

Peningkatan Literasi Keuangan Remaja Melalui Media Papan Bermain (*Board Game*)

¹⁾Yeney Widya Prihatiningtias*, ²⁾Nurkholis, ³⁾Octadila Laily Anggraeni, ⁴⁾Kalyana Btari Putri, ⁵⁾Dzul Ikram, ⁶⁾Vinsensius Ferrer Antonius Djuang, ⁷⁾Viola Destriviyani, ⁸⁾Sekar Pertiwi
^{1,2,3,4,5,6,7,8)}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia
Email Corresponding: yeney.wp@ub.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Literasi keuangan Papan bermain Remaja Edukasi Pengabdian masyarakat	Pengetahuan tentang literasi keuangan menjadi salah satu hal yang penting. Melalui kegiatan PKM ini, sosialisasi peningkatan literasi keuangan melalui media papan bermain (<i>board game</i>) bertujuan untuk membantu siswa/i jurusan akuntansi kelas 11 SMK Negeri 1 Kota Malang mengenal lebih dalam mengenai prinsip pengelolaan uang mulai dari bagaimana cara mendapatkan uang, strategi dan mengolahnya, serta memberdayakan uang tersebut dengan harapan terwujudnya kemandirian finansial dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Sosialisasi yang dilakukan adalah dengan memberikan materi presentasi terkait literasi keuangan dan bermain <i>game</i> yang bernama <i>Finance Frenzy Snake and Ladders</i> . Kegiatan ini melibatkan dosen beserta lima mahasiswa dari Universitas Brawijaya sebagai fasilitator, yang berperan dalam menyampaikan materi dan memandu permainan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa/i tentang literasi keuangan, serta keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Pendekatan interaktif ini tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga pengalaman praktis yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Program ini juga berhasil melatih kemampuan siswa dalam pengelolaan risiko, investasi, serta kolaborasi tim. Evaluasi berbasis kuesioner dan diskusi mengindikasikan bahwa metode ini relevan, efektif, dan dapat diterapkan lebih luas di berbagai institusi pendidikan. Dengan potensi jangka panjang untuk meningkatkan kemandirian finansial remaja, program ini membuka peluang untuk pengembangan materi dan metode inovatif guna meningkatkan literasi keuangan secara lebih komprehensif.
Keywords: Financial literacy Board game Teenagers Education Community service	ABSTRACT Financial literacy knowledge is an essential aspect of modern life. Through this community service program, the initiative to enhance financial literacy using board game media aims to help 11th-grade accounting students at SMK Negeri 1 Kota Malang gain a deeper understanding of money management principles, including how to earn, manage, and optimize finances, with the goal of fostering financial independence in a creative and enjoyable way. The program involves delivering financial literacy presentations and playing a board game called <i>Finance Frenzy Snake and Ladders</i> . The activity engaged lecturers and five students from Universitas Brawijaya as facilitators, who delivered the materials and guided the gameplay. The results indicate improved student understanding of financial literacy, along with active engagement in the learning process. This interactive approach not only provides theoretical understanding but also offers enjoyable practical experiences, fostering student involvement and learning motivation. The program successfully trained students in risk management, investment strategies, and teamwork. Evaluations using questionnaires and discussions revealed that the method is relevant, effective, and adaptable for broader application in various educational institutions. With its long-term potential to promote financial independence among teenagers, the program opens opportunities for the development of innovative materials and methods to improve financial literacy in a more comprehensive manner.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



I. PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan pengetahuan yang diperlukan untuk mengelola keuangan dengan efektif dalam pengambilan keputusan keuangan. Pada era globalisasi saat ini, permasalahan ekonomi menjadi semakin kompleks, sehingga penting bagi remaja untuk memiliki literasi keuangan yang baik. Berdasarkan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2019 menyatakan tingkat literasi keuangan 2019 mencapai 38,03%. Angka tersebut terbilang masih rendah.

Literasi keuangan tidak hanya membantu remaja dalam mengelola keuangan pribadi, tetapi juga meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Navickas, Tadas, dan Emilia (2013) menyatakan bahwa tanggung jawab perencanaan keuangan individu perlu dilakukan sedini mungkin, karena kesalahan pengaturan keuangan akan sangat merugikan dan sulit diperbaiki di masa yang akan datang. Pengetahuan tentang keuangan menjadi sangat penting bagi individu agar tidak salah dalam membuat keputusan keuangan nantinya (Margaretha dan Pambudhi, 2015).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), literasi keuangan adalah rangkaian proses atau aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan konsumen dan masyarakat luas, sehingga mereka mampu mengelola keuangan dengan lebih baik. Literasi keuangan adalah mencakup pengetahuan dan keterampilan seseorang untuk menggunakan pendapatannya secara bijak, baik untuk pengeluaran, tabungan, maupun investasi (Yukaristia, 2019). Dalam prakteknya, literasi keuangan menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan tingkat keberhasilan dan keberlangsungan perekonomian bagi masyarakat luas suatu negara demi meningkatkan kesejahteraannya, terutama bagi pelaku usaha di Indonesia seperti UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Menurut survei OJK tahun 2013, tingkat literasi keuangan penduduk Indonesia dibagi menjadi empat bagian: *Well literate*, *Sufficiently literate*, *Less literate*, dan *Not literate*.

Literasi keuangan juga memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif remaja. Perencanaan dan pengelolaan keuangan yang baik membuat remaja dapat mengontrol perilaku konsumtif dan melakukan pembelian yang lebih bijak. *Program for International Student Assessment* (2012) mengemukakan literasi keuangan sebagai pengetahuan dan pemahaman atas konsep dan risiko keuangan, berikut keterampilan, motivasi, serta keyakinan untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman tersebut untuk membuat keputusan keuangan yang efektif. Dalam konteks pendidikan, penelitian telah menunjukkan bahwa pendidikan di perguruan tinggi berpengaruh positif terhadap literasi keuangan mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rita dan Pesudo (2014) serta Krishna dkk (2010) menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh asal fakultas, dimana mahasiswa dengan latar belakang ekonomi memiliki tingkat literasi keuangan yang lebih tinggi. Dengan demikian, penting bagi remaja untuk memiliki literasi keuangan yang baik untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan. Literasi keuangan bukan hanya pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat membantu remaja dalam mengelola keuangan pribadi dan meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

II. MASALAH

Pada beberapa tahun belakangan, isu literasi keuangan menjadi hangat diperbincangkan di Indonesia. Berbagai polemik yang terjadi, mulai dari Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) sampai pada krisis perekonomian yang pernah melanda Indonesia pada tahun 1998, telah meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi keuangan. Permasalahan terkait literasi keuangan di kalangan remaja di Indonesia telah menjadi perhatian utama akhir-akhir ini, Permasalahan terkait literasi keuangan yang dihadapi oleh remaja di antaranya adalah:

1. Minimnya kesadaran literasi keuangan di kalangan remaja
2. Pengaruh sosial media yang menjadi standar kehidupan sehari-hari remaja
3. Kurangnya pendidikan formal (sekolah maupun keluarga) seputar literasi keuangan
4. Terbatasnya akses terhadap pengetahuan seputar literasi keuangan
5. Terbatasnya pengalaman praktis terkait pengelolaan keuangan, seperti misalnya uang saku
6. Dampak pandemi Covid-19 yang mengakibatkan adanya krisis finansial di semua kalangan termasuk remaja

III. METODE

Metode yang dilakukan oleh tim dalam membantu siswa/i meningkatkan literasi keuangan remaja dalam rangka kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah melalui metode sosialisasi. Metode sosialisasi digunakan untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada remaja terkait literasi keuangan yang mencakup bagaimana cara mendapatkan uang, cara mengelola keuangan, dan pengambilan keputusan yang tepat. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan berupa pemaparan materi dan bermain *board game* yang bernama *Finance Frenzy Snake and Ladders*.

Topik yang diberikan dalam pemaparan materi kepada siswa/i jurusan akuntansi kelas 11 SMK Negeri 1 Kota Malang, yaitu:

- a. Pentingnya literasi keuangan bagi remaja
- b. Definisi literasi keuangan
- c. Tantangan literasi keuangan remaja
- d. Manfaat literasi keuangan
- e. Strategi meningkatkan literasi keuangan
- f. Contoh pengenalan keuangan yang baik
- g. Peran orang tua dan sekolah
- h. Sumber daya dan referensi untuk meningkatkan literasi keuangan
- i. Studi kasus dan contoh sukses tentang remaja yang berhasil mengelola keuangannya dengan baik

Selain pemaparan materi, terdapat sesi bermain *games Finance Frenzy Snake and Ladders* sebagai sarana bagi siswa/i untuk menerapkan informasi dan pengetahuan terkait materi yang sudah dipaparkan sebelumnya. Pada games ini, siswa/i juga dilatih untuk mengelola keuangan dan mengambil keputusan yang baik untuk tim nya. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dan dosen dari Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya sebagai pemateri dan tim teknis. Tidak terdapat alat peraga lain yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini selain yang sudah disampaikan sebelumnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim mendiskusikan rencana sosialisasi peningkatan literasi keuangan remaja melalui media papan bermain mulai dari penyusunan materi dan media visualisasi edukasi yang digunakan.

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan materi terkait literasi keuangan yang didapat dari berbagai sumber. Sumber materi didapat dari situs Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan jurnal-jurnal.

Dalam tahap ini, juga dirumuskan terkait dengan media visualisasi berupa papan bermain yang bernama *Finance Frenzy Snake and Ladders*. Games ini diadaptasi dari permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur literasi keuangan yang mudah dipahami oleh remaja sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep literasi keuangan dengan cara yang menyenangkan.

Fokus literasi keuangan yang diperkenalkan dalam permainan *Finance Frenzy Snake and Ladders* mencakup:

1. Pengambilan keputusan
Pemain dihadapkan dengan pilihan antara harus membayar sejumlah uang jika ingin naik tangga/mencegah turun karena ular atau tidak. Pemain juga dihadapkan dengan pilihan antara pilihan jenis investasi yang paling menguntungkan bagi setiap pemain.
2. Pengelolaan uang
Sebelum bermain, pemain diberi modal sebesar Rp500.000. Jika pemain ingin naik tangga/mencegah turun saat menginjak ular, pemain harus membayar sejumlah uang sebesar Rp50.000. Pemain juga belajar mengelola uang dengan adanya aspek investasi pada kartu *invest*.
3. Investasi
Pemain menerapkan sistem investasi dengan uang yang digunakan untuk naik melalui tangga sehingga pemain dapat sampai di finish dengan lebih cepat. Selain itu diberikan kesempatan dimana pemain boleh memilih untuk membeli suatu instrumen investasi apabila menginjak kotak investasi.

Langkah-Langkah untuk bermain *Finance Frenzy Snake and Ladders* adalah:

- 1) Pada permainan ini terbagi menjadi 5 tim dan masing-masing tim terdiri dari 5 orang.
- 2) Pada awal permainan akan diberikan pertanyaan rebutan dan bagi tim yang dapat menjawab terlebih dahulu maka mendapatkan giliran pertama begitupun untuk giliran kedua dan seterusnya

- 3) Selanjutnya seluruh pemain akan dipersilahkan untuk melempar dadu dan bergerak sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.
- 4) Jika pemain menginjak tangga maka pemain berhak untuk memilih antara membayar untuk naik atau tidak.
- 5) Jika pemain menginjak kepala ular maka pemain berhak untuk memilih antara membayar agar tidak turun atau tidak.
- 6) Jika pemain menginjak tanda tanya maka pemain harus membuka kartu misteri yang berisi kondisi yang dapat menguntungkan atau merugikan secara acak
- 7) Jika pemain menginjak tanda bom maka pemain harus mengambil kartu *zonk* yang berisi pertanyaan atau tantangan. Jika pemain gagal dalam menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan maka pemain harus membayar denda sebesar Rp50.000
- 8) Jika pemain menginjak tanda investasi maka pemain diberikan kesempatan untuk memilih membeli suatu instrumen investasi yang disediakan oleh game master.
- 9) Jika pemain mendapat angka dadu 6, pemain boleh melempar dadu sekali lagi dan berjalan sesuai jumlah dadu yang telah dilempar

Pemenang ditentukan melalui sistem perhitungan poin. Cara pemain mendapatkan poin adalah sebagai berikut:

1. Ketika *player*/tim mencapai titik akhir (angka 100) mendapatkan 3 poin.
2. Setiap kelipatan Rp20.000 uang di akhir permainan yang dimiliki oleh pemain mendapatkan 1 poin, berlaku kelipatan. Contoh Rp20.000 = 1 poin, Rp40.000 = 2 poin, dst.
3. Setiap kelipatan Rp5.000 keuntungan yang diperoleh dari investasi pemain memperoleh 1 poin. Contoh pada obligasi dengan modal Rp100.000 dan *return invest* 8% maka keuntungan yang diperoleh sebesar Rp8.000 dan memperoleh 1 poin karena masuk kelipatan 1 dari Rp5.000.

Tahap perencanaan ini juga melibatkan kolaborasi dengan anggota kelompok untuk memastikan bahwa media visualisasi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi terkait literasi keuangan. Selain itu, tim juga berdiskusi mengenai strategi penyebaran dan promosi permainan ini kepada kalangan remaja, baik melalui media sosial, kerjasama dengan sekolah-sekolah, maupun melalui acara-acara yang relevan.



Gambar 1. Uji Coba Finance Frenzy

Kemudian, uji coba permainan Finance Frenzy Snake and Ladders juga dilakukan sebelum melanjutkan ke tahap pelaksanaan. Uji coba dilakukan di Gedung Utama Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya (FEB UB). Uji coba dilakukan dengan ditemani oleh dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai, kegiatan yang dilakukan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan. Pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Juli 2024 pukul 07.30-11.00 WIB di SMK Negeri 1 Kota Malang yang berlokasi di Jl. Sonokembang, Bandungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur. Kegiatan sosialisasi terdapat dua metode.



Gambar 2. Presentasi Tentang Literasi Keuangan

Metode yang pertama adalah melalui pemaparan materi. Materi yang diberikan mencakup:

1. Pentingnya literasi keuangan bagi remaja
2. Definisi literasi keuangan
3. Tantangan literasi keuangan remaja
4. Manfaat literasi keuangan
5. Strategi meningkatkan literasi keuangan
6. Contoh pengenalan keuangan yang baik
7. Cara mendapatkan uang
8. Peran orang tua dan sekolah
9. Sumber daya dan referensi untuk meningkatkan literasi keuangan
10. Studi kasus dan contoh sukses tentang remaja yang berhasil mengelola keuangannya dengan baik.

Presentator pada kegiatan sosialisasi ini adalah lima mahasiswa Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya (DAFEB UB).

Setelah materi disampaikan, terdapat sesi tanya jawab. Para siswa diperkenankan untuk bertanya jika memiliki pertanyaan yang ingin diajukan dan presentator nantinya akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.



Gambar 3. Bermain Finance Frenzy Snake and Ladders

Diawali dengan pemaparan materi selesai, selanjutnya kegiatan bermain Finance Frenzy Snake and Ladders. Permainan ini bertujuan untuk melatih pemahaman siswa terkait literasi keuangan. Selain itu, siswa juga akan dilatih dalam pengambilan keputusan yang akan berdampak baik kepada tim nya. Dalam permainan ini juga terdapat aspek investasi yang nantinya siswa akan memilih investasi mana yang paling

647

menguntungkan. Permainan ini juga sebagai media edukasi literasi keuangan yang inovatif dan menyenangkan. Saat dilakukannya uji coba di Gedung Utama Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya (FEB UB), tim melakukan evaluasi terhadap respon dan keterlibatan peserta uji coba. Masukan yang diperoleh dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian lebih lanjut pada permainan Finance Frenzy Snake and Ladders, baik dari segi materi maupun desain permainan. Hasil akhir dari tahap perencanaan ini adalah sebuah prototipe permainan yang siap untuk digunakan dalam tahap pelaksanaan sosialisasi peningkatan literasi keuangan di kalangan remaja.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam kegiatan sosialisasi peningkatan literasi keuangan remaja melalui media board game bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan serta mengumpulkan umpan balik dari siswa/i untuk perbaikan di masa mendatang. Metode evaluasi yang digunakan meliputi kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form*, yang berisi pertanyaan terkait pemahaman siswa/i tentang literasi keuangan, pengalaman mereka selama bermain game, dan saran untuk perbaikan. Selain itu, sesi diskusi singkat diadakan setelah kegiatan untuk mendengarkan langsung pendapat dan tanggapan siswa/i mengenai materi yang disampaikan dan permainan yang dimainkan. Aspek yang dinilai mencakup pemahaman materi, keterlibatan dalam kegiatan, kepuasan peserta, serta relevansi dan ketepatan informasi yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari kuesioner dan diskusi akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari kegiatan sosialisasi, yang kemudian disusun dalam laporan evaluasi yang mencakup temuan utama, rekomendasi untuk perbaikan, dan rencana tindak lanjut. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, tim akan melakukan perbaikan pada materi dan metode sosialisasi untuk kegiatan di masa depan, serta mengembangkan rencana untuk sesi sosialisasi lanjutan atau *workshop* yang lebih mendalam tentang literasi keuangan jika diperlukan. Dengan demikian, evaluasi yang sistematis diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan sosialisasi dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa/i dalam memahami literasi keuangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2024), media pembelajaran melalui media papan bermain mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan pengetahuan tentang literasi siswa. Selanjutnya, dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim juga menunjukkan bahwa peningkatan literasi keuangan remaja melalui media papan bermain berhasil meningkatkan literasi keuangan siswa kelas 11 jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Kota Malang juga.

4. Pembahasan

Beberapa hal penting yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di antaranya adalah bahwa terdapat keyakinan terkait adanya hubungan yang erat antara metode pembelajaran interaktif berbasis permainan dengan kesenjangan antara teori dan praktik di bidang literasi keuangan. Dengan melaksanakan simulasi secara langsung setelah pemberian materi yang melibatkan pengelolaan uang dan pengambilan keputusan finansial, peserta lebih mudah dalam memahami konsep keuangan yang kompleks, seperti misalnya investasi dan pengelolaan risiko. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Pertiwi dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan praktis akan meningkatkan kemampuan individu untuk mengelolaa keuangan pribadi. Permainan ini juga memberikan simulasi atas situasi nyata yang dapat dihadapi oleh peserta tentang risiko keuangan, seperti misalnya kebutuhan untuk membayar hutang atau biaya tertentu untuk menghindari kerugian. Hal ini melatih peserta untuk dapat mengevaluasi risiko dan membuat keputusan berdasarkan manfaat jangka panjang yang akan diperoleh (Arianti & Azzahra, 2020).

Permainan yang dilaksanakan oleh para siswa ini juga memiliki potensi jangka panjang untuk mengurangi perilaku konsumerisme di kalangan remaja dengan mengajarkan nilai penting pengelolaan uang yang bertanggung jawab. Pembelajaran yang ada pada papan bermain tersebut dapat memicu adanya kesadaran tentang pentingnya prioritas pengeluaran, tabungan, dan investasi (Dewi dkk., 2022). Hal penting lainnya yang menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahwa papan bermain tersebut dapat meningkatkan kemampuan dalam aspek kolaborasi yang akan memicu peningkatan keterampilan interpersonal siswa, seperti kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik yang disertai dengan kerja sama (Fatmanti, 2023). Kegiatan bermain secara berkelompok juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat, mendorong siswa untuk saling memberikan idenya dalam mengelolaa uang, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran secara kolektif.

Kemudian, berdasarkan evaluasi sederhana yang dilakukan di akhir sesi pada para peserta adalah sebagian besar dari mereka melaporkan bahwa permainan ini memberikan pengalaman belajar yang baru dan

menyenangkan. Hal ini sejalan dengan yang dihasilkan oleh Mangundiaya (2022). Peserta secara rata-rata dapat menjawab pertanyaan dari pemateri dengan benar dan berhak mendapatkan hadiah hiburan yang telah disediakan sebelumnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memberikan analisis bahwa peserta dengan minat lebih besar pada mata pelajaran ekonomi dan akuntansi menunjukkan pemahaman lebih cepat terhadap konsep yang diajarkan (Lestari, 2022). Namun demikian, proses pembelajaran melalui papan bermain ini masih perlu diperbaiki lagi untuk memperhatikan keberagaman gender dan latar belakang pendidikan siswa/i, mengingat tidak semua peserta memiliki tingkat minat dan pemahaman yang sama terhadap keuangan.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan sosialisasi peningkatan literasi keuangan remaja melalui media *board game* menunjukkan bahwa, berdasarkan hasil diskusi singkat dengan para peserta di akhir sesi, pendekatan yang digunakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa/i tentang konsep literasi keuangan. Melalui pemaparan materi yang komprehensif dan permainan *Finance Frenzy Snake and Ladders*, siswa/i tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat menerapkan informasi tersebut dalam situasi praktis yang menyenangkan. Selain itu, kombinasi antara presentasi materi literasi keuangan dengan sesi permainan edukatif dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang pengelolaan uang, strategi investasi, dan pengambilan keputusan finansial. Dalam hal ini, peserta tidak hanya mendapatkan materi secara teoretis namun juga langsung memperoleh pengalaman praktis sederhana yang relevan.

Kegiatan ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa/i lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar tentang pengelolaan keuangan. Antusiasme peserta menjadi meningkat karena media belajar yang digunakan bersifat menyenangkan dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan materi yang disampaikan dan metode yang digunakan, serta menganggap informasi yang diberikan relevan untuk kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan dasar tentang literasi keuangan, tetapi juga mendorong siswa/i untuk mengembangkan kemandirian finansial yang lebih baik di masa depan. Keberhasilan ini membuka peluang untuk melanjutkan program sosialisasi serupa di sekolah-sekolah lain, serta mengembangkan materi dan metode yang lebih inovatif untuk meningkatkan literasi keuangan di kalangan remaja. Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat diberikan refleksi dan hasil analisis bahwa dengan tingkat literasi keuangan yang masih rendah di Indonesia, pelaksanaan kegiatan seperti ini menjadi sangat relevan untuk mengatasi permasalahan serta tantangan di literasi keuangan di kalangan remaja yang beresiko mengalami permasalahan konsumerisme.

Selain itu, penggunaan papan bermain sebagai alat peraga edukasi dapat menjadi langkah alternatif yang kreatif untuk mengatasi proses pembelajaran pada metode konvensional seperti misalnya ceramah atau pemberian materi hanya sebatas pada oral maupun tertulis. Hal lain yang dapat direkomendasikan adalah dengan memperluas kegiatan yang sama pada obyek sekolah yang berbeda. Dosen beserta mahasiswa juga dapat disarankan untuk membuat tingkatan permainan yang lebih kompleks, komprehensif, serta menantang siswa untuk mendongkrak literasi keuangan secara lebih baik lagi. Dapat juga dilakukan pengabdian maupun penelitian lanjutan dalam bentuk survey atau eksperimen untuk dapat mengukur dampak jangka panjang dari program ini pada perilaku siswa/i.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya sebagai pemberi dana pengabdian masyarakat di tahun 2024. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian, terutama kepada SMKN 1 Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. A., & Susanti. (2015, July 31). Pengaruh faktor demografi terhadap financial literacy mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya angkatan 2012. *_Jurnal Pendidikan Akuntansi_*, 3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/12563>
- Arianti, B. F., & Azzahra, K. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan: Studi Kasus UMKM Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 9(2), 156-171.
- Deviyanti, S. (2020). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 3 Makassar. *_Skripsi_*, Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/16919/>

- Dewi, A. K., Dwinaya, L., Mulyana, A. R., Maulana, M. I., Hakim, R., & Surahman, A. (2022). Pentingnya literasi keuangan bagi remaja sebagai upaya preventif menghadapi pasca pandemi covid19 melalui edutalkshow. *Al Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Fatiati, N. A. (2023). *Penerapan Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Belajar Siswa Di Min 1 Kota Jakarta Barat* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Hasil survey literasi dan inklusi keuangan nasional meningkat. (n.d.). Sikapi Uangmu. Retrieved August 11, 2024, from <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20549>
- Hastings, J. S., Madrian, B. C., & Skimmyhorn, W. L. (2013). Financial literacy, financial education, and economic outcomes. *Annual Review of Economics*, 5_(1), 347-373. <https://doi.org/10.1146/annurev-economics-082312-125807https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/14330/9455>
- Istiatin, Marwati, F. S., & AY, B. (2021). Sosialisasi dan edukasi program penanganan dan pencegahan penyebaran COVID-19 guna meredam kepanikan sosial di wilayah Desa Gentan. *Jurnal BUDIMAS*, 3. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2650/1296>
- Khrisna, A. (2010). Analisis tingkat literasi keuangan di kalangan mahasiswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education: Joint Conference UPI & UPSI*. Bandung, Indonesia.
- Konsumen. (n.d.). Literasi keuangan. Retrieved August 11, 2024, from <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- Laras Pratiwi Suci Putri Lestari, dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan bermain terhadap minat dan pengetahuan literasi keuangan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 78-90.
- Lestari, A. E., Indriani, E., & Kartikasari, N. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Return, Persepsi Risiko, Gender Dan Kemajuan Teknologi Terhadap Minat Investasi Mahasiswa. *Jurnal riset mahasiswa akuntansi*, 2(4), 726-738.
- Mahendta, K. C. (2022). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku belanja dan perilaku investasi. *_Skripsi_*, Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/39749/18311472.pdf?sequence=1>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa. *SOSIO KONSEPSIA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 338-347.
- Maufur, M. (2017). The degree of financial literacy between social and exact college students. *_Skripsi_*, Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/7029>
- Navickas, M., Tadas, G., & Emilia, K. (2013). Influence of financial literacy on management of personal finances in young households. *Engineering Economics*, 24(1), 86-94.
- Otoritas Jasa Keuangan. (n.d.). Seri literasi keuangan. Sikapi Uangmu. Retrieved August 14, 2024, from <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/LiterasiPerguruanTinggi/>
- Pertiwi, B. R. P., Syarif, D., & Sajekti, T. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonisme, Efikasi Diri Keuangan, Dan Pembayaran Fintech Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (Jebma)*, 4(2), 1116-1126.
- Programme for International Student Assessment. (2012). *_Results: Students and money: Financial literacy skills for the 21st century_* (Volume VI). OECD.
- Programme for International Student Assessment. (2012). Financial literacy assessment framework. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264123455-en>
- Rahmahtulloh, F. M., Rohmatiah, A., & Warnaningtyas, H. (n.d.). Pengaruh financial literacy, digital marketing, dan word of mouth terhadap minat menggunakan internet banking pada nasabah PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. KC Ponorogo selama pandemi COVID-19. *Ekomaks: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi, dan Keuangan*, 1(1), 111-123. <https://ekomaks.unmermadiun.ac.id/index.php/ekomaks/article/download/111/71>
- Rita, M. R., & Pesudo, B. C. A. (2014). Apakah mahasiswa sudah meleak keuangan? *_Jurnal Dinamika Akuntansi, Keuangan dan Perbankan*, 3_(1), 58-65. <https://doi.org/10.25105/jdia.v3i1.450>
- Santoso, M. B., Zainudiin, M., & Asiah, D. H. S. (2021, August). Menumbuhkan kesadaran masyarakat melalui sosial kebiasaan hidup baru di masa pandemi COVID-19. *_Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)_*, 2, 128-135. <http://jurnal.unpad.ac.id/jppm/article/view/33440>
- Suci, L. P., & Somantri, Y. F. (2024). Penggunaan media pembelajaran board game: Countax Diceboard sebagai upaya meningkatkan literasi akuntansi siswa SMK di Kabupaten Tasikmalaya. *_MARTABE_*, 7, 19-28. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/14502>
- Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan - 2016. (2016). *_Otoritas Jasa Keuangan_*. https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/images/Document/buku%20statistik_2016.pdf
- Taufiqurrahman. (2017). Pengaruh literasi keuangan terhadap kinerja dan keberlangsungan UMKM di Pasar Bandar Buat Padang. *_Skripsi_*, Universitas Andalas. <http://scholar.unand.ac.id/31014/>
- Yukaristia, R. (2019). Literasi keuangan: Konsep dan implementasi dalam masyarakat. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 12(1), 45-60.

Yukaristia. (2019). Literasi: Solusi terbaik untuk mengatasi problematika sosial di Indonesia. Sukabumi: CV Jejak.

Yushita, A. N. (2017). Pentingnya literasi keuangan bagi pengelolaan keuangan pribadi. _Jurnal Nominal, VI_(1), 1-10.