

Perancangan Media Edukasi Tentang Manajemen Uang Saku Pada Anak Sekolah Dasar

Fera Maishara^{1*}, Yuliarni²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}feramaisharaa@gmail.com, ²yuliarni2807@email.com

Abstrak

Perancangan media edukasi mengenai manajemen uang saku untuk anak sekolah dasar dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman edukasi finansial pada anak akibat materi yang dianggap sulit dipahami pada anak usia 8 hingga 10 tahun. Solusinya, dirancang media edukasi berupa board game sebagai sarana pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner kepada anak sekolah dasar, orang tua dan tenaga pendidik. Data dianalisis menggunakan metode 5W+1H dan AIDA untuk menentukan konsep visual serta mekanisme permainan yang sesuai dengan target audiens. Melalui permainan, anak diajak memahami konsep-konsep dasar pengelolaan keuangan. Hasil perancangan berupa board game edukasi finansial BERANI PILIH yang terdiri atas papan permainan, kartu kejadian, pion, token, koin, buku panduan dan kemasan. Board game ini dirancang dengan visual yang menarik serta bahasa yang sederhana sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak sekolah dasar,

Kata Kunci: Media edukasi, edukasi finansial, board game, manajemen uang saku

PENDAHULUAN

Literasi finansial merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan secara bijak. Kemampuan ini perlu ditanamkan sejak usia dini karena akan memengaruhi perilaku keuangan seseorang pada masa dewasa. Anak-anak yang tidak dibekali dengan pemahaman finansial yang baik cenderung tumbuh dengan perilaku konsumtif, boros, serta kurang mampu menentukan prioritas dalam penggunaan uang. Namun, hingga saat ini edukasi finansial pada anak masih tergolong rendah. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan, indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia pada tahun 2024 mencapai 65,43% (OJK, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman masyarakat terhadap pengelolaan keuangan masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya literasi finansial dapat berdampak pada munculnya berbagai permasalahan keuangan. Individu yang memiliki pemahaman keuangan yang rendah cenderung lebih mudah terpengaruh oleh tawaran keuntungan instan, terjebak dalam praktik investasi ilegal, maupun mengambil keputusan keuangan yang tidak tepat. Salah satu contohnya adalah kasus ratusan mahasiswa yang terjebak dalam modus bisnis online dengan iming-iming keuntungan sebesar 10%, namun pada akhirnya mengalami kerugian dan terlilit utang (Kompas, 2022). Selain itu, laporan *Report on Indonesia Financial Sector Development* menunjukkan bahwa hingga Desember 2023 terdapat 18,07 juta masyarakat yang terlibat dalam layanan pinjaman online dengan total nilai pinjaman mencapai Rp59,64 triliun. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya peningkatan literasi finansial sebagai upaya preventif terhadap berbagai risiko keuangan di masa depan.

Menurut Sadri et al. (2019: 291), pendidikan literasi keuangan sejak usia dini membantu anak-anak membangun sifat positif dalam mengelola uang, menghindari kebiasaan berutang di masa depan, dan juga memberikan peningkatan anak dalam menata anggaran dan menabung. Pendidikan finansial pada anak usia sekolah dasar dinilai efektif karena pada rentang usia tersebut anak mulai mengenal konsep uang, kebutuhan, keinginan, serta proses pengambilan keputusan sederhana terkait penggunaan uang saku. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Vitianingsih, 2016: 26) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendidikan finansial sebaiknya diberikan sejak usia sekolah dasar karena pada rentang usia tersebut anak sedang berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat pesat. Menurut Purwulan (2024), pada usia 10 tahun perkembangan otak anak telah mencapai sekitar 95% dari kapasitas otak dewasa. Pada fase ini terjadi perkembangan kemampuan berpikir logis, analitis, rasional, dan ilmiah yang diproses oleh otak kiri, serta kemampuan imajinatif, intuitif, kreatif, dan holistik yang diproses oleh otak kanan. Kondisi tersebut menjadikan usia sekolah dasar sebagai periode yang tepat untuk menanamkan berbagai pengetahuan dan kebiasaan positif, termasuk dalam hal pengelolaan keuangan. Dalam proses pembelajaran, anak usia sekolah dasar juga memiliki karakteristik khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media edukasi. Menurut Aminah et al. (2022), anak usia sekolah dasar cenderung senang bermain, melakukan peragaan secara langsung, bekerja dalam kelompok, serta aktif bergerak. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah kurang sesuai diterapkan kepada anak-anak. Sebaliknya, media

pembelajaran yang interaktif dan melibatkan aktivitas bermain dapat meningkatkan minat belajar serta membantu anak memahami materi dengan lebih mudah.

Penelitian ini berfokus pada perancangan media edukasi berupa *board game* tentang manajemen uang saku untuk anak usia 8–10 tahun. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang bermain, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Melalui perancangan ini diharapkan tercipta media edukasi yang menarik, mudah dipahami, serta mampu membantu anak mengenal konsep dasar pengelolaan uang saku, sekaligus meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya pendidikan finansial sejak usia dini sebagai bekal anak dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode perancangan. Metode kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman perilaku, kebutuhan, dan karakteristik target audiens, yaitu anak usia 8–10 tahun, dalam memahami konsep manajemen uang saku. Sementara itu, metode *Design Thinking* digunakan untuk menghasilkan solusi desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) melalui proses identifikasi masalah, analisis kebutuhan, pengembangan ide, hingga perancangan media edukasi. Tahapan penelitian diawali dengan proses pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi literasi finansial anak serta kebutuhan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner.

a. Observasi

Observasi dilakukan di SD Negeri 08 Padang Panjang Timur dengan melibatkan sekitar 10–15 siswa sekolah dasar sebagai objek pengamatan. Melalui observasi ini, peneliti mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya, mengambil keputusan ketika menggunakan uang saku, serta menunjukkan minat terhadap aktivitas bermain dan pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman anak mengenai konsep kebutuhan dan keinginan, kebiasaan menghabiskan uang saku, serta respons mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Observasi ini menunjukkan siswa SD yang sebagian besarnya adalah kelas 3-4 SD sudah mulai memiliki sifat konsumtif pada usia 8-10 tahun. Penggunaan 90% uang saku pada pembelian jajan dan mainan merupakan indikasi sifat konsumtif. Kurangnya kesadaran untuk menyisihkan sebagian uang saku untuk ditabung juga menunjukkan rendahnya pemahaman finansial pada anak. Anak cenderung ingin menghabiskan seluruh uang saku yang dimiliki. Kondisi ini membuat edukasi finansial menjadi semakin penting untuk diimplementasikan kepada anak untuk mencegah resiko finansial anak pada usia dewasa. Media edukasi inovatif diharapkan mampu merepresentasikan materi tentang keuangan yang kompleks menjadi sebuah materi yang mudah dipahami serta menarik bagi anak-anak.

b. Wawancara

wawancara dilakukan kepada empat tenaga pendidik yang terdiri atas tiga guru wali kelas dan satu kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan media edukasi finansial di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, seluruh narasumber berpendapat bahwa media yang efektif untuk menyampaikan materi pengelolaan keuangan kepada anak adalah media edukasi yang bersifat interaktif dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Para narasumber juga menekankan pentingnya unsur bermain peran (*role play*) dalam proses pembelajaran karena dapat membantu anak memahami suatu konsep melalui pengalaman yang mereka rasakan sendiri. Selain itu, media yang digunakan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak, memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, serta tetap dapat digunakan secara luring (*offline*) di lingkungan sekolah.

Wawancara juga dilakukan kepada lima anak berusia 8–9 tahun guna mengetahui kebiasaan mereka dalam mengelola uang saku dan preferensi terhadap media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan adanya perbedaan kecenderungan perilaku antara siswa laki-laki dan perempuan dalam mengelola uang saku. Sebagian besar siswa perempuan mengaku menyisihkan sebagian uang jajannya untuk ditabung, baik melalui celengan maupun dengan menitipkan uang kepada orang tua. Sebaliknya, sebagian besar siswa laki-laki cenderung lebih sering menghabiskan uang saku yang dimiliki dan meminta tambahan uang kepada orang tua ketika ingin membeli sesuatu. Selain itu, siswa perempuan umumnya menabung untuk memenuhi kebutuhan tertentu, sedangkan siswa laki-laki lebih banyak menabung untuk memenuhi keinginan, seperti membeli mainan atau barang yang disukai.

c. Kuesioner

Selanjutnya, kuesioner disebar kepada 110 orang tua untuk memperoleh data mengenai perilaku keuangan anak serta pandangan orang tua terhadap pentingnya edukasi finansial sejak dini. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen pendukung yang relevan dengan literasi finansial, media edukasi, dan board game. Kuesioner disusun menggunakan kombinasi pertanyaan tertutup dan terbuka yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kesadaran orang tua terhadap pentingnya literasi finansial sejak usia dini, kebiasaan penggunaan uang saku anak, serta kebutuhan terhadap media edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran pengelolaan keuangan. Selain itu, kuesioner juga digunakan untuk mengetahui persepsi orang tua mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana edukasi bagi anak. Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui bahwa tingkat kesadaran orang tua terhadap pentingnya edukasi finansial sejak usia dini tergolong tinggi. Sebagian besar responden telah memahami pentingnya literasi finansial dan mengaku telah memperkenalkan konsep pengelolaan uang kepada anak. Namun demikian, hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-

hari. Sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku konsumtif dalam penggunaan uang saku, cenderung menghabiskan uang yang dimiliki, serta belum mampu menentukan prioritas antara kebutuhan dan keinginan.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data sekunder yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian. Menurut Saputra et al. (2024), studi pustaka merupakan metode penelitian yang memanfaatkan berbagai informasi dan temuan dari penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu permasalahan. Melalui metode ini, peneliti dapat mengumpulkan data, teori, konsep, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan topik yang sedang dikaji. studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber berupa buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, laporan lembaga resmi, serta referensi digital yang berkaitan dengan literasi finansial, pengelolaan uang saku anak, karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, media pembelajaran, dan board game edukatif. Kajian terhadap literatur literasi finansial dilakukan untuk memahami pentingnya pendidikan keuangan sejak usia dini serta konsep-konsep dasar yang perlu dikenalkan kepada anak, seperti kebutuhan dan keinginan, prioritas pengeluaran, serta kebiasaan menabung.

Studi pustaka juga dilakukan untuk memahami karakteristik anak usia 8–10 tahun sebagai target audiens utama. Kajian ini mencakup aspek perkembangan kognitif, perilaku belajar, serta preferensi anak terhadap aktivitas bermain dan pembelajaran interaktif. Pemahaman tersebut diperlukan agar media yang dirancang sesuai dengan kemampuan berpikir, minat, dan kebutuhan pengguna.

Peneliti juga mengkaji berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan *board game* sebagai media edukasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa board game memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif melalui aktivitas bermain, simulasi, pemecahan masalah, serta interaksi sosial antar pemain. Karakteristik tersebut dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat satu arah.

Seluruh informasi yang diperoleh melalui studi pustaka kemudian digunakan sebagai landasan teoritis dalam menentukan konsep komunikasi, konsep visual, materi pembelajaran, serta mekanik permainan yang diterapkan pada perancangan board game. Dengan demikian, media yang dirancang tidak hanya didasarkan pada hasil penelitian lapangan, tetapi juga didukung oleh teori dan penelitian yang relevan sehingga mampu menjawab kebutuhan target audiens secara lebih tepat.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

Analisis target audiens dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik target audiens yang akan menjadi pengguna utama media edukasi. Segmentasi target audiens pada perancangan media edukasi tentang manajemen uang saku ini dibagi berdasarkan aspek geografis, demografis, psikografis, dan perilaku (*behavioral*).

1) Geografis

Media edukasi ini ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Pemilihan wilayah tersebut didasarkan pada lokasi penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan oleh perancang. Meskipun demikian, materi dan konsep permainan yang dirancang bersifat universal sehingga memungkinkan media untuk digunakan oleh anak sekolah dasar di wilayah lain yang memiliki karakteristik serupa.

2) Demografis

Target audiens utama adalah anak laki-laki dan perempuan berusia 8–10 tahun yang sedang menempuh pendidikan di tingkat sekolah dasar. Rentang usia tersebut dipilih karena anak mulai mengenal konsep penggunaan uang saku, memahami hubungan sebab akibat sederhana, serta berada dalam tahap pembentukan karakter dan kebiasaan yang dapat terbawa hingga usia dewasa. Selain itu, media ini dirancang agar dapat digunakan oleh anak dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, maupun agama.

3) Psikografis

Media ini ditujukan kepada anak-anak yang masih berada pada tahap awal pembelajaran mengenai pengelolaan keuangan. Target audiens memiliki karakteristik senang bermain, aktif berinteraksi dengan teman sebaya, menyukai aktivitas yang menantang, serta lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoritis. Selain itu, target audiens juga merupakan anak-anak yang masih memerlukan pemahaman mengenai pentingnya menentukan prioritas, mengendalikan keinginan, dan membangun kebiasaan menabung sejak dini.

4) Behavior

Target audiens merupakan anak-anak yang masih menunjukkan kecenderungan konsumtif dalam penggunaan uang saku. Sebagian dari mereka cenderung menghabiskan uang yang dimiliki tanpa perencanaan, belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta belum memiliki kebiasaan menabung secara konsisten. Karakteristik perilaku tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi edukasi dan mekanik permainan yang bertujuan untuk membantu anak memahami konsep dasar pengelolaan uang secara sederhana dan menyenangkan.

b. Analisis 5W+1H

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan secara menyeluruh serta menentukan arah perancangan media yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

1) *What* (Apa masalah yang diangkat?)

Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya pemahaman cara manajemen uang saku pada anak sekolah dasar serta tantangan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi edukasi finansial pada anak didik.

- 2) *Who* (Siapa yang menjadi sasaran perancangan?)
Target dari perancangan ini adalah untuk anak-anak sekolah dasar yang berusia 8-10 tahun, yaitu kelas 2-4 SD. Usia ini dipilih karena anak sedang dalam proses pembentukan karakter. Sehingga apa yang dikenalkan dan diajarkan dapat menjadi karakter yang melekat pada diri anak hingga usia dewasa.
- 3) *Where* (Dimana media akan dihadirkan?)
Media ini dapat dimanfaatkan dan digunakan pada sekolah-sekolah dasar di Padang Panjang.
- 4) *When* (Kapan media ini dapat digunakan?)
Media dapat digunakan pada saat jam ekstrakurikuler sekolah, maupun pada saat ada materi yang bersangkutan tentang edukasi finansial pada sekolah tersebut.
- 5) *Why* (Kenapa perancangan ini diperlukan?)
Perancangan ini diperlukan karena masih terbatasnya media edukasi yang secara khusus membahas pengelolaan uang saku untuk anak usia sekolah dasar. Selain membantu tenaga pendidik menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, media ini juga bertujuan menanamkan pola pikir finansial sejak dini agar anak mampu mengelola uang secara lebih bijak di masa depan.
- 6) *How* (Bagaimana media ini dirancang?)
Solusi yang ditawarkan adalah media edukasi berbentuk *board game* yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan. Media dirancang menggunakan ilustrasi kartun yang sesuai dengan karakteristik anak, mekanik permainan yang sederhana, serta berbagai tantangan yang mendorong pemain untuk mengambil keputusan terkait penggunaan uang saku, menentukan prioritas, dan membangun kebiasaan menabung.

c. Analisis AIDA

Metode *Attention, Interest, Desire, dan Action* (AIDA) digunakan sebagai pendekatan komunikasi dalam perancangan media edukasi ini. Metode AIDA dipilih karena mampu membantu perancang menyusun strategi penyampaian pesan secara bertahap, mulai dari menarik perhatian audiens hingga mendorong terjadinya perubahan perilaku. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menerima informasi melalui pengalaman yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

- 1) *Attention*
Tahap *attention* bertujuan untuk menarik perhatian target audiens terhadap media yang dirancang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, anak-anak lebih tertarik pada media yang memiliki tampilan visual yang menarik dan penuh warna. Oleh karena itu, *board game* dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun, karakter yang ekspresif, serta kombinasi warna-warna cerah yang sesuai dengan preferensi anak usia 8–10 tahun. Selain itu, penggunaan judul yang menarik dan elemen visual yang komunikatif bertujuan untuk membangun rasa penasaran anak terhadap media yang disajikan.
- 2) *Interest*
Tahap selanjutnya adalah membangun minat (*interest*) terhadap media. Untuk mencapai tujuan tersebut, board game dirancang dengan menghadirkan alur permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Pemain akan berperan sebagai tokoh yang harus mengelola uang saku untuk mencapai tujuan tertentu. Selama permainan berlangsung, pemain dihadapkan pada berbagai situasi yang menyerupai kondisi nyata dalam penggunaan uang saku. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan keterikatan emosional antara pemain dengan permainan sehingga minat untuk terus bermain dan belajar dapat meningkat.
- 3) *Desire*
Tahap *desire* bertujuan untuk menumbuhkan keinginan audiens dalam mempelajari dan menerapkan konsep yang disampaikan melalui media. Untuk mewujudkan hal tersebut, board game dirancang sebagai media yang interaktif dan dapat dimainkan secara berkelompok. Sistem permainan yang melibatkan tantangan, misi, dan pengambilan keputusan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan pemain selama proses bermain. Selain itu, manfaat dari penerapan konsep pengelolaan uang juga ditampilkan secara langsung melalui mekanik permainan, seperti keuntungan yang diperoleh ketika pemain mampu menabung atau menentukan prioritas dengan tepat. Dengan demikian, pemain tidak hanya memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga merasakan manfaatnya selama permainan berlangsung.
- 4) *Action*
Tahap terakhir adalah *action*, yaitu mendorong audiens untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan board game ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mendorong terbentuknya kebiasaan positif dalam mengelola uang saku. Melalui pengalaman bermain, anak diajak untuk mempraktikkan keterampilan sederhana seperti menentukan prioritas kebutuhan, menyisihkan uang untuk ditabung, dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap keputusan keuangan yang diambil. Selain itu, media pendukung berupa aktivitas sederhana, seperti membuat celengan atau menyusun target tabungan pribadi, dapat digunakan untuk memperkuat penerapan materi yang telah dipelajari melalui permainan.

a. Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan ini berfokus pada penyampaian pesan mengenai pentingnya pengelolaan uang saku sejak usia dini melalui bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia 8–10 tahun. Pesan utama yang disampaikan meliputi kebiasaan menabung, kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya menentukan prioritas dalam penggunaan uang. Strategi verbal diwujudkan melalui penggunaan istilah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, narasi permainan yang relevan, serta instruksi yang jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian, materi edukasi finansial dapat diterima dengan lebih efektif oleh target audiens.

b. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini dirancang berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai tampilan yang menarik dan interaktif. Penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi bergaya kartun, serta ikon-ikon sederhana bertujuan untuk menarik perhatian sekaligus mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, desain papan permainan, kartu, dan elemen visual lainnya dibuat sederhana dan mudah dikenali agar pemain dapat mengikuti alur permainan dengan nyaman. Melalui pendekatan visual tersebut, board game diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung penyampaian konsep manajemen uang saku secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Karya

a. Media Utama

1) Logo Permainan

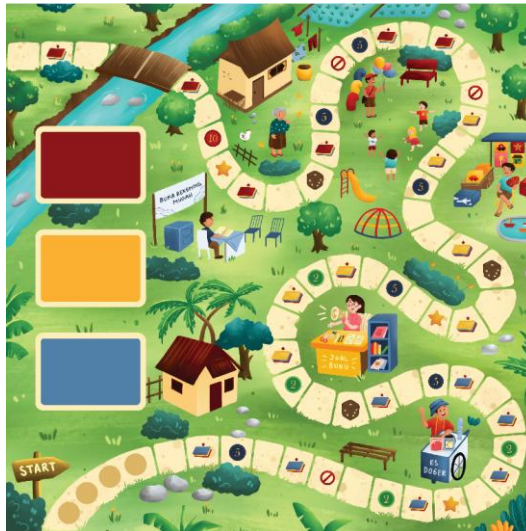
Logo "BERANI PILIH" dirancang sebagai identitas visual utama *board game* edukasi tentang manajemen uang saku untuk anak usia 8–10 tahun. Logo menggunakan pendekatan logotype yang dipadukan dengan elemen ilustratif untuk menciptakan kesan yang menyenangkan, ramah anak, dan sesuai dengan karakter permainan. Tipografi yang digunakan memiliki bentuk tebal, *playful*, dan mudah dibaca sehingga mampu menarik perhatian target audiens sekaligus memperkuat keterbacaan identitas permainan. Penggunaan warna merah sebagai warna dominan merepresentasikan keberanian dalam mengambil keputusan, khususnya dalam mengelola uang saku dan menentukan prioritas. Sementara itu, ilustrasi pendukung yang mengelilingi tipografi dirancang menggunakan gaya visual yang konsisten dengan elemen *board game* lainnya sehingga menciptakan kesatuan identitas visual. Secara keseluruhan, logo dirancang untuk merepresentasikan nilai edukatif, interaktif, dan menyenangkan yang menjadi karakter utama *board game* "BERANI PILIH".



Gambar 1. Logo *Board game* "BERANI PILIH"

2) Papan Permainan

Papan permainan "BERANI PILIH" merupakan media utama dalam perancangan board game edukasi yang ditujukan untuk anak usia 8–10 tahun dengan ukuran 50 × 50 cm. Desain papan mengusung konsep ilustrasi *mini town* yang terdiri atas beberapa lokasi seperti rumah, penjual buku, penjual es doger, penjual mainan, taman bermain, bank mini, dan rumah nenek. Lokasi-lokasi tersebut dipilih sebagai representasi dari situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dalam menggunakan uang saku. Melalui berbagai pilihan lokasi yang tersedia, pemain diajak untuk menghadapi situasi pengeluaran yang berbeda sehingga dapat belajar menentukan prioritas, mengelola koin yang dimiliki, serta memahami konsekuensi dari setiap keputusan finansial yang diambil.



Gambar 2. Papan Permainan "BERANI PILIH"

3) Kartu Kejadian

Kartu kejadian berfungsi sebagai media penyampaian materi edukasi sekaligus elemen yang memperkaya variasi permainan. Kartu ini menghadirkan berbagai situasi sederhana yang berkaitan dengan penggunaan uang saku sehingga pemain dituntut untuk mengambil keputusan dan menentukan prioritas. Kartu kejadian dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan zona permainan, yaitu kartu biru, kuning, dan merah. Pembagian tersebut bertujuan menyesuaikan tingkat tantangan dan konteks peristiwa yang dialami pemain selama permainan berlangsung. Melalui simulasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, kartu kejadian membantu anak memahami konsep kebutuhan, keinginan, menabung, serta konsekuensi dari keputusan finansial secara sederhana dan menyenangkan.



Gambar 3. Kartu Kejadian "BERANI PILIH"

4) Pion Karakter

Pion karakter dirancang sebagai representasi pemain selama permainan berlangsung guna meningkatkan keterlibatan dan pengalaman bermain. Terdapat empat karakter utama yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan bentuk sederhana dan ekspresi yang ramah sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Desain pakaian karakter terinspirasi dari keseharian anak-anak di Kota Padang Panjang sebagai lokasi penelitian, kemudian dikembangkan menjadi visual yang lebih menarik tanpa menghilangkan kedekatannya dengan target audiens. Kehadiran karakter ini membantu pemain merasa lebih terhubung dengan permainan sekaligus memperkuat identitas visual *board game*.



Gambar 4. Pion Karakter “BERANI PILIH”

5) Kartu Identitas

Kartu identitas berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat peran karakter sekaligus menyampaikan tujuan finansial yang harus dicapai pemain selama permainan berlangsung. Pada setiap kartu terdapat ilustrasi karakter, nama karakter, serta target keinginan yang ingin diwujudkan beserta nominal koin yang dibutuhkan. Melalui kartu ini, pemain diperkenalkan pada konsep bahwa setiap individu memiliki tujuan dan kebutuhan yang berbeda sehingga diperlukan perencanaan dan pengelolaan uang yang tepat untuk mencapainya. Selain memperjelas tujuan permainan, kartu identitas juga membantu menanamkan pemahaman mengenai pentingnya menentukan prioritas, membuat perencanaan sederhana, serta berusaha mencapai tujuan melalui pengelolaan uang saku yang bijak.



Gambar 5. Kartu Identitas “BERANI PILIH”

6) Token

Token merupakan komponen pendukung yang berfungsi sebagai sistem umpan balik terhadap keputusan finansial yang diambil pemain selama permainan. Terdapat tiga jenis token, yaitu token senang, token sedih, dan token bijak, yang masing-masing merepresentasikan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan pemain. Selain berfungsi sebagai indikator perilaku, token juga memiliki nilai permainan tertentu yang dapat memberikan keuntungan maupun kerugian apabila dikumpulkan dalam jumlah tertentu. Penggunaan simbol emosi dipilih karena mudah dipahami oleh anak usia 8–10 tahun, sehingga membantu mereka memahami bahwa setiap keputusan keuangan memiliki konsekuensi. Melalui mekanisme ini, token tidak hanya menambah variasi permainan, tetapi juga memperkuat proses pembelajaran mengenai pengambilan keputusan dan tanggung jawab dalam mengelola uang saku.



Gambar 6. Token “BERANI PILIH”

7) Media Bauran

Media bauran pada perancangan *board game* edukasi "BERANI PILIH" berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat identitas visual sekaligus memperluas penyampaian pesan edukasi kepada audiens. Media yang dirancang meliputi poster, banner, visual *moodboard*, kaos, celengan, stiker, keychain, dan *string bag*. Seluruh media menggunakan elemen visual yang sama dengan board game utama, seperti ilustrasi karakter, warna, tipografi, dan gaya desain sehingga tercipta konsistensi visual yang memudahkan audiens mengenali identitas karya.

Perancangan media bauran menerapkan prinsip kesatuan melalui penggunaan elemen visual yang seragam pada setiap media. Ilustrasi bergaya buku anak, warna-warna cerah, tipografi yang sederhana, serta karakter utama board game digunakan secara konsisten untuk membangun *brand recognition* dan memperkuat keterkaitan antar media. Selain berfungsi sebagai identitas visual, pendekatan ini juga disesuaikan dengan karakteristik target audiens anak usia 8–10 tahun yang cenderung tertarik pada tampilan yang komunikatif, menyenangkan, dan mudah dikenali.

Poster dan banner berperan sebagai media informasi dan promosi yang memperkenalkan *board game* kepada audiens, sedangkan visual *moodboard* digunakan untuk menampilkan proses perancangan serta pengembangan identitas visual karya. Sementara itu, merchandise seperti kaos, celengan, stiker, keychain, dan *string bag* dirancang untuk memperluas interaksi audiens dengan media edukasi yang dibuat. Dengan demikian, media bauran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga menjadi bagian dari strategi komunikasi yang mendukung penyebaran pesan edukasi serta memperkuat pengalaman audiens terhadap board game "BERANI PILIH".



Gambar 7. Media Bauran

KESIMPULAN

Perancangan *board game* edukasi “Berani Pilih” sebagai media edukasi manajemen uang saku untuk anak usia 8-10 tahun dilakukan untuk membantu anak memahami konsep pengelolaan dasar keuangan serta memahami pentingnya mengelola uang sejak dini. Perancangan ini didasarkan pada observasi, wawancara dan kuisisioner yang menunjukkan bahwa anak-anak masing cenderung konsumtif serta belum memiliki pemahaman yang baik mengenai prioritas dalam penggunaan uang saku. *Board game* ini dirancang dengan menggabungkan unsur edukasi dan permainan melalui mekanisme pengambilan keputusan, pengelolaan koin, serta system reward dan konsekuensi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu penggunaan ilustrasi, warna, karakter dan elemen visual yang menarik disesuaikan dengan karakteristik target pengguna sehingga media dapat diminati anak-anak. Perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya edukasi finansial pada anak sekolah dasar. Dengan media edukasi interaktif yang menyenangkan dapat menjadi sarana alternatif untuk membantu penyampaian materi edukasi finansial yang sebenarnya cukup berat untuk anak usia 8-10 tahun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga artikel yang berjudul “Perancangan Media Edukasi tentang Manajemen Uang Saku pada Anak Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa proses perancangan dan penyusunan artikel ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, para

guru, siswa, orang tua responden, serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses pengumpulan data, perancangan, dan penyusunan artikel ini. Penulis berharap penelitian dan perancangan yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media edukasi serta peningkatan literasi finansial pada anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah Siti, Noly Ramawani, Niki Azura, Stella Fronika, and Shaqila Meitha. 2022. "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar." 1(2):465–71.
- Bisnis.com. (2024, 19 Maret). *Data OJK: 18,07 Juta Orang Utang di Pinjol per Desember 2023* dalam Data OJK: 18,07 Juta Orang Utang di Pinjol per Desember 2023 <https://finansial.bisnis.com/read/20240319/563/1750565/data-ojk-1807-juta-orang-utang-di-pinjol-per-desember-2023>
- Hasanah Uswatun. 2019. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung."
- Heni Purwulan. 2024, "Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah" 4(04):375–82.
- Kompas. (2022, 19 November). "5 Hal Soal Penipuan Ratusan Mahasiswa di Bogor, Korban Dijebak Via Link Zoom hingga Ditagih Pinjol Sampai Rp 20 Juta" dalam https://bandung.kompas.com/read/2022/11/19/071700778/5-hal-soal-penipuan-ratusan-mahasiswa-di-bogor-korban-dijebak-via-link-zoom?page=all#google_vignette
- Kompas.TV. (2021, 10 Juni). "Pinjaman Online Menimbulkan Kasus Kriminal hingga Bunuh Diri" dalam Pinjaman Online Menimbulkan Kasus Kriminal hingga Bunuh Diri <https://www.kompas.tv/nasional/182394/pinjaman-online-menimbulkan-kasus-kriminal-hingga-bunuh-diri>
- Liputan 6. (2017, 18 Maret). *Berapa Uang Saku yang Wajar untuk Anak Zaman Sekarang?* dalam Berapa Uang Saku yang Wajar untuk Anak Zaman Sekarang? - Bisnis Liputan6.com <https://www.liputan6.com/bisnis/read/2889969/berapa-uang-saku-yang-wajar-untuk-anak-zaman-sekarang>
- Maryam B. Gainau, 2021. "Psikologi Anak" dalam https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=l4wpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=definisi+psikologi+anak&ots=zxAKhV5Umh&sig=Wg3vEoH_FQAJLamqsswNWoorfJo&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi%20psikologi%20anak&f=false
- Neneng Khoiriah, and Cristine Prestarika Lukito. 2024. "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Cinangka Kota." 3(2):205–10.
- Otoritas Jas Keuangan, 2024. "Siaran Pers Bersama: OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024" dalam <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS-Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2024.aspx>
- Sadri Muhammad. 2019. "Pemberdayaan Siswa Melalui Edukasi Keuangan Sejak Dini Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Cerdas Mengelola Uang." 1(1):290–95.
- Saputra Raihan, Bungaran Saing, Achmad Fauzi, and Jihan Luhtfi Nabillah, Jesica Novialin, Syaqhira Naurah Wibowo, Azka Hilwa Fauzi. 2024. "Pengaruh Citra Merek Dan Keamanan Data Terhadap Minat Beli Pada E-Commerce Shopee (Studi Literature Review)." 1(2):66–76.
- Vitianingsih. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." 1.