



Inovasi Pembelajaran Literasi Finansial Bagi Anak Melalui Perancangan *Board Game*

Amira Nurifkah M¹, Nanang Ganda Prawira², Gumilar Pratama³

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Korespondensi: E-mail: nananggandaprawira62@upi.edu

ABSTRAK

Forum Ekonomi Dunia mengungkapkan adanya enam literasi dasar penguasaan kemampuan yang perlu dikuasai di era ini, yaitu literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya serta kewarganegaraan. Literasi finansial menjadi salah satunya. Pentingnya literasi finansial dapat bermanfaat bagi pengetahuan mengenai keuangan dan pemilihan keputusan bagi anak di masa yang akan datang. Pembelajaran literasi finansial didukung dengan modul literasi finansial yang di keluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk membantu pembelajaran literasi di Indonesia khususnya bagi anak. Akan tetapi saat ini media yang digunakan masih kurang mendukung. Metode perancangan yang digunakan adalah metode campuran (*mix methods*) dengan menggunakan strategi linear. Proses pengumpulan data yang digunakan melalui studi pustaka, kuesioner, wawancara, dan observasi. Diharapkan melalui perancangan ini dapat membantu kegiatan pembelajaran literasi finansial sehingga efektif dan terlaksana dengan baik.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Received 1 Agt 2021

Revised 10 Sept 2021

Accepted 5 Okt 2021

Available online 10 Des 2021

Kata Kunci:

literasi finansial, media pembelajaran, board game

1. PENDAHULUAN

Forum Ekonomi Dunia (2015) mengungkapkan terdapat enam literasi dasar yang perlu dikuasai pada abad ke-21 ini, yaitu literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya serta kewarganegaraan. Literasi-literasi-literasi ini dapat menjadi paduan hidup untuk manusia dalam melaksanakan kehidupannya yang lebih baik.

Saat ini tingkat literasi finansial di Indonesia rendah dibandingkan dengan negara lain. Literasi finansial tidak lepas kaitannya dari pertumbuhan ekonomi. Salah satu yang mempengaruhi hal tersebut adalah perkembangan zaman yang dapat berdampak pada kemampuan finansial seseorang, kemampuan ini tidak hanya berupa kemampuan untuk memperoleh kesejahteraan dalam finansialnya saja tetapi juga kemampuan dalam mengatur serta mengelola finansial tersebut sehingga kestabilan keuangannya dapat terjaga.

Tahun 2013 Otoritas Jasa Keuangan atau OJK telah melakukan Survey Nasional dengan topik mengenai Literasi finansial atau literasi keuangan yang berkaitan dengan keadaan literasi finansial di Indonesia. Indeks literasi finansial masyarakat Indonesia menyentuh angka 21,8%. Dari 100 penduduk hanya 22 orang dari penduduk tersebut yang mengetahui literasi finansial, di tahun 2020 OJK melakukan survei dan yang mengungkap jika tingkat literasi finansial masyarakat Indonesia berada pada angka 40% (OJK, 2020, hlm. 17-44). Hal tersebut menjadi sebuah bukti bahwa literasi finansial masyarakat Indonesia rendah serta pengetahuan masyarakat yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dari masyarakat sendiri masih kurang.

Kemendikbud pada tahun 2016 telah menciptakan sebuah program yang disebut Gerakan literasi di Indonesia dengan nama GLN (Gerakan Literasi Nasional). GLN ialah penggambaran dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 tahun 2015 yang memuat tentang budi pekerti. Tujuan dari Gerakan ini yaitu untuk menumbuhkan pengetahuan literasi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dalam pelaksanaan program yang dilakukan dalam menumbuhkan ilmu literasi sebagai upaya yang dilakukan GLN, literasi finansial menjadi salah satu literasi yang diajarkan. Dalam pelaksanaan untuk menyampaikan materi yang berhubungan dengan literasi finansial bagi anak. Program ini dilaksanakan untuk mendukung pengajaran literasi finansial bagi anak sejak dini.

Materi literasi finansial untuk saat ini masih berupa abstrak, dengan begitu materi tersebut menyebabkan anak sukar untuk memahami materi yang ada. Materi tersebut perlu diolah baik dari konsep materi sehingga materi literasi finansial dapat dimengerti dengan oleh anak, sehingga anak dapat menggunakan materi literasi finansial dalam melaksanakan kegiatan dalam kehidupannya. Sehingga perlu adanya sebuah media yang mendukung kegiatan belajar mengajar mengenai literasi finansial.

Saat ini belum ada media permainan secara analog yang digunakan dalam upaya menyampaikan materi literasi finansial ini. Berdasarkan pada hasil pra observasi yang dilakukan kepada anak-anak yang berada di lingkungan sekolah dasar di Kawasan Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Media yang dipakai dalam pelaksanaan pembelajaran literasi keuangan atau finansial masih kurang. Media pembelajaran yang dapat dipakai untuk mengajarkan mengenai literasi keuangan atau finansial ialah sebuah permainan berupa *board game*. Dengan melalui permainan analog ini, materi yang akan disampaikan kepada anak dapat dimengerti dan lebih mudah diingat oleh anak.

Sehingga apabila berlandaskan pada masalah yang telah diuraikan, maka penulis berkeinginan untuk melakukan sebuah perancangan mengenai “Inovasi Pembelajaran Literasi Finansial Bagi Anak Melalui Perancangan *Board Game*” sehingga dapat membantu kegiatan penanaman ilmu mengenai literasi finansial untuk anak serta menjadi sebuah media yang membantu menyampaikan materi literasi finansial secara efektif dan menyenangkan.

2. KAJIAN TEORI

2.1. *Serious Game*

Menurut Hidayanto dan Destiyanto (2018) *Serious Simulation Game* (SSG) adalah permainan yang digunakan dengan maksud bukan hanya untuk hiburan saja. *Serious Simulation Game* ini banyak digunakan dengan tujuan edukasi dan pelatihan dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, militer dan lainnya .

2.2. Board Game

Menurut Trisanti, Akbar & Rahayu, (2021) *board game* ialah sebuah permainan yang bisa membantu melatih para pemainnya untuk memperkirakan hasil dari sebuah permainan. Selain itu juga pemain dapat memperkirakan serta mengetahui pola yang terdapat dalam permainan yang dapat berasal dari media sebagai alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai sebuah media, board game dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut :

a. *Educational Game*

Disini board game berperan sebagai media yang dapat membantu kegiatan belajar dan memberikan ilmu bagi pemainnya.

b. *Children’s Game*

Kategori ini permainan dimaksudkan untuk pemain yang dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Permainan pun akan disesuaikan khusus anak-anak sehingga biasanya materi yang ada dalam permainan tidak berat.

c. *Strategic Game*

Dalam kategori ini permainan yang disuguhkan berupa permainan yang memerlukan strategi dengan melatih kemampuan berpikir dari pemainnya, baik dari bagaimana pemain Menyusun langkah yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dalam permainan.

d. *Investation Game*

Kategori permainan ini lebih menjurus pada permainan yang berhbungan sebuah investasi seperti mengenai modal dan lain-lain salah satu contoh permainannya adalah permainan monopoli.

2.3. Literasi Finansial

Literasi keuangan ialah suatu pembelajaran yang menanakan pengetahuan mengenai keuangan, pengelolalannya hingga membantu dalam meningkatkan kemampuan dalam mengambil sebuah keputusan dalam keuangan seseorang.

OJK (2017) mengungkapkan bahwa literasi finansial atau keuangan merupakan susunan dari kegiatan yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan dari individu serta masyarakat supaya dapat mengatur keuangan secara baik dan bijak

Menurut Lusardi dan Tufano (2009) literasi finansial ini merupakan kemampuan dari seseorang baik dalam mengelola dari penggunaan keuangannya dengan tujuan untuk meningkatkan taraf hidup seseorang menjadi lebih baik lagi.

The Social Search (dalam Margaretha dan Sari, 2013) mengungkapkan bahwa terdapat perilaku yang berhubungan dengan indikator dalam literasi finansial, diantaranya yaitu :

- a. Pengawasan catatan keuangan dari individu tersebut
- b. Perancangan untuk rencana untuk masa yang akan datang
- c. Pemilihan produk keuangan salah satunya adalah mengetahui lebih lanjut pengetahuan mengenai produk dari keuangan
- d. Mengikuti informasi yang terbaru mengenai informasi keuangan

2.4. Teori Perkembangan Anak

Manusia tidak akan luput dari proses perkembangan dan pendewasaan. Kohnstam membagi empat periodisasi dalam perkembangannya anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Periode vital atau masa menyusui (0-1 tahun), pada periode ini anak memiliki
- b. insting untuk mempertahankan hidupnya
- c. Periode estetis atau masa pencoba dan masa bermain (1-6 tahun)
- d. Periode intelektual atau masa sekolah (6-12 tahun), pada periode ini anak memasuki fase untuk mengembangkan pengetahuannya
- e. Periode sosial atau masa adolesecence (12-21 tahun), pada periode ini anak memasuki fase dimana memiliki minat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kemasyarakatan, sebuah perkumpulan dan lain sebagainya
- f. Periode manusia matang atau masa dewasa (21 tahun ke atas)

3. METODE PERANCANGAN

Berdasarkan masalah dalam perancangan ini, maka metode perancangan yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan pendekatan metode campuran (*mix methods*) dengan strategi linear. Dalam metode ini terdapat pengumpulan data yang diperoleh melalui studi pustaka, kuesioner, wawancara, dan observasi. kemudian data dan informasi yang telah diperoleh dikaji dan dianalisis melalui metode analisis 5 W + 1 H dan metode analisis Miles dan Huberman.

Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka, Studi pustaka merupakan pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan *board game*, serta data dan informasi yang berkaitan dengan literasi finansial, board game dan lain sebagainya.
- b. Kuesioner, pada metode pengumpulan data ini akan dilakukan penyebaran kuesioner kepada orang tua dan juga anak ataupun target perancangan dengan kuesioner berisi materi yang berkaitan dengan perancangan.
- c. Wawancara, wawancara dilakukan kepada anak dengan usia 8-13 tahun dan juga orang tua dari anak tersebut. Pada wawancara tersebut akan berisi pertanyaan mengenai literasi finansial, dan bagaimana metode pengajaran yang dilakukan orang tua dalam mengajarkan literasi finansial kepada anak.
- d. Observasi, Observasi pada perancangan ini dilakukan kepada target perancangan. Observasi ini akan digunakan untuk mengisi paduan observasi yang sudah disiapkan terlebih dahulu. Observasi memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara langsung dari tempat observasi.

Metode Analisis Data

A. Analisis 5W + 1H

a. *What*

Perancangan yang akan dibuat ialah sebuah *board game* mengenai literasi finansial dengan materi yang berorientasi pada modul literasi finansial Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Board game* ini akan menyajikan permainan seputar materi yang perlu dikuasai mengenai literasi finansial yang berorientasi dari modul literasi finansial Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

b. *Why*

Pembuatan media *board game* tujuan untuk membantu memberikan pemahaman dan pembelajaran mengenai literasi finansial yang masih abstrak bagi anak-anak. Selain itu *board game* ini ditujukan sebagai media pembelajaran yang dapat menghibur dan tidak membosankan sehingga anak mampu mempelajari literasi dengan lebih menyenangkan.

c. *Who*

Yang menjadi target dari *board game* ini yaitu anak-anak dengan usia 8-13 tahun yang merupakan anak yang berada di usia sekolah. Menurut Mursinger (1971) anak usia sekolah memiliki pikiran yang lebih luwes dan berpikiran lebih maju, sehingga anak dapat mengerti bagaimana sebuah permasalahan dapat saling berkaitan satu dengan lainnya.

d. *When*

Perancangan media *board game* akan dilakukan pada tahun 2022 hingga selesai berkisar di pertengahan tahun.

e. *Where*

Perancangan yang akan dilakukan mengenai perancangan *board game* ini akan dilaksanakan di Kabupaten Bandung Barat dengan melakukan pembagian kuesioner kepada target perancangan yaitu anak-anak dan orang tua dari anak tersebut.

f. *How*

Perancangan dibuat berupa *board game* mengenai literasi finansial dengan orientasi pada modul literasi finansial dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan disertai oleh ilustrasi dengan gaya ilustrasi kartun sebagai visualisasi yang mendukung materi supaya tidak terasa jenuh, selain itu adanya elemen permainan lain seperti bidak pemain, aturan permainan, hingga papan permainan yang dapat membuat permainan lebih menarik.

B. Analisis Data Miles dan Huberman

Menurut Miles dan Huberman dalam menganalisis data terdapat beberapa tahapan, sebagai berikut :

- a. Reduksi data, setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya dilakukan perangkuman dan pemilahan hal penting yang dibutuhkan untuk mempermudah penulis.
- b. Penyajian data, ialah proses penyajian data yang dapat berupa tabel atau format lain supaya data dapat terlihat jelas dan mempermudah penulis dalam memahami data.
- c. Verifikasi data, penarikan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini permainan tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan saja akan tetapi permainan juga dapat digunakan sebagai media belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Pulsatif (2009) *Serious Simulation Game* atau dapat disingkat dengan sebutan SSG merupakan sebuah permainan atau *game* yang berkonsep dengan tujuan untuk melatih,

mengiklankan, dan menanamkan nilai edukasi pada pemainnya. SSG ini dapat diterapkan pada berbagai macam permainan salah satunya adalah *board game*.

Board game merupakan media yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran dalam mempelajari literasi finansial. *Board game* dapat membantu pemainnya untuk saling berinteraksi antara satu pemain dengan pemain lainnya. Menurut Mike Scoviano (2010) *board game* ialah permainan dengan alat atau elemen dalam permainan yang bila dipindah tempatkan atau di gerakkan pada bidang permainan sesuai dengan aturan yang ada pada permainan.

Dalam perancangan *board game* tidak lepas dari adanya elemen desain yang mendukung seperti ilustrasi, tipografi hingga warna. Elemen-elemen tersebut dapat diterapkan dalam fase perancangan *board game* terhadap fase-fase yang perlu dilalui demi menghasilkan sebuah *board game* yang baik, baik itu secara visual maupun mekanisme dari *board game* tersebut.

Menurut Eko Nugroho (2013), Dalam proses pembuatan *game design* ada beberapa fase dalam pembuatannya, fase-fase tersebut diantaranya yaitu :

- a. *Concepting phase*, pada fase *concepting* dilakukan penentuan elemen yang terdapat dalam permainan yang didasarkan dari hasil data yang telah melalui analisis, seperti halnya tujuan dari permainan, peraturan dalam permainan, mekanisme yang ada pada permainan dan juga cerita dari permainan.
- b. *Internal playtest session*, proses uji coba permainan yang dilakukan oleh perancang dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana konsep dari permainan dapat tersampaikan.
- c. *Design phase*, pada fase ini ialah proses pembuatan purwarupa sebagai cara untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan dalam permainan dapat berupa visual atau mekanisme bermain pada permainan.
- d. *Prototyping* dan *blind playtest*, pada fase ini dilakukan percobaan dengan memperhatikan mempertimbangan aspek-aspek yang ada pada *board game* seperti pengalaman bermain, kejernihan visualnya dan lain sebagainya.
- e. *Development phase*, fase *development* ini ialah proses pembuatan dari *board game* yang merupakan hasil akhir dimana produk sudah siap untuk dilakukan uji coba oleh target dari perancangan.

Konsep Perancangan

Board game menurut Mike Scoviano merupakan sebuah jenis permainan yang memiliki bagian-bagian ataupun alat-alat tambahan yang dapat digeser, dipindahkan atau digerakan pada media permainan yang telah diberi tanda atau dibagi-bagi mengikuti peraturan pada permainan. Berlansungnya permainan bisa didasri dari strategi secara alami, melalui kesempatan, atau pun keduanya. Pada permainan juga biasanya memiliki sebuah tujuan yang perlu dicapai. (dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, 2010)

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan kepada target yaitu anak-anak dengan usia 8-13 tahun berdasarkan pada hasil kuesioner dan tinjauan Pustaka yang telah dilakukan, penulis akan merancang sebuah *board game* dengan cara bermain yang menyenangkan bagikanak. Genre *game* dan konten yang diangkat pun mengenai literasi finansial yang berorientasi pada modul literasi finansial dari Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan

Pada perancangan board game pembelajaran ini dibutuhkan logo serta nama yang menjadi wajah dari *game* ini. Penulis memilih “Ka-ching : Jelajah Pengetahuan Keuangan” sebagai

judul dalam perancangan *board game* ini. Kata kata Ka-Ching menggambarkan suara uang recehan sebagai penggambaran keuangan.

Konsep Kreatif

Konsep yang digunakan pada permainan didasarkan pada materi yang terdapat dalam modul literasi finansial. Pada awal permainan, pemain akan diberi sejumlah uang yang perlu dipertahankan hingga akhir permainan. Dalam permainan akan terdapat beberapa rintangan yang berhubungan dengan materi yang perlu dipahami mengenai literasi finansial. Pemain yang paling banyak mempertahankan uangnya maka ialah yang menjadi pemenangnya.

Konsep Visual

Pada konsep visual ini peneliti akan mengangkat materi literasi finansial yang didasarkan pada modul literasi finansial dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang akan dikemas secara menarik dan menyenangkan. Hal ini mempengaruhi pemilihan warna, ilustrasi, serta tipografi yang digunakan sesuai dengan pengumpulan data yang telah dilakukan.

Strategi Visual

a. Logo

Pada perancangan ini akan menggunakan kombinasi *logogram* dan *logotype* dimana pada logogram akan memiliki bentuk dan simbol yang menggambarkan keuangan atau uang sebagai penggambaran literasi finansial, sedangkan pada logotype akan berupa teks yang menggambarkan identitas dari *board game*.

b. Bentuk permainan

Bentuk permainan akan berupa papan persegi panjang dengan yang diisi oleh alur permainan berupa kotak jalur. Dilengkapi dengan ilustrasi bergambar yang mendukung visualisasi permainan seperti gambar uang, koin, hingga desain karakter dari permainan, selain itu adanya simbol dan warna pada papan permainan sebagai penambah informasi dalam berjalannya permainan seperti simbol bank sebagai menabung dan sebagainya. Bentuk papan permainan yang berbentuk persegi Panjang bertujuan untuk memudahkan pemain dalam melihat permainan secara keseluruhan.

c. Warna

Warna yang dipakai pada perancangan *board game* ini adalah warna-warna yang ceria seperti merah, kuning, hijau, biru, dan pink. Warna-warna tersebut lebih menggambarkan kesan ceria dan mencolok seperti warna merah memberikan kesan berani. Pemilihan warna disesuaikan dengan target dari perancangan ini yaitu untuk anak-anak dengan usia 8-13 tahun.

d. Tipografi

Pemilihan jenis huruf yang akan digunakan merupakan jenis huruf dari keluarga sans serif selain memiliki kesan tegas juga mudah dibaca.

e. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan pada permainan ini adalah kartun supaya menarik perhatian dari target yaitu anak. Selain itu gaya ilustrasi ini diambil karena dapat menciptakan kesan yang menyenangkan untuk target.

5. KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengkajian melalui perancangan ini ada begitu banyak kecakapan yang diajarkan melalui beberapa literasi yang ada. Kecakapan dasar ini dapat sangat bermanfaat bagi anak sebagai pegangan ilmu yang dapat dikembangkan dan diterapkan anak di masa yang akan datang sehingga mampu mengelola kehidupannya terutama di bidang finansialnya. Akan tetapi sangat disayangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada literasi tersebut masih kurang dan materi yang digunakan masih abstrak sehingga menyebabkan anak sukar memahami inti dari materi yang ingin disampaikan. Padahal, materi literasi finansial ini sangat penting bagi anak dan bermanfaat bagi anak itu sendiri. Sehingga hal ini lah yang membuat penulis merasa perlu adanya media baru yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan efektif.

Melalui perancangan media pembelajaran board game ini diharapkan dapat membantu para orang tua dan anak dalam mempelajari literasi yang perlu dipelajari untuk menjadi bekal anak, khususnya mengenai literasi finansial. Sehingga literasi finansial dapat dipelajari oleh anak secara menyenangkan, mudah dipahami dan efektif.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asrofi, M., & Mustikawati, E. (2020). Menumbuhkan Literasi Keuangan Melalui Program Market Day di SDIT Lukman Al Hakim Internasional. *AN NUR: Jurnal Studi Islam*, 12(2), 185-208.
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2019). Perancangan board game sebagai media pembelajaran keselamatan berkendara untuk remaja dengan mekanik dice rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 2(3), 80-91.
- Maulana, R. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Muri'ah, D. H. S., & Wardan, K. (2020). Psikologi perkembangan anak dan remaja. Literasi Nusantara.
- Nugroho, E. 2013. Game Design Process. Tersedia: [online]
<http://www.slideshare.net/kummara/gamedesign-process-2013-kummara> diakses pada 17 Desember 2021
- Otoritas Jasa Keuangan. (2017). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017). Jakarta. Tersedia: [online]
[https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-\(Revisit-2017\)-/SNLKI%20\(Revisit%202017\).pdf](https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-(Revisit-2017)-/SNLKI%20(Revisit%202017).pdf) diakses pada 17 Desember 2021
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.