

Pengembangan Media *Guess Movement Spinner* Berbasis *Role Playing* Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Kelas V

1. Anisah Nurrohmah

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,
Indonesia

rohmanis256@gmail.com

2. Cindya Alfi

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,
Indonesia

cindyalfi22@gmail.com

3. Widyarnes Niwangtika

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

niwangtika@gmail.com

ABSTRAK

This research was conducted with the objective of creating a reliable, practical, and impactful learning tool, designated as the Guess Movement Spinner, which utilizes role-playing methodologies. The primary goal of this tool is to enhance the financial literacy of students in the fifth grade at SDN Kalipucung 03 concerning the subject of economic roles and participants. The impetus for this investigation stemmed from observations of a deficit in students' comprehension of economic processes, attributed to the infrequent utilization of learning materials that are both captivating and interactive.. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The validation results showed that the media obtained a score of 93% from the media expert and 94% from the material expert, both categorized as highly valid. The feasibility assessment conducted by the classroom teacher achieved a score of 95%, indicating that the media was highly feasible. The implementation stage involved fifth-grade students through role-playing-based learning activities. The results of the pre-test and post-test analysis revealed an improvement in students' financial literacy, with an average N-Gain score of 0.85, categorized as high. These findings indicate that the Guess Movement Spinner media based on role-playing creates an interactive and meaningful learning environment and effectively improves students' financial literacy. Therefore, the developed media is considered valid, feasible, and effective for use in elementary school IPAS learning.

Keywords: *Guess Movement Spinner, Role-Playing, Financial Literacy.*

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
25 Juli 2026

Naskah Direvisi
25 Agustus 2026

Naskah Diterbitkan:
25 September 2026

A. PENDAHULUAN

Literasi finansial merupakan kemampuan individu untuk dalam memahami, mengatur, dan membuat keputusan yang berhubungan dengan keuangan secara tepat dan bertanggung jawab. Kemampuan ini perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar karena berperan penting dalam membangun perilaku ekonomi yang bijak di masa depan. Melalui literasi finansial, siswa dapat mengenal konsep dasar kegiatan ekonomi, memahami peran pelaku ekonomi, serta menerapkan pengelolaan sumber daya secara sederhana dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan literasi finansial menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Materi mengenai peran dan pelaku ekonomi adalah salah satu topik yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi keuangan peserta didik. Dalam lingkup materi ini, peserta didik mengkaji fungsi produsen, distributor, dan konsumen dalam aktivitas ekonomi yang berlangsung di lingkungan mereka. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan diskusi dengan pengajar kelas V di SDN Kalipucung 03 pada tanggal 30 September 2025, teridentifikasi bahwa pemahaman peserta didik terhadap topik ini masih tergolong kurang memadai. Proses belajar yang masih berlangsung umumnya dikuasai oleh gaya pengajaran berupa ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang berakibat pada sikap pasif peserta didik dan kurangnya perolehan pengalaman belajar yang bermakna. Situasi ini mengakibatkan peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami hubungan antar pelaku ekonomi serta implementasinya dalam rutinitas kehidupan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Niwangtika (2025) yang menunjukkan bahwa Salah satu tantangan

dalam proses belajar adalah minimnya ragam alat bantu pembelajaran serta belum tersedianya bahan ajar khusus yang dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi. Situasi tersebut mengakibatkan para siswa menghadapi tantangan dalam mencerna materi pelajaran secara maksimal.

Berbagai penelitian ilmiah mengindikasikan bahwa pemanfaatan sarana bantu mengajar yang menarik serta bersifat interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Azzahra (2025) mengembangkan media *Financial Playbox* yang terbukti mampu meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Lesmana dkk. (2024) mengembangkan media roda spinner pada pembelajaran IPAS dan memperoleh hasil valid, praktis, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, Hawari dan Rahmania (2024) mengembangkan permainan edukatif berbasis spinner yang dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa saat proses belajar mengajar. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media yang berorientasi pada permainan memiliki kemampuan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih terfokus pada penggunaan media permainan sebagai sarana penyampaian materi tanpa mengintegrasikan aktivitas bermain peran yang memungkinkan siswa mengalami secara langsung proses kegiatan ekonomi. Padahal, pembelajaran melalui pengalaman dapat secara langsung membantu siswa untuk memahami konsep dengan cara yang lebih nyata dan berarti. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing* yang mengombinasikan

permainan spinner dengan aktivitas bermain peran sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengerti konsep secara teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih relevan.

Role playing merupakan sebuah metode pedagogis yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat mengeksplorasi skenario-skenario spesifik. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman konseptual mereka, mengasah kompetensi interpersonal, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Integrasi *role playing* dengan media *Guess Movement Spinner* diharapkan mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan relevan. Selain itu, pemanfaatan spinner sebagai media permainan berpotensi membangkitkan semangat belajar peserta didik dikarenakan mengintegrasikan elemen kompetisi dan keterlibatan penuh selama proses pengajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Media *Guess Movement Spinner* Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Kelas V SDN Kalipucung 03 pada Materi Peran dan Pelaku Ekonomi."

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi tingkat kevalidan, kelayakan, dan efektivitas pengembangan media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing* berfungsi sebagai sarana pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan keuangan siswa di tingkat sekolah dasar.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. *Guess Movement Spinner*

Guess Movement Spinner merupakan media pembelajaran berbentuk roda berputar

(*spinner*) yang digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Rizal (2024), media ini berupa roda yang bisa berputar dan dibagi menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, *Guess Movement Spinner* digunakan untuk membantu siswa memahami materi peran dan pelaku ekonomi melalui kegiatan menebak, berdiskusi, dan bermain peran.

Menurut Inayah dan Prayogo (2023), penggunaan *Guess Movement Spinner* dapat mengaktifkan siswa, meningkatkan kepercayaan diri, memudahkan pemahaman materi, serta membangkitkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, *Guess Movement Spinner* dinilai sesuai untuk meningkatkan literasi finansial siswa pada materi peran dan pelaku ekonomi.

2. *Role Playing*

Role playing merupakan sebuah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran dalam skenario atau karakter tertentu, sehingga mereka memperoleh pemahaman konsep melalui keterlibatan langsung. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2020), *role playing* membantu siswa mengeksplorasi perasaan, nilai, dan perilaku melalui kegiatan bermain peran dalam situasi yang disimulasikan. Pada materi peran dan pelaku ekonomi, model ini memungkinkan siswa memerankan produsen, distributor, dan konsumen sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, *role playing* dinilai tepat digunakan untuk meningkatkan literasi finansial siswa.

3. Literasi finansial

Literasi finansial adalah kecakapan individu dalam memahami serta mengatur keuangan untuk mendukung pengambilan keputusan yang efektif dalam aktivitas harian. Menurut *Organisation for Economic*

Co-operation and Development, literasi finansial mencakup pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan kepercayaan diri dalam mengelola keuangan secara efektif. Pada jenjang sekolah dasar, literasi finansial penting ditanamkan agar siswa mampu memahami kegiatan ekonomi dan menggunakan sumber daya secara bijak.

Menurut Béres dan Huzdik (2012), indikator literasi finansial meliputi pengetahuan keuangan (*financial knowledge*), pengalaman di bidang keuangan, keterampilan keuangan (*financial skills*), dan kesadaran keuangan (*financial awareness*). Oleh karena itu, literasi finansial dalam penelitian ini diukur melalui pemahaman siswa terhadap peran dan pelaku ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

C. METODE

Dalam pelajaran IPAS di kelas V SDN Kalipucung 03, penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran papan *spinner*. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan memanfaatkan sebuah pendekatan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi, sebagai kerangka dalam proses pengembangan produk. Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang cocok untuk media pembelajaran. Terkait dengan pernyataan Hawari & Rahmania, (2024) Bahwa ada sejumlah alasan mengapa metode ADDIE tetap sangat penting untuk diterapkan karena biasanya dapat disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan pada setiap tahap dan merupakan model pengembangan yang fleksibel, adaptif, dan sistematis, karena mampu diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan evaluasi kebutuhan melalui observasi dan interview dengan pengajar kelas untuk mengetahui permasalahan pembelajaran IPAS materi peran dan pelaku ekonomi. Temuan dari analisis mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang digunakan saat ini masih terfokus pada buku fisik. Akibatnya, siswa menjadi kurang berpartisipasi dan mengalami kesulitan memahami konsep kegiatan ekonomi. Tahap *Design*, Pada tahap ini, peneliti merancang media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing*, meliputi desain media, materi, soal, serta skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap *Development* Media yang telah dibuat selanjutnya dijadikan produk dan dinyatakan valid oleh para ahli dalam bidang materi serta media. Umpan balik dari para validator dimanfaatkan sebagai landasan untuk memperbaiki produk. Tahap *Implementation*, Media yang telah direvisi diuji cobakan kepada 11 siswa kelas V SDN Kalipucung 03. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, serta angket respons guru dan siswa. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respons pengguna, dan peningkatan literasi finansial siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap media yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan mencakup data kuantitatif dan data kualitatif diperoleh dari validasi oleh para ahli, kuesioner umpan balik dari guru dan siswa, serta nilai pretest dan posttest. Di sisi lain, data kualitatif didapatkan dari pengamatan, percakapan, serta masukan dan rekomendasi dari para validator. Teknik pengumpulan data yang

digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

RUMUS 1 VALIDASI PRODUK

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh dari validator

N = skor maksimal ideal

Hasil perhitungan persentase tersebut menjadi dasar untuk menentukan kategori kelayakan media, apakah termasuk sangat layak, layak, cukup, kurang layak, atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kevalidan Media

Tingkat ketercapaian	Kriteria kevalidan	Keterangan
85,01- 100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 – 50,00	kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

RUMUS 2 KELAYAKAN PRODUK

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh dari validator

N = skor maksimal ideal

Hasil perhitungan persentase tersebut menjadi dasar untuk menentukan kategori kelayakan media, apakah termasuk sangat layak, layak, cukup, kurang layak, atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Kelayakan Produk

Tingkat ketercapaian	Kategori	Keterangan
85,0- 100	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi

kecil		
50,1- 50,00	Kurang layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan

RUMUS 3 PENINGKATAN

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor idel} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Skor Posttest : nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Skor Pretest: nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.

Skor Maksimal: nilai maksimum yang dapat dicapai 100.

N-Gain: peningkatan kemampuan siswa yang telah dinormalisasi, menunjukkan seberapa besar efektivitas pembelajaran.

Tabel 3. klasifikasi N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Retnani & Zuhdi) 2019

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli Media

Menurut penilaian ahli media, media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing* memperoleh persentase sebesar **93%** dengan kategori **sangat valid**. Penilaian meliputi unsur tampilan, kesesuaian materi, interaktivitas, keamanan, literasi finansial, kepraktisan, dan kesesuaian pengguna. Setelah dilakukan revisi berupa perapian media dan penutupan paku yang masih terlihat, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi finansial siswa kelas V SD.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

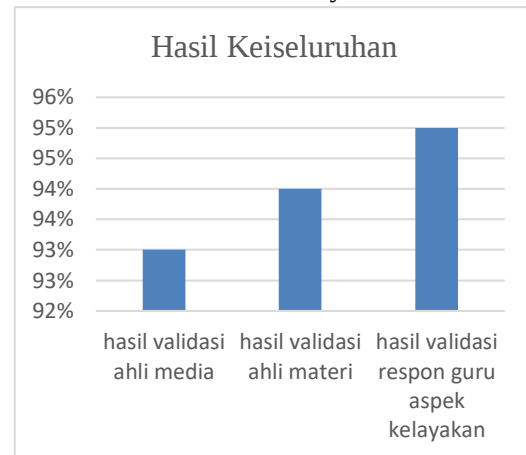
Menurut penilaian ahli materi, media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing* memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi unsur pembelajaran, cakupan materi, bahasa, dan kesesuaian konteks. Temuan tersebut Menunjukkan bahwa konten yang disampaikan telah dinyatakan sejalan dengan tujuan belajar serta ciri khas pelajar. Setelah melewati tahap validasi, produk diperbarui berdasar rekomendasi dan umpan balik yang diberikan oleh para validator guna meningkatkan kualitas media yang dikembangkan, yaitu dengan penambahan alokasi waktu pembelajaran, soal berpikir kritis, dan kunci jawaban LKPD, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi peran dan pelaku ekonomi untuk meningkatkan literasi finansial siswa kelas V SD.

3. Hasil Kelayakan Produk

Menurut penilaian hasil uji kelayakan produk oleh praktisi pembelajaran, media *Guess Movement Spinner* berbasis *role playing* memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Penilaian meliputi unsur tampilan media, kesesuaian isi, kualitas media, literasi finansial, dan petunjuk penggunaan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media yang dikembangkan dinilai memiliki kemudahan dalam penggunaan, daya tarik yang memadai, serta mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. sehingga layak diterapkan pada pembelajaran materi peran dan pelaku ekonomi di kelas V SD.

Berdasarkan seluruh hasil validasi media, validasi materi, dan kelayakan media. Hasil seluruhnya dengan kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa media *guess movement spinner* layak untuk diujicobakan kepada siswa SDN Kalipucung

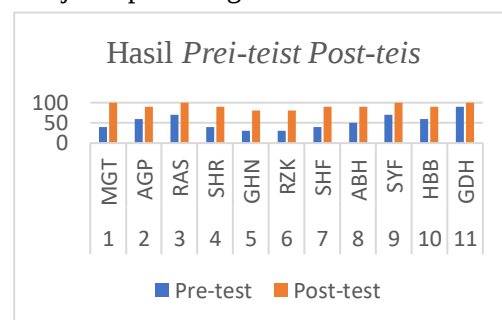
03 dengan revisi yang sudah ditentukan. Berikut hasil keseluruhannya:



Gambar 1. Hasil Validasi Keseluruhan

4. Peningkatan Kemampuan Literasi Finansial Siswa

Peningkatan literasi finansial peserta didik ditentukan melalui analisis perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai indikator perubahan kemampuan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing*. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam membantu siswa memahami konsep peran dan pelaku ekonomi serta penerapan literasi finansial dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari analisis menunjukan bahwa terdapat peningkatan dalam keterampilan literasi keuangan siswa setelah mereka terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dirancang. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa disajikan pada diagram berikut.



Gambar 2. Hasil Pretest-Posttest

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi. Kategori tersebut sesuai dengan pendapat Retnani dan Zuhdi (2019) yang menyatakan bahwa nilai N-Gain $\geq 0,70$ berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, nilai N-Gain sebesar 0,85 menunjukkan bahwa media yang dirancang berhasil dalam meningkatkan keterampilan siswa pada parameter yang dievaluasi dalam studi ini. Hasil nilai N-Gain dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil N-Gain

Indikator	Nilai
N-Gain	0,85
Kategori	Tinggi

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Guess movement spinner* Berbasis *role playing* tidak hanya memenuhi aspek kevalidan dan kelayakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa pada materi peran dan pelaku ekonomi. Nilai N-Gain sebesar 0,85 membuktikan bahwa Media yang dirancang membawa pengaruh yang baik terhadap pencapaian belajar siswa dan sangat tepat untuk digunakan sebagai alat ajar IPAS di tingkat pendidikan dasar.

Hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan bahwa media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* mendapatkan persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang telah dibuat memenuhi kriteria tampilan, kualitas, keamanan, kemudahan penggunaan, serta kecocokan dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Penggunaan warna yang menarik, desain yang sederhana, serta aktivitas bermain peran yang terintegrasi dalam media mampu menciptakan atmosfer belajar

yang aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cindya Alfi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil pakar ahli materi, media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa konten yang dipresentasikan telah sejalan dengan sasaran pembelajaran, tolok ukur pencapaian, serta sifat-sifat siswa di kelas V SD. Materi mengenai peran dan pelaku ekonomi dikemas melalui kegiatan bermain peran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Kelayakan media berdasarkan penilaian guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *Guess Movement Spinner* mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Cindya Alfi et al. (2025) mengenai pengembangan E-Modul berbantuan Quizizz yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang Dirancang dengan cara yang interaktif, dapat mendukung pengajar dalam menghasilkan pembelajaran yang efisien dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar.

Implementasi media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing*

dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal literasi finansial, kemudian guru memperkenalkan media dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Selanjutnya, siswa secara bergiliran memutar spinner untuk menentukan peran sebagai produsen, distributor, atau konsumen dan melaksanakan kegiatan *role playing*. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan LKPD sebagai penguatan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan kedua, guru mengulas kembali materi dan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya serta memberikan penguatan mengenai penerapan literasi finansial dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, siswa mengerjakan LKPD dan diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan literasi finansial setelah menggunakan media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing*.

Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi. Menurut Retnani dan Zuhdi (2019), nilai N-Gain $\geq 0,70$ termasuk dalam klasifikasi yang tinggi, sehingga media yang dibuat dapat dengan baik meningkatkan pemahaman keuangan siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan *role playing* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan siswa secara aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Saputri dan Maharbid (2024) yang menyatakan bahwa model *role playing* berpengaruh positif terhadap kemampuan *financial literacy* siswa, serta didukung oleh Nurfauzi et al.

(2023) yang menyatakan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dengan demikian, media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa kelas V SD.

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis data, media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa kelas V SD. Pemanfaatan media yang digabungkan dengan kegiatan bermain peran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan relevan, sehingga para siswa lebih cepat mengerti ide mengenai peran serta individu dalam ekonomi dan mengimplementasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* dapat berfungsi sebagai pilihan cara pengajaran yang kreatif untuk membantu peningkatan pemahaman keuangan pada siswa tingkat dasar.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan riset, dapat digarisbawahi yakni media pembelajaran *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* berhasil direalisasikan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang sangat baik dari Ahli komunikasi, pakar substansi, dan pelopor pembelajaran sehingga dinyatakan sangat efektif dan sesuai untuk diterapkan dalam proses pendidikan. Selain itu, penggunaan media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa yang

memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,85 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media *Guess Movement Spinner* berbasis *Role Playing* bisa menjadi alternatif sarana belajar yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan literasi finansial siswa pada materi peran dan pelaku ekonomi.

F. CATATAN PENULIS

Penulis mengungkapkan bahwa tidak terdapat benturan kepentingan yang berkaitan dengan penerbitan tulisan ini. Penulis juga menegaskan bahwa informasi dan konten artikel ini tidak terkontaminasi oleh plagiarisme.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, R., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan focus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Alfi, C., Aulia, A. T. D., & Amalia, S. N. (2025). Pengembangan e-modul berbantuan Quizizz melalui discovery learning materi norma dalam adat istiadat didaerahku untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1167-1174. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3237>
- Alfi, C., Murtaslimah, S., & Fatih, M. (2024). Pengembangan media permainan edukatif karambol pada materi perumusan Pancasila untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.28926/jprp.v4i3.1616>
- Azzahra, A. (2025). *Pengembangan media financial playbox untuk meningkatkan literasi finansial siswa fase B sekolah dasar* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Béres, D., & Huzdik, K. (2012). Financial literacy and macro-economics. *Public Finance Quarterly* (Pénzügyi Szemle), 57(3), 298–312.
- Hawari, F. A., & Rahmania, N. (2024). Pengembangan permainan edukasi papan spinner untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandanarum Baron Nganjuk. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 2(4), 242–255. <https://doi.org/10.59689/ment.v2i4.1625>
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan media permainan spin roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar IPA di MI Al-Islamiyah Pasuruan tahun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2324>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2020). *Models of teaching* (10th ed.). Pearson Education.
- Lesmana, H., Djunaidi, D., & Firdaus, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7161–7167. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28758>
- Niwangtika, W. (2025). Analisis permasalahan dalam pembelajaran konsep dasar IPA pada mahasiswa

- PGSD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2).
<https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2326>
- Nurfauzi, Y., Suwarna, D. M., Ramatni, A., Sitopu, J. W., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2020). *OECD/INFE 2020 international survey of adult financial literacy*. OECD Publishing.
- Retnani, O. A., & Zuhdi, U. (2019). Pengaruh media berbasis Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 7(1).
- Rizal, A. (2024). *Pengembangan media guess movement spinner untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri* (Skripsi). IAIN Kediri.
- Saputri, W. A., & Maharbid, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan financial literacy pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1019–1028.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7215>