

Pendidikan Literasi Keuangan Siswa SD Menggunakan *Game-board* “Petualangan Anak Pintar”

Budiana Gomulia^{1*}, Vera Intanie², Inge Barlian³

¹⁻³Fakultas Ekonomi, Universitas Katolik Parahyangan, Jl. Ciumbuleuit 94 Bandung

*Korespondensi: budiana@unpar.ac.id

Abstrak

Dalam kurikulum SD sudah terdapat pendidikan ekonomi, hitung keuangan, dan kewirausahaan di dalam pelajaran IPS atau Matematika, sebatas pengetahuan. Namun pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini lebih sesuai dilakukan sebagai upaya pembiasaan/pembudayaan “good habit”. Maka peneliti memandang perlu Pendidikan Literasi Keuangan bagi siswa SD untuk ditambahkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan dilakukan oleh siswa kelas IV, V, VI di 5 SD Kota Bandung pada periode September-November 2021. Menggunakan game-board “Petualangan Anak Pintar”, permainan monopoli yang mengakomodasi 4 aspek pendidikan literasi keuangan. Selain siswa dapat belajar juga merasakan kegembiraan, di sini mahasiswa pendamping atau guru ikut berinteraksi dalam prosesnya. Kemampuan membaca-menulis-berhitung para siswa yang memadai menjadi prasyarat penting untuk melakukan permainan. Dalam mendukung pendidikan literasi keuangan di sekolah diperlukan fasilitas sejumlah game-board “PAP” yang mencukupi, dan peran mahasiswa pendamping.

Keywords: *Siswa SD, Pendidikan Literasi Keuangan, Game-board “Petualangan Anak Pintar”(PAP).*

1. PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan literasi keuangan masyarakat melalui pendidikan literasi keuangan di Indonesia dinilai belum cukup berhasil, dibandingkan dengan yang telah dicapai di beberapa negara Asia lainnya seperti Malaysia, Hongkong, dan Taiwan. Program pendidikan literasi keuangan di Indonesia kurang dipersiapkan secara optimal, menyebabkan pendidikan literasi keuangan yang dilakukan masih terbatas dan tidak cukup berdampak (Xiao, 2020). Demikian juga yang disampaikan oleh Amidjono dalam bab buku “*Financial Literacy in Indonesia*” bahwa masih banyak faktor hambatan dalam melakukan literasi keuangan di Indonesia, sehingga dirasakan sulit berharap akan ada perubahan dalam waktu cepat. Pelaksanaan pendidikan literasi yang dilakukan di sekolah, atau kursus dan pelatihan literasi keuangan yang dilakukan bagi masyarakat umum dihadapkan pada hambatan situasi di tengah masyarakat, yaitu kurangnya dukungan masyarakat. Maka pemerintah sebagai pemegang otoritas kebijakan perlu melanjutkan program-program lebih cerdas dan cermat, terutama mendorong sektor pendidikan dan sektor swasta (Lembaga Keuangan) dalam menyebarkan pengetahuan keuangan, serta mendorong perilaku yang diharapkan (Amidjono, 2016).

OJK (Otoritas Jasa Keuangan) sebagai lembaga pemerintah yang bertanggungjawab terhadap Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI), yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui literasi keuangan. Dalam strategi nasional terdapat 3 tiga pilar - Tujuan dan Program Literasi Keuangan yaitu: 1) Pilar Pendidikan bagi siswa (SD,SMP,SMU, dan PT) serta pendidikan untuk kelompok/komunitas, 2) Pilar Pembangunan Infrastruktur dan Regulasi, serta 3) Pilar Pengembangan Produk dan Jasa. Melalui POJK No. 76 Tahun 2016 dicanangkan pendidikan literasi keuangan guna meningkatkan literasi keuangan masyarakat. Maka sejak inilah sekolah-sekolah (dasar, menengah, tinggi) telah mendapat amanat untuk mengadaptasikan literasi keuangan kedalam kurikulum sekolah. OJK juga memberikan perhatian bagi pendidikan anak usia dini, dengan mendukung pengembangan alat-alat edukasi literasi keuangan seperti membuat Aplikasi Ponsel, Kalkulator , dan Permainan (OJK, 2019).

Pendidikan literasi keuangan yang diberikan sejak usia dini merupakan langkah berinvestasi yang sangat bermanfaat, bahwa ketika pendidikan literasi keuangan diberikan kepada seseorang pada usia yang makin muda, akan menghasilkan tingkat pengembalian yang lebih tinggi. Pendidikan bagi anak usia dini lebih tepat dilakukan sebagai upaya menanamkan “*essential life skill*”, yakni dengan mengintegrasikan kegiatan pendidikan dengan pengalaman dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak (Heckman, 2006). 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. Ditegaskan pendekatan pendidikan sebagai pelatihan untuk membentuk pembiasaan/pembudayaan yang melibatkan peran orang tua/keluarga dalam kegiatan sehari-hari siswa (Ariyani, 2018). Mengenai metode dalam pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini atau siswa pada tingkat dasar lebih sesuai adalah melalui bercerita, melakukan simulasi-menirukan (Amagir et al, 2017).

Pada tahun 2018 Tim FE UNPAR melakukan penelitian dalam Skema Hibah Ristek Dikti, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi situasi pendidikan literasi keuangan pada SD (sekolah dasar) di kota Bandung. Dari penelitian ini dilaporkan bahwa semua sekolah di Bandung sudah memiliki kurikulum yang memberikan pendidikan ekonomi, keuangan, dan kewirausahaan dalam mata pelajaran IPS atau Matematika. Materi yang diberikan sebatas pada ranah pengetahuan. Ada beberapa sekolah yang sudah melaksanakan program siswa menabung bekerjasama dengan Bank tertentu. Namun tidak cukup banyak sekolah yang sudah memiliki agenda kegiatan kewirausahaan, yang menugaskan siswanya untuk berjualan di bazar atau bertugas mengelola kantin yang diselenggarakan sekolah. Disimpulkan bahwa pendidikan literasi keuangan pada SD di Bandung melalui kurikulum sekolah yaitu dalam pelajaran Matematika dan IPS belum mencukupi dalam mengupayakan pembiasaan/pembudayaan. Dan disepakati oleh para pemangku kepentingan yang terdiri dari para guru, siswa, orang tua, dan otoritas kebijakan (OJK) bahwa pendidikan

literasi keuangan bagi siswa SD masih perlu dikembangkan, baik melalui pengembangan kurikulum maupun ekstra-kurikulumnya. Sebagai luaran tambahan dari penelitian pada tahun 2018 tersebut, dihasilkan prototipe **Game-board “Petualangan Anak Pintar”** (PAP). Merupakan permainan monopoli yang mengolah peristiwa-cerita sehari-hari terkait 4 aspek literasi keuangan: Menabung, Mengenal Profesi, Berderma, dan Belanja. Game-board PAP ini didesain untuk digunakan secara berkelompok, dan digunakan secara luring. Prototipe berupa papan game-board dan elemen permainan (satu set permainan), modul/materi belajar, serta dilengkapi dengan peraturan penggunaan (Budiana, 2018).

Pada semester Ganjil 2021-2022 dilakukan kegiatan pengabdian di 5 SD di Kota Bandung dalam rangka sosialisasi dan uji coba menggunakan game board “Petualangan Anak Pintar” untuk pendidikan literasi keuangan. Dengan mitra kerja adalah sekolah yang dinilai lebih membutuhkan bantuan dan dukungan dalam pendidikan literasi keuangan, yaitu 4 (empat) SDN dan 1 (satu) SD Swasta. Sekolah-sekolah ini berlokasi agak di pinggiran kota Bandung. Melalui kegiatan pengabdian-Pendidikan literasi keuangan bagi siswa SD menggunakan game-board PAP, bertujuan untuk menemukenali proses dan interaksi siswa dalam belajar, tantangan bagi peran pendamping, dan peran otoritas sekolah.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Menemukenali proses belajar dan interaksi di antara siswa dan/atau pendamping ketika melakukan permainan menggunakan game-board PAP.
2. Menemukenali peranan mahasiswa pendamping selama siswa melakukan permainan menggunakan game-board PAP.
3. Menemukenali minat otoritas sekolah untuk pendidikan literasi keuangan, khususnya dengan menggunakan game-board PAP.

2. METODOLOGI

Desain Kegiatan Pengabdian Literasi Keuangan bagi Siswa SD

Pengabdian pada 5 SD di Kota Bandung dimaksudkan untuk melakukan sosialisasi sekaligus mengujicobakan pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini melalui cara bermain, menggunakan game-board PAP. Game-board PAP adalah model permainan monopoli, dengan mengakomodasi pengetahuan dan keterampilan literasi keuangan yang meliputi aspek:

1. menabung,
2. mengenal profesi,
3. belanja (membedakan kebutuhan dan keinginan),
4. berderma.

Permainan dilakukan secara berkelompok, dengan peserta antara 3 (tiga) sampai 5 (lima) siswa. Kegiatan bermain dilakukan secara luring dimana terjadi interaksi di antara peserta, dan dengan pendamping secara riil dan fisik. Pendampingan sangat diperlukan pada kegiatan pertama kali, sedangkan untuk kegiatan selanjutnya dimungkinkan untuk dilakukan secara mandiri, karena game-board PAP sudah dilengkapi dengan panduan dan modul belajar.

Kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah Dasar dengan peserta siswa kelas IV, V, dan VI., bermaksud agar pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini ini dapat terwadahi secara formal dan digunakan oleh kalangan siswa dalam jumlah besar. Bahwa game-board PAP diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan literasi keuangan di SD. Tim Pengabdian FE UNPAR memiliki misi sosial-tidak berbisnis dalam mendukung dan memfasilitasi sekolah-sekolah.

Siswa kelas IV, V, VI menjadi sasaran pendidikan literasi keuangan menggunakan game-board PAP dengan pertimbangan bahwa mereka sudah belajar IPS dan Matematika dengan materi pengetahuan seperti : pengenalan akan fungsi uang, menghitung bunga, mengenalkan Lembaga keuangan seperti bank dll. Dan siswa kelas IV, V, VI sudah memiliki kemampuan “calistung” (baca, tulis, hitung) yang mencukupi untuk dapat mengikuti permainan.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan pada tahun 2021 ini, merupakan kegiatan pengabdian literasi keuangan bagi siswa SD yang pertama kali dilakukan oleh Tim Pengabdian FE UNPAR. Kegiatan diawali dengan mengevaluasi prototipe game-board PAP, kemudian memperbaiki/menyempurnakan desain produk dan modul. Selanjutnya game-board PAP diproduksi dalam jumlah terbatas, sesuai jumlah yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan di 5 SD yang menjadi mitra kerja.

Sehubungan pelaksanaan pengabdian ini masih dalam masa *pandemic*–COVID 19, maka untuk menentukan SD yang menjadi mitra kerja, tim pengabdian memperhatikan faktor: 1) kemudahan akses lokasi, dan 2) lebih disukai bila sekolah pernah memiliki hubungan kerja dengan UNPAR. Setelah menghubungi otoritas sekolah yaitu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat permohonan kerja sama, sebanyak 5 SD di Kota Bandung memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian FE UNPAR untuk melaksanakan program pengabdian pendidikan literasi keuangan ini. Pihak sekolah mempersiapkan sejumlah siswa dan guru yang akan berpartisipasi, dan menyediakan tempat kegiatan di sekolah masing-masing. Bersama-sama dengan pihak sekolah, tim pengabdian menyiapkan kegiatan dengan mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan pemerintah saat itu.

Tabel 1. Mitra Kerja SD - Program Pengabdian Pendidikan Literasi Keuangan bagi Siswa

	Nama	Alamat
1	SDN. Ciwaruga II	Ciwaruga Jaya no. 45 Bandung
2	SDN. Ciumbuleuit 085	Bukit Raya no. 173 Bandung
3	SDN. Ciumbuleuit 108	Bukit Indah no. 12 Bandung
4	SDN. Sumber Sari Indah 245	Sumber Makmur, Babakan Bandung
5	SD. Citra Cemara	Sukarno Hatta no. 22 Bandung

Perencanaan dan Persiapan Pengabdian Literasi Keuangan bagi Siswa SD

Bahwa sebaik-baiknya ide, inovasi, dan desain program bila tidak direncanakan dan dipersiapkan dengan teliti sepertinya sulit untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Maka, tahap mempersiapkan kegiatan pengabdian pendidikan literasi keuangan ini menjadi hal yang akan menentukan pencapaian dan keberhasilannya. Sebelum kegiatan pengabdian dilakukan di 5 SD mitra kerja, Tim pengabdian melakukan perencanaan dan persiapan berikut ini:

1. Mempersiapkan game-board PAP yang akan digunakan pada kegiatan pengabdian. Sehubungan prototipe game-board PAP dinilai masih banyak kekurangan, maka pada tahap ini dilakukan perbaikan bentuk dan tampilan produk – Set Permainan Game-Board PAP, melengkapi aturan/panduan penggunaan, serta modul belajar. Dengan demikian game-board PAP sebagai permainan monopoli menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mudah dipergunakan. Untuk mengerjakan desain bentuk-tampilan dan memproduksi game-board PAP direkrut mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKVE).
2. Merekrut mahasiswa dari Prodi Manajemen, mahasiswa dari bidang peminatan Manajemen Keuangan. Mahasiswa selain dilibatkan dalam proses mempersiapkan game-board yang akan digunakan, secara khusus mahasiswa dipersiapkan untuk menjadi pendamping dengan melakukan:
 - setiap mahasiswa wajib mempelajari seluruh set permainan game-board PAP, panduan, dan modul belajar,
 - diskusi di antara mahasiswa pendamping, kemudian dengan dosen Tim Pengabdian dan nara sumber,
 - simulasi penggunaan permainan oleh mahasiswa/kelompok mahasiswa.

3. Menyiapkan skema administrasi yang mendukung seluruh kegiatan; mencakup semua fungsi manajemen: perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Kegiatan administrasi merupakan sebuah kebutuhan yang seringkali diabaikan. Banyak sekali manfaatnya ketika skema administrasi sudah dipersiapkan dan dilaksanakan secara konsekuen.

Mempersiapkan kegiatan pengabdian termasuk mengantisipasi berbagai situasi yang mungkin terjadi berkaitan dengan *pandemic*-COVID 19, dengan memiliki skema perencanaan cadangan - Plan B. Dan secara khusus menyiapkan segala syarat berkegiatan secara luring bersama siswa berusia muda/rentan agar terhindarkan dari resiko terpapar - Protokol Kesehatan *pandemic*-COVID 19.

Pengumpulan Data Primer untuk Mengevaluasi Penggunaan Game-Board PAP

Data yang dikumpulkan dari kegiatan pengabdian pendidikan literasi keuangan bagi siswa di 5 SD di Kota Bandung dapat dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan game-board PAP meliputi:

- Proses dan interaksi selama bermain dengan menggunakan game-board PAP.
- Aktivitas mahasiswa pendamping dalam mengatasi kesulitan yang terjadi.
- Lingkungan sekolah dan dukungan otoritas sekolah.

Data primer diperoleh melalui observasi selama kegiatan berlangsung, yang kemudian dilaporkan oleh mahasiswa pendamping. Hasil wawancara dengan guru atau kepala sekolah baik yang dilakukan sebelum kegiatan-persiapan, saat, dan sesudah kegiatan. Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif, yang memerlukan pembahasan bersama dan terkonfirmasi untuk menggambarkan fakta dan situasi secara tepat/valid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan literasi keuangan dibutuhkan oleh semua orang, karena sepanjang hidup manusia berhubungan dengan uang dan permasalahan keuangan. Manajemen keuangan pada kehidupan manusia secara umum tidak akan dapat lepas dari literasi keuangan, yaitu kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan keuangan secara benar. Literasi keuangan adalah suatu pengetahuan keuangan dan kemampuan dalam mengaplikasikan pada kehidupan seseorang dengan tujuan meraih tingkat sejahtera hidupnya (Lusardi & Mitchell, 2023).

Pengabdian Pendidikan Literasi Keuangan di 5 SD di Kota Bandung yang dilakukan oleh Tim Dosen FE UNPAR pada tahun 2021 merupakan kegiatan untuk mendukung Program Literasi Keuangan bagi anak usia dini, yang dicanangkan oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan) dalam POJK No. 76 tahun 2016. Pendidikan

literasi keuangan merupakan salah satu pilar strategi dalam SNLKI – Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia. Program pendidikan literasi keuangan sudah diamanatkan pemerintah kepada pendidikan dasar, menengah, dan tinggi untuk diadaptasikan dalam kurikulum atau ekstra-kurikulum.

Sesuai dengan arahan dari OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), dan juga menjadi acuan OJK (otoritas jasa keuangan), bahwa pendidikan literasi keuangan memiliki 3 aspek yang utama yaitu pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan.

1. Knowledge (Pengetahuan)

Pengetahuan dalam hal ini berarti bahwa setiap individu harus mempunyai suatu pengetahuan dan informasi yang memenuhi standar terkait dengan LJK, risiko, hak dan kewajiban pelanggan atau pengguna, serta hal-hal yang lain.

2. Skill (Keterampilan)

Yang dimaksud dengan keterampilan atau skill adalah bahwa setiap individu harus mampu untuk mengimplementasikan suatu bentuk pengetahuan yang dipunyai agar bisa mengelola permasalahan keuangan. Dalam hal ini dicontohkan sebagai permasalahan keuangan diantaranya adalah mengkalkulasikan risiko, kalkulasi bunga, dan hal-hal lain.

3. Confidence (Keyakinan)

Keyakinan dalam hal ini berarti ada suatu tingkat kepercayaan pada uang atau sejenisnya yang disalurkan agar dikelola dan diolah oleh lembaga tertentu atau lembaga jasa keuangan yang terpercaya. Dalam hal ini, diharapkan sudah sesuai dengan instrumen pilihan serta persyaratan ketentuan yang berlaku.

Mengembangkan Game-board “Petualangan Anak Pintar”

Gagasan game-board PAP sebagai sarana pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini dikembangkan sesuai konsep dasar pendidikan dan mempelajari hasil penelitian yang relevan. Sehingga game-board PAP yang terdiri dari set permainan dan modul belajar dapat digunakan untuk mencapai kompetensi literasi keuangan yang meliputi: Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap.

Menggunakan skema permainan monopoli secara luring-fisik-nyata selain diharapkan membantu mengimbangi penggunaan alat digital-gadget secara berlebihan “kecanduan” pada anak dewasa ini, juga akan memberikan manfaat lainnya. Dari penelitian yang dilakukan di Pakistan (negara sedang berkembang), bahwa board-game terbukti dapat memfasilitasi pendidikan literasi keuangan dengan “belajar sebagai permainan”, dan belajar menjadi jauh lebih menyenangkan. Permainan monopoli yang dilakukan secara

tradisional-fisik berhasil untuk meningkatkan: diskusi, interaksi, dan motivasi yang dialami oleh peserta (Eduardo et al, 2018).

Pendidikan literasi keuangan untuk kalangan anak usia dini siswa di tingkat dasar memerlukan teknik yang berbeda yang menyesuaikan dengan karakteristik anak. Kalangan anak usia dini, dalam tahap pertumbuhan memiliki ciri: bergerak sangat dinamis, dan memiliki keingintahuan sangat tinggi. Masa ini merupakan masa emas untuk seseorang belajar. Diantaranya beberapa teknik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti melakukan simulasi peran, menggambar situasi, bernyanyi, mewawancarai, menggunakan aplikasi permainan dsb (Amagir et al, 2018).

Pengembangan game-board PAP yang sudah dimulai pada tahun 2018 – sebagai luaran tambahan dari Penelitian Hibah Ristek Dikti. Pada saat itu hanya berupa prototipe game-board PAP yang harus dikembangkan lebih lanjut. Pada kesempatan kegiatan pengabdian pada tahun 2021 game-board PAP diperbaiki dan disempurnakan. Pengembangan Game-board PAP dibagi menjadi dua bagian:

1. Memperbaiki tampilan produk dan elemen produk (set permainan).
2. Melengkapi konten-materi pendidikan literasi keuangan di dalam modul belajar.

Tampilan Board-Game “Petualangan Anak Pintar” (PAP)

Tampilan board-game PAP sebelum diperbaiki sangat sederhana, tidak berwarna, menggunakan media/bahan yang kurang bermutu. Seluruh set permainan yang terdiri dari: Papan Monopoli, Elemen pemeran, Elemen pelengkap yang terdiri dari kartu- kartu cerita, uang-uangan, dan roda rolet pemutar didesain kembali dengan bentuk maupun materi/bahan yang berbeda.

Proses melakukan perbaikan tampilan dan desain board-game PAP ini dilakukan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, serta dibantu oleh seorang profesional (ahli desain). Sehingga berhasil menjadi produk-set permainan Game-Board “Petualangan Anak Pintar” yang lebih menarik, dan lebih mudah digunakan. Desain board-game “Petualangan Anak Pintar” (PAP), menggunakan papan monopoli yang terbuat dari materi karton-cetakan-tebal, bergambar dengan desain dan warna-warni yang menarik. Tampilan Game-board PAP ditunjukkan dalam gambar-gambar berikut:

Permainan sudah dilengkapi dengan roda rolet, kartu-kartu cerita, serta uang-uangan yang hampir menyerupai asli, ditunjukkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Permainan yang digunakan



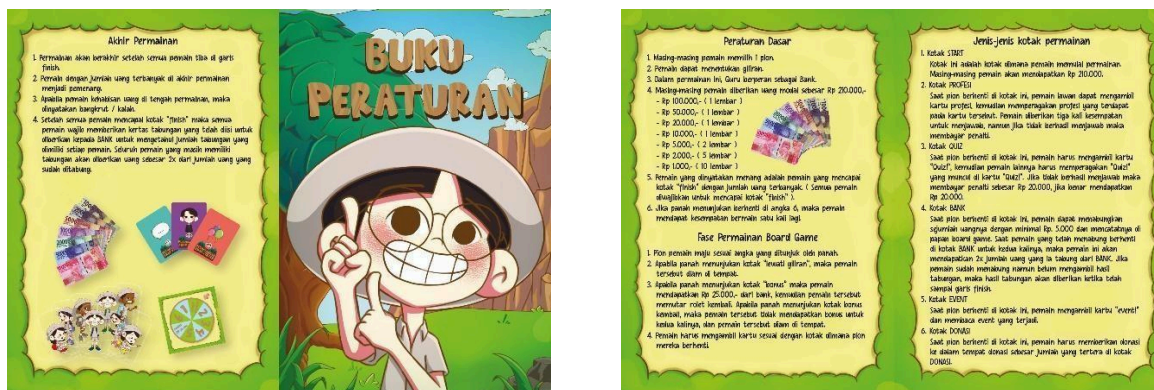
Gambar 2. Permainan yang digunakan

Desain pameran dalam permainan monopoli ini adalah anak-anak yang menyukai petualangan. Elemen pemeran dibuat dari bahan akrilik yang dapat diletakkan berdiri di papan. Setiap peserta akan mendapat sebuah elemen pemeran. Ditampilkan beberapa contoh elemen pemeran berikut:



Gambar 3. Pemeran dalam Permainan Monopoli

Untuk membantu pendamping dibuat aturan permainan untuk mengarahkan dan mengatur permainan. Set permainan game-board PAP telah dilengkapi dengan buku peraturan berikut:



Gambar 4. Modul belajar game-board PAP

Modul Belajar Literasi Keuangan Game-Board PAP

Modul Belajar merupakan perangkat game-board PAP yang berisi konten-materi pendidikan literasi keuangan yang ditampilkan berupa pemaparan, penugasan, instruksional, skema aktivitas dll. sehingga siswa beraktivitas dalam permainan ini. Konten-materi digali dan dikembangkan sesuai pengalaman riil sehari-hari dan kemampuan anak pada usia 9 sampai 12 tahun. Pendidikan literasi keuangan ini didesain sebagai upaya membangun kebiasaan “good habit” melalui 1) Rajin menabung, 2) Berbelanja bijaksana dengan membedakan kebutuhan dan keinginan, 3) Mengenal profesi untuk mendapat penghasilan, dan 4) Membangun sifat berderma. Melalui ke-4 ranah ini anak mulai berlatih mengambil keputusan keuangan dan membangun sikap yang sesuai sebagai manusia yang memiliki literasi keuangan untuk mencapai kehidupan lebih sejahtera (Budiana et al, 2020).

Teknik dan metode belajar yang dipergunakan menyesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu mendorong siswa melakukan gerakan-aktivitas fisik dan menggunakan panca indera (mendengar, melihat, dan mengucap), sehingga permainan ini sekaligus menjadi olahraga – latihan motorik anak. Selain itu mengembangkan teknik belajar untuk mendorong anak bersosialisasi-interaksi dengan teman-temannya, seperti “menyampaikan pesan berantai”.

Modul belajar game-board PAP memanfaatkan berbagai teknik yang sesuai dengan pedagogi pendidikan anak, dengan tujuan membangun kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Contohnya, melalui instruksi yang diberikan kepada siswa untuk memperagakan gerakan yang menjelaskan suatu profesi-pekerjaan (seorang dokter atau sebagai seorang insinyur bangunan), mencatat penggunaan uang jajan

menggunakan buku kecil. Modul belajar game-board PAP dikembangkan secara inovatif, kreatif, dan adaptif.

Sosialisasi dan Uji-Coba Menggunakan Game-board PAP di SD di Kota Bandung

Kegiatan literasi keuangan menggunakan game-board PAP dilakukan di lima SD pada jadwal yang telah ditentukan bersama dengan pihak otoritas sekolah. Di setiap sekolah, kegiatan diikuti oleh sebanyak 5 (lima) hingga 10 (sepuluh) siswa dari kelas IV, V, VI. Waktu yang dibutuhkan setiap kelompok untuk melakukan satu putaran permainan, berkisar 45 menit sampai 60 menit. Peran mahasiswa pendamping sangat penting untuk kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini.

Sehubungan kegiatan dilakukan di masa *pandemic*-COVID 19, maka kedisiplinan dan kepatuhan terhadap protokol kesehatan merupakan bagian penting dalam kelancaran kegiatan pengabdian ini. Semua partisipan wajib melaksanakan ketentuan sebagai berikut:

1. pembatasan jumlah peserta untuk setiap kelompok agar bermain dengan berjarak, ruangan yang digunakan luas dan sirkulasi udara baik,
2. peserta dan pendamping sudah melakukan pengecekan bebas COVID,
3. semua peserta dan pendamping wajib memakai masker selama permainan,
4. penggunaan hand sanitizer sesering mungkin karena permainan memerlukan interaksi dan menyentuh media permainan.

Setiap kelompok yang terdiri dari 5 siswa difasilitasi dengan 1 set permainan game-board PAP, serta didampingi oleh seorang mahasiswa atau didampingi oleh dua orang mahasiswa. Secara umum siswa cukup mudah memahami dan mengikuti permainan monopoli dengan menggunakan semua elemen (set permainan). Siswa memberikan perhatian dan berpartisipasi dengan antusias-aktif terhadap arahan pendamping. Kesulitan dan ketegangan siswa di awal permainan dapat teratasi cepat karena keramahan dan kesiapan mahasiswa pendamping.

Umumnya luas ruang kelas yang digunakan memadai, dengan pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik. Karena ruang yang digunakan bersebelahan dengan kelas lain yang sedang digunakan oleh siswa lain, maka dinamika dan keaktifan siswa yang sedang bermain game-board PAP harus menyesuaikan agar tidak terlalu gaduh dan mengganggu. Maka dalam penggunaan ruang agar lebih kondusif bagi siswa bermain secara leluasa dan maksimal perlu dipelajari kembali ketentuannya.

Sehubungan kegiatan ini dilaksanakan pada saat kegiatan belajar di kelas lainnya sedang berjalan dan para guru kelas sedang bertugas, sehingga keikutsertaan guru sebagai pemerhati dalam permainan ini

hanya ada di sebuah sekolah. Sementara di 4 SD lainnya tidak terdapat guru atau kepala sekolah yang menyertai kegiatan ini. Hal ini tidak sesuai dengan harapan tim pengabdian FE UNPAR, kehadiran guru atau kepala sekolah diharapkan untuk memberikan masukan terhadap kegiatan dan pengembangan diri.



Gambar 5. *game-board PAP*

Baru diketahui bahwa tingkat kesiapan siswa terkait kemampuan CALISTUNG tidak sama di setiap SD. Di sekolah - sekolah ini masih ditemukan adanya siswa kelas IV atau kelas V atau kelas VI yang belum dapat membaca, menulis, berhitung secara memadai-standar. Keadaan ini merupakan hal di luar dugaan, karena dalam persiapan tim menganggap calistung sebagai syarat yang sudah dipenuhi untuk mengikuti permainan ini. Kesigapan dan kecermatan siswa beraktivitas ditentukan oleh kemampuan membaca instruksi yang tertulis pada kartu-kartu permainan, demikian juga dalam kemampuan berhitung menambah dan mengurangi jumlah uang. Skema dan mekanisme permainan monopoli sangat banyak menggunakan kemampuan calistung, sehingga ketika kemampuan siswa tidak sama-tidak merata, menjadi kendala besar untuk melakukan permainan *game-board PAP* dengan lancar dan berhasil.

Kegiatan Bermain Menggunakan Game-board PAP di SD

Walaupun permainan monopoli sudah dikenal sebagai permainan sejak jaman orang tua/kakek/buyut kita, namun masih cukup dikenal dan digunakan oleh kalangan anak muda /mahasiswa dewasa ini. Situasi ini sangat mendukung ketika skema dan mekanisme permainan monopoli diadaptasikan pada 4 ranah literasi keuangan anak usia dini: Menabung, Profesi, Belanja, dan Berderma. Mahasiswa sebagai pendamping handal menggunakan permainan game-board PAP ataupun hanya mengalami kendala yang tidak berarti. Bahkan peran mahasiswa sangat besar mulai dari melengkapi modul belajar, dengan ide-ide permainan yang lebih beragam dan terbaru.

Keberhasilan mahasiswa pendamping dalam mengarahkan dan membantu siswa untuk melaksanakan tugas-instruksi permainan, tentunya tidak terlepas dari persiapan yang dilakukan sebelumnya. Mahasiswa pendamping telah mempelajari game-board PAP, dan bahkan beberapa kali melakukan simulasi. Hal penting lainnya, mahasiswa pendamping berhasil memberikan atmosfer - suasana ceria dengan kegairahan anak muda, dan dengan semangat yang tinggi, menjadikan suasana lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa selain merasa kegembiraan ketika mengikuti permainan, juga merasa kagum dan terinspirasi pada kehadiran mahasiswa-mahasiswi. Maka terdapat manfaat lain dari dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini, yaitu menjadi cara mempromosikan UNPAR.

Kegiatan pendidikan literasi keuangan menggunakan *game-board* PAP yang dilakukan secara luring-fisik di 5 SD, menunjukkan hal-hal positif berikut:

1. Siswa bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya secara fisik, tidak menggunakan gadget atau HP, di sini siswa bergerak lebih aktif dengan menggunakan seluruh panca inderanya
2. Siswa melatih motorik dan indrawi secara aktif, seperti menggunakan tangannya untuk menggerakkan bidak, merapikan posisi setiap komponen pada tempatnya, menggunakan matanya untuk memperhatikan gambar-gambar dan membaca kartu-kartu, mendengarkan suara-suara sebagai ekspresi suasana hati.
3. Fokus dalam mengikuti permainan lebih lama, siswa masih bersemangat mengikuti kegiatan hingga selesai. Hal ini disebabkan adanya kehadiran secara fisik pendamping yang dapat dipandang, dirasakan langsung kehadirannya melalui ekspresi dan gerakan tubuh.

Hasil observasi ini mendukung penelitian yang pernah dilakukan di Pakistan oleh Eduardo dkk (2018), bahwa permainan monopoli secara fisik memberikan keuntungan-keuntungan berikut:

- a. Tingkat interaksi dan dinamika yang lebih tinggi, dimana siswa menjadi bergerak menggunakan tangan, kaki, tubuh, kepala dsb.

- b. Diskusi yang dilakukan siswa dan pendamping lebih fokus, berkaitan, dan keunikan/ perbedaan dapat dibahas.
- c. Tingkat motivasi dan semangat siswa yang tinggi dengan adanya interaksi langsung dengan teman dan pendamping.
- d. Tingkat interaksi dan dinamika yang lebih tinggi, dimana siswa menjadi bergerak menggunakan tangan, kaki, tubuh, kepala dsb.
- e. Diskusi yang dilakukan siswa dan pendamping lebih fokus, berkaitan, dan keunikan/ perbedaan dapat dibahas.
- f. Tingkat motivasi dan semangat siswa yang tinggi dengan adanya interaksi langsung dengan teman dan pendamping.



Gambar 6. Kenang-Kenangan Siswa bersama Mahasiswa Pendamping

Keberlanjutan Pengabdian Literasi Keuangan bagi siswa SD

Kegiatan pendidikan literasi keuangan menggunakan permainan monopoli yang dilakukan secara luring atau tradisional, lebih sesuai dilakukan di SD yang tidak memiliki fasilitas internet, dan umumnya siswa tidak memiliki gadget atau HP. Di sisi lain monopoli yang digunakan secara luring ini bermanfaat dalam mengimbangi penggunaan gadget dan HP oleh anak usia dini yang sudah makin berlebihan “kecanduan” dewasa ini. Desain *game-board* PAP perlu terus dikembangkan, baik dari segi pedagogi maupun segi tampilan sehingga memiliki keunggulan sebagai sarana pendidikan literasi untuk anak usia dini di sekolah.

Merekrut mahasiswa untuk menjadi pendamping pendidikan literasi keuangan, khususnya dalam permainan menggunakan *game-board* di sekolah-sekolah harus dilakukan secara formal dan terstruktur. Di masa yang akan datang untuk penugasan mahasiswa pendamping ini perlu diintegrasikan dengan proses perkuliahan dalam Kurikulum Program Studi, diusulkan untuk menjadi proyek pada mata kuliah Keuangan Personal. Dengan demikian program pengabdian bagi siswa SD ini akan dapat dijamin keberlanjutannya, sekaligus mahasiswa pendamping sudah dipersiapkan dengan standarisasi yang ditentukan dalam kelas.

Agar kegiatan belajar siswa dengan menggunakan *game-board* PAP dapat dilakukan secara berkelanjutan, sekolah perlu didukung dengan sarana *game-board* dalam jumlah yang mencukupi. Permainan ini akan digunakan oleh siswa kelas IV, VI, VI. yang berjumlah 30-40 di setiap kelas, maka diperkirakan setiap sekolah minimal membutuhkan 10 set permainan. Dengan adanya jumlah *game-board* yang mencukupi akan mendukung dengan baik kegiatan ekstrakurikulum atau kegiatan kelas-pelajaran tertentu. Di masa yang akan datang Tim Dosen FE UNPAR perlu mendesain kegiatan pengabdian literasi keuangan bagi siswa SD ini dengan melibatkan donator dari kalangan bisnis khususnya lembaga keuangan-Bank yang memiliki program CSR (corporate social responsibility).

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan yang telah dilakukan di 5 SD di Kota Bandung diperoleh hasil dan kesimpulan yang berguna untuk menyiapkan program pengabdian literasi keuangan bagi siswa SD lanjutannya. Sesuai tujuan atau perumusan masalah diawal maka kesimpulan disampaikan dalam 3 Hal berikut ini:

1. Siswa dapat melaksanakan kegiatan menggunakan *game-board* PAP tanpa kesulitan yang berarti. Terdapat minat dan ketertarikan siswa untuk melaksanakan permainan monopoli ini, setiap siswa berpartisipasi aktif dan fokus memainkan peranan masing-masing, melakukan intruksi-intruksi permainan selama 45 sd 60 menit. Mahasiswa pendamping berhasil mengarahkan kegiatan hingga berlangsung dinamis dan menyenangkan. Kegiatan bermain yang dilakukan secara fisik-luring

memberikan keunggulan yang tidak diberikan dalam permainan menggunakan gadget, diantaranya terjadi interaksi sosial yang lebih tinggi diantara siswa, dan banyak gerakan siswa dengan menggunakan ke-5 pancaindera. Pengukuran dampak-perubahan setelah siswa mengikuti pendidikan literasi keuangan yang meliputi aspek: pengetahuan, keterampilan, dan sikap belum dilakukan di sini.

2. Kegiatan pengabdian ini sangat didukung oleh keberadaan mahasiswa sejak persiapan sampai pelaksanaan kegiatan. Mahasiswa berinisiatif mencari bantuan profesional (desain produk), memonitor produksi *game-board* PAP, dan menyiapkan kegiatan luring di sekolah dengan protokol kesehatan Covid 19. Terutama mahasiswa dapat menjadi pendamping yang handal. Mahasiswa yang masih berusia muda, gesit menjadi daya tarik dan disukai oleh siswa. Kemampuan mahasiswa menguasai skema dan mekanisme permainan monopoli menentukan dalam mendampingi dan menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi siswa. Hal ini merupakan nilai tambah dan keberhasilan dari kegiatan. Demikian juga melalui interaksi mahasiswa dengan siswa maupun guru menjadi cara memperkenalkan dan mempromosikan UNPAR sebagai PT yang memiliki reputasi baik.
3. Pihak otoritas sekolah mendukung kegiatan pengabdian pendidikan literasi keuangan bagi siswa, selain telah berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi menggunakan *game-board* PAP, juga bersedia untuk mengikuti program lanjutan. Pendidikan literasi keuangan menggunakan *game-board* PAP akan dikembangkan menjadi sebuah program ekstra kurikuler literasi keuangan di SD. Bersama-sama dengan mitra kerja 5 SD ini akan menyusun model “penyelarasan kurikulum”, baik melalui kegiatan penelitian maupun pengabdian.

REFERENSI

- Aisa A.; Wim G.; Henriette M. Vd B.; Arie W. 2018. *A Review of Financial-Literacy Education Program for Children and Adolescents, Citizenship, Social and Economics Education*. Vol 17 (I) pp 56-80
- Amidjono, D.S.; Brock, J.; Junaidi, E. 2016. *Financial Literacy in Indonesia*. In *International Handbook of Financial Literacy*. Springer Singapura. pp 277-290
- Ariyani D., 2018. *Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak Usia Dini*, Yin Yang Vol13 No 2. pp 175-190
- Budiana G.; Vera I.; Inge B. 2020. *Financial habits a saving money for Elemetary School Students in Urban*. Int. J. of Management and Social Sciences. Vol 9 (2). pp 58-64
- Eduardo, C.; Roberto, F; Yan, B. 2018. *Use of Monopoly As A Tool For Teaching Entrepreneurship and Financial Education- Old Wine in New Bottles, Conference paper*

Heckman, J.J. 2006. *Skill Formation and Economics of Investing in Disadvantaged Children*. SCIENCE
Vol.312 . 5782. pp1900-1902

Lusardi, A.; Messy, F. A. 2023. *The Importance of Financial Literacy and Its Impact on Financial Wellbeing*. *Journal of Economic Literature*, Journal of Financial Literacy and Wellbeing. 1-11

OJK.: *Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini: Apakah Pentingnya?*, <https://search.app.goo.gl/gaznKyw>, 2
Mei 2024

OJK.: *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia*, 2014, <https://search.app.goo.gl/BhAxJ2I>, diakses 2
Mei 2024

Srinahyant.; Sri Hayati D. ; Joko S. 2023. *The Exigency of Financial Literacy for Young Children: Literature Review*. *International Conference on Innovation in Education, Science and Culture - ICIESC Medan-Indonesia*.

Xiao JJ. 2020. *Financial Literacy in Asia: A Scoping Review*. University of Road Island