

# PKM Petualangan Keuangan Keluarga dengan Media Board Game di TWK Al-Fatih Antang Makassar

Irmawati<sup>a</sup>, Syarifuddin Mabe Parenreng<sup>b</sup>, Andi Asirah<sup>a</sup>, Jumadi Mabe Parenreng<sup>c</sup>

<sup>a</sup>Universitas Patria Artha

<sup>b</sup>Universitas Hasanuddin

<sup>c</sup>Universitas Negeri Makassar

## Artikel Info

### Genesis Artikel:

Dikirim, 14 Oktober 2024

Diterima, 29 Oktober 2024

Diterbitkan, 10 November 2024

### Kata Kunci:

Literasi Keuangan  
Board Game  
TWK Antang

### Keywords:

Financial Literacy  
Board Game  
TWK Antang

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Pentingnya kemampuan mengelola keuangan secara bijak sejak dini menjadi perhatian utama dalam meningkatkan literasi keuangan anak usia sekolah dasar (SD). Tantangan berupa rendahnya pemahaman anak terkait konsep dasar keuangan, terutama pada anak yang terlibat kegiatan TWK, menjadi fokus pengabdian ini. **Tujuan:** Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan anak, melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, dan menyediakan media interaktif berupa Board Game. **Metode:** Metode yang digunakan meliputi persiapan, pembuatan prototipe, sosialisasi, implementasi, serta evaluasi Board Game. **Hasil:** Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman anak tentang menabung, dapat membedakan antara kebutuhan, dan keinginan, berdonasi, serta membuat anggaran yang sederhana dalam memenuhi keinginan. Keterlibatan orang tua juga memperkuat pembelajaran anak serta menciptakan komunikasi yang lebih efektif. **Kesimpulan:** Board Game terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dari pada media konvensional. Program ini memiliki potensi untuk diimplementasikan di sekolah dasar lainnya.

## ABSTRACT

**Background:** The importance of the ability to manage finances wisely from an early age is a major concern in improving the financial literacy of elementary school children. The challenge of low understanding of children regarding basic financial concepts, especially for children involved in TWK activities, is the focus of this service. **Objective:** This program aims to improve children's financial literacy, involve parents in the learning process, and provide interactive media in the form of Board Games. **Method:** The methods used include preparation, prototyping, socialization, implementation, and evaluation of Board Games. **Results:** The evaluation results show an increase in children's understanding of saving, being able to distinguish between needs and wants, donating, and making a simple budget to fulfill desires. Parental involvement also strengthens children's learning and creates more effective communication. **Conclusion:** Board Games have proven to be an effective learning medium than conventional media. This program has the potential to be implemented in other elementary schools.

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



## Penulis Korespondensi:

Irmawati,  
Program Studi Akuntansi,  
Universitas Patria Artha,  
Email: [irmawati.b@patria-arta.ac.id](mailto:irmawati.b@patria-arta.ac.id)

## 1 PENDAHULUAN

Tahfiz Weekend Antang merupakan salah satu tempat inisiatif anak-anak untuk pembelajaran mengaji dan menghafal Al Qur'an di kawasan antang dan sekitarnya di luar jam formal sekolah. Program pembelajaran Al-Quran ini telah berjalan sejak tahun 2018 yang jumlah pesertanya sampai saat ini mencapai 48 orang, sebelum masa pandemi tahfiz ini beroperasi di harisabtu-minggu dengan sistem datang pada pukul 15.00 pada hari sabtu dan pulang pada hari minggu jam 10.00, namun pada masa pandemi kegiatan tahfiz diadakan pada hari sabtu saja, jam kedatangan 13.30 dan kepulangan 18.30, setelah sholat magrib. Kegiatan di Tahfiz di isi dengan belajar, menghafal Al Qur'an dan games. Di sela istirahat anak-anak mempunyai kebiasaan berbelanja padahal di tahfiz tersebuttelah disediakan konsumsi yang sehat agar anak-anak dapat fokus dalam menghafal Al Quran. Hal ini membuktikan mayoritas anak-anak peserta tahfiz belum mampu membedakan keinginan dan kebutuhan dan Tingkat pemahaman terhadap literasi keuangan masih rendah (Rakhmawati, Ita; Lahana Avonita, Ozy; Maria Tsalimna, Umi; Nisa, 2021)

Melihat fenomena ini orang tua dan pengabdian melakukan diskusi, dari diskusi tersebut diperoleh kesimpulan 80% anak-anak tahfiz tersebut belum mampu mengelola keuangannya, hal ini meunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki tingkat literasi keuangan yang rendah, maka dibutuhkan edukasi literasi keuangan (Solomon et al., 2018). Sebagaimana kita ketahui manajemen keuangan melalui pembelajaran literasi keuangan menjadi hal penting yang harus dipelajari oleh masyarakat seiring dengan kebutuhan akan ketrampilan masyarakat di zaman digitalisasi meliputi literasi, dasar, kompetensi, dan pembentukan karakter. Literasi keuangan juga merupakan wujud dari program pelaksanaan Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang sedang digalakkan oleh pemerintah pada saat ini (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pemahaman tentang literasi keuangan merupakan bekal yang sangat penting untuk mereka miliki ketika memasuki usia produktif pada masa mendatang (*essential life skills*), (Amagir et al., 2018). Perilaku keuangan yang tidak bertanggung jawab dan pengelolaan keuangan yang tidak bijaksana merupakan penyebab munculnya utang dikalangan dewasa maupun dikalangan anak muda, kelompok ini sangat rentan, (Abdullah et al., 2022; Grody, 2015; Yuliani et al., 2021). Hutang finansial menimbulkan biaya besar dan hilangnya kesejahteraan, tidak hanya bagi debiturnya, namun juga bagi masyarakat secara keseluruhan (Gutiérrez-Nieto et al., 2017; Song et al., 2023). Berdasarkan data September 2023 yang dirilis OJK, persentase pinjaman yang diberikan untuk sektor produktif hanya 37% dari Rp20,7 triliun lebih penyaluran pinjaman pada bulan itu. sebagian besar sisanya adalah pinjaman konsumtif yang tentu saja, bunga tinggi yang sumber dananya sebagian besar (60% dari *outstanding* pinjaman *online*) justru berasal dari perbankan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan literasi keuangan sejak dini untuk menghindari jebakan utang yang dapat merugikan individu dan masyarakat luas (Ananda Putra, 2023)

Pemahaman tentang literasi keuangan telah sering dilakukan melalui penyuluhan, ceramah namun belum melibatkan orang tua sebagai lingkungan belajar utama yang sangat mempengaruhi perilaku

seorang anak (Kafabih, 2020; Llanto, 2015). Maka pengabdian agar pemahaman anak tentang literasi keuangan ini dapat mudah dipahami dengan cara yang menyenangkan serta dapat melibatkan orang tua maka literasi keuangan digunakan media *Board Game Financial*. Dengan adanya PKM ini harapan pengabdian anak akan memahami literasi keuangan dengan cara yang menyenangkan dan orang tua dapat terlibat pada permainan tersebut sehingga menciptakan *bonding* yang dapat mempererat hubungan anak dan orang tua maupun guru. Selain itu harapan pengabdian antara anak, orang tua ataupun guru dapat menciptakan komunikasi yang lebih efektif dalam keluarga, yang pada akhirnya akan mendukung proses pembelajaran anak secara keseluruhan (gambar 1).



Gambar 1. Kegiatan Makan Bersama Anak Tahfiz Weekend Antang

## 2 METODE PENGABDIAN

Tahapan yang telah disusun untuk menyelesaikan permasalahan mitra. Tahapan tersebut terbagi 4 tahapan utama yaitu:

### 2.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini diawali dengan melakukan Identifikasi Kebutuhan Mitra dan Studi Literatur dengan melakukan Identifikasi Kebutuhan Mitra dan Studi Literatur untuk menyelesaikan Masalah Mitra.

### 2.3 Tahap Pembuatan Board Game

Pada tahap ini diawali dengan merancang *board game* yang sesuai dengan konsep literasi keuangan dan cocok dengan karakteristik mitra.

### 2.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi diadakan sosialisasi cara penggunaan Board game, sosialisasi tersebut juga memberikan informasi tentang konsep keuangan, strategi pengelolaan uang, dan cara memanfaatkan board game secara efektif dalam pembelajaran di rumah. Setelah itu, di lakukan implementasi diadakan pada TWK Al Fatih Antang dengan target Anak usia sekolah dasar, orang tua dan guru.

### 2.5 Tahap evaluasi dan pelaporan.

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap efektivitas program pengabdian pada masyarakat ini. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket pra kegiatan dan setelah kegiatan dilakukan, evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman sebelum implementasi dan setelah implementasi

program PKM. Dari uraian di atas maka tahapan pelaksanaan pengabdian untuk menyelesaikan masalah mitra dapat digambarkan dalam bentuk diagram singkat di bawah ini (gambar 2):



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

### 3 HASIL DAN ANALISIS

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dimulai pada bulan agustus 2024. Proses sosialisasi diadakan pada tanggal 28 September 2024 dan implemtasi diadakan pada tanggal 29 September 2024. Berikut ini uraian tahapan pelaksanaan pengabdian:

#### 3.1 Tahap persiapan

Pada tahap ini pengabdi melakukan wawancara dengan orang tua, pengajar untuk mengetahui permasalahan yang ada. Dari hasil wawancara dan *survey*, terdapat 3 permasalahan: 1) Kurangnya pemahaman anak terhadap pengelolaan keuangan yaitu: Menabung, membedakan antara keinginan dan kebutuhan, Menyusun *budget* dan berdonasi, 2) Kurangnya keterlibatan orang tua dalam memahami anak dalam mengelola uangnya sendiri karena anggapan bahwa anak masih kecil dan tidak perlu mengelolah keuangannya, 3) Kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan dalam mengelolah keuangan(Hayati et al., 2024).

#### 3.2 Tahap Study Literatur

Dari permasalahan di atas pengabdi kemudian melakukan studi literatur. Dari studi literatur beberapa cara dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tetang cara mengelola keuangan yang bijak, dengan penyuluhan atau ceramah (Irmawati et al., 2024), meningkatkan literasi keuangan dengan cara

memaparkan materi disertai video animasi (Rolanda et al., 2023), pengenalan literasi keuangan dengan media Diorama (Nur & Bakir, 2021). Pada pengadain ini media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap literasi keuangan yang dapat melibatkan orang tua dan pengajar adalah Board Game, media ini menarik dan interaktif (Maulani Amira Nurifka, 2022).

### 3.3 Tahap *Design* dan Membuat *Prototype*

Tahapan ini meliputi design papan permainan, kartu-kartu, dan instruksi permainan. *Board game* dibuat dengan desain yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak, orang tua, guru (Maulani Amira Nurifka et al., 2023). Selain itu, panduan penggunaan board game juga harus jelas dan mudah dipahami anak usia sekolah dasar, serta orang tua dan guru, setelah *prototype* jadi dilakukan pengujian dan revisi terkait *Prototype Board Game* tersebut dengan beberapa anak dan orang tua dengan melakukan pengamatan terhadap respon mereka pada permainan, respon tersebut dicatat sebagai masukan atau saran untuk melakukan revisi dan perbaikan pada *board game*, proses ini dilakukan sebanyak 6x yang dimulai sejak bulan Agustus 2024 (gambar3).



Gambar 3. *Board Game* Literasi Keuangan

### 3.4 Tahap Sosialisasi dan Implementasi

Setelah Uji coba dan perbaikan dilakukan maka produk *Board Game* siap digunakan. Selanjutnya tahap sosialisasi dilakukan pada tanggal 28 September 2024, proses sosialisasi ini berupa penyuluhan bagaimana mengelola keuangan secara bijaksana dan tata cara penggunaan. Tanggal 29 September dilakukan implementasi *board game* dihadiri anak dan orang tua, pengajar. Pengabdian melakukan implementasi dengan mendampingi anak, orang tua, dan pengajar dalam bermain *board game* (gambar 4).



Gambar 4. Sosialisasi Terkait Pengelolaan Keuangan dan Tata Cara Penggunaan Board Game

### 3.5 Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Tahap ini pengabdian melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket pra dan pasca kegiatan. Dari angket tersebut pengabdian memperoleh hasil mayoritas anak yaitu 65 % anak mengetahui tentang menabung, dan berdonasi, 40 % anak belum bisa membedakan kebutuhan dan keinginan, 30% anak mengetahui tentang bagaimana Menyusun anggaran (*budgeting*). Setelah implementasi 90 % memahami pentingnya menabung dan berdonasi, sebanyak 80% anak telah mampu memahami membedakan antara keinginan dan kebutuhan, 70 % anak dapat memahami konsep anggaran. Dari data di atas pengabdian menyimpulkan kegiatan pembelajaran literasi keuangan dengan media *Board Game* berdampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman anak terhadap literasi keuangan. Namun penyusunan anggaran pada anak perlu media lain untuk memahamkan anak membuat *budget* keuangan terutama pada anak yang masih berusia 7 tahun. Hasil pengabdian ini selaras dengan pengabdian yang dilakukan (Hermawan et al., 2022; Hospido et al., 2021; Langgi & Susilaningsih, 2022; Maulani Amira Nurifka et al., 2023; Nur & Bakir, 2021). Salah satu tujuan dari pengabdian ini melibatkan orang tua, pengajar, berdasarkan umpan balik, hasil pengamatan yang di dapatkan bahwa, *board game* memberikan ruang interaksi antara anak-anak, orang tua, dan pengajar, sehingga menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif.

## 4 KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak usia 7-12 tahun terkait literasi keuangan melalui penggunaan media board game. Program ini menargetkan anak-anak yang mengikuti kegiatan Tahfiz Weekend Antang, di mana sebelumnya mayoritas anak-anak belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan serta mengelola keuangan secara efektif. Dengan melibatkan orang tua, program ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak-anak tentang konsep dasar keuangan seperti menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta menyusun anggaran, tetapi juga meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman anak-anak, di mana 90% memahami pentingnya menabung dan berdonasi, 80% mampu membedakan kebutuhan dan keinginan, serta 70% memahami konsep penyusunan anggaran. Selain itu, *board game* terbukti sebagai media pembelajaran

yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional, dan memiliki potensi untuk diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya.

Mengingat keberhasilan program ini dalam meningkatkan literasi keuangan anak-anak, program serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah dasar lainnya dan lembaga pendidikan informal. Penyebaran board game sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu lebih banyak anak memahami literasi keuangan dengan cara yang menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Masyarakat (DRTPM) dan Kementerian Riset dan Teknologi (Kemristek) atas dukungan *finansial* yang telah diberikan. Bantuan ini sangat membantu dalam pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) kami, sehingga dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan literasi keuangan anak-anak di TWK Al-Fatih Antang. Kami berharap kerja sama ini dapat terus berlanjut untuk pengabdian masyarakat lainnya di masa mendatang

## REFERENSI

- Abdullah, A. H., Tuan Zainal Abidin, T. A. Z., Ahmad Nizam, N. N., Azizan, W. W., Misiran, M., Md Yusof, Z., & Supadi, S. S. (2022). Determining the Correlation Between Behaviour, Debt and Money Management Among Young Adults. *Journal of Computational Innovation and Analytics (JCIA)*, 1(No.2), 111–127. <https://doi.org/10.32890/jcia2022.1.2.6>
- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56–80. <https://doi.org/10.1177/2047173417719555>
- Ananda, P. (n.d.). Korban Bunuh Diri Karena Pinjol Tertinggi Sejak 5 Tahun Terakhir. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/638332/korban-bunuh-diri-karena-pinjol-tertinggi-sejak-5-tahun-terakhir>
- Grody, A. D. J. S. E. K. (2015). A Financial Literacy and Financial Services Program for Elementary School Grades - Results of a Pilot Study. *SSRN Journal*.
- Gutiérrez-Nieto, B., Serrano-Cinca, C., & de la Cuesta González, M. (2017). A multivariate study of over-indebtedness' causes and consequences. *International Journal of Consumer Studies*, 41(2), 188–198. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12324>
- Hayati, Y., Putri, D. S., & Lubis, P. B. (2024). *Financial Literacy Learning in Indonesian Children Literature*. 7.
- Hermawan, A., Gunardi, A., & Sari, L. M. (2022). Intention to Use Digital Finance MSMEs: The Impact of Financial Literacy and Financial Inclusion. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 17(1). <https://doi.org/10.24843/jiab.2022.v17.i01.p12>
- Hospido, L., Villanueva, E., & Zamarro, G. (2021). Finance for All: The Impact of Financial Literacy Training in Compulsory Secondary Education in Spain. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2582537>
- Irmawati, I., A. Ratna Sari, & Hikmah Niar. (2024). PKM Literasi Keuangan Bagi Anak di Tahfiz Weekend Antang. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02, 1–4. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v2i1.298>
- 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>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Gerakan Literasi Finansial. In *Gerakan Literasi*

- Financial* (p. 41). <https://repositori.kemdikbud.go.id/11633/1/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Langgi, N. R., & Susilaningih, S. (2022). Analisis Implementasi Pendidikan Keuangan pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2429–2438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1625>
- Llanto, G. (2015). Financial Inclusion, Education, and Regulation in the Philippines. *SSRN Electronic Journal*, 541. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2672722>
- Maulani Amira Nurifka. (2022). *Inovasi Pembelajaran Literasi Keuangan Melalui Perancangan Board Game*. epository.upi.edu/83628/7/S\_DKV\_1806849\_Title.pdf
- Maulani Amira Nurifka, Aslam, A. P., Aswar, N. F., Mustafa, M. Y., Abadi, R. R., Pratiwi, A. C., Rolanda, I., Amalia Mulia, A., Laksmiwati, M., Masripah, M., Jabar, C. S. A., Qonita, H., Sutanto, R., and, A. E.-P. of C., & 2023, undefined. (2023). The Design of a Board Game About Managing Personal Finance for Young Adults. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 77–90. <https://doi.org/10.36080/kresna.v3i1.70>
- Nur, S. K., & Bakir, A. H. (2021). Inovasi Pengenalan Literasi Keuangan Sejak Dini Melalui Media Pembelajaran Diorama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 2(2), 72–77. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v2i2.5430>
- Rakhmawati, Ita; Lahana Avonita, Ozy; Maria Tsalimna, Umi; Nisa, L. P. B. (2021). Urgensi Literasi Keuangan Anak Usia Dini. *Abdi Psikomi*, 2(1), 27–59. <https://doi.org/10.20512/kjace.2023.3.31.27>
- Rolanda, I., Amalia Mulia, A., & Laksmiwati, M. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan Bagi Siswa Rumah Pintar Aksara (RPA) Kandang Gede, Kresek, Tangerang, Banten. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 126–135. <https://doi.org/10.36080/kresna.v3i1.70>
- Solomon, G. E., Nhete, T., & Sithole, B. M. (2018). The Case for the Need for Personal Financial Literacy Education in Botswana Secondary Schools. *SAGE Open*, 8(1). <https://doi.org/10.1177/2158244017753867>
- Song, J., Hu, M., Li, S., & Ye, X. (2023). The Impact Mechanism of Household Financial Debt on Physical Health in China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5). <https://doi.org/10.3390/ijerph20054643>
- Yuliani, Y., Taufik, T., Mukhtaruddin, M., & Dewi Murnila Saputri, N. (2021). Assessing Model of Financial Satisfaction Predictors: the Mediating Effect of Financial Risk Tolerance and Financial Behavior. *Journal of Accounting Research, Organization and Economics*, 4(2), 140–152. <https://doi.org/10.24815/jaroe.v4i2.20150>