/W16019>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Suryanto, S., & Rasmini, M. (2018). Analisis Literasi Keuangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(2). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i2.1336>
- Ubudiyah, I., & Hosanah, R. (2023). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Kegiatan Ekonomi Peserta Didik Kelas Iv C Uptd Sdn Demangan 1 Bangkalan. *Innovatif: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4435–4444.
- Wati, N. N. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana Terhadap Hasil Belajar Ips. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 161–170. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>