

Perancangan *Board Game* Edukasi *Financial Management* Usia 11-12 Tahun

Kezia Mulianto^{1*}, T. Arie Setiawan Prasida², Jasson Prestiliano³

¹⁻³ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

*Penulis Korespondensi: Kezmul69@gmail.com¹

Abstract. *The low level of financial literacy in Indonesia, which only reached 49.68% according to the Financial Services Authority (OJK) in 2022, highlights the urgency of financial education from an early age. Children aged 11–12 are at an ideal developmental stage to understand basic financial concepts such as income, expenses, saving, and delayed gratification. This study aims to introduce financial literacy through an interactive learning medium in the form of a board game. Board games are chosen because they enhance children's engagement in learning while playing and serve as an alternative to excessive gadget use. Through gameplay, children practice financial decision-making by simulating buying and selling activities, managing expenses, and choosing to save. This approach also supports the development of children's self-efficacy, which refers to their belief in their ability to manage financial tasks. By applying this method, children are expected not only to understand the value of money but also to implement basic financial management skills in daily life. Educational board games offer an effective tool for instilling healthy financial habits from an early age.*

Keywords: *Board Game; Children; Financial Literacy; Money Management; Self-Efficacy.*

Abstrak. Rendahnya literasi keuangan masyarakat Indonesia, yang hanya mencapai 49,68% menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2022, menunjukkan pentingnya pendidikan keuangan sejak usia dini. Anak usia 11–12 tahun berada pada tahap perkembangan yang tepat untuk mulai memahami konsep dasar keuangan, seperti pendapatan, pengeluaran, menabung, serta menunda kepuasan. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan literasi keuangan melalui media pembelajaran interaktif berupa permainan papan (*board game*). *Board game* dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar sambil bermain, serta menjadi alternatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam permainan, anak-anak dilatih untuk membuat keputusan finansial melalui simulasi kegiatan jual-beli, mengatur pengeluaran, dan memilih untuk menabung. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan *self-efficacy* anak, yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri dalam mengelola keuangan. Dengan *board game Carrot Hustle* ini, anak diharapkan tidak hanya memahami nilai uang, tetapi juga mampu menerapkan prinsip pengelolaan keuangan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. *Board game* edukatif menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan kebiasaan finansial yang sehat sejak dini.

Kata kunci: Anak; Efikasi diri; Literasi Keuangan; Manajemen Keuangan; Permainan Papan.

1. LATAR BELAKANG

Literasi keuangan pada anak-anak sangat perlu diajarkan, Pentingnya memberikan pendidikan literasi keuangan kepada anak-anak tidak dapat diabaikan. Literasi keuangan, termasuk pendidikan keuangan sosial, merupakan keterampilan hidup yang krusial dan sebaiknya diperkenalkan sejak dini agar anak-anak mampu menghadapi tantangan keuangan yang kompleks di masa depan (Wahyuni et al., 2023). Namun ternyata pada hasil indeks OJK (Otoritas Jasa Keuangan) tahun 2022 hanya mencapai 49,68 persen yang mengartikan bahwa literasi keuangan di Indonesia masih belum mencapai 50 persen. Literasi keuangan, sebagaimana didefinisikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), adalah gabungan dari pengetahuan, keterampilan, serta kepercayaan diri yang turut membentuk sikap dan perilaku individu dalam mengelola keuangan, sehingga mampu meningkatkan kualitas keputusan finansial dan mendorong tercapainya kesejahteraan masyarakat. Rendahnya tingkat literasi

keuangan dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap kehidupan seperti, mudah tertipu oleh keuangan bodong, sulitnya untuk mengatur keuangan, bahkan salah menginvestasikan pendapatan. Terutama bagi yang sudah tidak bekerja akan mudah terlilit hutang. Berdasarkan data dari Satgas Waspada Investasi (SWI) melaporkan jumlah kerugian secara nasional yang diakibatkan oleh praktik investasi ilegal pada periode 2018 hingga 2022 mencapai Rp123,5 triliun. Modus yang digunakan para pelaku umumnya berupa penawaran keuntungan besar dalam waktu singkat. Salah satu contohnya, sebagaimana diberitakan oleh detiknews, adalah kasus penipuan daring yang menelan korban puluhan orang dengan kerugian sekitar Rp100 juta. Kasus tersebut dilaporkan oleh Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri, serta melibatkan sekelompok siswa SMP di Aceh dan Medan sebagai pelaku.

Berdasarkan hasil penelitian dari Wahyuni dan Reswita (2020) menunjukkan bahwa pemahaman literasi keuangan pada anak masih perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan oleh muatan kurikulum terkait pendidikan sosial finansial yang belum memadai, serta keterampilan guru dalam mengajarkan materi tersebut yang masih tergolong rendah. Pendidikan finansial dapat membantu anak untuk mengenal nilai uang, oleh karena itu literasi keuangan harus mulai diajarkan pada anak usia dini di sehingga anak lebih cerdas dalam memilih investasi yang terjamin keamanannya untuk keberlangsungan di masa mendatang. Literasi keuangan pada anak dapat membantu pembentukan karakter anak untuk dapat cerdas mengatur keuangan sehingga kedepannya anak tidak salah mengatur keuangan dan tidak tergiur oleh para oknum.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi guna meningkatkan aktivitas belajar. Buku dan *gadget* merupakan contoh media tersebut, namun buku sering membuat anak bosan, sedangkan gadget dapat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak, seperti menurunnya interaksi sosial, kurang peduli lingkungan, mudah marah, dan ketergantungan teknologi. Untuk mengatasi kejenuhan sekaligus mengalihkan perhatian anak dari gadget, Susanti (2021) merekomendasikan *board game*. Permainan ini memiliki aturan khusus dengan komponen seperti token atau pion yang dimainkan di papan (Manikmaya, 2014), dan dapat berfungsi sebagai sarana rekreatif maupun media edukasi yang disesuaikan dengan usia dan tingkat kesulitan (Nugroho, 2010).

Penelitian di Maroko menunjukkan bahwa usia 11–12 tahun merupakan periode yang tepat untuk mengembangkan *self-efficacy* (Hassi, 2016). Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil riset yang telah dilakukan oleh Farrell et al (2015) dan Grable (2018), yang mengungkapkan bahwa *self-efficacy* berperan dalam membangun kepercayaan diri terhadap keterampilan manajemen keuangan serta memberikan pengaruh nyata terhadap pencapaian keuangan individu. Menurut Bandura (1986), yang dikutip dalam Wasita et al. (2022), *self-*

efficacy merupakan salah satu konsep dalam teori kognitif sosial, dipahami sebagai kepercayaan diri individu terhadap potensi dan kemampuannya dalam melaksanakan kewajiban atau melakukan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk meraih hasil yang diinginkan.

Penelitian Utami, Kharisma, dan Ernitawati (2024) menunjukkan bahwa edukasi keuangan untuk anak usia 11–12 tahun meliputi pengelolaan uang sejak dini, membedakan prioritas, menghargai uang, serta melatih kemandirian dan konsistensi. Pada tahap ini, fokus literasi keuangan diarahkan pada pemahaman mengenai konsep “apa itu uang”, “nilai uang”, serta “kuantitas barang maupun jasa yang bisa dibeli menggunakan uang” sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran (Świecka, 2019). Materi tentang produk keuangan disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan kesiapan psikologis anak, termasuk konsep menunda kepuasan, menabung, bunga, dan prinsip keuangan dasar (Sabri & MacDonald, 2010). Penggunaan *board game* dapat mempermudah anak memahami konsep tersebut melalui praktik langsung jual-beli dan menabung, sehingga anak-anak dapat mengenali nilai uang, mengatur keuangan, dan belajar menunda kepuasan.

Mengatur keuangan adalah bagian dari manajemen keuangan yang dilakukan melalui pengalokasian dan pengelolaan dana secara tepat. Menurut Irfani (2020:11), Manajemen keuangan adalah proses pengelolaan dana yang mencakup perolehan dan pemanfaatannya secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan. Bagi siswa SD kelas IV dan V, pembelajaran pengelolaan keuangan dapat dimulai dengan konsep sederhana seperti pendapatan, pengeluaran, dan tabungan. Melalui metode bermain dan interaktif, anak-anak belajar bahwa menabung berarti juga merencanakan pengeluaran dengan bijak. Pemahaman ini membantu anak-anak membuat anggaran sederhana, membedakan keinginan dan kebutuhan, serta memahami nilai uang (Pasa et al., 2024).

Melalui konsep tersebut cara mengatur keuangan untuk anak sejak dini dapat melalui pembuatan *board game* dengan pendekatan yang bermain dan juga interaktif sehingga anak dapat mengalami secara langsung cara bertransaksi sesuai kebutuhan ataupun anak memilih untuk menabung. Melakukan transaksi meskipun dalam permainan, anak tetap dapat belajar dan berpikir dalam membeli hal yang diperlukan atau tidak, atau anak memilih untuk menabung. Sehingga secara tidak langsung anak dapat belajar dan mempraktekkannya dalam kehidupan nyata.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu

Penelitian Amadi, Suwarta, dan Amrullah (2023) menunjukkan bahwa pendidikan keuangan sosial dan literasi keuangan termasuk keterampilan fundamental yang penting untuk dikenalkan sejak masa kanak-kanak (Wahyuni et al., 2023). Kurangnya literasi keuangan sejak usia muda berdampak pada rendahnya kemampuan mengelola keuangan, minimnya minat menabung di instrumen seperti emas atau saham, serta kecenderungan mengalami *Fomo* dan *panic buying/selling* saat ada diskon (Rapih, 2016). Jika diberikan terlambat, anak berisiko mengalami ketidaksehatan finansial di masa depan. Sebaliknya, pemahaman yang baik tentang pengelolaan dan instrumen keuangan dapat membantu anak-anak membuat keputusan yang bijak, menghindari perilaku konsumtif, dan mencapai stabilitas keuangan jangka panjang.

Penelitian Zulkarnain et al. (2024) mengungkap bahwa data OJK tahun 2022 menunjukkan hanya 49,68% masyarakat Indonesia yang memahami literasi keuangan. Rendahnya pemahaman ini berdampak pada perilaku finansial, seperti risiko terjerat utang dan minimnya tabungan (Hidajat, 2015). Kegiatan sosialisasi terkait literasi keuangan telah dilaksanakan oleh OJK, Bank Indonesia, Kemendikbud, dan perbankan, namun lebih banyak menyasar masyarakat dewasa. Akibatnya, fondasi literasi keuangan anak-anak belum terbentuk optimal, padahal pemahaman tersebut dapat ditanamkan sejak dini di lingkungan sekolah.

Penelitian Anggarani et al. (2022) menunjukkan jika anak dengan pemahaman keuangan baik cenderung lebih rajin menabung, dipengaruhi oleh peran orang tua, teman sebaya, dan kesejahteraan finansial (Te'eni-Harari, 2016; Blue & Grootenboer, 2019). Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan regulasi diri anak usia dini, baik dari aspek kognitif maupun emosional, sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif (Slot et al., 2017). Validasi media buku literasi keuangan berbasis bermain peran memperoleh nilai $V=1$ ($p<0,05$), menandakan kontennya sesuai untuk memberikan pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini.

Rizkiwati et al. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Financial Literacy Education Models for 7–12 Years Old Based on the Local Wisdom of Sasak Tribe Lombok Indonesia” menemukan adanya lima pola pendidikan literasi keuangan yang diterapkan dalam keluarga suku Sasak. Pola tersebut meliputi: (1) penanaman nilai Itiq, yaitu kebiasaan bersikap hemat dalam membelanjakan uang jajan, (2) pembiasaan Penunah, yakni sikap menghargai setiap sumber daya yang dimiliki, (3) penerapan prinsip Semaik-maik atau gaya hidup sederhana tanpa berlebihan, khususnya dalam penggunaan uang, (4) penguatan nilai Genem, yang menekankan ketekunan dalam mengelola dan merencanakan keuangan, serta (5) pengenalan

konsep Saling peliwat, yaitu praktik gotong royong di bidang keuangan. Internalisasi nilai-nilai tersebut dilakukan melalui berbagai cara, seperti berdiskusi bersama keluarga saat makan malam, memberikan contoh nyata, membentuk kebiasaan positif, dan menyampaikan nasihat secara langsung. Pendekatan yang diterapkan bersifat adaptif, menyesuaikan perkembangan anak dan perubahan lingkungan sekitar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kelima model secara terpadu lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan satu model, karena mampu mengoptimalkan keterampilan anak dalam mengatur dan memanfaatkan uang jajannya dengan bijak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas literasi keuangan seharusnya sudah diajarkan pada anak sehingga anak terhindar dari mengatur keuangan yang tidak sehat, dan juga mengajarkan keuangan sejak dini juga memberikan dampak yang positif seperti anak jadi lebih dewasa dalam mengatur keuangan untuk jangka panjang yang akan datang. Pemberian literasi keuangan pada anak dapat menggunakan permainan peran contohnya seperti *board game*, anak dapat bermain peran dengan menjadi penjual maupun pembeli sehingga anak juga secara tidak langsung dapat belajar untuk mengatur keuangan.

Pengertian Mengatur keuangan

Mengatur keuangan merupakan manajemen keuangan yang di dapat dengan mengalokasikan dan pengelolaan dana. Menurut Irfani (2020:11), manajemen keuangan merupakan rangkaian aktivitas dalam pengelolaan dana perusahaan yang berfokus pada perolehan serta pemanfaatan sumber dana secara optimal, sehingga mampu mendukung realisasi tujuan organisasi dengan cara yang efektif dan efisien.

Pengenalan keterampilan mengatur keuangan sebaiknya dimulai sejak usia dini, misalnya melalui kegiatan sederhana seperti membiasakan anak-anak untuk menabung. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengarahkan siswa agar menyisihkan sebagian uang sakunya, lalu memasukkan sisa tersebut ke dalam celengan (Lubis et al., 2019). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menegaskan bahwa literasi finansial merupakan salah satu keterampilan hidup yang perlu dikenalkan sejak usia anak-anak. Literasi tersebut meliputi kemampuan mengatur dan mengelola uang untuk disimpan (baik dalam bentuk tabungan maupun investasi), dibelanjakan secara bijak, dan dibagikan kepada pihak yang membutuhkan. Dengan demikian, kebiasaan menabung sejak usia dini menjadi langkah awal yang efektif untuk melatih anak dalam mempraktikkan manajemen keuangan. Mengatur keuangan bermanfaat untuk anak agar anak bertanggung jawab dengan keuangannya, dengan hal tersebut anak dapat menggunakan uang secara bijaksana. Untuk dapat mengatur keuangan dengan baik, anak juga dapat diberi

kesempatan untuk mencoba mendapatkan uang dengan melakukan proses jual-beli atau transaksi, yang akan dimainkan secara langsung melalui *board game* ini.

Board Game

Permainan papan (*board game*) termasuk kategori permainan yang dimainkan melalui media fisik berupa papan yang biasanya diletakkan di atas meja. Permainan ini melibatkan interaksi langsung antara pemain maupun dengan komponen yang ada di papan permainan. Dalam *board game*, terdapat tema tertentu yang menjadi latar permainan, dilengkapi dengan aturan main yang telah ditetapkan (Wulandari & Purba, 2021). Menurut Manikmaya (2014), permainan papan adalah permainan yang memiliki seperangkat aturan dan menggunakan berbagai komponen permainan berupa token, pion, maupun bidak yang dijalankan di atas papan khusus. Selain berfungsi menjadi aktivitas rekreatif, *board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan tema, usia pemain, serta tingkat kesulitan mekanisme permainan (Nugroho, 2010).

Mekanik Board Game

Board Game memiliki banyak mekanik bermain atau cara bermain diantaranya mekanik *market* yang merupakan area dimana pemain bisa mengakuisisi komponen permainan (biasanya kartu atau token sumber daya) secara transparan dengan membayar sejumlah biaya. Contoh permainan market pada Gambar 1.



Gambar 1. Contoh Mekanik Market (BGG, 2008)

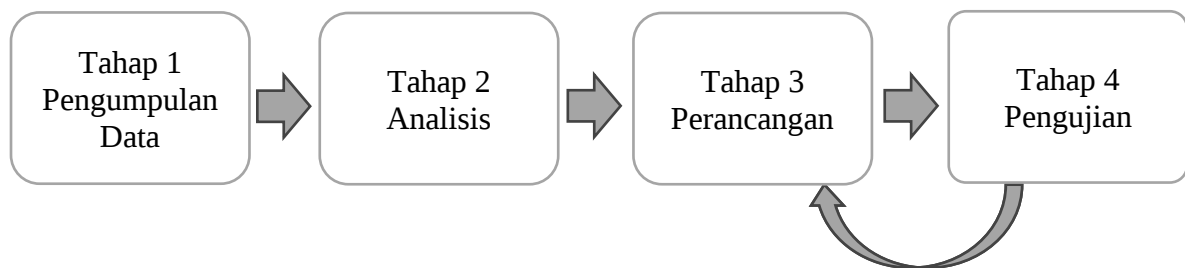
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui metode deskriptif yang memanfaatkan pendekatan kombinasi kualitatif dan kuantitatif, serta menggunakan strategi siklik. Mengacu pada Modul Rancangan Penelitian (Ristekdikti, 2019), penelitian kualitatif diartikan sebagai prosedur penelitian yang memanfaatkan data bersifat deskriptif, berupa ungkapan tertulis maupun lisan dari individu atau pihak terkait yang dapat diamati. Sementara itu, menurut Denok dan Sidik

(2021), penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang memiliki tingkat validitas tinggi, diukur melalui analisis statistik yang tepat, sehingga mampu merepresentasikan kondisi yang sebenarnya.

Cyclic Strategy

Secara prinsip, Cyclic Strategy atau strategi berputar memiliki kemiripan dengan linear strategy, namun terdapat pengulangan tahap tertentu untuk mengakomodasi masukan atau umpan balik dari klien (Nirwana, 2012). Dalam penelitian ini, tahapan pelaksanaan dimulai dengan pengumpulan data, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan *board game*, kemudian perancangan kartu sesuai konsep yang telah ditetapkan, dan diakhiri dengan tahap pengujian card game. Tahapan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Pengumpulan Data

Tahap pertama pengumpulan data digunakan pendekatan campuran untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk rancangan permainan papan yang difungsikan sebagai media edukatif anak dalam mengatur keuangan. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada Ibu Nidya Sabila Sagala S.IP., M.SI. dan Ibu Siska Hapsari, S.Pdi selaku guru wali kelas 5 dan 6 pada SD Lebah Putih Salatiga. Hasil wawancara menghasilkan bahwa anak-anak kelas 5 dan 6 usia 10-13 tahun di sekolah cenderung sudah memiliki pengalaman dasar terkait mengatur keuangan melalui kegiatan sehari-hari seperti market day, kantin sehat, atau kas kelas. Namun, sebagian besar anak masih kurang terampil dalam membuat perencanaan pengeluaran, menilai prioritas kebutuhan, serta memahami konsep modal non-fisik seperti waktu dan tenaga. Pembelajaran literasi keuangan juga belum terstruktur secara khusus di sekolah, sehingga keterampilan pengelolaan keuangan anak belum berkembang secara optimal. Penggunaan media edukasi berbasis experiential learning seperti *board game* jual-beli dapat menjadi solusi efektif untuk membantu anak mempraktikkan konsep keuangan secara menyenangkan, memperkuat pemahaman anak-anak dalam merencanakan, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan yang bijak sejak dini.

Sumber data kedua didapat melalui penyebaran kuesioner kepada orang tua siswa kelas 5 dan 6 SD Lebah Putih Salatiga. Hasil kuesioner kepada orang tua dengan skala likert modifikasi, menurut Sugiyono (2017), skala likert dapat dimodifikasi untuk mengukur sikap dengan alternatif jawaban yang menyesuaikan karakteristik responden, selama tetap mempertahankan sifat ordinal dan kesetaraan jarak antar kategori.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar (69,2%) menilai edukasi keuangan bagi anak sangat penting, karena meskipun (65,4%) orang tua menyebut anak sudah cukup paham, anak-anak masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Sekitar (50%) orang tua rutin mengajarkan anak mengelola uang, namun sebagian lain hanya sesekali. Penggunaan *board game* dengan sistem jual-beli dinilai cukup membantu (73,1%) bahkan sangat membantu (23,1%) dalam menanamkan konsep pengelolaan keuangan pada anak. Temuan ini menguatkan bahwa anak-anak tetap memerlukan edukasi tentang pengelolaan keuangan yang berkelanjutan, baik melalui pembelajaran formal, pendampingan orang tua, maupun melalui media kreatif seperti *board game*, agar pemahaman dan kebiasaan mengelola uang dapat tertanam sejak dini.

Data ketiga diperoleh dari pembagian kuesioner kepada siswa kelas 5 dan 6 SD Lebah Putih Salatiga. Hasil kuesioner kepada siswa dengan skala likert modifikasi, berdasarkan data kuesioner yang diperoleh dari 20 responden anak, yang disatukan untuk membuat permainan papan yang dikembangkan dirancang menyesuaikan dengan minat siswa sekolah dasar.

Respon siswa terkait metode edukasi, 50% anak menilai bahwa *board game* jual-beli sangat membantu dalam mengatur keuangan, sementara 50% lainnya menilai cukup membantu, hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan ketidaksetujuan. Bahkan, 65% anak menilai *board game* dapat sangat membantu dan 35 % anak cukup membantu anak-anak memahami cara mengelola uang, menunjukkan potensi media permainan edukasi untuk memperkuat literasi keuangan anak, dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang tidak setuju dan menunjukan *board game* dapat dijadikan sebagai media edukasi khususnya mengenai mengatur keuangan. 60% anak sering berpikir mencari uang sendiri selain dari uang saku.

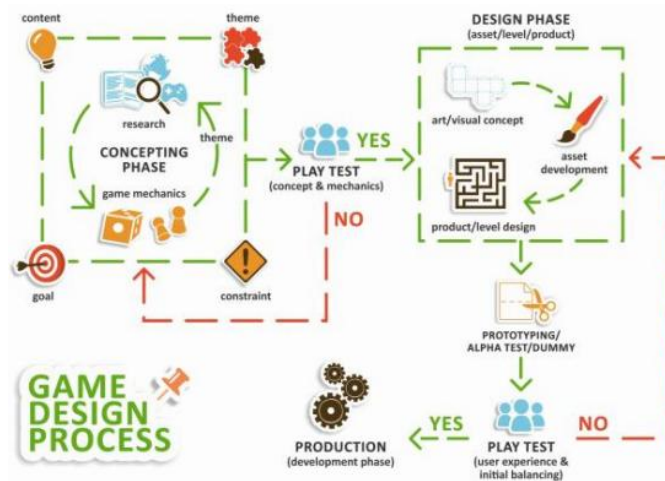
Hasil pengumpulan data penelitian berlanjut pada tahap perancangan *board game* yang sesuai. Analisis data kualitatif dan kuantitatif menghasilkan sejumlah temuan yang mendukung proses perancangan ini, yaitu *board game* dengan sistem jual-beli akan sangat dapat membantu siswa dalam mengatur keuangan dan mendukung keinginan siswa dalam merasakan mencari uang sendiri melalui mekanik jual-beli ini.

Analisis Data

Tahap kedua dalam analisis data dilakukan dengan mengolah seluruh data yang diperoleh guna merumuskan konsep *board Game* yang relevan dengan kebutuhan perancangan media edukasi tentang pengelolaan keuangan. Proses ini menjadi bahan pertimbangan dalam memastikan kualitas *board Game* sebagai sarana edukasi yang mampu menyajikan materi dengan cara menarik, tepat sasaran, mudah dipahami, dan mudah diterapkan. Selanjutnya, hasil data tersebut diolah terlebih dahulu melalui penyusunan *mind map* dimanfaatkan untuk mempermudah proses penentuan mekanisme permainan, *board Game* yang relevan dengan tema permasalahan. Media edukasi yang dirancang juga dituntut memiliki daya tarik agar dapat digunakan bersama-sama oleh keluarga, guru, anak, serta pihak lain yang terlibat. Berdasarkan temuan data, dapat diambil kesimpulan *board game* dinilai memiliki peluang untuk berfungsi sebagai sarana edukasi yang efektif dan menyenangkan. *Board Game* ini memungkinkan adanya interaksi antar pemain yang didukung oleh elemen visual yang menarik, hal ini memberi kesempatan bagi orang tua serta guru untuk berpartisipasi terlibat secara langsung. Dengan demikian, *Board Game* yang dikembangkan sebagai media edukasi pengelolaan keuangan diharapkan mampu memberikan hasil pembelajaran yang efektif dan membantu anak dalam mengatur keuangan secara bijak.

Perancangan

Tahap ketiga adalah perancangan desain, yaitu proses penyusunan *board game* untuk merumuskan mekanisme permainan sekaligus pesan edukatif yang ditujukan kepada pengguna sasaran. Perancangan ini berpedoman pada perancangan game yang dikembangkan oleh Eko Nugroho, selaku CEO Kummara, perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan *serious game*, *gamification*, serta desain sistem interaktif. Proses ini terdiri atas tiga tahapan pokok, yaitu *concepting phase*, *design phase*, dan *development phase*, yang menjadi acuan dalam merancang *board game* ini. Setiap fase berperan dalam membentuk struktur dan konten permainan sehingga dihasilkan media edukatif yang menarik sekaligus efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ilustrasi dari tahapan proses ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Game Design Process* (Nugroho, 2013)

Pada *Concepting Phase*, data yang telah dikumpulkan dijadikan dasar untuk menetapkan tujuan, tema, dan konten *board game*. Rancangan permainan ini tidak hanya berorientasi pada aspek rekreatif, tetapi juga ditujukan untuk memberikan pemahaman tentang dinamika pasar, strategi pengambilan keputusan, dan keterampilan pengelolaan sumber daya. Melalui simulasi aktivitas pasar, pemain diajak untuk mengenal konsep ekonomi seperti penawaran, permintaan, investasi, dan manajemen risiko secara interaktif dan menyenangkan. Pada *board game* akan menggunakan sistem jual-beli selain itu terdapat kartu *event* yang akan bertujuan sebagai penanda pembayaran pajak dan kartu yang dapat memberikan keuntungan atau kerugian bagi pemain. Setelah konsep permainan terbentuk lalu membuat alur cerita agar pemain lebih tertarik dan mendalami pemeran dalam permainan. Dalam narasi permainan, pemain digambarkan berperan sebagai kepala keluarga kelinci yang akan saling bersaing untuk menjadi kepala desa kelinci selanjutnya yang dikarenakan kepala desa kelinci sebelumnya memutuskan untuk pensiun, pemain yang memiliki uang paling banyak di akhir permainan yang akan menjadi kepala desa selanjutnya.

Setelah konsep dirumuskan, langkah selanjutnya adalah membuat prototype awal dengan menggunakan kertas dan pensil. Pemilihan media ini bertujuan untuk memudahkan proses revisi secara cepat tanpa harus membuat ulang seluruh desain. Prototyype dirancang secara sederhana dan mudah dipahami agar pemain dapat menangkap maksud serta fungsi dari setiap kartu. Evaluasi dilakukan melalui tahapan *playtest* guna mengidentifikasi kelemahan maupun keunggulan dari konsep permainan. Apabila ditemukan kekurangan, akan dilakukan perbaikan dan dilanjutkan dengan uji coba ulang untuk mengurangi kemungkinan kesalahan. Sebaliknya, elemen yang dinilai efektif akan tetap dipertahankan. Seluruh proses ini bertujuan agar

permainan memiliki keseimbangan yang baik dan pesan edukatif dapat tersampaikan secara optimal.

Pada *Design Phase*, konsep yang telah ditetapkan dan diterapkan dalam bentuk ilustrasi, termasuk gambar, ikon, dan tata letak visual, dengan fokus hanya pada penyampaian konten utama (Tangidy et al., 2016). Proses ini bertujuan agar setiap komponen *board game* mudah dipahami dan dimengerti oleh pemain.

Tahap selanjutnya memasuki fase *prototyping*, di mana prototype yang telah disusun mulai diuji coba bersama beberapa rekan yang memiliki pengalaman dalam pengembangan *board game*. Para partisipan *playtest* sudah memahami alur permainan, namun muncul masukan bahwa permainan terasa membosankan dan durasinya terlalu panjang. Oleh karena itu, dilakukan penyesuaian ulang atau *balancing* guna menghindari kekurangan serupa. Salah satu perubahan yang diterapkan adalah pengurangan jumlah round permainan, serta penyempurnaan mekanisme permainan agar lebih dinamis dan tidak memakan waktu terlalu lama. Rangkaian proses pada fase *design* dan *prototyping* ini ditampilkan dalam Gambar 3.

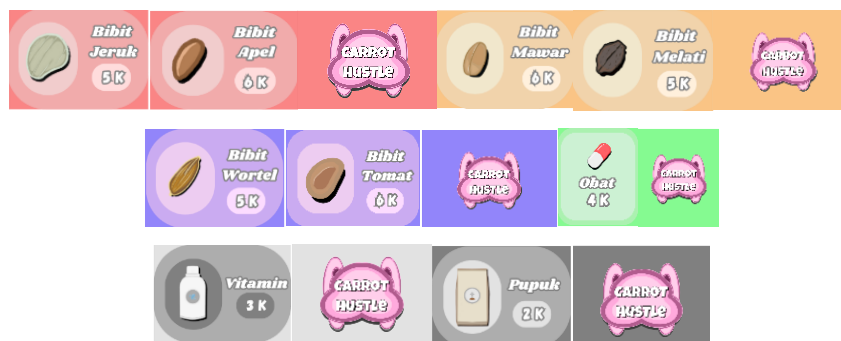


Gambar 3. Tahapan *Design Phase* dan *Prototyping*

Pada *Development Phase*, dilakukan penyempurnaan menyeluruh terhadap prototipe yang telah melalui beberapa sesi *playtest*. Setiap elemen permainan diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut, termasuk visual dan ilustrasi agar sesuai dengan tema serta lebih menarik. Selain itu, buku panduan dan kemasan *board game* dirancang selaras dengan konsep utama. Tahap ini menandai selesainya proses perancangan, sehingga *board game* siap untuk memasuki uji coba akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Board game yang telah dikembangkan memuat aspek edukatif terkait pemahaman dasar mengenai mengatur keuangan dengan menggunakan mekanik *market* yang cocok untuk mainkan anak umur 11-12 tahun. Pada edukasi mengatur keuangan *board game* ini, memuat sistem jual-beli yang bertujuan untuk mengenalkan para siswa cara mengatur keuangan salah satunya dengan kegiatan berdagang, melalui kegiatan jual-beli ini para siswa secara tidak langsung juga belajar cara menginvestasikan uang dan menabung berjaga-jaga disaat keadaan tidak terduga. Warna yang digunakan yaitu warna cerah agar menarik dan memudahkan anak-anak dalam membedakan komponen kartu. Kartu bibit ditandai dengan warna pink, orange, dan ungu agar anak dapat lebih mudah membedakan kategori bibit karena bibit terdiri dari 3 jenis yaitu bibit buah yang berwarna pink, bibit bunga yang berwarna orange, dan bibit sayur yang ditandai dengan warna ungu. Kartu obat menggunakan warna hijau, karena warna hijau berhubungan dengan warna kesehatan. Kartu vitamin dan pupuk menggunakan warna abu, namun untuk vitamin menggunakan abu muda, sedangkan pupuk menggunakan abu tua. Penggunaan warna abu pada kartu vitamin dan pupuk agar kesan visual tidak terlalu ramai dan berantakan sehingga penyusunan warna pada papan pemain juga seimbang. Pada kartu belakang hanya polos dengan logo *board game* yaitu Carrot Hustle agar terkesan simple. Kartu-kartu komponen dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Kartu Komponen

Pada kartu *event* menggunakan warna biru tua agar terkesan terpercaya yang memang kartu *event* dapat menguntungkan pemain namun juga sedikit merugikan namun yang pasti terpercaya dalam menimbulkan sebuah emosional, dengan bagian belakang kartu yang polos dengan logo *board game* yaitu *Carrot Hustle* agar terkesan simple dan sebuah bintang yang menjadi penanda di papan permainan agar anak-anak lebih mudah menyadari saatnya mengambil kartu *event*. Kartu *event* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Kartu Event

Bidak pemain menggunakan bentuk kelinci dengan variasi warna biru, pink, kuning, dan putih. Pemilihan bentuk kelinci didasarkan pada kepercayaan budaya Tiongkok yang mengaitkan kelinci dengan simbol keberuntungan dalam keuangan. Hal ini selaras dengan tujuan dari *board game Carrot Hustle*, yaitu memberikan edukasi kepada anak-anak tentang pengelolaan keuangan. Bidak penanda ronde berbentuk bintang, dipilih karena bintang melambangkan penanda waktu. Sementara itu, bidak penanda sakit berbentuk tetesan air berwarna merah, yang merepresentasikan air mata sebagai simbol kesedihan, dengan warna merah untuk memberi kesan bahaya. Bidak pemain, bidak penanda ronde, dan bidak penanda sakit dapat dilihat pada Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8.



Gambar 6. Bidak Pemain



Gambar 7. Bidak Penanda Round



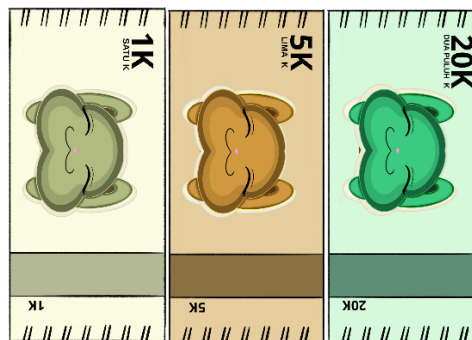
Gambar 8. Bidak Penanda Sakit

Kartu Market berwarna hijau bertujuan untuk kegiatan jual-beli yang berkaitan dengan uang. Pemilihan warna hijau disesuaikan dengan makna warna tersebut yang sering dikaitkan dengan uang dan pertumbuhan ekonomi, sehingga menciptakan kesinambungan antara desain dan fungsi kartu. Kartu Market dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Kartu Market

Kartu uang hanya menggunakan nominal 1K, 5K, dan 20K dengan tujuan untuk memudahkan anak-anak dalam menghitung nilai uang. Pemilihan warna pada kartu disesuaikan dengan warna mata uang rupiah guna mendukung proses jual-beli yang lebih cepat dan intuitif. Kartu uang dapat dilihat pada Gambar 10.



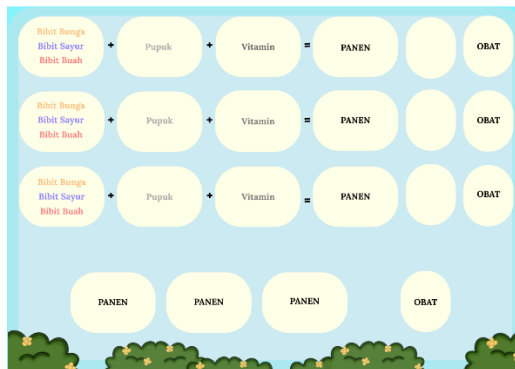
Gambar 10. Kartu Uang

Papan permainan didesain menyerupai sebuah pulau yang dikelilingi air, dengan rumah berbentuk wortel yang berwarna-warni. Desain ini bertujuan untuk memudahkan anak-anak dalam membedakan setiap lokasi tujuan. Misalnya, rumah wortel berwarna pink digunakan sebagai tempat membeli bibit, rumah berwarna ungu untuk membeli pupuk atau vitamin, rumah berwarna oranye untuk membeli obat, dan rumah berwarna biru untuk menjual hasil panen. Pemilihan bentuk wortel sebagai bangunan utama disesuaikan dengan tema permainan *Carrot Hustle*, yang mengisahkan tentang kelinci hewan yang identik dengan wortel. Selain papan utama, terdapat papan pemain berwarna biru yang berfungsi sebagai lahan penanaman

bibit hingga menjadi tanaman siap panen, serta papan komponen berwarna kuning yang digunakan untuk meletakkan kartu-kartu komponen. Papan permainan, papan pemain, dan papan komponen dapat dilihat pada Gambar 11, Gambar 12, dan Gambar 13.



Gambar 11. Papan Permainan



Gambar 12. Papan Pemain



Gambar 13. Papan Komponen

Board Game Carrot Hustle juga memiliki rulebook yang bertujuan sebagai panduan cara bermain *Board Game* sehingga dapat memudahkan anak-anak dalam bermain *board game Carrot Hustle*. Rulebook dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Rulebook Board Game Carrot Hustle

Komponen *board game carrot hustle* terdiri 1 papan permainan, 4 papan pemain, 1 papan komponen, 10 kartu *event*, 12 kartu jual, 4 bidak pemain, 1 bidak penanda round, 110 kartu uang, 12 bidak penyakit, 156 kartu komponen. Komponen *board game carrot hustle* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Komponen Board Game Carrot Hustle

Pengujian

Sebelum melakukan pengujian kepada anak umur 11-12 tahun. *Board game Carrot Hustle* diujikan terlebih dahulu kepada ahli topik dan *game design*. Berdasarkan pengujian dan wawancara menurut Ibu Godeliva Triani, seorang ahli keuangan yang pernah menjabat sebagai Pimpinan Cabang Bank Danamon Tegal dari tahun 2015 hingga 2023, permainan *Carrot Hustle* dinilai sangat sesuai dan layak dimainkan oleh anak-anak usia 11–12 tahun. Permainan ini memiliki konten yang menarik serta mekanisme yang mudah dipahami, sehingga mampu menarik perhatian anak-anak sekaligus menyampaikan nilai-nilai edukatif secara efektif. Melalui *Carrot Hustle*, anak-anak diajak untuk belajar mengenai pengelolaan uang, pentingnya menabung, serta memahami konsep dasar jual-beli dalam suasana bermain yang menyenangkan dan mendidik. Instruksi permainan disusun secara sistematis, ringkas, dan mudah dimengerti oleh pemain sesuai dengan kelompok usia sasaran. Dalam hal durasi, permainan ini dinilai cukup seimbang, dengan waktu yang tidak terlalu singkat sekaligus tidak

terlalu lama, sehingga mampu mempertahankan fokus dan minat anak sepanjang permainan berlangsung. Ukuran papan permainan saat ini tergolong nyaman, namun menurut pendapat beliau, jika diperbesar sedikit, kemungkinan akan meningkatkan kenyamanan visual dan ruang gerak antar komponen permainan. Fitur permainan seperti pembelian bibit, perawatan tanaman, hingga proses panen dinilai mampu melatih sikap ulet, tekun, dan sabar pada anak. Secara keseluruhan, *Carrot Hustle* dianggap sebagai media pembelajaran yang seimbang dan berpotensi besar untuk digunakan dalam jangka panjang, karena mampu merefleksikan prinsip-prinsip dasar pengelolaan keuangan dan kewirausahaan secara kontekstual sesuai kehidupan nyata.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan serta wawancara dengan Bapak Hery Prasetya, *game designer* di Hompimpa Book and Games, mendapatkan hasil bahwa secara visual *board game* sudah cocok sesuai dengan target usia namun secara *design* belum karena *design* terlalu *childish*, menurutnya cocok untuk usia 8 tahun. Lalu secara mekanik *board game* sudah interaktif dan tidak monoton, secara tema sudah bagus dalam mengatur keuangan dengan *gameplay* yang mudah dipahami anak-anak sehingga secara bermain tidak membingungkan juga, namun waktu permainan terlalu lama. Lalu rulebook sudah jelas, *board game carrot hustle* edukatif dalam memberikan modal lalu bagaimana cara anak-anak mengatur keuangan sehingga *board game* masih termasuk dalam mengatur keuangan. Pengujian kepada ahli *game design* dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Pengujian Kepada Ahli *Game Design*

Setelah melakukan pengujian kepada ahli topik dan kepada ahli *design*, *board game* melakukan pengujian kepada target responden, yaitu 20 siswa usia 11-12 tahun di Tegal. Siswa diajak untuk memainkan *Carrot Hustle* lalu diberi kuesioner untuk dijawab. Pengujian kepada siswa 11-12 tahun bisa dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Pengujian kepada siswa usia 11-12 tahun.

Kuesioner berbasis Skala Likert diterapkan untuk mengetahui persentase opini siswa terhadap hasil pengujian (Sugiyono, 2016). Hasil pengisian kuesioner oleh responden ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Siswa.

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya menikmati bermain <i>board game</i> ini.	12	8	0	0
2	Permainan ini membantu saya lebih paham cara mengatur uang.	6	14	0	0
3	<i>Board game</i> ini mudah dimainkan dan dipahami.	10	10	0	0
4	Menurut saya, <i>Board Game Carrot Hustle</i> ini bisa membantu teman-temanku belajar mengatur keuangan.	9	11	0	0
5	Saya ingin bermain lagi untuk belajar lebih banyak.	10	9	1	0
6	Penampilan papan permainan menarik dan menyenangkan.	10	10	0	0
7	Desain kartu (warna, gambar, tulisan) menarik dan sesuai dengan tema.	8	12	0	0
8	Tata letak papan permainan jelas dan mudah dipahami.	6	13	1	0
9	Kualitas desain papan, kartu, dan komponen lainnya sudah memuaskan.	9	10	1	0
10	Setelah bermain <i>Carrot Hustle</i> , aku ingin mengajak teman-temanku untuk ikut bermain.	12	8	0	0

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan 20 orang responden, diperoleh skor Persentase Pencapaian Ideal (PPI) untuk setiap butir pernyataan dalam instrumen evaluasi *board game Carrot Hustle*. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai PPI berada dalam rentang antara 81,25% hingga 90,00%, yang menurut kriteria interpretasi Arikunto (2012) masuk dalam kategori Sangat Baik. Pernyataan dengan PPI tertinggi yaitu sebesar 90,00% terdapat pada nomor 1 "Saya menikmati bermain *board game* ini" dan nomor 10 "Setelah bermain *Carrot Hustle*, saya ingin mengajak teman-teman saya ikut bermain". Temuan ini menunjukkan bahwa aspek kesenangan serta keinginan untuk berbagi pengalaman dengan orang lain menjadi daya tarik utama dari *Carrot Hustle*. Hal ini

memperkuat pandangan bahwa penggabungan elemen hiburan dengan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Nomor 2 "Permainan ini membantu saya lebih paham cara mengatur uang." mendapatkan PPI sebesar 82,50%, yang menunjukkan *Carrot Hustle* mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang cara mengelola keuangan secara signifikan. Nomor 3 "*Board game* ini mudah dimainkan dan dipahami" mendapat PPI sebesar 87,50%, yang menandakan *Carrot Hustle* memiliki mekanisme permainan yang sederhana dan aturan yang mudah diingat, sehingga memudahkan pemain untuk mengikuti jalannya permainan. Nomor 4 "Menurut saya, *Carrot Hustle* membantu teman-temanku belajar mengatur keuangan" mendapatkan PPI sebesar 86,25%, menunjukkan bahwa *board game* ini efektif dalam menanamkan pemahaman dan keterampilan dasar pengelolaan keuangan kepada pemain. Nomor 5 "Saya ingin bermain lagi untuk belajar lebih banyak" mencatat PPI sebesar 86,25%, yang menunjukkan bahwa *Carrot Hustle* berhasil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi pemain untuk terus mengeksplorasi materi pengelolaan keuangan melalui permainan. Nomor 6 " Penampilan papan permainan menarik dan menyenangkan." mendapat PPI 87,50%, yang menandakan bahwa desain visual permainan mampu menarik perhatian siswa. Nomor 7 "Desain kartu menarik dan sesuai tema" memperoleh PPI sebesar 85,00%, yang menunjukkan bahwa kartu permainan sudah memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan konsep *Carrot Hustle*. Nomor 8 "Tata letak papan permainan jelas dan mudah dipahami" mencatat PPI sebesar 81,25%, menunjukkan bahwa papan permainan sudah dirancang dengan struktur yang memudahkan pemain memahami jalannya permainan. Sementara itu, nomor 9 " Kualitas desain papan, kartu, dan komponen lainnya sudah memuaskan." memperoleh PPI sebesar 85,00%, yang menunjukkan bahwa *Carrot Hustle* memiliki kualitas visual dan material komponen yang baik, sehingga memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi pemain selama bermain. Secara keseluruhan, rata-rata PPI dari seluruh butir pernyataan adalah 86,13%, yang menempatkan respon siswa terhadap *Carrot Hustle* dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini menegaskan bahwa *Carrot Hustle* tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu membantu siswa memahami konsep pengelolaan keuangan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Carrot Hustle merupakan media pembelajaran berbasis *board game* yang dirancang sebagai sarana edukasi mengenai cara mengatur keuangan secara menarik dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa dapat lebih memahami berbagai konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti mengatur pengeluaran dan pemasukan, pentingnya menabung, serta strategi mengelola uang untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil tanggapan siswa menunjukkan respon positif terhadap *Carrot Hustle*. Siswa merasa permainan ini menyenangkan untuk dimainkan dan menumbuhkan motivasi untuk memainkannya kembali bersama teman, guru, maupun anggota keluarga lainnya. Melalui *Carrot Hustle*, simulasi dalam mengatur keuangan menjadi lebih mudah dipahami dan membantu membiasakan anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum mengeluarkan uang. Dengan demikian, *Carrot Hustle* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran literasi keuangan yang efektif, edukatif, dan menghibur. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan responden yang lebih beragam, sehingga hasil evaluasi lebih komprehensif. Permainan ini juga dapat dikembangkan dengan variasi mekanik dan level berbeda agar bisa digunakan pada jenjang usia lain.

DAFTAR REFERENSI

- Alamsyah, I. E. (2023, Februari 12). *OJK ungkap hingga kini tingkat literasi keuangan di Indonesia belum 50 persen*. Republika Online. <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s11551349/ojk-ungkap-hingga-kinitingkatliterasi-keuangan-di-indonesia-belum-50-persen>
- Amadi, A. S. M., Suwarta, N., Sholikhah, D. W., & Amrullah, M. (2023). Pemahaman pendidikan finansial sejak dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1419–1428. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.356>
- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Aqida, M. S., & Fitria, S. (2019). Pengaruh akses keuangan terhadap pertumbuhan UMKM dengan moderasi literasi keuangan di Kota Semarang. *Diponegoro University Institutional Repository*. <http://eprints.undip.ac.id/74791/>
- Ardiyanti, S., & Khairiah, D. (2021). Hakikat pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas diri pada anak usia dini. *Buhuts Al Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 167–180. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3024>

- Ariyani, A. D., Fajri, R. N., Hidayah, N., & Sartika, U. D. (2022). Kecakapan literasi keuangan pada anak usia sekolah dasar sebagai upaya pembentukan karakter cerdas mengelola uang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(12), 3223–3230. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i12.2034>
- Darwis, D. (n.d.). *Pengaruh kearifan lokal pada literasi keuangan terhadap pengelolaan keuangan masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Gamayanto, I., Harisa, A. B., Setiawan, A., & Haryanto, H. (2023). Pelatihan board game dan penerapannya pada entrepreneurship di SMA Negeri 3 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i1.716>
- Kafabih, A. (2020). Literasi finansial pada tingkat sekolah dasar sebagai strategi pengembangan *financial inclusion* di Indonesia. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3607>
- Korselinda, R., Yusmaniarti, Y., & Hamron, N. (2022). Literasi keuangan melalui gemar menabung pada anak sejak dini di SD Negeri 15 Kota Bengkulu Kelurahan Tanah Patah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i1.3106>
- Kristianti, C. M. R., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2024). Perancangan board game *Journey of Bengok Craft* sebagai media promosi dalam memperkenalkan proses bisnis Bengok Craft. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(1), 22–32. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.22-32>
- Luxiana, K. M. (2020, April 30). Puluhan orang korban penipuan online sindikat bocah SMP rugi Rp100 juta. *Detiknews*. <https://news.detik.com/berita/d-5178941/puluhan-orang-korban-penipuan-online-sindikata-bocah-smp-rugi-rp-100juta>
- Pasa, I. Y., et al. (2024, Februari 19). Literasi pentingnya menabung di usia dini pada siswa-siswi SD Negeri Penungkulan Kecamatan Gebang Purworejo. *Lentera Pengabdian*. <https://doi.org/10.59422/lp.v2i01.272>
- Resya, D. M., Sidik, R., Maulana, M., Utomo, R., Rohman, A., & Sutisna, A. (2024). Peran publikasi serta inovasi produk dan jaringan bisnis pada konveksi RKM Garmenindo. *EBISMAN: E-Bisnis Manajemen*, 2(1), 100–118. <https://doi.org/10.59603/ebisman.v2i1.337>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, S., & Gimin, G. (2019). Analisis konseptual teoretik pendidikan kewirausahaan sebagai solusi dampak era industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1–14. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>
- Tim. (2022, November 17). Rugi masyarakat akibat investasi bodong melesat jadi Rp109 T di 2022. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20221117193808-78-875287/rugi-masyarakat-akibat-investasi-bodong-melesat-jadi-rp109-t-di-2022>

- Utami, S., Kharisma, A. S., & Ernitawati, Y. (2024). Menumbuhkan minat berinvestasi sejak dini. *Devozione: Jurnal Pengabdian Multidisiplin Mahasiswa*, 1(1), 56–63.
- Vicky, B. (2020, Agustus 24). *Mekanik 101: Menghadirkan market dalam permainan*. Boardgame.id. <https://boardgame.id/?p=60801>
- Wasita, P. A. A., Artaningrum, R. G., & Clarissa, S. V. (2022). Pengaruh literasi keuangan dan sikap keuangan terhadap perilaku keuangan dengan *self-efficacy* sebagai variabel mediasi. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha*, 13(1), 310–320. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v13i1.1189>
- Zulkarnain, Z., Wijaya, B. S., Jaya, U. A., Maulana, M. A., Hamdalah, F., Gunawan, C., Abidin, B. Z., & Chrisulianti, R. (2024). Penyuluhan peningkatan literasi keuangan di kalangan siswa dan warga sekolah. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 443–457. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.653>