

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Dalam menghadapi rintangan pada abad ke 21, anak dituntut untuk menguasai kemampuan pengetahuan, bahasa, perhitungan, hingga kemampuan dalam seni. Selain itu anak juga didorong untuk dapat menyelesaikan masalah, dapat berpikir kritis hingga menjadi pribadi yang rajin dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan mampu bekerjasama. Untuk menghadapi rintangan ini, di tahun 2015 Forum Ekonomi Dunia mengungkapkan bahwa pada abad 21 ini diperlukannya keterampilan yang perlu dikuasai yaitu, literasi dasar, kompetensi dan juga karakter (*World Economic Forum*, 2015, hlm. 1). Adapun enam literasi dasar yang menjadi dasar penguasaan kemampuan diantaranya yaitu, literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaran (*World Economic Forum*, 2015, hlm. 2). Literasi dasar tersebut dapat dijadikan sebagai suatu pedoman untuk individu dalam kehidupannya sehingga dapat memiliki kehidupan yang lebih baik.

Literasi finansial menjadi salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai, namun pada kenyataannya pengetahuan literasi finansial masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2019 yang dilakukan oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan) berhubungan dengan kondisi literasi finansial di Indonesia. Indeks literasi keuangan dari masyarakat di Indonesia adalah berada di angka sekitar 38,03% yang tergolong masih rendah (OJK, 2021, hlm. 3), kondisi ini menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia belum sepenuhnya memiliki pengetahuan keuangan yang cukup dalam mengoptimalkan keuangannya untuk

kegiatan yang produktif (OJK, 2020, hlm. 17). Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai literasi finansial masih rendah.

Literasi keuangan menurut Lusardi dan Mitchell (dalam Susanti dkk, 2017, hlm. 48) dapat diartikan sebagai pengetahuan finansial yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan. Lebih lanjut dijelaskan oleh Vitt dkk (2000, hlm. 12) Literasi finansial merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, menganalisis, mengelola serta mengkomunikasikan keadaan keuangan individu termasuk kemampuan pengambilan keputusan keuangannya. Seseorang perlu menguasai literasi finansial, karena dengan melalui edukasi dan pembelajaran literasi finansial yang baik dapat meningkatkan kecakapan seseorang mengenai literasi finansial serta dapat berperilaku bijak dalam keuangan juga berperilaku efektif dalam pengelolaan keuangannya (Huston 2010, hlm. 296). Bryne (dalam Nurhab, 2018, hlm. 259) mengungkapkan bahwa “perencanaan keuangan yang salah atau keliru yang diakibatkan dari kurangnya pengetahuan keuangan seseorang dapat menyebabkan adanya kendala dalam mencapai kesejahteraan yang diinginkan”. Sehingga literasi finansial penting untuk dipelajari agar masyarakat dapat mengelola keuangannya secara bijak dan mampu mempersiapkan dirinya di masa mendatang baik bagi dirinya maupun keluarganya sehingga dapat terwujudnya masyarakat yang sehat secara finansial (Novieningtyas, 2018, hlm. 134), dan dapat tercapainya kesejahteraan serta terhindar dari kesalahan dalam pengelolaan keuangan.

Namun pengenalan literasi finansial kepada anak di Indonesia masih kurang baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah, hal ini dikarenakan adanya anggapan dari masyarakat Indonesia bahwa bahasan mengenai keuangan dianggap tabu, selain itu adanya tanggapan lain dimana literasi finansial bukan lah sebuah kecakapan dalam menjalani kehidupan. Saat ini banyak sekolah-sekolah yang masih berpusat pada literasi baca dan tulis sebagai sebuah kecakapan dalam kehidupan. Padahal terdapat literasi lain yang dapat diajarkan seperti halnya literasi finansial yang

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penting bagi kelangsungan hidup di masa mendatang. OECD (*organisation for Economic Co-operation and Development*) menyarankan bahwa pendidikan mengenai keuangan atau finansial perlu diajarkan sedini mungkin, hal ini didasari oleh pentingnya untuk membekali kemampuan yang penting bagi generasi muda sebelum mereka menjadi konsumen keuangan aktif, selain itu pendidikan keuangan lebih efisien dilakukan pengajaran sejak usia sekolah dibandingkan melakukan tindakan perbaikan di usia dewasa (OECD, 2019, hlm. 123). Apabila pemberian pengetahuan mengenai literasi finansial kepada anak baik dan benar maka hal ini dapat membuat anak memiliki bekal yang cukup dan juga menjadikan anak lebih mendalami atau menginternalisasi nilai-nilai dari literasi finansial, sehingga anak pun akan terpengaruh ketika ia dewasa nanti (dalam Rapih, 2016, hlm 19). Maka dari itu, pentingnya pengenalan literasi finansial ini sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini sehingga anak memiliki pengetahuan dan juga kesadaran mengenai pengelolaan finansial yang baik dalam pengambilan keputusan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Karena kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan ekonomi.

Literasi finansial penting untuk dipelajari agar mampu bertahan pada abad ke 21 ini, sehingga seseorang dapat menghadapi persaingan yang ada pada era MEA (Masyarakat Ekonomi Asean), seseorang juga perlu memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, kerjasama dan juga kreativitas. Untuk unggul dalam persaingan ekonomi yang adapun seseorang perlu memiliki karakter seperti rasa ingin tahu, gigih, dapat beradaptasi, inisiatif, memiliki jiwa kepemimpinan, mempunyai rasa ingin tahu, serta memiliki kesadaran dalam sosial dan juga budaya (Kemendikbud, 2017, hlm. 3), hal ini selaras dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Dadang Ahmad Sapradan atau bapak literasi sebagai kepala bidang pembinaan sekolah dasar Kabupaten Bandung Barat pada pra wawancara yang telah dilakukan, bahwa literasi finansial diperlukan karena untuk anak sendiri sekolah menjadi pihak yang

membantu anak untuk dapat bertahan pada era saat pada kegiatan ekonomi yang tidak terlepas dari kegiatan manusia

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner yang penulis lakukan kepada anak-anak dengan usia 8-12 tahun didapatkan hasil bahwa 13 dari 16 anak belum mengetahui apa itu literasi finansial, dan masih asing dengan literasi finansial itu sendiri. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan 70,4% orang tua mengatakan anak mereka boros. Beberapa hal yang mendasari terjadinya hal tersebut adalah kurangnya literasi finansial, anak tidak bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan serta anak kurang bisa melakukan pengelolaan keuangan. Sehingga dari hal tersebut anak perlu mendapat pembelajaran atau edukasi mengenai pengetahuan keuangan yang dapat bermanfaat bagi kemampuan pengelolaan keuangan anak, bagaimana mereka bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan hingga bagaimana anak mengerti konsep menabung, dan memperoleh uang.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun 2016 telah menyerukan Gerakan literasi di Indonesia melalui GLN (Gerakan Literasi Nasional). Gerakan ini merupakan salah satu penjabaran dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 tahun 2015 yang mengenai menumbuhkan budi pekerti. Dengan tujuan menanamkan pendidikan literasi di mulai dari berbagai lingkungan seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah hingga ke lingkungan masyarakat (Kemendikbud, 2016) Salah satu bagian dalam GLN atau Gerakan Literasi Nasional adalah GLS (Gerakan Literasi Sekolah) program ini ditujukan sebagai pemantapan kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran dengan menerapkan strategi literasi dalam pembelajaran dengan merujuk pada HOTS (*higher order thinking skills* atau keterampilan dengan nalar tingkat tinggi), dalam GLS ini terdapat beberapa literasi salah satunya adalah literasi finansial

Dalam pemberian materi mengenai literasi finansial, saat ini materi-materi yang digunakan masih berbentuk abstrak, sehingga membuat anak sulit untuk mencerna materi-materi yang disediakan. Perlu adanya pengolahan materi-materi tersebut sehingga materi dapat mudah dipahami oleh anak, dan anak pun mampu untuk menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini ini menjadikan dibutuhkan sebuah media baru yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran mengenai literasi finansial.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media yang memperkenalkan mengenai literasi finansial adalah sebuah permainan berupa *board game*. Yen dkk dan Yen dkk (dalam Chou, 2016, hlm. 2409) mengungkapkan bahwa *board game* itu interaktif untuk individu maupun tim. tidak hanya berdampak pada pertemanan anak saja akan tetapi juga dapat meningkatkan pemikiran kritis, pemecahan masalah dan keterampilan sosial bagi anak. Selain itu juga, Hergeth (2014, hlm. 190) mengungkapkan bahwa simulasi berbasis *board game* dapat memungkinkan pembelajaran berdasarkan pengalaman baik untuk individu atau tim dalam mempelajari pengetahuan atau keterampilan tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Amidjono, Brock, dan Junaidi (2016, hlm. 287) untuk memilah dimana minat anak dalam mempelajari mengenai literasi finansial maka harus didukung oleh perangkat pembelajaran, seperti buku diary, simulasi mengenai kegiatan yang berhubungan dengan perbankan, dan sebuah permainan interaktif memiliki keterkaitan dengan literasi finansial. Permainan sebagai media pembelajaran digunakan karena dapat membuat anak mendapatkan ilmu baik berupa teori ataupun dalam bentuk praktik secara tidak langsung. Media pembelajaran berbentuk permainan juga dapat membantu anak untuk meningkatkan motorik sehingga anak mampu berpikir ataupun mengambil keputusan dalam bertindak dengan benar (Setyanugrah, 2017, hlm. 63).

Adapun menurut Vianna dkk (2014, hlm. 25) permainan dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu permainan analog atau non-digital, permainan digital dan juga

permainan *pervasive. Board game* yang digunakan berupa permainan non-digital, hal ini dikarenakan dalam penelitian penggunaan permainan digital dengan non-digital dengan permainan yang sama (dalam Kauffman dan Flanagan, 2016, hlm. 10) dimana tingkat pemahaman pemain mengenai konteks atau materi yang disuguhkan dengan media non-digital lebih baik dibandingkan dengan media digital, selain itu Chou (2016, hlm. 2409) mengungkapkan bahwa pada penggunaan media ini dapat meningkatkan interaksi dengan memperkuat ikatan antar individu seperti antar anggota keluarga atau lainnya, melatih berkomunikasi, dan melatih kemampuan pengelolaan emosi dan tekanan. Sehingga permainan berbentuk non-digital memberikan pengalaman yang berdampak baik dalam pengasahan kemampuan berinteraksi.

Dalam pembelajaran literasi finansial untuk anak usia sekolah tingkat dasar dalam Kurikulum 2013 berdasarkan modul literasi finansial untuk sekolah dasar yang disusun oleh Kemendikbud, literasi finansial dapat diterapkan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, matematika, PAI, PKN, Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, dan PJOK. Dalam modul tersebut, pembelajaran literasi finansial untuk anak usia sekolah tingkat dasar memiliki 4 konsep yaitu memperoleh, menabung, membelanjakan, dan mendonasikan.

Board game yang peneliti kembangkan disusun berdasarkan modul literasi finansial. *Board game* yang dirancang akan mengajak siswa untuk mengenal lebih jauh mengenai 4 konsep literasi finansial. Konsep permainan yang digunakan membawa anak untuk melakukan praktik dan simulasi 4 konsep yang ada dalam modul literasi finansial seperti kegiatan memperoleh uang, menyimpan uang atau menabung, membelanjakan uang, dan juga mendonasikan uang.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan perancangan mengenai “Inovasi Pembelajaran Literasi Finansial Bagi Anak Melalui Perancangan *Board game*”. Diharapkan *board game* ini dapat menjadi sebuah media

yang membantu menyampaikan materi literasi finansial secara efektif dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari masalah yang telah dilakukan oleh penulis diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial bagi anak?
2. Bagaimana distribusi media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial bagi anak ?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka perancangan ini bertujuan untuk merancang *board game* untuk membantu kegiatan belajar mengajar mengenai literasi finansial. Adapun tujuan perancangan media pembelajaran ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses perancangan media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial bagi anak.
2. Mendeskripsikan proses distribusi media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial bagi anak

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis perancangan ini memiliki manfaat sebagai sebuah rujukan dalam bidang Desain Komunikasi Visual khususnya dalam perancangan desain grafis

- b. Sebagai sumber informasi bagi peneliti lainnya mengenai perancangan media pembelajaran mengenai literasi finansial

2) Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi anak

- a. Dapat mengetahui dan memahami literasi finansial
- b. Dapat mengetahui konsep uang
- c. Dapat memahami konsep kegiatan menabung
- d. Dapat mengetahui konsep menghasilkan uang
- e. Dapat membedakan keinginan dan kebutuhan
- f. Dapat melakukan pengelolaan keuangan secara baik

2. Manfaat bagi orang tua

Sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran baik mengenai literasi finansial atau mengenai materi lain.

3. Manfaat bagi peneliti

Sebagai sumber informasi dalam perancangan media pembelajaran yang sejenis

1.5 Metode Perancangan

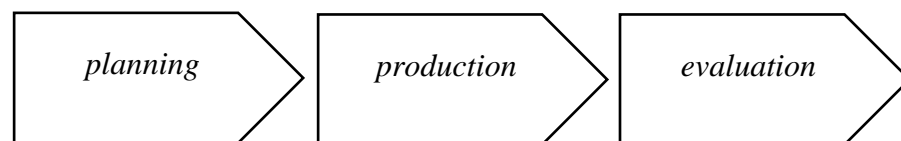
1.5.1 Pendekatan Perancangan

Pada perancangan ini, permasalahan yang didapatkan dilakukan proses penelaahan dan pengkajian menggunakan metode D&D (*Design and Development*) yang memiliki arti desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 395) “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non instructional product and tool and new or enhanced model that govern their development*”. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau

memproduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan atau non pembelajaran Metode ini merupakan gabungan dari metode kualitatif dengan metode

Terdapat beberapa model penelitian Dnd, salah satunya yaitu model penelitian PPE (*planning, production, and evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2019, hlm. 395). “*The focus of a design a design and development study can be on front-end analysis, planning, production and or evaluation*”. Adapun focus dari perancangan ini yaitu dan penelitian pengembanagn bersifat Analisa awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi.

Pada proses penelitian ini penelitimelakukanproses perancangan dan pengembangan produk yang dibuat lalu dilakukan proses evaluasi oleh para ahli dengan tujuan untuk mengetahui produk sesuai untuk di gunakan dalam kegiatan pembelajaran



Gambar 1. 1 Tahapan prosedur

Sumber : dokumentasi pribadi

1.6 Prosedur Penelitian

Dalam model PPE terdapat prosedur penelitian seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pada model PPE terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu tahap perencanaan, tahap produksi dan tahap evaluasi.

Tabel 1. 1 Prosedur Penelitian

Fase	Prosedur	Hasil Tahap
<i>Planning</i> (perencanaan)	1. <i>Concepting phase</i> 2. <i>Internal playtest</i> 3. <i>Design phase</i>	Kesimpulan dan hasil analisis rancangan
<i>Production</i> (produksi)	1. <i>Prototyping dan blind playtest</i> 2. <i>Development phase</i>	Produk awal
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	1. Revisi produk 2. Produksi akhir produk 3. Pelaporan dan penyelesaian	Evaluasi dan produk akhir

1.7 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan penulis diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data dalam metode D&D. Teknik pengumpulan data adalah tata cara yang sudah tersusun dan strategi yang dilakukan oleh penulis dengan maksud untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam perancangan. Penulis memilih metode penelitian kualitatif deskriptif dimana dibutuhkan informasi yang lengkap, jelas, serta spesifik. Teknik pengumpulan data pada perancangan ini dengan melalui validasi ahli dan wawancara.

1) Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian terkait media yang telah dikembangkan. Penilaian ahli ini akan menentukan apakah media yang telah dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan. Ahli yang terlibat pada penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data para ahli adalah lembar angket.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap pra penelitian dan saat penelitian. Pada kegiatan pra penelitian, wawancara dilakukan pada orang tua untuk mengetahui sejauh mana orang tua sudah mengajarkan literasi finansial kepada anak. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara pada tahap pra penelitian kepada anak usia 8-12 tahun untuk mengetahui sejauh mana anak sudah mengenal tentang literasi finansial. Pada saat penelitian, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil uji coba media *board game* kepada anak usia 8-12 tahun. Kegiatan wawancara menjadi salah satu acuan untuk peneliti dalam mengetahui tanggapan terkait media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara.

1.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam perancangan. Pada perancangan ini digunakan beberapa instrumen, yaitu:

1) Lembar Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari pernyataan-pernyataan. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait penilaian para ahli dan guru mengenai media *board game* literasi finansial. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang menyediakan beberapa kemungkinan jawaban.

2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar dari pertanyaan yang diajukan ketika pelaksanaan wawancara kepada narasumber. Pedoman ini membantu supaya kegiatan wawancara terarah mengikuti topik yang diangkat pada perancangan. Wawancara yang digunakan menggunakan jenis wawancara terstruktur.

1.9 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data-data serta informasi yang dibutuhkan, selanjutnya dilakukan pengolahan data dan informasi tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam perancangan. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 319) analisis data merupakan sebuah metode untuk mencari data dan data yang diperoleh disusun secara sistematis dimana data-data tersebut didapatkan melalui hasil observasi, wawancara atau teknik lainnya. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian diorganisasikan menjadi kategori, dianalisis ke dalam unit-unit, melaksanakan sintesa, disusun ke dalam pola, serta memilah mana yang perlu dipelajari sehingga dapat dibuat kesimpulan yang mampu dipahami baik oleh penulis ataupun orang lain.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar angket. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis. Hasil pengolahan data kualitatif berupa deskriptif dan hasil pengolahan data kuantitatif berupa angka.

1) Analisis Data Kualitatif

Proses menganalisis data kualitatif bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan media *board game* yang dikembangkan oleh peneliti. Data kualitatif diperoleh melalui pedoman wawancara.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013, hlm. 247) terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data kualitatif, yaitu:

- a. Reduksi data (*Data Reduction*) berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian dicari tema dan polanya.
- b. Penyajian data (*Data Display*) bertujuan untuk mengorganisasikan dan menyusun data kedalam pola hubungan agar mudah dipahami. Penyajian data

dapat berbentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

- c. Verifikasi Data (*Conclusion Drawing*) adalah penarikan kesimpulan. Langkah ini merupakan langkah terakhir untuk memverifikasi data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang dikemukakan di awal.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis lembar angket. Lembar angket dianalisis dengan menggunakan skala likert. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Likert dalam Budiaji, 2013, hlm. 128). Berikut adalah tabel kategori penilaian skala likert:

Tabel 1. 2 Kriteria penilaian

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

(Sugiyono, 2013, hlm.94)

Selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil validasi

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, maka akan diperoleh skor yang menggambarkan kualitas media *board game literasi finansial* yang telah dikembangkan. Hasil perhitungan dan persentase terkait kualitas media *board game literasi finansial* diinterpretasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 1. 3 Kategori Kelayakan

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup baik
4.	21% - 40%	Kurang baik
5.	0% - 20%	Tidak baik

(Sugiyono, 2013, hlm. 95)

1.10 Metode Perancangan *Board game*

Pada tahap perancangan dilakukan berdasarkan pada konsep *game design process* yang dipaparkan oleh Nugroho (2013), Dalam proses *game design* terdapat beberapa fase atau tahapan, yaitu :

- a. *Concepting phase* dimana pada fase ini hasil dari analisis data dimuat dalam bentuk elemen permainan, seperti tema permainan, pedoman permainan, komponen permainan, aturan dasar permainan, mekanisme dari permainan hingga cerita dalam permainan. Hasil dari fase ini adalah *prototipe*

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. *Internal playtest session*, pada fase ini prototipe dari permainan dimainkan oleh desainer untuk memeriksa apakah permainan berjalan dengan baik hingga akhir atau konsep permainan dapat tersampaikan. Prototipe pada fase ini adalah komponen dasar untuk mensimulasikan beberapa aturan dalam permainan. Prototipe biasanya hanya coretan atau tulisan pensil di secarik kertas tanpa adanya desain gambar. Prototipe selalu diperbarui menyesuaikan dengan saran dan masukan dari pengembangan permainan yang dirancang.
- c. *Design phase*, fase ini prototipe ditingkatkan dengan menambahkan elemen visual yang bertujuan untuk membantu pemain dalam memahami permainan. Selain itu, pada fase ini dilakukan penyeimbangan permainan sehingga permainan adil dan seimbang bagi seluruh pemain.
- d. *Prototyping* dan *blind playtest*, pada fase ini dilakukan percobaan dengan mempertimbangkan pengalaman bermain, *visual clarity* (kejernihan visual), *game sequence* (urutan permainan), *game balance* (keseimbangan) permainan sehingga permainan adil bagi semua pemain. Prototipe dalam fase ini adalah prototipe yang telah melewati fase atau tahap desain (*design phase*)
- e. *Development phase*, fase ini merupakan tahap pembuatan *board game* bahwa produk siap untuk melakukan pengujian kepada target dalam perancangan. Tahap ini dilaksanakan setelah permainan telah melewati fase *playtest* yang intensif.

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu