

Penguatan Kompetensi Manajemen Keuangan dan Bisnis Siswa SMK melalui Pendekatan *Game-Based Learning*

Ade Caswito¹, Eri Prabowo², Aminullah Assagaf³, Tri Wahyu Adi⁴, Tara Syauqina⁵, Lia Nur Octavia⁶,
Arief Suardi N Chairat⁷

^{1,2,3,4,5}Program Studi S1 Kewirausahaan, Fakultas Teknologi dan Bisnis Energi, ITPLN

^{6,7}Program Studi S1 Teknik Industri, Fakultas Teknologi dan Bisnis Energi, ITPLN

e-mail: ¹ade_caswito@itpln.ac.id

Abstrak

Penguatan literasi manajemen keuangan dan bisnis merupakan aspek penting dalam mempersiapkan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) agar memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kewirausahaan. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta belum sepenuhnya mengembangkan pemahaman praktis secara optimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMKN 5 Kabupaten Tangerang dalam pengelolaan manajemen keuangan dan bisnis melalui penerapan pendekatan *game-based learning*. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan interaktif dan kolaboratif dengan memanfaatkan simulasi permainan edukatif yang meliputi perencanaan keuangan, pencatatan transaksi, analisis sederhana laba-rugi, serta pengambilan keputusan bisnis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap konsep manajemen keuangan dan bisnis secara kontekstual dan aplikatif. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan modul pelatihan berbasis *game-based learning* yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah, serta mendorong peningkatan minat siswa terhadap kewirausahaan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan literasi keuangan dan bisnis siswa SMK serta mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan bisnis masa kini.

Kata kunci: *game-based learning, manajemen keuangan, bisnis, pengabdian kepada masyarakat.*

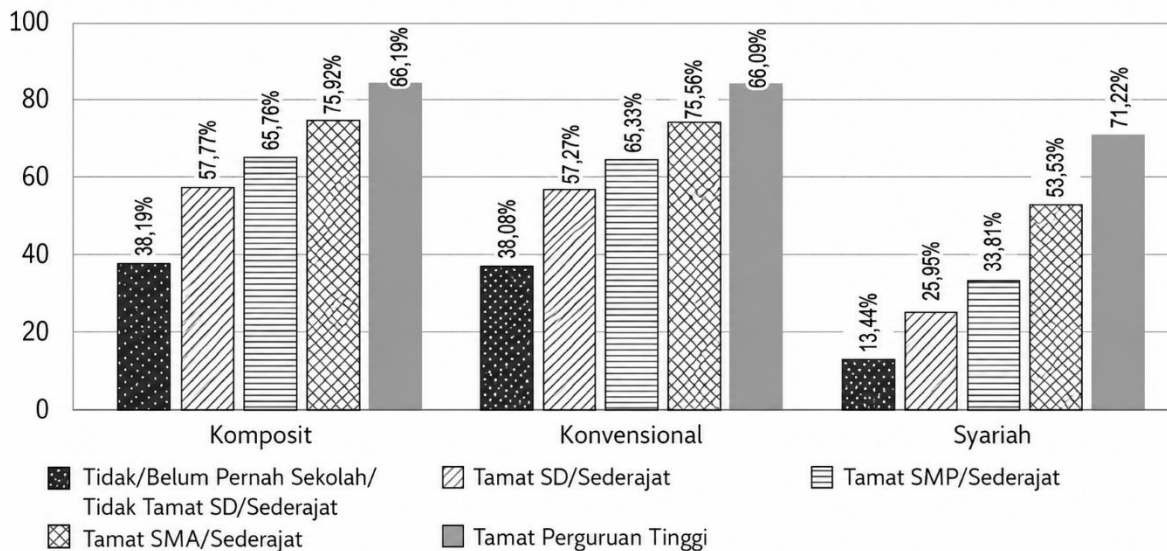
Abstract

Strengthening financial management and business literacy is an important aspect in preparing Vocational High School students to acquire competencies relevant to the demands of the workforce and entrepreneurship. However, learning processes that are still dominated by conventional methods tend to be less effective in encouraging students' active engagement and have not fully developed practical understanding optimally. This Community Service activity aims to improve the understanding and skills of students at SMKN 5 Kabupaten Tangerang in managing financial and business aspects through the implementation of a *game-based learning* approach. The activity was carried out through interactive and collaborative training by utilizing educational game simulations covering financial planning, transaction recording, simple profit-and-loss analysis, and business decision-making. The results indicate that the implementation of *game-based learning* was able to increase students' learning motivation, active participation, and understanding of financial management and business concepts in a contextual and applied manner. In addition, this activity produced a *game-based learning* training module that can be utilized sustainably by the school and encouraged students' interest in entrepreneurship. Therefore, this activity is expected to serve as an innovative and effective learning model alternative to improve financial and business literacy among Vocational High School students and support their readiness to face the challenges of today's workforce and business environment.

Keywords: *game-based learning, financial management, business, community service.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan perekonomian global yang dinamis serta akselerasi transformasi digital menuntut generasi muda untuk memiliki kompetensi yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kewirausahaan. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan dalam memahami dan mengelola manajemen keuangan serta bisnis.



Gambar 1. 1 Indeks Literasi Keuangan Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan, 2023

Berdasarkan grafik, tingkat literasi keuangan pada kelompok Tamat SMA/Sederajat menunjukkan capaian yang relatif tinggi dibandingkan jenjang pendidikan di bawahnya. Pada kategori komposit, literasi keuangan kelompok SMA/ sederajat mencapai 75,92%. Sementara itu, pada sektor konvensional, tingkat literasinya sebesar 75,56%, dan pada sektor syariah sebesar 53,53%. Data tersebut menunjukkan bahwa pelajar atau lulusan SMA/ sederajat telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap literasi keuangan secara umum, terutama pada aspek keuangan konvensional. Namun, literasi keuangan syariah masih lebih rendah dibandingkan literasi keuangan komposit dan konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap produk, layanan, dan konsep keuangan syariah masih perlu ditingkatkan.

Dalam konteks siswa SMK, kondisi ini menjadi penting karena dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja maupun berwirausaha serta dalam pengembangan usaha [1]. Oleh karena itu, penguatan literasi manajemen keuangan dan bisnis melalui metode pembelajaran yang lebih aplikatif, seperti game-based learning, dapat menjadi strategi yang relevan. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep keuangan secara praktis, baik dalam perencanaan keuangan, pengelolaan transaksi, analisis laba-rugi, maupun pengambilan keputusan bisnis. Menurut [2], [3] pelatihan manajemen keuangan dan bisnis dapat membantu peserta memahami konsep pengelolaan keuangan secara lebih baik, sehingga menjadi bekal penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berwirausaha. Sementara itu, hasil penelitian lainnya. Menurut [4], [5] menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Analisis situasi menunjukkan bahwa SMKN 5 Kab. Tangerang merupakan sekolah kejuruan yang memiliki program keahlian di bidang akuntansi dan manajemen. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, proses pembelajaran masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam pemahaman siswa terhadap konsep manajemen keuangan dan bisnis. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan teknologi pendidikan, termasuk game edukatif, masih terbatas sehingga belum sepenuhnya mampu mendorong kemampuan berpikir kritis, pemahaman aplikatif, dan keterampilan pengambilan keputusan bisnis siswa. Menurut [6] *Game-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan aktivitas belajar dengan elemen permainan guna meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Di kutip dari [7] *Game-based learning* dinyatakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dinilai mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar, khususnya pada pengembangan kemampuan siswa. [8] Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran anak, terutama dalam pengembangan keterampilan.

Berdasarkan hasil analisis situasi, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi mitra dalam proses pembelajaran manajemen keuangan dan bisnis. Pertama, masih terbatasnya penerapan metode pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan pemahaman teoretis dengan praktik nyata. Kedua, keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam memahami konsep pengelolaan keuangan dan bisnis secara kontekstual masih relatif rendah. Ketiga, pemanfaatan teknologi edukatif, seperti *game-based learning*, belum optimal dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, diperlukan peningkatan kapasitas guru dalam merancang serta mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran dan kurikulum sekolah.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah karena pendekatan pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu mengakomodasi gaya belajar generasi digital yang cenderung aktif, visual, dan partisipatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif, keterlibatan emosional, serta pemahaman konseptual dan aplikatif siswa. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah *game-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berpotensi meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Menurut [9] Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat berkontribusi dalam pembentukan berbagai keterampilan peserta didik melalui pengembangan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan inovatif.

Melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat, akan memberikan pelatihan kepada siswa SMKN 5 Kab. Tangerang dengan menggunakan media *game-based learning* dalam topik Penguatan Kompetensi Manajemen Keuangan dan Bisnis Siswa SMK melalui Pendekatan *Game-Based Learning*. Kegiatan ini dirancang sebagai upaya penguatan kompetensi manajemen keuangan dan bisnis siswa SMK melalui pendekatan *game-based learning*. Materi pelatihan mencakup simulasi perencanaan keuangan, pencatatan transaksi, analisis sederhana laporan keuangan, serta pengambilan keputusan dalam situasi bisnis melalui permainan edukatif yang

interaktif dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan mampu menghubungkan pemahaman teoritis dengan praktik nyata, sehingga konsep manajemen keuangan dan bisnis dapat dipahami secara lebih aplikatif.

Dari perspektif hulu-hilir, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi siswa sebagai peserta pembelajaran, tetapi juga mendukung sekolah dalam pengembangan modul pelatihan dan integrasi pembelajaran manajemen keuangan dan bisnis berbasis game-based learning secara berkelanjutan. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan vokasi, khususnya dalam membangun pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta kewirausahaan.

Dengan menempatkan siswa SMK sebagai sasaran utama, yakni sebagai calon tenaga kerja terampil sekaligus calon wirausaha muda, program ini diharapkan mampu memperkuat kesiapan generasi muda dalam menghadapi dinamika ekonomi di masa mendatang. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun ekosistem pendidikan yang lebih adaptif, inovatif, menyenangkan, serta selaras dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 15 Desember 2025 di SMKN 5 Kab. Tangerang. Peserta kegiatan berjumlah 49 siswa dari jurusan Akuntansi dan Manajemen. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pengelolaan manajemen keuangan dan bisnis melalui penerapan pendekatan game-based learning. Pendekatan ini dipilih karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam proses simulasi dan pengambilan keputusan bisnis.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu tahap utama, yaitu pelatihan berbasis game-based learning. Pada tahap ini, tim pengabdian terlebih dahulu memberikan pemaparan singkat mengenai konsep dasar manajemen keuangan dan bisnis, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas permainan edukatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi perencanaan keuangan, pencatatan transaksi, serta pengambilan keputusan bisnis sederhana. Melalui kegiatan ini, siswa diarahkan untuk memahami materi secara aplikatif melalui pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan melalui sesi refleksi dan pengisian kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta respons mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Alur pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Diagram Alir Kegiatan Pelatihan

Adapun daftar agenda pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Daftar Agenda Kegiatan

No.	Waktu	Durasi	Agenda Kegiatan
1	08.30-08.35	5 menit	Pembukaan kegiatan oleh MC
2	08.35-08.40	5 menit	Menyanyikan lagu Indonesia Raya
3	08.40-08.50	10 menit	Sambutan Kepala Sekolah SMKN 5 Kab. Tangerang
4	08.50-09.00	10 menit	Sambutan Dekan FTBE
5	09.00-09.10	10 menit	Sambutan sekaligus pembukaan kegiatan oleh Ketua Pengabdian kepada Masyarakat, Bapak Ade Caswito, S.E., M.M.
6	09.10-12.00	170 menit	Pelaksanaan <i>board game</i> edukatif “Catatan Cuan”
7	12.00-13.00	60 menit	Istirahat
8	13.00-13.20	20 menit	Pelaksanaan kuis/ <i>post-test</i> menggunakan Kahoot
9	13.20-13.50	30 menit	Pengisian kuesioner evaluasi kegiatan
10	13.50-14.10	20 menit	Penyerahan hadiah kepada pemenang dan cendera mata kepada pihak sekolah
11	14.10-14.20	10 menit	Penutupan kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni pelatihan peningkatan literasi serta keterampilan praktis yang dilaksanakan pada bulan Desember 2025 di SMKN 5 Kab. Tangerang. Kegiatan ini diikuti oleh 48 siswa yang menjadi peserta dari jurusan Akuntansi dan Manajemen. Metode yang digunakan ialah pemaparan materi, diskusi interaktif, serta evaluasi pemahaman peserta melalui pengisian kuesioner.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan aplikatif siswa dalam mengelola manajemen keuangan dan bisnis melalui pendekatan *game-based learning*. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian konsep dasar manajemen keuangan dan bisnis, kemudian dilanjutkan dengan simulasi permainan edukatif yang merepresentasikan aktivitas perencanaan keuangan, pencatatan transaksi, analisis sederhana laporan keuangan, serta pengambilan keputusan bisnis. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga materi teoritis dapat lebih mudah dipahami serta diterapkan dalam situasi praktis.

Keberhasilan kegiatan ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif siswa, antusiasme selama proses pembelajaran, serta kemampuan peserta dalam menyelesaikan simulasi dan menjelaskan kembali konsep keuangan dan bisnis yang telah dipelajari. Penggunaan media *game-based learning* memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Namun demikian, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan, terutama terkait kesiapan perangkat pendukung serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan media permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sedang, khususnya pada tahap perancangan, penyesuaian materi, dan adaptasi metode pembelajaran.

Ke depan, kegiatan ini memiliki peluang untuk dikembangkan secara berkelanjutan melalui penyusunan modul pembelajaran berbasis permainan edukatif serta integrasi pendekatan *game-based learning* ke dalam kurikulum sekolah. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran vokasi yang lebih inovatif, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta kewirausahaan. Proses pelaksanaan simulasi pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 3.1



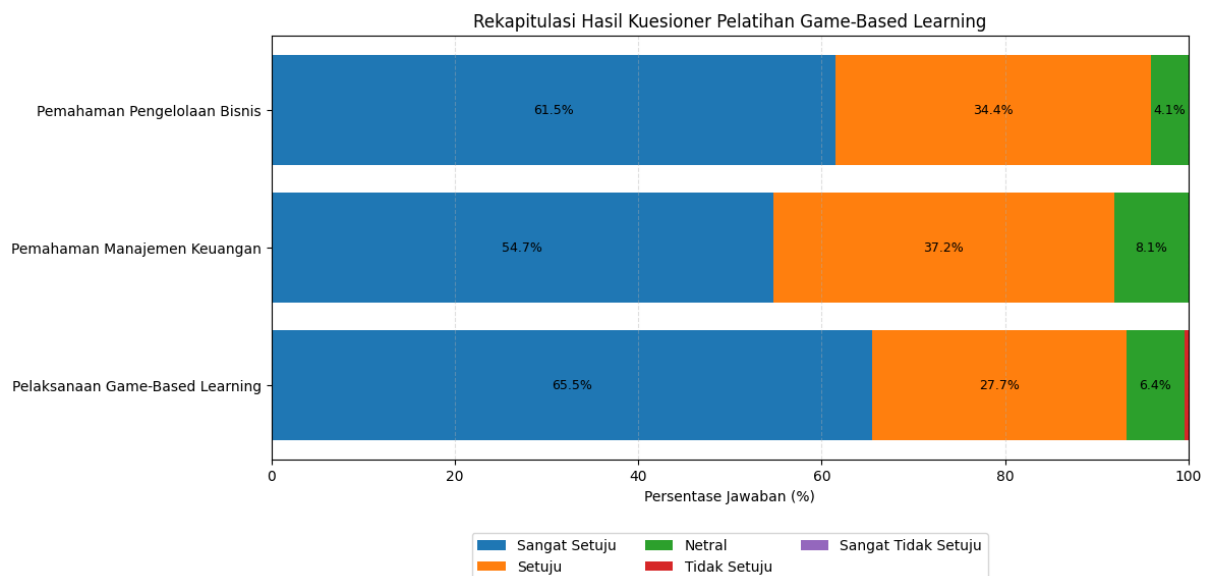
Gambar 3. 1 Pelaksanaan pembelajaran berbasis *game-based learning*

Setelah simulasi pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi pembelajaran

yang meliputi diskusi, tanya jawab, serta pengisian kuesioner. Pada tahap ini, siswa berkesempatan untuk menyampaikan pengalaman, pemahaman, serta kendala yang dirasakan selama mengikuti simulasi permainan pengelolaan keuangan dan bisnis. Partisipasi aktif siswa dalam sesi ini menunjukkan keterlibatan yang baik dalam proses pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3. 2 Sesi refleksi pembelajaran siswa



Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner pemahaman siswa terhadap pengelolaan manajemen keuangan dan bisnis setelah pembelajaran berbasis *game-based learning*

Berdasarkan Gambar 3.3, Berdasarkan grafik, hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan berbasis game-based learning memperoleh respons yang sangat positif dari peserta. Pada aspek pelaksanaan game-based learning, sebanyak 65,5% jawaban berada pada kategori sangat setuju dan 27,7% pada kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa alur permainan, media yang digunakan, keterlibatan peserta, serta peran fasilitator dinilai mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pada aspek pemahaman manajemen keuangan, sebanyak 54,7% jawaban berada pada kategori sangat setuju dan 37,2% pada kategori setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan edukatif membantu siswa memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti pemasukan, pengeluaran, laba, biaya tetap, biaya variabel, penyusunan anggaran, pengelolaan arus kas, serta prioritas pengeluaran.

Sementara itu, pada aspek pemahaman pengelolaan bisnis, sebanyak 61,5% jawaban berada pada kategori sangat setuju dan 34,4% pada kategori setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan mampu membantu siswa memahami konsep bisnis sederhana, termasuk perencanaan bisnis, model bisnis, analisis peluang dan ancaman, penentuan harga jual, strategi pemasaran, serta pengelolaan sumber daya usaha.

Secara keseluruhan, dominasi jawaban sangat setuju dan setuju menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap manajemen keuangan dan bisnis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKN 5 Kab. Tangerang, dapat disimpulkan bahwa pendekatan game-based learning melalui penggunaan board game edukatif "Catatan Cuan" mampu mendukung penguatan kompetensi siswa dalam bidang manajemen keuangan dan bisnis. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan praktik pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan bisnis sederhana.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Hal ini tercermin dari tingginya persentase jawaban pada kategori sangat setuju dan setuju pada aspek pelaksanaan game-based learning, pemahaman manajemen keuangan, serta pemahaman pengelolaan bisnis. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, pemahaman konseptual, serta kemampuan aplikatif dalam memahami perencanaan keuangan, pencatatan transaksi, pengelolaan arus kas, analisis laba-rugi sederhana, penentuan harga jual, strategi pemasaran, dan pengelolaan sumber daya usaha.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dipandang sebagai alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan vokasi. Pendekatan game-based learning terbukti memiliki potensi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK sebagai calon tenaga kerja terampil dan wirausaha muda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Caswito, L. Nur Octavia, T. M. Napitupulu, and Mh. Baiquni Al Mahdi, "Strategi Pengembangan Bisnis UMKM Industri Makanan Tahu di Kota Bekasi Dengan Metode Analisis SWOT dan Business Model Canvas," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.13455.
- [2] P. Khairani, M. Khadavi, and M. Salsyabillah, "Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)," *Jurnal Pendidikan Penggerak*, vol. 1, no. 1, pp. 1-6, 2023, [Online]. Available: <https://journal.lembagakita.org/jpp/article/view/1335>
- [3] D. Djohan, I. P. Satriany, K. Chandra, D. Febrina, and I. Tamba, "Pelatihan Meningkatkan Bakat Wirausaha Muda pada Siswa SMK Tunas Harapan," *Jurnal Widya Laksmi (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 5, no. 1, 2025, [Online]. Available: <http://jurnalwidyalaksmi.com>
- [4] T. D. Muharam, H. D. Werdiningsih, and P. T. Laksono, "Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran BIPA Siswa di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand," 2025.
- [5] O. Faizal, "Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi melalui Metode Game Based Learning," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 4, no. 11, 2025.
- [6] M. A. Maulidina and Z. Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," 2018.
- [7] U. Hasanah, I. Arifin, M. F. Hasanuddin, and M. Harbi, "Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," vol. 8, no. 3, 2024.
- [8] T. A. S. Pratiwi, *Pengembangan Media Game Digital Edukatif*. 2014.
- [9] A. K. Putra, H. Soekamto, H. Masruroh, and B. Handoyo, "Permita Luana Diyah Syaibana," *Fakultas Ilmu Sosial, UIN Sulthan Thaha Saifuddin*, vol. 6, 2022.