

Edukasi Literasi Finansial melalui Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Board Games (*Lifin Adventure*) di SD

Mustamiroh^{1*}, Sri Wahyuni², Hepy Tri Winarti³

¹Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

²Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

³Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

*e-mail korespondensi: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

Abstract

Efforts to realize quality education require comprehensive and integrated efforts, one of which is by implementing basic literacy. Basic literacy can be used as a guideline in life so that you can have a better life, one of which is through financial literacy. Financial literacy is one of the basic literacies that needs to be mastered, but in reality, financial literacy knowledge is still relatively low. The underlying thing is the lack of financial literacy, not being able to distinguish between needs and wants and being less able to manage finances. So from this, children need to get education about financial literacy that can be useful for financial management skills. Learning media that can be used as a medium to introduce financial literacy is a board game. The designed board game will invite children to learn more about the 4 concepts of financial literacy, namely earning money, saving, spending, and donating. The implementation of activities uses a service learning approach method, namely applying theory to direct practice for oneself, others, and the environment. The implementation of PKM financial literacy education activities through the design of board game-based learning media "Lifin Adventure" in elementary schools has been carried out well and smoothly. As an effort to create PAKEM learning, it is hoped that this board game can be a medium that helps deliver financial literacy material effectively and enjoyably.

Keywords: Financial Literacy; Learning Media; Board Game; Life In Adventure

Abstrak

Upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan adanya upaya yang komprehensif dan terintegrasi, salah satunya dengan menerapkan literasi dasar. Literasi dasar dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehingga dapat memiliki kehidupan lebih baik, salah satunya melalui literasi finansial. Literasi finansial menjadi salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai, namun pada kenyataannya pengetahuan literasi finansial masih tergolong rendah. Hal yang mendasari adalah kurangnya literasi finansial, tidak bisa membedakan kebutuhan dan keinginan serta kurang bisa melakukan pengelolaan keuangan. Sehingga dari hal tersebut anak perlu mendapat edukasi mengenai literasi keuangan yang dapat bermanfaat bagi kemampuan pengelolaan keuangan. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media yang memperkenalkan mengenai literasi finansial adalah board game. Board game yang dirancang akan mengajak anak mengenal lebih jauh mengenai 4 konsep literasi finansial yaitu memperoleh uang, menabung, membelanjakan, dan mendonasikan. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode pendekatan *service learning* yaitu menerapkan teori ke dalam praktik langsung untuk diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Pelaksanaan kegiatan PKM edukasi literasi finansial melalui perancangan media pembelajaran berbasis board games "Lifin Adventure" di sekolah dasar telah terlaksana dengan baik dan lancar. Sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang PAKEM, diharapkan board game ini dapat menjadi sebuah media yang membantu menyampaikan materi literasi finansial secara efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Literasi Finansial; Media Pembelajaran; Board Game; Lifin Adventure

Accepted: 2024-11-28

Published: 2025-01-07

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, serta potensi manusia sehingga mampu hidup bermasyarakat dan mampu bersosialisasi dengan baik. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan adanya upaya yang komprehensif dan terintegrasi, salah satunya dengan menerapkan literasi dasar. Literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai pondasi untuk kecakapan atau

keterampilan. Literasi di sekolah dasar, secara umum adalah kemampuan seseorang atau individu dalam memahami dan mengelola informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi digunakan atau memiliki pengertian yang lebih luas dan kompleks. Literasi mencakup banyak bidang, diantaranya adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Fahrianur et al., 2023). Literasi dasar tersebut dapat dijadikan sebagai suatu pedoman untuk individu dalam kehidupannya sehingga dapat memiliki kehidupan yang lebih baik, salah satunya melalui literasi finansial.

Literasi finansial adalah kemampuan atau keterampilan individu dalam mengelola sumber daya keuangan atau pendapatannya secara efektif dan efisien untuk menciptakan kesejahteraan seumur hidup. Adanya literasi finansial yang baik pada individu akan membuat individu tersebut mampu merencanakan penggunaan uang yang dimilikinya baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang (Krisdayanthi & Wijaya, 2023). Literasi finansial menjadi salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai, namun pada kenyataannya pengetahuan literasi finansial masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Hal itu berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2022 yang baru menembus persentase 49,68% (Krisdayanthi & Wijaya, 2023). Hal ini disebabkan karena pendidikan tentang keuangan atau literasi finansial baik di lingkungan keluarga dan sekolah masih belum dilakukan secara merata dan maksimal. Orang tua masih menganggap tabu untuk membicarakan masalah keuangan kepada anak-anak. Literasi finansial masyarakat Indonesia yang buruk tentunya berdampak negative (Krisdayanthi & Wijaya, 2023). Hal itu tentunya tidak akan terjadi jika masyarakat memiliki literasi finansial yang baik. Melihat fakta-fakta tersebut tentunya literasi finansial perlu ditanamkan pada seluruh masyarakat Indonesia. Hal itu dapat ditanamkan sejak usia sekolah dasar sebab pada usia sekolah dasar anak sedang mengalami tumbuh kembang kognitif, afektif dan psikomotor dengan pesat (Krisdayanthi & Wijaya, 2023).

Penanaman literasi finansial dapat dilakukan melalui bidang pendidikan. Pendidikan mengenai finansial perlu diajarkan sejak dini, hal ini didasari oleh pentingnya untuk membekali kemampuan yang penting bagi generasi muda sebelum mereka menjadi konsumen keuangan aktif, selain itu pendidikan keuangan lebih efisien dilakukan pengajaran sejak usia sekolah dibandingkan melakukan tindakan perbaikan di usia dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kartika & Fitria, 2024) edukasi dan pelatihan literasi keuangan pada anak sekolah dasar adalah upaya penting dalam membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola uang mereka dengan bijak. Edukasi dan pelatihan literasi keuangan pada anak-anak sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman mereka tentang pengelolaan uang sejak dini. Pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan untuk menyadarkan dan memberikan pemahaman tentang bagaimana mengelola keuangan secara bijak yang sesuai dengan kebutuhan, mampu mendahulukan prioritas yang penting (Herdhiana et al., 2021). Apabila pemberian pengetahuan mengenai literasi finansial kepada anak baik dan benar maka hal ini dapat membuat anak memiliki bekal yang cukup dan juga menjadikan anak lebih mendalami atau menginternalisasi nilai-nilai dari literasi finansial, sehingga anak pun akan terpengaruh ketika ia dewasa nanti. Maka dari itu, pentingnya pengenalan literasi finansial ini sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini sehingga anak memiliki pengetahuan dan juga kesadaran mengenai pengelolaan finansial yang baik dalam pengambilan keputusan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, karena kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan ekonomi. Pendidikan literasi keuangan bertujuan agar anak memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku produktif dalam mengelola keuangan sehingga setelah dewasa dapat mencapai kehidupan yang lebih sejahtera (Gomulia et al., 2024).

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada anak dengan usia 8-12 tahun didapatkan hasil bahwa 22 dari 25 anak belum mengetahui apa itu literasi finansial, dan masih asing dengan literasi finansial itu sendiri. Selain itu, hasil wawancara kepada orang tua

mengatakan anak mereka boros. Beberapa hal yang mendasari terjadinya hal tersebut adalah kurangnya literasi finansial, anak tidak bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan serta anak kurang bisa melakukan pengelolaan keuangan. Sehingga dari hal tersebut anak perlu mendapat pembelajaran atau edukasi mengenai pengetahuan keuangan yang dapat bermanfaat bagi kemampuan pengelolaan keuangan anak, bagaimana mereka bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan hingga bagaimana anak mengerti konsep menabung, dan memperoleh uang. Dengan mengetahui cara mengelola keuangan dapat berdampak pada timbulnya nilai-nilai kesadaran dan bertanggung jawab dalam mengelola keuangannya (Kikky & Deffrinica, 2020).

Dalam pemberian materi mengenai literasi finansial, saat ini materi-materi yang digunakan masih berbentuk abstrak, sehingga membuat anak sulit untuk mencerna materi-materi yang disediakan. Perlu adanya pengolahan materi-materi tersebut sehingga materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik, dan peserta didik pun mampu untuk menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini ini menjadikan dibutuhkan sebuah media baru yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran mengenai literasi finansial. Permainan sebagai media pembelajaran digunakan karena dapat membuat anak mendapatkan ilmu baik berupa teori ataupun dalam bentuk praktik secara tidak langsung. Media pembelajaran berbentuk permainan juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motorik sehingga anak mampu berpikir ataupun mengambil keputusan dalam bertindak dengan benar. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media yang memperkenalkan mengenai literasi finansial adalah sebuah permainan berupa board game. Permainan yang berlandaskan kerjasama tim atau persaingan antar teman dalam satu lingkup permainan bersama. Permainan seperti "board game" saat ini memang sudah terlupakan oleh anak-anak masa kini (Zikrillah & Humardhiana, 2021). Board game merupakan sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Board game merupakan suatu permainan non-elektronik yang memakai bahan board atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dadu dan lain sebagainya. Kurang terkenalnya permainan berbasis papan ini terjadi karena maraknya digitalisasi. Semua permainan saat ini sudah diakses melalui gadget. Meskipun begitu bukan berarti "board game" ini tidak bisa digunakan atau dimainkan, melainkan justru perlu dilestarikan dan dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran. Permainan "board game" ini memiliki kelebihan tersendiri, salah satunya adalah dapat membentuk pola pikir kepada anak dalam merencanakan sesuatu dan berkumpul bersama dengan teman-teman (bersosialisasi). Perancangan permainan berbasis "board game" ini dilakukan untuk mengatasi beberapa problematika khususnya bagi anak-anak usia SD dalam kegiatan belajar. Board game ini dirancang untuk anak usia Sekolah Dasar dengan jumlah pemain 2-6 orang. Permainan ini memiliki nilai-nilai strategi, kompetisi, dan ilmu pengetahuan umum. Pembelajaran literasi finansial untuk anak usia sekolah tingkat dasar memiliki 4 konsep yaitu memperoleh, menabung, membelanjakan, dan mendonasikan. Board game yang disusun berdasarkan modul literasi finansial. Board game yang dirancang akan mengajak siswa untuk mengenal lebih jauh mengenai 4 konsep literasi finansial. Konsep permainan yang digunakan membawa anak untuk melakukan praktik dan simulasi 4 konsep yang ada dalam modul literasi finansial seperti kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang. Board game ini juga dapat digunakan oleh guru-guru sebagai media pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang PAKEM, yakni melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema edukasi literasi finansial melalui perancangan media pembelajaran berbasis board games di sekolah dasar. Diharapkan board game ini dapat menjadi sebuah media yang membantu menyampaikan materi literasi finansial secara efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Theana Putri Permana & Wahyudi,

2020) melalui media *Board Game* siswa dapat belajar dan bermain, sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode pendekatan *service learning*. Pendekatan ini adalah pendekatan pembelajaran yang menerapkan teori ke dalam praktik langsung untuk diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (Zulkardi et al., 2019). Metode ini sangat penting untuk kemandirian, terutama untuk kemandirian anak. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan baik (Aliffia Teja Prasasty, Isroyat, 2022). Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa terdapat lebih dari 80% peserta didik belum mengetahui literasi finansial. Diharapkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema edukasi literasi finansial melalui perancangan media pembelajaran berbasis board games "Lifin Adventure" di sekolah dasar, peserta didik dapat memahami literasi finansial meliputi kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang dengan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui metode *service learning* dalam penerapannya secara langsung mengaplikasikan teori pembelajaran dengan praktek langsung menggunakan media pembelajaran tersebut. Metode pelaksanaan pengabdian di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Koordinasi Kegiatan

Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah Negeri 028 Tenggara Seberang terkait izin dan persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

2. Persiapan Kegiatan

Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam perancangan media pembelajaran berbasis board game "Lifin Adventure". Dalam proses ini tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa dari program studi PGSD sebagai bentuk dari partisipasinya.

3. Pelaksanaan Kegiatan

a. Pemberian Materi

Kegiatan ini meliputi penyampaian materi tentang :

- 1) Penyampaian materi yang berkaitan dengan literasi finansial tentang "Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?"
- 2) Sosialisasi media board game "Lifin Adventure" yang telah dibuat
- 3) Simulasi media Board Game "Lifin Adventure" dalam kegiatan pembelajaran

b. Pendampingan/Praktik

Di dalam kegiatan ini tim pengabdian akan meminta semua peserta untuk melakukan simulasi permainan board game "Lifin Adventure". Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memahami literasi finansial berbasis board game meliputi kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang.

4. Evaluasi

Di akhir sesi, tim pengabdian menyebarkan kuisioner dengan skala guttman untuk mengetahui respon dari peserta terkait perancangan media pembelajaran board game "Lifin Adventure" yang telah dibuat sebagai bahan evaluasi untuk tahap selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema edukasi literasi finansial melalui perancangan media pembelajaran berbasis board games "Lifin Adventure" di sekolah dasar dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21 September 2024 di SDN 028 Tenggarong Seberang. Jumlah peserta sebanyak 35 orang terdiri dari guru dan peserta didik. Kegiatan PKM dimulai pada pukul 09.00-13.00 Wita. Kegiatan dimulai dengan tahapan koordinasi kegiatan, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi.

1. Tahap Koordinasi Kegiatan

Sebelum kegiatan PKM dilaksanakan, langkah awal yang dilakukan oleh tim PKM adalah melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 028 Tenggarong Seberang, Bapak Jati Gutomo, S.Pd untuk menyampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan kegiatan. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, disepakati bahwa kegiatan PKM dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21 September 2024.

2. Tahap Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan langkah yang dilakukan diawali dengan merancang media pembelajaran board game yang akan dibuat oleh tim PKM. Setelah melakukan koordinasi disepakati media pembelajaran board game yang akan dibuat adalah media ular tangga dengan ukuran 200 x 180 yang berbentuk spanduk ular tangga dengan nama "Lifin Adventure". Selanjutnya tim PKM mendesain media pembelajaran board game ular tangga menggunakan aplikasi canva dengan menyesuaikan materi tentang "Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?" dan dikaitkan dengan literasi finansial. Langkah selanjutnya adalah menyusun kartu soal dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi masing-masing berjumlah 45 kartu, buku panduan dan bantal dadu ukuran 20 x 20.



Gambar 1. Media Pembelajaran Board Game

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan koordinasi dengan guru kelas IV kemudian tim PKM masuk ke kelas yang telah disiapkan untuk pelaksanaan kegiatan PKM, selanjutnya tim PKM mengkondisikan peserta dimulai dengan membuka kegiatan yaitu menyapa peserta, memperkenalkan diri, menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan.



Gambar 2. Kegiatan Membuka PKM

Selanjutnya sebelum memulai penyampaian materi yang berkaitan dengan literasi finansial, tim PKM melakukan *ice breaking* dengan tujuan untuk memotivasi peserta sebelum materi dimulai. Peserta sangat antusias mengikuti *ice breaking* yang dilakukan oleh tim PKM.



Gambar 3. Kegiatan melakukan *ice breaking*

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahapan penyampaian materi yang berkaitan dengan literasi finansial tentang "Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?" oleh narasumber Ibu Mustamiroh, S.Pd., M.Pd. Sebelum masuk ke materi, peserta diberikan pertanyaan sebagai apersepsi untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta tentang literasi finansial. Setelah penyampaian materi, dilaksanakan sesi tanya jawab untuk menambah pemahaman peserta mengenai literasi finansial dan urgensinya.



Gambar 4. Penyampaian Materi Literasi Finansial

Masuk ke tahapan selanjutnya, sosialisasi media pembelajaran board game "Lifin Adventure" yang telah dibuat. Kegiatan ini disampaikan oleh anggota tim PKM yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd menjelaskan media yang akan digunakan untuk lebih memahami materi tentang edukasi literasi finansial. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami.



Gambar 5. Sosialisasi Media Pembelajaran Board Game

Selanjutnya masuk kegiatan simulasi media Board Game "Lifin Adventure" dalam pembelajaran. Kegiatan ini dipraktikkan langsung oleh anggota tim PKM yaitu Ibu Hepy Tri Winarti, S.Pd., M.Pd bersama dengan seluruh anggota tim PKM dimulai dengan menjelaskan panduan menggunakan media pembelajaran Board Game "Lifin Adventure", menjelaskan tujuan, menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh cara bermain.



Gambar 6. Sosialisasi Media Pembelajaran Board Game

Tahap selanjutnya adalah pendampingan/praktik yang dilakukan oleh seluruh peserta. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam mempraktikkan secara langsung media pembelajaran board game "Lifin Adventure" dengan spanduk ular tangga yang dilakukan dengan membagi peserta menjadi beberapa tim, sehingga nantinya setiap tim yang mendapatkan kartu soal mampu menjawab dengan benar sesuai dengan kartu jawaban yang telah disediakan. Tim yang menjadi pemenang adalah tim yang berhasil mencapai kotak ke 100 (*win*) lebih cepat dari tim yang lain dan mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Kartu soal yang telah dibuat berisi tentang edukasi literasi finansial yang berkaitan dengan materi "Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?" meliputi kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang. Melalui kegiatan ini diharapkan seluruh peserta yang telah mempraktikkan media pembelajaran board game "Lifin Adventure" tidak hanya mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mendapatkan pemahaman tentang pentingnya edukasi literasi finansial bagi kehidupan terutama dalam pengelolaan finansial yang baik.



Gambar 7. Kegiatan Pendampingan/Praktik

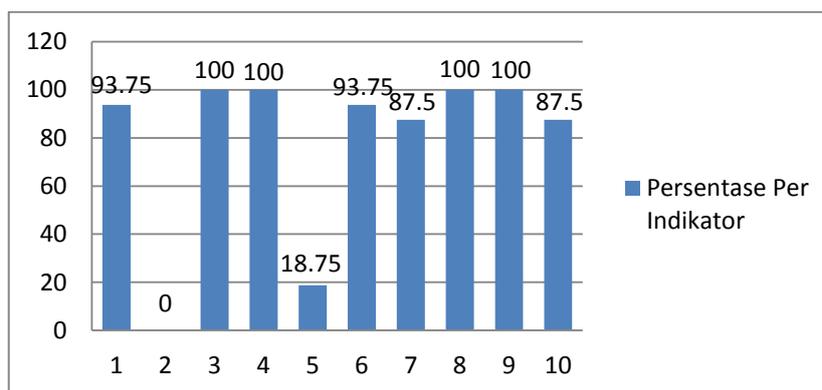
4. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir, tim PKM menyebarkan kuisisioner dengan skala guttman untuk mengetahui respon dari peserta terkait media pembelajaran board game "Lifin Adventure" yang telah di praktikkan oleh seluruh peserta.



Gambar 8. Menyebarkan Kuisisioner

Hasil dari kuisisioner yang telah diberikan kepada peserta menunjukkan perolehan persentase dari 10 indikator yaitu (3) media pembelajaran board game "Lifin Adventure" membuat semangat belajar dengan persentase 100%; (4) suasana belajar menjadi menyenangkan dengan persentase 100%; (8) pembelajaran dengan media board game "Lifin Adventure" menarik dengan persentase 100%; (9) gambar dan tulisan pada media pembelajaran board game "Lifin Adventure" mudah dipahami dengan persentase 100%; (1) Lebih termotivasi setelah menggunakan media pembelajaran board game "Lifin Adventure" dengan persentase 93,75%; (6) soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran board game "Lifin Adventure" mudah dikerjakan dengan persentase 93,75%; (7) media pembelajaran board game "Lifin Adventure" dapat menambah pengetahuan tentang literasi finansial dengan persentase 87,50%; (10) pembelajaran menggunakan media board game "Lifin Adventure" merupakan hal yang baru dengan persentase 87,50%; (5) bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran board game "Lifin Adventure" sulit dipahami dengan persentase 18,75%; (2) merasa bosan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media board game "Lifin Adventure" dengan persentase 0%. Berikut hasil kuisisioner disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 1. Grafik Hasil Kuisisioner Media Pembelajaran Berbasis Board Game

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM melalui edukasi literasi finansial melalui perancangan media pembelajaran berbasis board games "Lifin Adventure" di sekolah dasar telah terlaksana dengan baik dan lancar. Dimulai dari persiapan kegiatan yang telah dilakukan oleh tim PKM berkoordinasi

dengan pihak sekolah, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, sosialisasi media dan simulasi media oleh tim PKM. Selanjutnya tahap pendampingan dan praktik yang dilakukan oleh seluruh peserta dan ditahap akhir dilakukan evaluasi untuk melihat respon peserta setelah menggunakan media board games "Lifin Adventure". Melalui edukasi literasi finansial berbasis board game "Lifin Adventure" dapat mengajak peserta untuk mengenal lebih jauh mengenai 4 konsep literasi finansial. Konsep permainan yang digunakan membawa peserta untuk melakukan praktik dan simulasi 4 konsep yang ada dalam modul literasi finansial seperti kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang. Sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang PAKEM, diharapkan board game ini dapat menjadi sebuah media yang membantu menyampaikan materi literasi finansial secara efektif dan menyenangkan. Pentingnya pengenalan literasi finansial ini sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini sehingga anak memiliki pengetahuan dan juga kesadaran mengenai pengelolaan finansial yang baik dalam pengambilan keputusan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, karena kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliffia Teja Prasasty, Isroyat, R. N. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran 3D pada Guru kelas di SDN Pondok Terong. *Rangkiang*, 4(1), 32–37.
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachman. A, Veniaty, S., & Ramadhan, I. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(No.1), 102–113.
- Gomulia, B., Dewi, V. I., & Barlian, I. (2024). Pendidikan Literasi Keuangan Siswa SD Menggunakan Game-board "Petualangan Anak Pintar." *Subaktya: Unpar Community Service Journal*, 1(1), 50–66. <https://doi.org/10.26593/sucsj.v1i1.7968.50-66>
- Herdhiana, R., Zahara, R., & Annisa, N. (2021). Pendampingan Literasi Finansial untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Tri Bhakti*, 3(2), 119–125. <https://doi.org/10.36555/tribhakti.v3i2.1820>
- Kartika, M. A., & Fitria, D. (2024). Edukasi Dan Pelatihan Literasi Keuangan Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 02 Air Manjuntjo Kabupaten Mukomuko (Penggunaan Tabungan Target). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 1(2), 45–54. <https://doi.org/10.59407/jpmebd.v1i2.711>
- Kikky, B., & Deffrinica. (2020). Literasi Keuangan Sekolah. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 98–105. <https://doi.org/10.30605/atjpm.v1i2.141>
- Krisdayanthi, A., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Menumbuhkembangkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 319–326. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.276>
- Theana Putri Permananda, & Wahyudi. (2020). The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–174. <https://doi.org/10.35568/magelaran.v4i2.1695>
- Zulkardi, Asfyra, I. B., & Somakim. (2019). Pelatihan Pendesaian Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Di Smk Kelas X Pada Konteks Busana. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 105–111.