

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK
MELALUI PERANCANGAN *BOARD GAME***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program
Studi Desain Komunikasi Visual



Oleh

Amira Nurifkah Maulani

1806849

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

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

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI
ANAK MELALUI PERANCANGAN *BOARD GAME***

Oleh
Amira Nurifkah Maulani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Amira Nurifkah Maulani 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

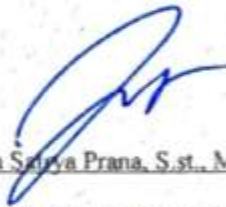
Amira Nurifkah Maulani

NIM 1806849

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI
PERANCANGAN *BOARD GAME***

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



Irvan Surya Prana, S.st., M.Ds

NIP 920200819830612101

Pembimbing II



Andi Suryadi, S.Pd, M.Sn

NIP 198002032019031011

Mengetahui,

Plt Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.

NIP 197303262000031001

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN *BOARD GAME*

Amira Nurifkah Maulani

Program Studi Desain Komunikasi Visual – Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Literasi finansial menjadi salah satu kecakapan yang harus dikuasai setiap manusia di zaman sekarang ini. Ketidcakapan dalam mengelola keuangan dapat menjadi boomerang bagi kehidupan di masa yang akan datang. Namun sayangnya berdasarkan survei OJK tahun 2019 bahwa indeks literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah yakni hanya 38,03%. Pengajaran literasi finansial sudah seharusnya mulai dikenalkan sejak usia dini. Kebiasaan finansial yang baik sejak dini akan menumbuhkan kemampuan mengelola finansial lebih baik ketika dewasa. Salah satu cara mengajarkan literasi finansial kepada anak usia dini adalah melalui permainan yang menarik. Dalam penelitian ini dibahas mengenai media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial untuk anak usia 8-12 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan dan distribusi media *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial bagi anak. Metode penelitian yang digunakan adalah DnD (*Design and Development*) dengan model penelitian PPE yaitu *planning, production, and evaluation*. Penelitian ini memperoleh hasil berupa proses pengembangan yang dimulai dari identifikasi masalah yang kemudian dilanjutkan dengan menyusun hasil analisis-analisis pendukung dalam merancang desain untuk media *board game* literasi finansial. Media *board game* kemudian di validasi oleh ahli dan diuji coba kan kepada anak untuk mendapatkan masukan dan penilaian sebagai bahan revisi. Hasilnya media *board game* ini layak untuk digunakan dalam membelajarkan anak usia 8-12 tahun materi literasi finansial. Hal ini didasarkan pada nilai validasi yang berada pada kategori baik. Media *board game* literasi finansial ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dan orang tua dalam mengenalkan literasi finansial kepada anak.

Kata kunci : media pembelajaran, *board game* , *literasi finansial*.

***EDUCATIONAL INNOVATION ABOUT FINANCIAL LITERACY FOR KIDS
THROUGH A BOARD GAME***

**Amira Nurifkah Maulani
1806849**

Program Studi Desain Komunikasi Visual – Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Financial literacy is one of the skills that must be mastered by every human being in this day and age. The inability to manage finances can be a boomerang for life in the future. Unfortunately, based on the 2019 OJK survey, the literacy index of the Indonesian people is still relatively low, at only 38.03%. Financial literacy teaching should be introduced from an early age. Good financial habits from an early age will foster the ability to manage finances better as an adult. One way to teach financial literacy in early childhood is through interesting games. This study discusses the board game media as a financial literacy learning media for children aged 8-12 years. This study aimed to describe the process of designing and distributing board game media as a financial literacy learning medium for children. The research method used is DnD (Design and Development) with the PPE research model, namely planning, production, and evaluation. This study obtained results in the form of a development process that started from problem identification which was then continued by compiling the results of supporting analyzes in designing designs for financial literacy board game media. The board game media is then validated by experts and tested on children to get input and assessment as revision material. As a result, this board game media is suitable for use in teaching children aged 8-12 years financial literacy material. This is based on the validation value which is in the good category. This financial literacy board game media is expected to be an alternative for teachers and parents in introducing financial literacy to children.

Keywords : *learning media, board game , financial literacy.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Perancangan.....	7
1.4 Manfaat Perancangan.....	7
1.5 Metode Perancangan.....	8
1.6 Prosedur Penelitian	9
1.7 Prosedur Pengumpulan Data	9
1.8 Instrumen Pengumpulan Data	10
1.9 Teknik Analisis Data	11
1.10 Metode Perancangan <i>Board game</i>	14
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	15
2.1 Kajian Perancangan Terdahulu.....	15
2.2 Kajian Pustaka (Teoretik).....	16
2.2.1 Desain Komunikasi Visual	16

2.2.2	Media Pembelajaran.....	27
2.2.3	Literasi Finansial	29
2.2.4	Gerakan Literasi Nasional.....	31
2.2.5	Permainan.....	36
2.2.6	<i>Board game</i>	42
2.2.7	Teori Perkembangan Anak.....	49
2.3	Tinjauan Faktual (Empirik)	56
2.4	Gagasan Awal.....	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA		61
3.1	Konsep Perancangan.....	61
3.1.1	Gagasan atau Ide Perancangan.....	61
3.1.2	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	65
3.1.3	Tahap Produksi (<i>Production</i>).....	83
3.1.4	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	89
3.2	Visualisasi Karya.....	92
3.2.1	Analisis Visual	92
3.2.2	Analisis SWOT	106
3.2.3	Analisis Biaya Produksi	110
3.2.4	Hasil Pengumpulan Data.....	112
BAB IV SIMPULAN DAN REKOMENDASI		115
4.1	Simpulan.....	115
4.2	Rekomendasi	116
DAFTAR PUSTAKA		118
GLOSARIUM.....		121
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....		124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan prosedur	9
Gambar 2. 1 Jenis-jenis garis	19
Gambar 2. 2 Caslon font	21
Gambar 2. 3 Bodoni font.....	22
Gambar 2. 4 Times Romand font.....	22
Gambar 2. 5 Helvetica font	23
Gambar 2. 6 Memphis font	23
Gambar 2. 7 Cooper Black Font	24
Gambar 2. 8 Lingkaran warna Brewster	25
Gambar 2. 9 Catan <i>board game</i>	44
Gambar 2. 10 A Fast for odin.....	45
Gambar 2. 11 Camel Up.....	45
Gambar 2. 12 Formula D	46
Gambar 2. 13 Smart Ass	47
Gambar 2. 14 Quiddler <i>board game</i>	47
Gambar 2. 15 Imperial Struggle <i>board game</i>	48
Gambar 2. 16 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	54
Gambar 2. 17 Kerangka Pemikiran.....	60
Gambar 3. 1 <i>Internal Playtest</i>	75
Gambar 3. 2 font <i>Averia Sans Libre</i>	76
Gambar 3. 3 <i>color pallete</i>	77
Gambar 3. 5 Desain tile atau deck permainan.....	78
Gambar 3. 7 Desain pion permainan.....	78

Gambar 3. 9 Desain kartu.....	79
Gambar 3. 11 desain token pemain.....	80
Gambar 3. 13 sketsa pedoman permainan.....	81
Gambar 3. 15 desain <i>reward</i>	81
Gambar 3. 16 <i>prototype</i> permainan.....	83
Gambar 3. 17 <i>blind playtest</i> Bersama anak-anak.....	84
Gambar 3. 18 blind playtest Bersama anak-anak.....	85
Gambar 3. 19 blind playtest Bersama anak-anak bagian 2	85
Gambar 3. 20 Blind playtest bersama anak-anak bagian 2	86
Gambar 3. 21 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi.....	90
Gambar 3. 22 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi.....	91
Gambar 3. 23 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi.....	92
Gambar 3. 24 Penggunaan <i>font</i> pada papan permainan	93
Gambar 3. 25 <i>Font</i> sound of justice.....	94
Gambar 3. 26 Penggunaan <i>font</i> pada kartu	95
Gambar 3. 27 <i>Font averia sans libre</i>	95
Gambar 3. 28 Penggunaan <i>font</i> pada pedoman.....	96
Gambar 3. 29 Desain papan permainan	97
Gambar 3. 30 Ilustrasi Kartu.....	98
Gambar 3. 31 Ilustrasi Pion.....	99
Gambar 3. 32 Ilustasi pedoman.....	100
Gambar 3. 33 Gaya ilustrasi pada kartu	101
Gambar 3. 34 Tata letak pada kartu	102
Gambar 3. 35 Tata letak pada mpedoman.....	103
Gambar 3. 36 Warna pada <i>board game</i>	104

Gambar 3. 37 Warna pada kartu bahaya	105
Gambar 3. 38 Warna pada kartu misi.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Prosedur Penelitian	9
Tabel 1. 2 Kriteria penilaian.....	12
Tabel 1. 3 Kategori Kelayakan <i>Board game</i>	13
Tabel 3. 1 Konsep Perancangan.....	65
Tabel 3. 2 AISAS	70
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli.....	86
Tabel 3. 5 Hasil uji coba produk.....	87
Tabel 3. 6 Hasil Revisi <i>Board game</i> Literasi Finansial	89
Tabel 3. 8 Analisis SWOT <i>board game</i> terdahulu.....	106
Tabel 3. 9 Biaya produksi	110

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Dan Zain, Aswan. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Akart: Rineka Cipta
- Fitriyani, Hidayatul, And Taufiq W. (2019) "Perancangan *Board game* Pawukon Pada Penanggalan Jawa Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja." *Eproceedings of Art & Design* 6.2
- Galura, R. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).
- Hamshire, C., Forsyth, R., & Whitton, N. (2013). Designing Games to Disseminate Research Findings. *Proceedings of The 7th European Conference On Game-Based Learning, 1*, 209-210. Dipetik Januari 20, 2021, Dari [Www.Academic-Publishing.Org](http://www.Academic-Publishing.Org)
- Huston, S. J. (2010). Measuring Financial Literacy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296–316.
- Indarwati, D. (2020). *Efektivitas Teknik Papan Cerita Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII Mtsn 2 Tulungagung*.
- Jamal, J. N., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). Perancangan *Board game* Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja. *Eproceedings of Art & Design*, 2(1).
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan *Board game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9
- Lusardi, A. And Olivia S. Mitchell. 2007. Baby Boomer Retirement Security: The Roles of Planning, Financial Literacy, And Housing Wealth, *Journal Of Monetary Economics*, 54 (1): 205-224.
- Majid. (2008). Perencanaan Pembelajaran, Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : Rosda Karya

- Moseley, A. Dan Nicola, W. (2012). *Using Games to Enhance Learning And Teaching: A Beginner's Guide*. New York: Routledge.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini (Pertama). *Prenada Media Group*.
- Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. *MANNERS*, 1(2), 133-137.
- Nurhab, I. M. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Finansial Mahasiswa, *FINANSIA: Jurnal Akuntansi Dan Perbankan Syariah*, 1(2), 255-
- OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. *Paris: OECD Publishing*.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami Gaya Belajar Anak!*. Elex Media Komputindo.
- Pysmennyi, V. (2021). Using Financial *Board game s* in Teaching Financial Literacy At General Secondary Education Institutions. *Problems if Education*, (1 (94)), 146-157.
- Rapih, S. (2016). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak: Mengapa dan Bagaimana?. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 14-28.
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Mendesain Layout*. Tasikmalaya: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 2(2), 325-335.
- Supriyadi, S. (2017). *Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan*. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83-93.
- Susanti, A., & Ardyan, E. (2018). Tingkat Pendidikan, Literasi Keuangan, Dan Perencanaan Keuangan Terhadap Perilaku Keuangan UMKM Di Surakarta. *Telaah Bisnis*, 18(1).

- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Tirtoutomo, S., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Media *Board game* Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik Dan Buruk. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Vitt, L. A., dkk. (2000). Personal Finance and The Rush To Competence: Financial Literacy Education In The U.S. *Virginia: Institute For Socio-Financial Studies*.
- Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan *Board game* TITUNGAN Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425-436.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education: Unlocking The Potential Of Technology*. Vancouver, BC: British Columbia Teachers' Federation.
- Wu, W. H., Chiou, W. B., Kao, H. Y., Hu, C. H. A., & Huang, S. H. (2012). Re-Exploring Game-Assisted Learning Research: The Perspective of Learning Theoretical Bases. *Computers & Education*, 59(4), 1153-1161.
- Yono, S. (2014). Nilai Edukasi Dalam Fabel Sentani. *Jurnal Kandai*, 10(1), 102–115.
- Yuliantanti, A. (2008). *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta Utara: Esensi.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia