

PERANCANGAN BOARD GAME FLOOPS SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA USIA 18-25 TAHUN

Rizka Fitriyanti Ikhsan¹,

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹Rizkafitriyantiikhsan@gmail.com

Received:

15-07-2026

Reviewed:

15-07-2026

Accepted:

16-07-2026

ABSTRAK Mahasiswa berada pada fase awal kemandirian finansial sehingga memerlukan kemampuan literasi keuangan yang memadai. Namun, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun anggaran, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta merencanakan keuangan. Selain itu, mahasiswa cenderung membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu memahami literasi keuangan. Penelitian ini bertujuan merancang *board game* FLOOPS sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya berusia 18-25 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menghasilkan prototipe *board game* FLOOPS yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai media edukasi literasi keuangan. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94%, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 87%, dengan kategori Sangat Layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *board game* FLOOPS layak digunakan sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa.

Kata Kunci: *board game*, *Design Thinking*, literasi keuangan, mahasiswa, media edukasi.

For abstracts in English, it should be written in italic. University students are in the early stage of financial independence, making financial literacy an essential competency. However, preliminary findings showed that many students still have difficulties in budgeting, distinguishing between needs and wants, and planning their finances. In addition, students need more interactive learning media to help them understand financial literacy. This study aimed to design the FLOOPS board game as an educational medium for financial literacy among Universitas Negeri Surabaya students aged 18–25 years. The study used a qualitative approach with the Design Thinking method, which consists of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Data were collected through observation, interviews, literature review, and documentation. The study developed a FLOOPS board game prototype based on students' needs. Media expert validation yielded a feasibility score of 94%, while subject matter expert validation yielded a score of 87%. Both validation results were categorized as Highly Feasible. These findings indicate that the FLOOPS board game is suitable as an educational medium for financial literacy among university students.

Keywords: board game, Design Thinking, educational media, financial literacy, university students

PENDAHULUAN

Mahasiswa berada pada fase awal kemandirian finansial, yaitu masa ketika mereka mulai mengelola keuangan secara mandiri dan mengambil berbagai keputusan finansial dalam kehidupan sehari-hari (Suzanti et al., 2023). Pada fase ini, kemampuan literasi keuangan menjadi bekal penting agar mahasiswa mampu menyusun anggaran, menentukan prioritas kebutuhan, serta mengambil keputusan finansial secara bijak (Wang & Chang, 2024). Namun, hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun anggaran, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta merencanakan keuangan secara konsisten. Selain itu, keputusan finansial yang diambil masih dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga pengelolaan keuangan belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut juga didukung oleh hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2025 yang menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 66,46%, sedangkan indeks inklusi keuangan mencapai 80,51% (OJK & BPS, 2025). Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya, tingkat literasi keuangan masih berada di bawah tingkat inklusi keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan akses terhadap layanan keuangan belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan masyarakat dalam memahami dan mengelola keuangan, terutama pada kelompok usia muda yang sedang memasuki fase awal kemandirian finansial.

Rendahnya penerapan literasi keuangan pada mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Perkembangan layanan keuangan digital, seperti *e-wallet* dan *paylater*, memberikan kemudahan dalam bertransaksi, tetapi juga berpotensi mendorong perilaku konsumtif

apabila tidak diimbangi dengan kemampuan mengelola keuangan secara bijak (Juhana & Kosasih, 2025). Akibatnya, sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan mengendalikan pengeluaran, belum terbiasa menabung, dan belum memiliki perencanaan keuangan yang baik. Jain (2025) menjelaskan bahwa masih terdapat kesenjangan antara pengetahuan keuangan yang dimiliki mahasiswa dan praktik pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, penyampaian materi literasi keuangan yang masih menggunakan cara konvensional belum mampu menarik minat mahasiswa. Hasil studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar materi literasi keuangan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi keuangan adalah *experiential learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan pengalaman sebagai bagian dari proses belajar. Pendekatan ini dapat diterapkan melalui *game-based learning* yang menggabungkan unsur edukasi dan permainan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Widyastuti & Suhud, 2024). Salah satu bentuk penerapannya adalah *board game*, yang memungkinkan mahasiswa mempelajari konsep literasi keuangan melalui simulasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Cannistrà et al., 2024). Melalui permainan tersebut, mahasiswa dapat berlatih menyusun anggaran, mengambil keputusan finansial, dan memahami konsekuensi dari setiap pilihan yang dibuat. Alamin et al. (2022) menjelaskan bahwa *board game* dapat menghubungkan pemahaman teori dengan praktik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kontekstual.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas literasi keuangan maupun penggunaan permainan sebagai media pembelajaran. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengukuran tingkat literasi keuangan, pengaruh literasi terhadap perilaku finansial, atau pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian mengenai *board game* sebagai media edukasi juga lebih banyak ditujukan bagi siswa sekolah dasar dan menengah. Sementara itu, penelitian yang secara khusus merancang *board game* fisik sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga belum banyak menggali kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan media. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai perancangan *board game* fisik sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Thinking* masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang *board game* FLOOPS sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya berusia 18–25 tahun menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk memahami kebutuhan serta pengalaman mahasiswa sebagai dasar dalam proses perancangan media. Dengan pendekatan tersebut, media yang dirancang diharapkan lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan dapat mendukung pembelajaran literasi keuangan secara lebih interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan media edukasi literasi keuangan berbasis *board game* bagi mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan *Design Thinking* untuk merancang *board game* FLOOPS sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada kebutuhan, pengalaman, dan perilaku mahasiswa sebagai dasar dalam perancangan *board game* FLOOPS (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2026.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa aktif Universitas Negeri Surabaya berusia 18–25 tahun, memiliki pengalaman mengelola keuangan pribadi, dan bersedia menjadi informan penelitian (Sugiyono, 2022). Penelitian ini juga melibatkan ahli media di bidang Desain Komunikasi Visual dan ahli materi di bidang literasi keuangan sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking* dari Stanford d.school (2018) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan serta permasalahan mahasiswa terkait literasi keuangan. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan hasil tahap *Empathize*. Selanjutnya, tahap *Ideate* dilakukan untuk mengembangkan konsep permainan. Tahap *Prototype* merupakan proses pembuatan purwarupa *board game* FLOOPS, sedangkan tahap *Test* dilakukan untuk memperoleh masukan dari pengguna dan validator sebagai bahan penyempurnaan produk.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teori, sedangkan observasi dan wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan serta pengalaman mahasiswa dalam mengelola keuangan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil analisis menjadi dasar dalam proses perancangan *board game* FLOOPS sebagai media edukasi untuk meningkatkan literasi keuangan bagi mahasiswa.

KERANGKA TEORETIK

Literasi keuangan merupakan kemampuan individu dalam memahami dan mengelola keuangan untuk mengambil keputusan finansial yang tepat (Wang & Chang, 2024). Bagi mahasiswa yang mulai memasuki fase kemandirian finansial, kemampuan tersebut menjadi bekal penting dalam menyusun anggaran, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mengelola pengeluaran secara bijak (Suzanti et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi keuangan adalah *experiential learning* melalui *game-based learning*. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata (Widyastuti & Suhud, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *board game*, yang

memungkinkan mahasiswa mempelajari literasi keuangan melalui simulasi pengambilan keputusan finansial (Cannistrà et al., 2024). Alamin et al. (2022) juga menjelaskan bahwa board game mampu menghubungkan pemahaman teori dengan praktik melalui aktivitas bermain. Berdasarkan landasan tersebut, board game FLOOPS dirancang sebagai media edukasi literasi keuangan yang mengintegrasikan konsep *experiential learning* dan *game-based learning* sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *board game* FLOOPS dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, observasi dan wawancara dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Negeri Surabaya berusia 18–25 tahun untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait literasi keuangan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memahami pentingnya literasi keuangan. Namun, mereka masih mengalami kesulitan dalam menyusun anggaran, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mengelola pengeluaran secara konsisten. Penggunaan layanan keuangan digital, seperti *e-wallet* dan *paylater*, juga memengaruhi perilaku finansial mahasiswa. Selain itu, mahasiswa mengharapkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar materi literasi keuangan lebih mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan pada tahap *Empathize* menjadi dasar dalam tahap *Define* untuk merumuskan kebutuhan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang dirancang perlu menyajikan materi literasi keuangan secara interaktif melalui simulasi yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Oleh karena itu, *board game* FLOOPS dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mekanisme permainan yang mendorong pemain berlatih mengambil keputusan finansial dalam berbagai situasi yang menyerupai kondisi nyata. Ringkasan hasil identifikasi kebutuhan pengguna disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

No	Temuan	Kebutuhan Pengguna
1	Mahasiswa belum memiliki perencanaan keuangan yang baik.	Media yang membantu mahasiswa memahami pengelolaan keuangan secara praktis.
2	Mahasiswa cenderung memperoleh informasi literasi keuangan melalui media digital yang bersifat visual.	Media edukasi dengan tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
3	Mahasiswa memerlukan pengelolaan keuangan yang lebih terarah.	Materi literasi keuangan yang sederhana, praktis, dan mudah diterapkan.
4	Mahasiswa menyukai aktivitas belajar bersama teman.	<i>Board game</i> yang dapat dimainkan secara berkelompok dan mendorong interaksi antarpemain.
5	Mahasiswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.	Media edukasi berbentuk <i>board game</i> yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan kebutuhan pengguna tersebut, tahap *Ideate* difokuskan pada pengembangan konsep *board game* FLOOPS sebagai media edukasi literasi keuangan. Permainan dirancang dengan menggabungkan unsur edukasi dan permainan sehingga mahasiswa dapat mempelajari pengelolaan keuangan melalui pengalaman bermain. Konsep permainan mencakup mekanisme permainan, identitas visual, serta komponen pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Konsep yang telah dirancang kemudian diwujudkan pada tahap *Prototype* dalam bentuk purwarupa *board game* FLOOPS. Prototype terdiri atas papan permainan, kartu permainan, pion, uang permainan, dadu, *rulebook*, dan kemasan. Seluruh komponen dirancang sebagai satu kesatuan media pembelajaran dengan gaya visual yang konsisten sehingga dapat mendukung jalannya permainan sekaligus membantu mahasiswa memahami materi literasi keuangan melalui pengalaman bermain.

Gambar 1. Prototype Board Game FLOOPS



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026).

Gambar 2. Komponen Board Game FLOOPS



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026).

Tahap *Test* dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan *board game* FLOOPS. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak, sehingga *board game* FLOOPS dinilai layak digunakan sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan tampilan media dan penyajian materi sebelum prototype akhir ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Nilai
Jumlah indikator	13
Skor diperoleh (F)	61
Skor maksimal (N)	65
Persentase	94%
Kategori	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti 2026).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Nilai
Jumlah indikator	11
Skor diperoleh (F)	48
Skor maksimal (N)	55
Persentase	87%
Kategori	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* membantu proses perancangan *board game* FLOOPS karena setiap tahapan dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan konsep permainan, mekanisme, dan penyajian materi sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan Widyastuti dan Suhud (2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Cannistrà et al. (2024) juga menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat mendukung pembelajaran literasi keuangan, sedangkan Alamin et al. (2022) menyatakan bahwa *board game* mampu menghubungkan pemahaman teori dengan praktik melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, *board game* FLOOPS tidak hanya menyampaikan materi literasi keuangan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih mengambil keputusan keuangan melalui simulasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan *board game* FLOOPS sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya berusia 18–25 tahun melalui metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Proses perancangan diawali dengan identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, kemudian dikembangkan menjadi konsep permainan yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa *board game* FLOOPS memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media dan 87% dari ahli materi dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media edukasi literasi keuangan bagi mahasiswa. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang membantu mahasiswa memahami konsep literasi keuangan melalui pengalaman bermain.

Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas *board game* FLOOPS terhadap peningkatan literasi keuangan mahasiswa melalui pendekatan kuantitatif atau metode eksperimen dengan jumlah responden yang lebih luas. Selain itu, pengembangan *board game* FLOOPS dapat dilakukan dengan menambahkan variasi skenario, mekanisme permainan, maupun fitur pendukung agar pengalaman bermain menjadi lebih beragam.

REFERENSI

- Alamin, R. Y., Zulaikha, E., & Gunarta, I. K. (2022). Board game as financial literacy education media for Indonesian high school students. *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management*, 22–26. <https://doi.org/10.1109/IEEM55944.2022.9989646>
- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4). <https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dinata, H. (2024). *Game-based approach to financial literacy for generation Z*. <https://repository.ubaya.ac.id/47386>
- Jain, D. (2025). Financial literacy among college students: Assess students' understanding of budgeting, credit and investments. *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2319510X251405367>
- Juhana, & Kosasih. (2025). Role of game-based learning in improving financial literacy and student skills. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPE/article/view/86749>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Otoritas Jasa Keuangan, & Badan Pusat Statistik. (2025, Mei). *Siaran pers bersama indeks literasi dan inklusi keuangan masyarakat meningkat: OJK dan BPS umumkan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2025* (Siaran Pers No. SP 69/OJK/GKPB/V/2025). <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/default.aspx>
- Stanford d.school. (2018). *An introduction to design thinking: Process guide*. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat eksploratif, interpretatif, interaktif, dan konstruktif*. Alfabeta.
- Suzanti, L., Widjayatri, D., Hendriawan, D., Arzaqi, R. N., Anwar, S. F., Aliza, N., Safira, A. L., & Rustianingrum, R. (2023). Edukasi siswa melalui financial literacy board games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmserang/article/view/75473>
- Wang, & Chang. (2024). Interactive learning approaches in financial education using board games. *Social Economics Journal*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S221480432400168X>
- Widyastuti, U., & Suhud, U. (2024). Augmented reality board game in promoting financial literacy among students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.29032>