

Empowering South Sulawesi MGMP Economics Teachers through Digital Economic Literacy and Artificial Intelligence

Pemberdayaan Guru Ekonomi MGMP Sulawesi Selatan melalui Literasi Ekonomi Digital dan Artificial Intelligence

Nurhayani*, Masdar Ryketeng, Muh. Akbar, M. Miftach Fakhri, Annajmi Rauf, Andi Dio Nurul Awalia, & Andika Isma

Universitas Negeri Makassar, Jl. A. P. Pettarani, Makassar and 90222, Indonesia

Abstract

The transformation of education in the digital era requires teachers to have adequate technological literacy, especially in economic learning that is relevant to the dynamics of everyday life. This service program aims to improve teachers' digital economic literacy through a Kahoot-based game-based learning approach. Four main materials were developed, namely Shares, Online Gambling, Life Trail, and MagicSchool AI. The activity was carried out with the South Sulawesi Economics Teacher MGMP Forum using a Participatory Action Research (PAR) approach through the stages of socialization, training, implementation, mentoring, and evaluation. The methods used were interactive quizzes, simulations, discussions, and hands-on practice. The evaluation results showed a significant increase in teachers' understanding, with the highest achievement in the material of Shares and MagicSchool AI. This training not only strengthens teachers' digital skills, but also fosters their reflective, collaborative attitudes and readiness as agents of change in integrating digital technology in economic learning.

Abstrak

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru memiliki literasi teknologi yang memadai, khususnya dalam pembelajaran ekonomi yang relevan dengan dinamika kehidupan sehari-hari. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital guru melalui pendekatan *game-based learning* berbasis Kahoot. Empat materi utama dikembangkan, yaitu Saham, Judi Online, Jejak Hidup, dan MagicSchool AI. Kegiatan dilaksanakan bersama Forum MGMP Guru Ekonomi Sulawesi Selatan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan, pendampingan, dan evaluasi. Metode yang digunakan berupa kuis interaktif, simulasi, diskusi, dan praktik langsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman guru, dengan capaian tertinggi pada materi Saham dan MagicSchool AI. Pelatihan ini tidak hanya memperkuat keterampilan digital guru, tetapi juga menumbuhkan sikap reflektif, kolaboratif, serta kesiapan mereka sebagai agen perubahan dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran ekonomi.

Keywords: Literasi Digital, Game-Based Learning, Kahoot, Literasi Ekonomi, Kecerdasan Buatan

1. Pendahuluan

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru mampu menguasai teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Di bidang ekonomi, literasi teknologi menjadi kunci penting karena berkaitan dengan kemampuan siswa memahami dinamika sosial, keuangan, dan bisnis yang semakin berbasis digital (L. T. Nguyen & Habók, 2021). Namun, sebagian besar guru masih bergantung pada metode konvensional sehingga siswa kesulitan menghubungkan teori ekonomi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Keterbatasan ini juga berdampak pada rendahnya literasi digital siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran ekonomi (Kullaslahti dkk., 2021). MGMP sebagai forum guru seharusnya berperan strategis dalam menjembatani kesenjangan tersebut melalui penguatan

* Corresponding author:

E-mail address: nurhayani@unm.ac.id

kapasitas guru. Kondisi ini menegaskan perlunya peningkatan literasi teknologi guru ekonomi agar pembelajaran lebih adaptif terhadap perubahan zaman.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa literasi digital guru berkontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran, terutama dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 (Redecker, 2020). Guru dengan literasi digital yang baik mampu membangun proses pembelajaran yang kritis, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan masa depan (Tondeur dkk., 2021). Selain itu, penerapan simulasi digital dalam pembelajaran ekonomi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep kompleks secara lebih nyata (Akçayır & Akçayır, 2022). Di tingkat nasional, kebijakan Merdeka Belajar dan program digitalisasi sekolah menjadi momentum untuk mendorong transformasi pembelajaran ekonomi berbasis teknologi (Kemdikbudristek, 2022). MGMP di sejumlah daerah telah mulai mengadopsi pelatihan berbasis teknologi, meskipun praktik terbaiknya masih terbatas. Dengan demikian, integrasi literasi teknologi dan simulasi digital menjadi peluang penting yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran ekonomi.

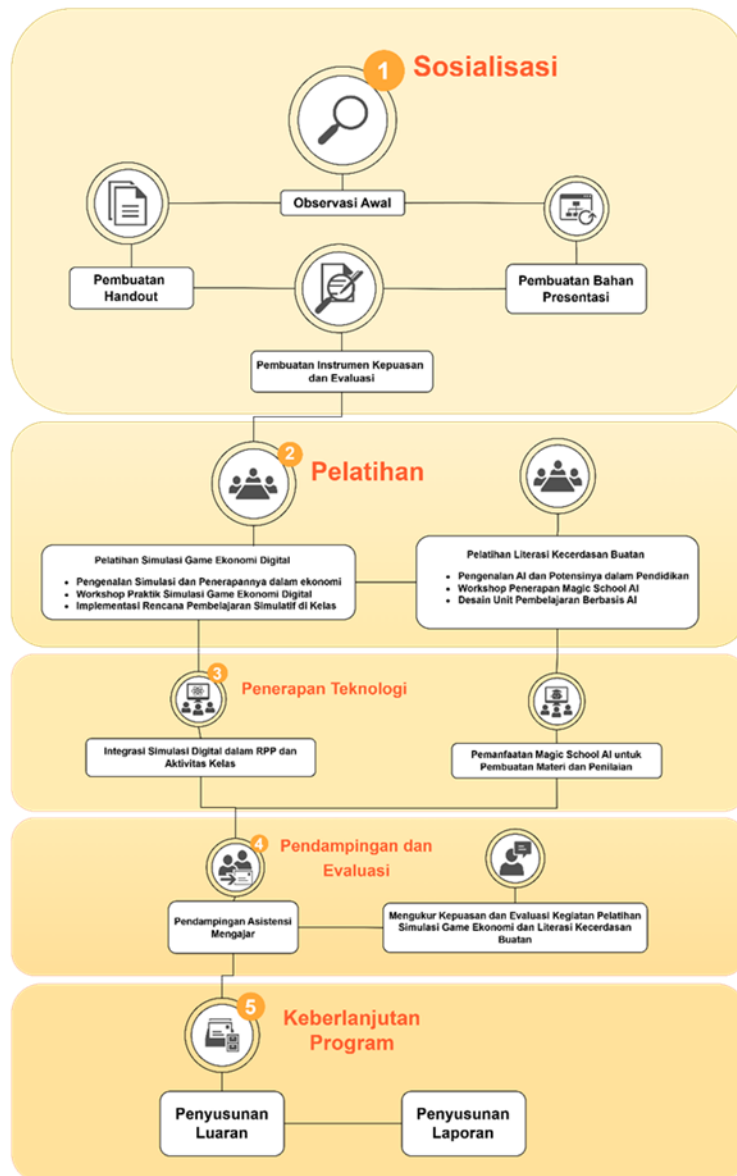
Meski terdapat berbagai program pelatihan guru berbasis digital, penerapannya dalam pembelajaran ekonomi masih menghadapi kendala yang nyata. Dari aspek sosial-kemasyarakatan, literasi teknologi guru ekonomi relatif rendah sehingga siswa kurang terbiasa menggunakan teknologi untuk mengeksplorasi fenomena ekonomi (Eickelmann & Gerick, 2020). Dari aspek manajerial pendidikan, guru juga belum terampil dalam merancang pembelajaran berbasis simulasi digital yang interaktif dan aplikatif (Instefjord & Munthe, 2021). Akibatnya, proses pembelajaran ekonomi masih cenderung teoritis dan kurang relevan dengan konteks ekonomi digital yang terus berkembang. Minimnya pendampingan dalam pengembangan perangkat ajar digital turut memperlebar kesenjangan kompetensi ini (Howard dkk., 2021). Kondisi tersebut menegaskan urgensi penguatan literasi teknologi dan keterampilan merancang simulasi digital bagi guru ekonomi.

Peningkatan literasi teknologi dan kemampuan merancang simulasi digital dalam pembelajaran ekonomi memiliki dampak yang signifikan, baik secara sosial maupun manajerial. Dari sisi sosial, program ini mendorong guru membentuk siswa yang melek digital, kritis, dan adaptif terhadap dinamika ekonomi global (T. M. Nguyen dkk., 2022). Dari sisi manajerial, pelatihan ini memperkuat kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Tondeur dkk., 2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi juga mendukung pencapaian SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas), SDGs 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), SDGs 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), serta SDGs 10 (Berkurangnya Kesenjangan) (United Nations, 2023).

Program ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi melalui BKP MBKM, keterlibatan dosen, serta pengembangan publikasi ilmiah. Dengan demikian, pengabdian MGMP ekonomi difokuskan untuk memperkuat kompetensi guru dalam literasi teknologi dan simulasi digital sebagai langkah strategis menuju pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas guru ekonomi dalam mengintegrasikan literasi digital, simulasi berbasis game, dan kecerdasan buatan ke dalam pembelajaran, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik serta mendorong terwujudnya pembelajaran ekonomi yang relevan dengan tantangan era digital.

2. Metode

Forum MGMP Guru Ekonomi Sulawesi Selatan menjadi fokus pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, yang menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran ekonomi berbasis teknologi. Pendekatan PAR memungkinkan guru terlibat aktif dalam identifikasi masalah, perancangan strategi pembelajaran, implementasi inovasi, dan evaluasi hasil, sehingga setiap langkah kegiatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan konteks lokal (Kemmis dkk., 2014). Strategi ini mendorong kolaborasi antaranggota MGMP, berbagi praktik terbaik, serta membangun kapasitas pedagogis melalui siklus aksi dan refleksi berkelanjutan. Pelibatan guru secara aktif juga memungkinkan mereka memahami penerapan literasi teknologi dan simulasi digital dalam pembelajaran ekonomi secara praktis dan aplikatif (Hamalainen dkk., 2021). Selain itu, pendekatan partisipatif membantu meningkatkan rasa kepemilikan guru terhadap inovasi yang diterapkan, sehingga peluang keberlanjutan program lebih besar (McNiff & Whitehead, 2006). Kegiatan disusun secara iteratif, mulai dari sosialisasi, pelatihan teknologi, pendampingan, hingga evaluasi dan tindak lanjut, yang masing-masing dirancang untuk membekali guru dengan kompetensi nyata dalam pembelajaran ekonomi. Kegiatan ini disusun dan dijalankan melalui lima tahapan pokok, yaitu :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Berdasarkan gambar tahapan kegiatan tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan membangun pemahaman bersama antara tim pelaksana dan guru mengenai urgensi program dalam menghadapi pembelajaran ekonomi konvensional di era digital. Kegiatan ini meliputi observasi awal untuk mengetahui aktivitas guru, kendala yang dihadapi, serta solusi yang diperlukan. *Handout* dan materi presentasi disiapkan sebagai ringkasan modul pelatihan. Instrumen evaluasi dan kepuasan peserta dikembangkan untuk menilai relevansi program dengan kebutuhan guru. Sosialisasi juga mencakup diskusi interaktif agar guru memahami tujuan, manfaat, dan teknis pelaksanaan. Informasi awal dari guru dikumpulkan untuk menyesuaikan materi pelatihan dengan kondisi lapangan. Kegiatan ini memastikan guru siap mengikuti pelatihan dengan konteks yang jelas.

b. Pelatihan

Pelatihan difokuskan pada dua aspek utama: simulasi game ekonomi digital (meliputi praktik judi online dan belajar saham) dan literasi kecerdasan buatan (AI) melalui Magic School AI. Guru dilatih membuat skenario pembelajaran ekonomi berbasis simulasi yang aplikatif dan interaktif. Pelatihan AI menekankan pembuatan materi ajar, soal, dan

RPP berbasis Magic School AI. Praktik langsung dilakukan agar guru memahami penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Mahasiswa pendamping memberikan asistensi teknis dan pedagogis selama pelatihan. Pelatihan ini memberi pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran ekonomi.

c. Penerapan Teknologi

Guru mengintegrasikan simulasi game ekonomi digital ke dalam RPP untuk mengajarkan konsep seperti manajemen sumber daya, risiko, dan strategi ekonomi secara aktif. Magic School AI digunakan untuk menyusun materi ajar, evaluasi otomatis, dan RPP yang adaptif sesuai kebutuhan siswa. Mahasiswa pendamping mendampingi guru selama implementasi, memastikan pembelajaran berjalan interaktif dan berbasis konteks. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep ekonomi dengan cara yang lebih nyata.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Mahasiswa mendampingi guru dalam menyusun RPP berbasis simulasi dan AI, memberikan masukan teknis saat mengajar, serta melakukan observasi dampak penggunaan teknologi. Evaluasi dilakukan melalui angket kepuasan peserta, *pre-test* dan *post-test*, serta refleksi praktik pembelajaran. Data evaluasi digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan program. Laporan kegiatan asistensi mahasiswa menjadi bagian dari kontribusi MBKM. Tahap ini memastikan kompetensi guru dapat diterapkan secara nyata dan berkelanjutan.

e. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program dijamin melalui in-service dan out-service training, di mana guru menerapkan modul dan proyek pembelajaran nyata dengan pendampingan mahasiswa. Guru mempresentasikan hasil penerapan dan refleksi dalam sesi berikutnya. Program ini diharapkan menumbuhkan budaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran ekonomi. Universitas Negeri Makassar memperkuat kerja sama dengan sekolah mitra melalui program PPL, PPK Ormawa, serta kolaborasi riset dan pelatihan berkelanjutan. Strategi ini mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan pencapaian IKU terkait kerja sama eksternal.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman ekonomi di kalangan guru melalui pendekatan game-based learning berbasis Kahoot. Empat modul pelatihan dikembangkan: saham, judi online, jejak hidup, dan MagicSchool AI. Modul ini dipilih karena relevan dengan tantangan ekonomi digital yang semakin kompleks sekaligus memperkuat keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi terkini dalam pembelajaran.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan analisis kebutuhan di sekolah mitra. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa guru mengalami keterbatasan dalam mengajarkan topik ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Topik seperti saham masih dianggap sulit, judi online hanya dilihat dari sisi moral tanpa analisis risiko finansial, dan jejak hidup belum dikaitkan dengan refleksi ekonomi.

Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan empat modul pelatihan berbasis Kahoot dengan masing-masing lima soal, yaitu:

- 1) Materi Belajar Saham, membekali guru dengan konsep investasi dasar.
- 2) Materi Edukasi Judi Online, mengasah kesadaran risiko finansial dan sosial.
- 3) Materi Jejak Hidup, mengintegrasikan perencanaan hidup dengan keputusan ekonomi.
- 4) Materi MagicSchool AI, memperkenalkan literasi AI dalam mendukung pembelajaran ekonomi.

b. Pelaksanaan

Pelatihan ini berlangsung selama satu hari penuh dengan melibatkan guru yang tergabung dalam Forum MGMP Guru Ekonomi Sulawesi Selatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital melalui pendekatan pembelajaran berbasis simulasi game edukatif serta literasi kecerdasan buatan. Metode pelatihan dirancang dalam bentuk kuis interaktif menggunakan Kahoot dengan total 20 soal yang dibagi ke dalam empat modul utama. Setiap modul berisi 5 soal dengan tema sebagai berikut:

- 1) Materi Belajar Saham, membahas konsep dasar saham, praktik simulasi sederhana, dan analisis studi kasus investasi.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan Belajar Saham

Gambar 2 di atas memperlihatkan proses pelatihan Belajar Saham yang dilaksanakan menggunakan website interaktif yang telah dirancang khusus sebagai media pembelajaran. Melalui website tersebut, guru diperkenalkan pada konsep dasar saham, kemudian melakukan praktik simulasi sederhana untuk memahami mekanisme investasi. Website ini juga menyediakan studi kasus investasi yang membantu peserta menganalisis peluang dan risiko secara lebih konkret. Dengan pendekatan digital ini, materi saham yang sebelumnya dianggap kompleks dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh guru.

- 2) Materi Judi Online, menyoroti risiko finansial, aspek hukum, serta dampak sosial dari praktik judi daring.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan Edukasi Judi Online

Gambar 3 di atas menampilkan kegiatan pelatihan Edukasi Judi Online yang disajikan melalui website pembelajaran interaktif. Pada sesi ini, guru diberikan materi mengenai risiko finansial, aspek hukum, serta dampak sosial dari praktik judi daring yang marak terjadi di masyarakat. Melalui kuis dan simulasi berbasis website, peserta diajak untuk membedakan antara aktivitas ekonomi produktif dengan praktik judi yang merugikan. Diskusi berlangsung aktif karena guru berkesempatan berbagi pengalaman nyata dan mengaitkannya dengan konteks pembelajaran di kelas. Dengan pendekatan digital interaktif, topik yang biasanya hanya dilihat dari sisi moral dapat dipelajari secara lebih komprehensif dan aplikatif.

- 3) Materi Jejak Hidup, mengajak guru merefleksikan perjalanan hidup, pengambilan keputusan ekonomi, dan pengelolaan keuangan pribadi.



Gambar 4. Dokumentasi Pelatihan Jejak Hidup

Gambar 4 diatas memperlihatkan jalannya pelatihan Jejak Hidup yang disampaikan melalui website pembelajaran interaktif. Pada sesi ini, guru diajak untuk merefleksikan perjalanan hidup mereka, terutama dalam kaitannya dengan pengambilan keputusan ekonomi dan pengelolaan keuangan pribadi. Melalui aktivitas reflektif dan kuis interaktif berbasis website, peserta dapat memahami bagaimana pengalaman hidup dapat dijadikan dasar dalam membuat keputusan finansial yang lebih bijak. Diskusi yang muncul menunjukkan bahwa guru semakin menyadari pentingnya perencanaan keuangan yang matang, sehingga materi ini mampu memberikan dampak langsung pada pola pikir dan strategi pengajaran mereka di kelas.

- 4) Materi Magic School AI, memberi kesempatan kepada guru untuk berlatih menggunakan kecerdasan buatan, mulai dari membuat soal interaktif, menganalisis data sederhana, hingga merancang pembelajaran digital adaptif.

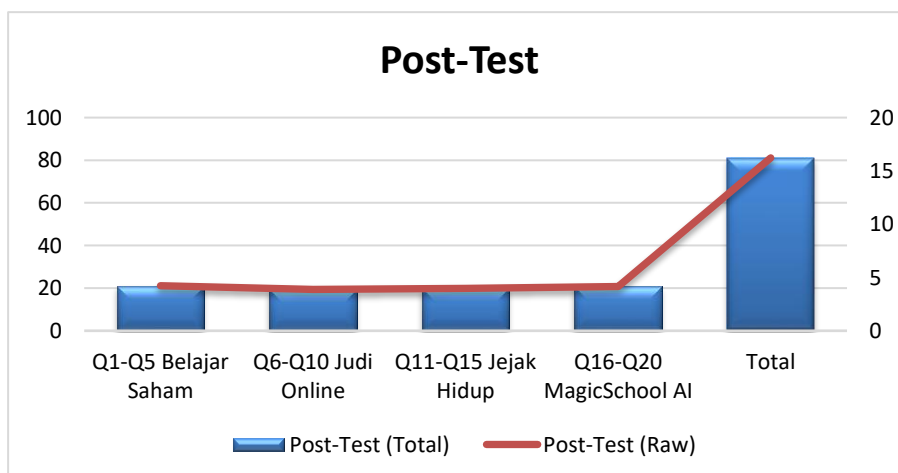


Gambar 5. Dokumentasi Pelatihan Magic School AI

Gambar 5 diatas menampilkan sesi pelatihan Magic School AI yang menggunakan platform website sebagai media utama. Pada kegiatan ini, guru diberi kesempatan untuk berlatih langsung memanfaatkan kecerdasan buatan, mulai dari membuat soal interaktif, hingga merancang pembelajaran digital yang adaptif. Suasana pelatihan terlihat antusias karena peserta dapat mencoba secara nyata bagaimana AI mendukung proses pembelajaran. Melalui praktik langsung ini, guru tidak hanya memahami konsep dasar literasi AI, tetapi juga memperoleh keterampilan aplikatif yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan mengajar di kelas.

Alur kegiatan dimulai dengan pre-test Kahoot guna mengetahui pengetahuan awal peserta. Selanjutnya, setiap modul disampaikan melalui ceramah interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok. Pelatihan diakhiri dengan post-test Kahoot untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Gambar 2 dibawah ini menampilkan hasil post-test dari Belajar Saham, Edukasi Judi Online, Jejak Hidup, dan MagicSchool AI. Grafik batang menunjukkan skor total yang dicapai dalam 4 bagian (Q1-Q5, Q6-Q10, Q11-Q15, dan Q16-Q20), sementara grafik garis mewakili skor mentah.

Berdasarkan evaluasi melalui post-test, diperoleh capaian skor yang ditampilkan dalam gambar grafik berikut:



Gambar 6. Hasil Post-Test Pelatihan

- 1) Skor tertinggi diperoleh pada materi Saham (total 21,10; mentah 4,22). Hal ini menunjukkan bahwa simulasi saham berhasil mempermudah guru dalam memahami konsep investasi yang selama ini dianggap kompleks.
- 2) MagicSchool AI menempati peringkat kedua (20,75; mentah 4,15), mengindikasikan antusiasme guru dalam mencoba teknologi baru untuk mendukung pembelajaran.
- 3) Materi Jejak Hidup (19,85; mentah 3,97) cukup efektif dalam menanamkan kesadaran pentingnya perencanaan finansial berbasis pengalaman hidup.
- 4) Materi Judi Online (19,40; mentah 3,88) meskipun nilainya paling rendah, tetap menunjukkan peningkatan signifikan dibanding pre-test, terutama dalam memahami perbedaan antara aktivitas ekonomi produktif dan praktik judi yang merugikan.

Total skor gabungan adalah 81,10, dengan rata-rata skor mentah 16,22, yang menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus efektivitas pembelajaran. Guru dapat memahami materi secara lebih seimbang di seluruh modul, yang menegaskan bahwa pendekatan multimodul berbasis teknologi dapat memperkaya strategi pembelajaran ekonomi.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, para guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan keberhasilan dalam menguasai pengetahuan baru dari keempat modul yang diberikan. Hal ini tercermin dari adanya peningkatan skor antara pre-test dan post-test yang menandakan bertambahnya pemahaman peserta. Antusiasme terlihat sangat tinggi, terutama saat penggunaan Kahoot, di mana elemen gamifikasi berhasil menciptakan suasana kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga membuat guru lebih fokus dalam menyerap materi.

Diskusi paling dinamis terjadi pada modul Saham dan Judi Online, menandakan adanya minat besar dari guru untuk membandingkan peluang investasi dengan risiko kerugian akibat praktik judi daring. Di sisi lain, pemanfaatan MagicSchool AI mampu meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital, khususnya untuk membuat soal interaktif dan menyusun materi pembelajaran inovatif.

Meski demikian, terdapat beberapa tantangan selama pelaksanaan, yaitu:

- 1) Keterbatasan waktu karena pelatihan hanya berlangsung satu hari penuh, sehingga tidak semua peserta memiliki kesempatan cukup untuk mendalami materi tiap modul secara optimal.
- 2) Gangguan koneksi internet yang kurang stabil, yang sesekali menghambat jalannya aktivitas di Kahoot maupun penerapan MagicSchool AI.

Temuan ini menjadi catatan penting untuk penyelenggaraan berikutnya. Dengan memahami kendala tersebut, penyelenggara dapat menyesuaikan durasi pelatihan agar lebih fleksibel, memperkuat dukungan teknis terutama terkait akses internet, serta menyediakan sesi lanjutan berupa pendampingan. Dengan langkah ini, diharapkan kualitas pelatihan dapat semakin optimal dan para peserta mampu mengimplementasikan materi dalam praktik pembelajaran secara lebih efektif.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pelaksanaan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru terkait literasi ekonomi dan teknologi digital melalui empat modul utama, yaitu Saham, Judi Online, Jejak Hidup, dan MagicSchool AI. Peningkatan skor pada post-test menjadi indikator bahwa materi pelatihan dapat diterima dengan baik oleh peserta. Selain itu, interaksi dan diskusi yang aktif menunjukkan bahwa guru mampu menghubungkan materi dengan realitas kehidupan, baik dalam aspek pengelolaan keuangan pribadi maupun penerapan teknologi digital dalam pembelajaran.

Meski demikian, refleksi juga menyoroti adanya beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan program selanjutnya. Pertama, keterbatasan waktu membuat beberapa modul belum dapat dipelajari secara mendalam. Guru membutuhkan sesi lanjutan atau pendampingan agar keterampilan yang diperoleh, khususnya terkait penggunaan MagicSchool AI, dapat dipraktikkan lebih optimal. Kedua, kendala teknis berupa jaringan internet yang kurang stabil harus segera diantisipasi, mengingat seluruh metode pelatihan sangat bergantung pada akses teknologi.

Dari sisi dampak sosial, kegiatan ini berkontribusi positif dalam menumbuhkan kesadaran baru di kalangan guru mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ekonomi. Guru mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih terbuka terhadap integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Bahkan, beberapa guru yang lebih cepat menguasai materi mulai berperan sebagai pemimpin lokal (*local leader*) dengan mendampingi rekan-rekan mereka, yang menjadi indikasi awal terbentuknya pola kolaborasi baru.

Refleksi ini menekankan pentingnya keberlanjutan program pelatihan melalui tindak lanjut strategis, seperti penyelenggaraan *in-service training*, forum berbagi praktik baik, serta kolaborasi jangka panjang antara perguruan tinggi dan MGMP Guru Ekonomi. Dengan langkah ini, transformasi sosial yang diharapkan terbentuknya komunitas guru yang literat teknologi dan mampu mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran ekonomi dapat terwujud secara berkesinambungan.

Hasil pelaksanaan pelatihan dan capaian post-test tersebut menjadi dasar untuk melakukan evaluasi dan refleksi lebih lanjut mengenai efektivitas program serta dampaknya terhadap peningkatan literasi ekonomi dan kemampuan pemanfaatan teknologi digital oleh para guru. Pelatihan “Peningkatan Literasi Ekonomi Digital Guru melalui Pembelajaran Berbasis Game Edukatif dan Literasi AI” diselenggarakan selama satu hari penuh pada tanggal 7 Agustus 2024 di Kabupaten Barru dan diikuti oleh 120 guru anggota Forum MGMP Guru Ekonomi Sulawesi Selatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital serta kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembelajaran. Materi pelatihan terdiri dari empat modul, yaitu Saham, Judi Online, Jejak Hidup, dan MagicSchool AI, yang disampaikan melalui kuis interaktif berbasis Kahoot, ceramah interaktif, simulasi, dan diskusi kelompok. Setiap modul dirancang untuk membekali guru dengan pemahaman mengenai konsep investasi, analisis risiko finansial, refleksi keputusan ekonomi pribadi, serta keterampilan praktik penggunaan AI dalam penyusunan materi pembelajaran digital adaptif. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta di seluruh modul, dengan antusiasme tertinggi terlihat pada modul Saham dan MagicSchool AI.

Pelatihan ini memiliki relevansi strategis karena guru berperan sebagai agen perubahan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan ekonomi digital di sekolah. Kompetensi yang diperoleh melalui pelatihan memungkinkan guru untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif, meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran. Dampak pelatihan tidak hanya bersifat individual, tetapi juga memperkuat kolaborasi antar-guru, mendorong integrasi teknologi digital dalam strategi pembelajaran, serta meningkatkan kesadaran kolektif mengenai pentingnya literasi ekonomi digital bagi peserta didik dan komunitas sekolah secara luas.

Studi yang dilakukan oleh (Suparno dkk., 2024) serta (Saeed & Khan, 2025) menegaskan bahwa literasi ekonomi dan digital memiliki peran penting dalam mendukung pengambilan keputusan investasi yang sehat. Hal ini sejalan dengan peningkatan pemahaman guru melalui modul Saham. Sementara itu, penelitian dari (Munna & Khanam, 2021) dan (Kartini dkk., 2022) menunjukkan bahwa literasi finansial digital tidak hanya mendorong pertumbuhan aset, tetapi juga menjadi tren global yang semakin relevan dalam pembelajaran ekonomi modern.

Selanjutnya, temuan (Ridhoh dkk., 2025) bersama (Anggara & Yunia Fauzia, 2024) menyoroti bahwa peningkatan literasi finansial dapat mengurangi kerentanan individu terhadap praktik judi daring. Dukungan tambahan datang dari (Watanapongvanich dkk., 2022) dan (Watanapongvanich dkk., 2022), yang memperlihatkan adanya hubungan negatif antara literasi keuangan dengan frekuensi berjudi. Hasil ini konsisten dengan modul Judi Online yang berhasil meningkatkan kesadaran guru mengenai risiko sosial dan finansial dari judi daring.

Urgensi refleksi ekonomi personal dalam pengambilan keputusan finansial ditegaskan oleh (Suparno dkk., 2024) dan diperdalam melalui penelitian (Zaimovic dkk., 2024), yang menemukan bahwa latar belakang sosial, pendidikan, serta kesadaran diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan. Hal ini sejalan dengan implementasi modul Jejak Hidup, yang membantu guru mengaitkan pengalaman hidup dengan perencanaan ekonomi yang lebih matang.

Lebih jauh lagi, penelitian (Gürsoy, 2025) menekankan pentingnya literasi AI dalam meningkatkan kesiapan individu menghadapi ekonomi digital sekaligus memperkuat kompetensi abad ke-21. Hasil ini mendukung temuan modul MagicSchool AI yang memperlihatkan antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi baru sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang selaras dengan berbagai penelitian terdahulu, yang menegaskan bahwa penguatan literasi investasi, peningkatan kesadaran terhadap risiko judi daring, refleksi ekonomi

personal, serta literasi AI merupakan faktor kunci dalam membentuk guru yang lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

4. Kesimpulan

Pelatihan literasi ekonomi digital melalui pendekatan game-based learning berbasis Kahoot dengan empat materi utama (Saham, Judi Online, Jejak Hidup, dan MagicSchool AI) menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru. Hasil evaluasi pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan capaian, dengan materi Saham dan MagicSchool AI memperoleh skor tertinggi. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat mempermudah pemahaman konsep ekonomi yang kompleks serta mendorong guru lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, keterlibatan aktif peserta selama diskusi menegaskan kontribusi pelatihan dalam membangun sikap reflektif dan kolaboratif, yang ditandai dengan munculnya peran local leader di kalangan guru.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi keterbatasan, khususnya pada aspek durasi pelatihan yang relatif singkat dan kendala teknis jaringan internet. Untuk itu, diperlukan strategi perbaikan berupa penambahan waktu pelatihan, penguatan dukungan teknis, serta penyediaan program tindak lanjut dalam bentuk pendampingan dan forum berbagi praktik baik. Keberlanjutan program melalui kerja sama antara perguruan tinggi, MGMP, dan sekolah mitra diharapkan dapat memperkuat literasi digital guru, mengoptimalkan integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi, serta mendorong peran guru sebagai agen perubahan dalam transformasi pendidikan di era digital.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana Program Pengabdian Kepada Masyarakat menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) atas dukungan pendanaan yang memungkinkan kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Negeri Makassar melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) atas arahan dan dukungan yang diberikan, serta kepada Forum MGMP Guru Ekonomi Sulawesi Selatan dan sekolah mitra yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Secara khusus, terima kasih disampaikan kepada para guru peserta pelatihan yang menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang rangkaian kegiatan, sehingga hasil yang dicapai dapat memberikan kontribusi nyata bagi penguatan literasi ekonomi digital dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Referensi

- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2022). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 35, 100429. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100429>
- Anggara, & Yunia Fauzia, I. (2024). The Role Of Islamic Financial Literacy In Preventing Online Slot Gambling Among Gen Z. *Jurnal Justisia Ekonomika: Magister Hukum Ekonomi Syariah*, 8(2), 1190–1201. <https://doi.org/10.30651/justeko.v8i2.24023>
- Eickelmann, B., & Gerick, J. (2020). Learning with digital media in primary school: A comparison of teachers' and students' perspectives. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4057–4076. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10122-4>
- Gürsoy, S. (2025). Artificial Intelligence Literacy and the Digital Divide: Implications for Financial Investors. *Journal of Business and Econometrics Studies*, 1–9. <https://doi.org/10.61440/JBES.2025.v2.52>
- Hamalainen, R., Lainema, K., Lainema, T., & Syynimaa, K. (2021). Organizing for collaboration in simulation-based environments: An affordance perspective. *Journal of Educational Computing Research*. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1962451>
- Howard, S. K., Tondeur, J., Siddiq, F., & Scherer, R. (2021). Ready, set, go! Profiling teachers' readiness for online teaching in secondary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(1), 141–158. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1839543>

- Insteřjord, E. J., & Munthe, E. (2021). Preparing pre-service teachers to integrate technology: An analysis of the emphasis on digital competence in teacher education curricula. *European Journal of Teacher Education*, 44(2), 204–221. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1841550>
- Kartini, K., Pahlevi, R. W., & Rachmi, N. H. (2022). Mapping of Digital Financial Literacy Research: A Bibliometric Review. *Jurnal Minds: Manajemen Ide dan Inspirasi*, 9(1), 159–174. <https://doi.org/10.24252/minds.v9i1.28358>
- Kemdikbudristek. (2022). *Kebijakan Merdeka Belajar dan transformasi digital pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Kullaslahti, J., Ruhalahti, S., & Brauer, S. (2021). Professional development of digital competences: Standardized frameworks supporting evolving digital badging practices. *Journal of Computers in Education*, 8, 431–450. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00186-y>
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2006). *Action Research: Living Theory*. Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781849208536>
- Munna, A. S., & Khanam, R. (2021). Analysis of the Value and Advantages of Financial Literacy and Digitalization to the Individual. *International Journal of Asian Education*, 2(2), 141–152. <https://doi.org/10.46966/ijae.v2i2.80>
- Nguyen, L. T., & Habók, A. (2021). Teachers' beliefs and practices of technology integration in teaching EFL: A structural equation modeling approach. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 1007–1025. <https://doi.org/10.1111/bjet.13064>
- Nguyen, T. M., Bui, T. H., & Pham, C. T. (2022). Digital literacy and teachers' professional development: A case study in higher education. *Education and Information Technologies*, 27, 5597–5614. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10890-1>
- Redecker, C. (2020). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Ridhoh, M. Y., Bakhtiar, B., & Randiawan, R. (2025). Mitigating Online Gambling through Pancasila Education and the Strengthening of Digital-Financial Literacy: A Phenomenological Study. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(3), 113–127. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i3.3012>
- Saeed, A., & Khan, A. A. (2025). Heuristics Influence on Investment Decision Making at Pakistan Stock Exchange: Mediation of Digital Financial Literacy and Moderation of AI Adoption. *Journal of Accounting and Finance in Emerging Economies*, 11(1). <https://doi.org/10.26710/jafee.v11i1.3293>
- Suparno, Disman, Saptono, A., & Widhiastuti, R. (2024). Economic Education, Digital Literacy and Intention to Invest Among Students: The Mediating Role of Financial Attitudes. *International Journal of Instruction*, 17(1), 65–82. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.1714a>
- Tondeur, J., Aesaert, K., Prestridge, S., & Consuegra, E. (2021). A multilevel analysis of what matters in the training of pre-service teacher's ICT competencies. *Computers & Education*, 160, 104052. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104052>
- United Nations. (2023). *The sustainable development goals report 2023*. United Nations. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2023>
- Watanapongvanich, S., Khan, M. S. R., Putthinun, P., Ono, S., & Kadoya, Y. (2022). Financial Literacy and Gambling Behavior in the United States. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 445–463. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10030-5>
- Zaimovic, A., Meskovic, M. N., Dedovic, L., Arnaut-Berilo, A., Zaimovic, T., & Torlakovic, A. (2024). Measuring Digital Financial Literacy. *Procedia Computer Science*, 236, 574–581. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.05.068>