



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>
Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Permainan *Money Monopoly* sebagai Media Meningkatkan Literasi Keuangan pada Anak Autis

Ristania Harwin Verdian¹, Sujarwanto², Wiwik Widjati³, Erna Widiastuti⁴

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁴SLBN Seduri Mojokerto, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, Hari Tanggal Tahun
Revisi, Hari Tanggal Tahun
Diterima, Hari Tanggal Tahun

Kata Kunci:

Literasi keuangan
Permainan edukatif
Autis
Mengenal uang
PTK

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi keuangan pada peserta didik autis melalui penggunaan permainan edukatif *Moly*. Aplikasi edukatif *Moly* dirancang sebagai permainan Money Monopoly yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu peserta didik autis memahami konsep keuangan, mengenali nominal uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua tindakan. Sampel penelitian melibatkan 6 peserta didik autis di SDLB SLBN Seduri Mojokerto. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi keuangan peserta didik autis, dengan rata-rata skor meningkat dari 40% pada pretest menjadi 81% pada posttest. Observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan partisipasi dan interaksi positif antar peserta didik. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas aplikasi *Moly* dalam meningkatkan literasi keuangan dan keterampilan sosial peserta didik autis.

ABSTRACT

This study aims to enhance the financial literacy skills of autistic students through the use of the educational game *Moly*. The *Moly* application is designed as an interactive and engaging Money Monopoly game to help autistic children understand financial concepts, recognize currency denominations, conduct transactions, and manage money in everyday situations. This study employs a Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, each consisting of two actions. The sample consists of 6 autistic students at SDLB SLBN Seduri Mojokerto. The results show a significant increase in the financial literacy skills of the students, with the average score rising from 40% in the pretest to 81% in the posttest. Observations during the learning process also indicate increased participation and positive interactions among the students. This improvement reflects the effectiveness of the *Moly* application in enhancing financial literacy and social skills of autistic students.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Corresponding Author:

Ristania Harwin Verdian
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: ristaniaharwinv@gmail.com

Pendahuluan

Kemampuan literasi keuangan adalah salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki setiap individu untuk dapat berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Hamid & Loke, 2021). Literasi keuangan mencakup pemahaman tentang konsep uang, kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi, serta keterampilan dalam melakukan transaksi keuangan (Dewi et al.,

2020). Literasi keuangan yang baik memungkinkan individu untuk membuat keputusan keuangan yang bijak, mengelola pendapatan dan pengeluaran, serta merencanakan masa depan finansial mereka dengan lebih baik (Dewi et al., 2020). Hal ini penting untuk mencapai kestabilan finansial, menghindari masalah hutang, dan memastikan kesejahteraan jangka Panjang (Lazarus, 2020).

Bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, seperti anak autis, pembelajaran literasi keuangan memerlukan pendekatan yang lebih khusus dan adaptif (Tonveronachi, 2020). Anak-anak autis seringkali menghadapi tantangan dalam hal komunikasi, interaksi sosial, dan kemampuan kognitif, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti uang (Aishworiya et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka untuk membantu meningkatkan literasi keuangan (Huang & Lee, 2020).

Permainan edukatif adalah salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam membantu anak-anak, termasuk anak autis, memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Goyal & Kumar, 2021; Hassan et al., 2021; Lew & Saville, 2021; Mohd et al., 2020). Dalam konteks ini, aplikasi "*Moly*" telah dikembangkan sebagai permainan *money monopoly* yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi keuangan anak autis. Aplikasi ini menggunakan pendekatan permainan untuk mengajarkan konsep-konsep dasar keuangan, seperti mengenali uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam situasi sehari-hari.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan berbagai metode dan media yang efektif dalam mengenalkan literasi keuangan kepada anak-anak. Suzanti et al. (2023) mengembangkan video animasi "Si Kemal" untuk anak prasekolah, yang terbukti layak dan efektif berdasarkan penilaian ahli media dan materi, serta respons sangat baik dari guru. Anggarani et al. (2022) meneliti pengaruh pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran pada anak usia dini menggunakan desain one group pretest-posttest, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini signifikan dalam meningkatkan pengetahuan literasi keuangan dan lingkungan pembelajaran kelas. Nurlela et al. (2023) mengembangkan kecakapan finansial siswa TK melalui buku cerita bergambar literasi yang diterbitkan oleh OJK, yang meningkatkan rata-rata nilai siswa dan membantu guru serta orang tua memberikan pengalaman nyata dalam kecakapan literasi keuangan, seperti menabung dan memilah kebutuhan serta keinginan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena fokus pada penggunaan permainan Money Monopoly sebagai media pengenalan literasi keuangan khusus untuk anak autis. Berbeda dengan pendekatan video animasi, bermain peran, atau buku cerita bergambar yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, permainan Money Monopoly menggabungkan elemen interaktif dan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi pemahaman anak autis tentang konsep keuangan. Aplikasi *Moly* dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan adaptif, dengan mengakomodasi kebutuhan khusus anak autis.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi *Moly* dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak autis di kelas 5 dan 6 SDLB SLBN Seduri Mojokerto. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak autis, serta memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran inklusif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis et al. (2014), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDLB SLBN Seduri Mojokerto pada semester II tahun ajaran

2023/2024, dengan subjek penelitian sebanyak 6 peserta didik autis di kelas 5 dan 6. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua tindakan.

Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar yang berfokus pada literasi keuangan dengan menggunakan aplikasi *Moly*, persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti uang kertas, uang logam, alat tulis, dan aplikasi *Moly*. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar observasi, pretest, dan posttest juga disusun. Peneliti mengadakan diskusi dengan guru kolaborator untuk menyusun rencana pembelajaran yang efektif.

Pada tahap tindakan, dilakukan dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua tindakan. Pada siklus pertama, tindakan pertama dimulai dengan pendahuluan di mana guru mengkondisikan kelas dan menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa pengenalan aplikasi *Moly* dan demonstrasi penggunaan uang kertas dan uang logam. Tindakan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Tindakan kedua pada siklus pertama juga dimulai dengan pendahuluan, dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa latihan klasifikasi uang kertas dan uang logam melalui aplikasi *Moly*, dan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab.

Pada siklus kedua, tindakan pertama dimulai dengan pendahuluan yang diikuti dengan praktek transaksi jual beli menggunakan uang kertas dan uang logam sebagai kegiatan inti. Tindakan ini juga diakhiri dengan refleksi dan tanya jawab. Tindakan kedua pada siklus ini mencakup penilaian unjuk kerja dan evaluasi penggunaan uang dalam situasi sehari-hari melalui aplikasi *Moly*, yang diawali dengan pendahuluan dan diakhiri dengan refleksi serta tanya jawab.

Tahap observasi melibatkan pengumpulan data melalui lembar observasi dan penilaian unjuk kerja. Observasi dilakukan untuk memantau partisipasi dan respons peserta didik selama proses pembelajaran, serta untuk mencatat perkembangan kemampuan literasi keuangan mereka.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus pembelajaran untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini melibatkan analisis data observasi dan hasil pretest serta posttest untuk menentukan efektivitas aplikasi *Moly* dalam meningkatkan literasi keuangan peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru kolaborator menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mencatat partisipasi dan respons peserta didik selama pembelajaran, pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan literasi keuangan peserta didik sebelum dan setelah penerapan aplikasi *Moly*, serta penilaian unjuk kerja untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengenali uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam situasi sehari-hari.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

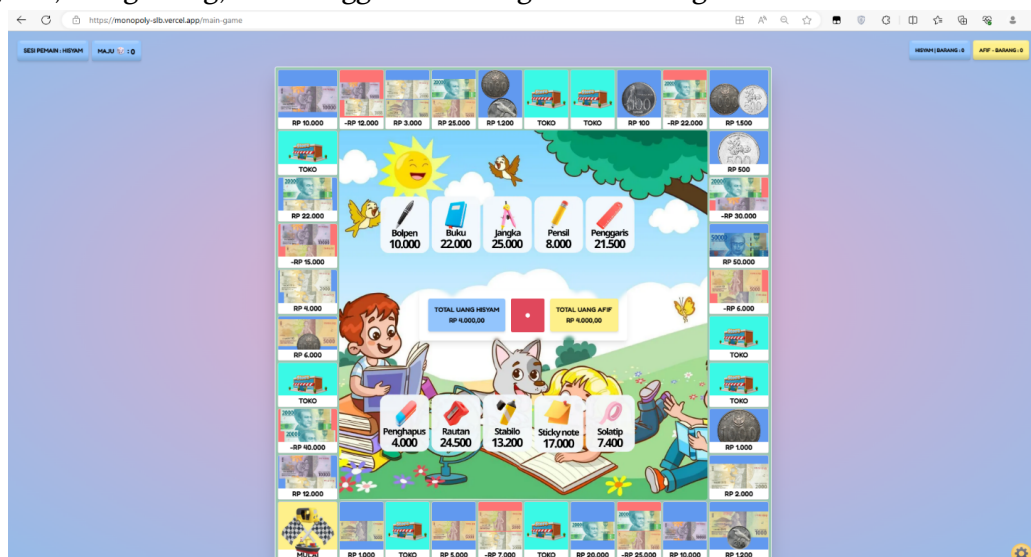
No	Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Menyebutkan nominal pada uang logam yang ditunjukkan	Benar semua	Benar sebagian	Benar dengan bantuan ringan	Benar dengan bantuan penuh
2	Menyebutkan nominal pada uang kertas yang ditunjukkan	Benar semua	Benar sebagian	Benar dengan bantuan ringan	Benar dengan bantuan penuh
3	Menunjuk uang yang disebutkan	Benar semua	Benar sebagian	Benar dengan bantuan ringan	Benar dengan bantuan penuh
4	Mengklasifikasikan uang	Benar semua	Benar sebagian	Benar dengan bantuan ringan	Benar dengan bantuan penuh
5	Operasi hitung sederhana terkait uang	Benar mandiri	Kurang tepat mandiri	Benar dengan bantuan ringan	Benar dengan bantuan penuh

Data yang dikumpulkan dari lembar observasi, pretest, posttest, dan penilaian unjuk kerja akan dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan kemampuan literasi keuangan peserta didik. Hasil analisis ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi *Moly* dan menyusun rekomendasi untuk perbaikan pembelajaran di masa depan. Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan peningkatan minimal 20% pada kemampuan literasi keuangan peserta didik dari pretest ke posttest.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari Hasil dan Pembahasan adalah untuk menyatakan temuan Anda dan membuat interpretasi dan / atau pendapat, menjelaskan implikasi dari temuan Anda, dan membuat saran untuk penelitian masa depan. Fungsi utamanya adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam Pendahuluan, menjelaskan bagaimana hasil mendukung jawaban dan bagaimana jawabannya sesuai dengan pengetahuan yang ada tentang topik tersebut.

Data yang dikumpulkan selama penelitian mencakup hasil pretest dan posttest, serta observasi terhadap partisipasi dan respons peserta didik selama proses pembelajaran. Aplikasi permainan edukatif *Moly* (*Money Monopoly*) merupakan permainan monopoli berbasis Android yang dirancang khusus untuk mengajarkan literasi keuangan kepada anak autis. Permainan ini melibatkan langkah-langkah berikut: 1) Permainan Dimulai: Anak melempar dadu untuk menentukan langkah dalam permainan. 2) Kotak Uang: Jika anak berhenti pada kotak bergambar uang, mereka diminta untuk menyebutkan nilai uang tersebut. Kotak ini dilengkapi dengan audio penyebutan nilai uang untuk membantu anak. 3) Kotak Belanja: Jika anak berhenti pada kotak belanja, mereka diminta untuk melakukan tugas membeli barang tertentu dengan uang yang mereka miliki. 4) Tantangan: Pada kotak tantangan, anak diminta menyelesaikan tugas yang terkait dengan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. 5) Tujuan Permainan: Permainan ini bertujuan untuk membantu anak mengenal, menghitung, dan menggunakan uang dalam berbagai situasi simulasi.



Gambar 1 Tampilan permainan

Hasil Tes

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, peserta didik diberi pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam literasi keuangan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenal dan menggunakan uang masih rendah. Rata-rata skor pretest adalah 40%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami dengan baik konsep-konsep dasar keuangan seperti mengenali nominal uang dan melakukan transaksi sederhana.

Setelah penerapan permainan edukatif *Moly* selama dua siklus, peserta didik kembali diberi posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan mereka dalam literasi keuangan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Rata-rata skor posttest adalah 81%, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mengalami peningkatan pemahaman dalam mengenali nominal uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam situasi sehari-hari.

Hasil Observasi

Pada siklus pertama, tindakan pertama menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memerlukan bantuan dalam mengenali nominal uang. Partisipasi mereka rendah, dengan beberapa peserta didik tampak bingung dengan materi yang disampaikan. Rata-rata skor yang diperoleh pada tindakan pertama ini adalah 45%. Pada tindakan kedua, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan dalam mengenali nominal uang dan mengklasifikasikan uang kertas serta uang logam. Partisipasi juga meningkat, dengan lebih banyak peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rata-rata skor pada tindakan kedua naik menjadi 55%.

Pada siklus kedua, tindakan ketiga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu melakukan transaksi sederhana menggunakan uang kertas dan uang logam. Interaksi antar peserta didik meningkat, dan mereka mulai membantu satu sama lain dalam memahami materi. Rata-rata skor pada tindakan ketiga adalah 65%. Pada tindakan keempat, hampir semua peserta didik mampu menyebutkan nominal uang dengan benar dan melakukan operasi hitung sederhana. Partisipasi dan respons peserta didik sangat baik, dengan mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan aplikasi *Moly*. Rata-rata skor yang diperoleh pada tindakan keempat adalah 75%.

Analisis Data

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan kemampuan literasi keuangan peserta didik. Berikut adalah tabel perbandingan skor pretest dan posttest serta hasil observasi pada setiap siklus dan tindakan:

Tabel 2. Analisis Data

Nama Peserta Didik	Pretest	Siklus 1		Siklus 2		Posttest
		Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3	Tindakan 4	
AD	35%	45%	55%	65%	75%	85%
AZ	40%	45%	55%	65%	75%	80%
AB	45%	50%	55%	65%	75%	80%
NI	50%	50%	60%	70%	75%	85%
FA	30%	40%	50%	60%	70%	75%
AK	40%	45%	55%	65%	75%	80%
Rata-rata	40%	45%	55%	65%	75%	81%

Peningkatan rata-rata skor dari 40% pada pretest menjadi 81% pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Moly* dalam pembelajaran telah efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan peserta didik autis.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan literasi keuangan peserta didik autis setelah penerapan permainan edukatif *Moly*. Peningkatan ini terlihat dari hasil pretest, posttest, dan observasi selama proses pembelajaran.

Peningkatan Kemampuan Literasi Keuangan

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta didik adalah 40%, yang mengindikasikan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep dasar keuangan masih rendah. Namun, setelah penerapan permainan edukatif *Moly* selama dua siklus, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 81%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik berhasil mengembangkan pemahaman mereka tentang nominal uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam situasi sehari-hari.

Peningkatan yang signifikan dari pretest ke posttest mencerminkan efektivitas permainan edukatif *Moly* dalam membantu peserta didik autisme memahami konsep-konsep keuangan. Penggunaan aplikasi yang interaktif dan menyenangkan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Jang et al. (2017) yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata.

Observasi Siklus 1 dan Siklus 2

Selama Siklus 1, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan bantuan dalam mengenali nominal uang pada tindakan 1, dengan rata-rata skor sebesar 45%. Pada tindakan 2, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata skor sebesar 55%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan materi yang disampaikan dan metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Chen et al. (2020), interaksi sosial dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya dapat membantu anak mencapai potensi pembelajaran yang lebih tinggi, yang terlihat dalam peningkatan kemampuan mereka pada siklus pertama.

Pada Siklus 2, peningkatan lebih lanjut terlihat pada tindakan 1 dan tindakan 2. Pada tindakan 1, rata-rata skor mencapai 65%, dan pada tindakan 2 meningkat menjadi 75%. Peserta didik mampu melakukan transaksi sederhana dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan aplikasi *Moly*. Partisipasi dan interaksi antar peserta didik juga meningkat, yang mencerminkan pemahaman yang lebih baik dan peningkatan keterampilan sosial. Hal ini didukung oleh teori belajar sosial Ahn et al. (2020), yang menekankan pentingnya observasi dan imitasi dalam pembelajaran, serta peran umpan balik positif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Efektivitas Permainan Edukatif *Moly*

Permainan edukatif *Moly* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi keuangan peserta didik autisme. Aplikasi ini menggunakan pendekatan berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Chen et al., 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan interaksi langsung dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik.

Selain itu, penggunaan aplikasi *Moly* juga membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Antusiasme tinggi yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa mereka menikmati metode pembelajaran ini. Ini penting karena motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik. Alamri et al. (2020; Saputra et al., 2023) dalam teori *Self-Determination* menyatakan bahwa motivasi intrinsik sangat penting untuk keterlibatan belajar yang mendalam dan berkualitas.

Penelitian sebelumnya oleh Suzanti et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi "Si Kemal" dapat membantu anak prasekolah mengenal literasi keuangan dengan lebih baik. Anggarani et al. (2022) juga menemukan bahwa pendekatan bermain peran efektif dalam meningkatkan pengetahuan literasi keuangan anak usia dini. Sementara itu, Nurlela et al. (2023)

menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dari OJK dapat meningkatkan kecakapan finansial siswa TK. Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dan visual sangat efektif dalam meningkatkan literasi keuangan anak-anak.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran untuk peserta didik autis. Penggunaan permainan edukatif seperti *Moly* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan literasi keuangan dan keterampilan lainnya. Oleh karena itu, disarankan bagi para guru untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran mereka.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penyesuaian metode pembelajaran dengan kebutuhan khusus peserta didik autis. Penggunaan aplikasi yang dirancang khusus untuk mereka dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Leung et al. (2021), teknologi berbasis pendidikan telah terbukti membantu anak-anak autis dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sampel penelitian terbatas pada 6 peserta didik autis di satu sekolah, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua anak autis di berbagai konteks. Keterbatasan ini dapat diatasi dengan melakukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam dari berbagai sekolah atau daerah. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi *Moly* terhadap literasi keuangan anak autis. Untuk mengatasi hal ini, disarankan untuk melakukan penelitian jangka panjang yang dapat memantau perkembangan literasi keuangan peserta didik dalam periode waktu yang lebih lama. Ketiga, keterbatasan dalam akses dan penggunaan teknologi mungkin menjadi hambatan bagi beberapa peserta didik. Solusi untuk keterbatasan ini adalah menyediakan pelatihan bagi guru dan orang tua dalam penggunaan aplikasi serta memastikan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif *Moly* secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi keuangan peserta didik autis. Peningkatan rata-rata skor dari 40% pada pretest menjadi 81% pada posttest mencerminkan efektivitas aplikasi ini dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep keuangan, seperti mengenali nominal uang, melakukan transaksi, dan mengelola uang dalam situasi sehari-hari. Hasil observasi selama dua siklus pembelajaran juga menunjukkan peningkatan partisipasi dan interaksi positif antar peserta didik, yang mendukung pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan sosial. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan, seperti permainan *Moly*, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan literasi keuangan anak autis. Guru disarankan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode serupa dalam proses pembelajaran mereka. Selain itu, penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan khusus peserta didik autis agar menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya dukungan teknologi berbasis pendidikan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak autis.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak SLBN Seduri Mojokerto yang telah membantu mengkondisikan peserta didik dan memfasilitasi terlaksananya penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Ahn, J. N., Hu, D., & Vega, M. (2020). "Do as I do, not as I say": Using social learning theory to unpack the impact of role models on students' outcomes in education. *Social and Personality Psychology Compass*, 14(2), e12517.
- Aishworiya, R., Goh, T. J., Sung, M., & Tay, S. K. H. (2021). Correlates of adaptive skills in children with autism spectrum disorder. *Autism*, 25(6), 1592–1600.
- Alamri, H., Lowell, V., Watson, W., & Watson, S. L. (2020). Using personalized learning as an instructional approach to motivate learners in online higher education: Learner self-determination and intrinsic motivation. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(3), 322–352.
- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845.
- Chen, H., Park, H. W., & Breazeal, C. (2020). Teaching and learning with children: Impact of reciprocal peer learning with a social robot on children's learning and emotive engagement. *Computers & Education*, 150, 103836.
- Dewi, V., Febrian, E., Effendi, N., & Anwar, M. (2020). Financial literacy among the millennial generation: Relationships between knowledge, skills, attitude, and behavior. *Australasian Accounting, Business and Finance Journal*, 14(4), 24–37.
- Goyal, K., & Kumar, S. (2021). Financial literacy: A systematic review and bibliometric analysis. *International Journal of Consumer Studies*, 45(1), 80–105.
- Hamid, F. S., & Loke, Y. J. (2021). Financial literacy, money management skill and credit card repayments. *International Journal of Consumer Studies*, 45(2), 235–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/ijcs.12614>
- Hassan, A., Pinkwart, N., & Shafi, M. (2021). Serious games to improve social and emotional intelligence in children with autism. *Entertainment Computing*, 38, 100417.
- Huang, Y.-C., & Lee, I.-J. (2020). Using augmented reality and concept mapping to improve ability to master social relationships and social reciprocity for children with autism Spectrum disorder. *Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Practice: 14th International Conference, UAHCI 2020, Held as Part of the 22nd HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020, Proceedings, Part II 22*, 19–37.
- Jang, S., Vitale, J. M., Jyung, R. W., & Black, J. B. (2017). Direct manipulation is better than passive viewing for learning anatomy in a three-dimensional virtual reality environment. *Computers & Education*, 106, 150–165.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Lazarus, J. (2020). Financial literacy education: A questionable answer to the financialization of everyday life. In *The Routledge international handbook of financialization* (pp. 390–399). Routledge.
- Leung, P. W. S., Li, S. X., Tsang, C. S. O., Chow, B. L. C., & Wong, W. C. W. (2021). Effectiveness of using mobile technology to improve cognitive and social skills among individuals with autism spectrum disorder: Systematic literature review. *JMIR Mental Health*, 8(9), e20892.
- Lew, C., & Saville, A. (2021). Game-based learning: Teaching principles of economics and investment finance through Monopoly. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100567.

- Mohd, C., Shahbodin, F., Sedek, M., & Samsudin, M. (2020). Game based learning for autism in learning mathematics. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 4684–4691.
- Nurlela, N., Fuad, M., Brastoro, B., Arfa, F. F., Hamama, F., & Widiyanto, S. (2023). Pengembangan Kecakapan Finansial melalui Buku Literasi OJK pada Siswa TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6631–6640.
- Saputra, A., Mardhiyah, M., Mawar, M., Hasri, S., & Sohiron, S. (2023). Peran Motivasi Dalam Menginspirasi Kesuksesan Siswa Dan Kinerja Guru. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 252–270.
- Suzanti, L., Fitriasari, N. S., Widjayatri, R. D., Burairoh, S. A., Fajriah, A., Anwar, S. F., & Anggraini, I. S. (2023). “Si Kemal”: Video Animasi Literasi Keuangan untuk Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7231–7240.
- Tonveronachi, M. (2020). Ages of financial instability. *Journal of Post Keynesian Economics*, 43(2), 169–209.