

RINGKASAN

Persaingan dunia kerja yang semakin ketat menuntut mahasiswa untuk memiliki kemampuan yang lebih dari sekadar kompetensi akademik, seperti kemampuan berinovasi, berpikir kritis, serta beradaptasi dengan dinamika kebutuhan industri. Kondisi tersebut mendorong pentingnya pengembangan diri melalui kegiatan yang bersifat kompetitif dan produktif, salah satunya dengan mengikuti ajang inovasi tingkat internasional. Kegiatan seperti ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah kreativitas, memperluas wawasan global, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan profesional yang semakin kompleks. Oleh sebab itu, partisipasi dalam kompetisi internasional seperti *World Youth Invention and Innovation Award* (WYIIA) 2024 menjadi sarana strategis bagi mahasiswa untuk meningkatkan kualitas diri sekaligus menghasilkan karya inovatif yang memiliki nilai manfaat bagi masyarakat.

Inovasi yang diusulkan dalam kompetisi tersebut adalah Gerilya *Boardgame*, sebuah permainan edukatif berbasis simulasi yang dirancang untuk meningkatkan literasi keuangan remaja. Pengembangan inovasi ini berangkat dari permasalahan rendahnya tingkat literasi keuangan di Indonesia, terutama pada kelompok usia muda, yang menyebabkan mereka rentan terhadap risiko keuangan dan kurang memiliki kemampuan dalam mengelola aset serta mengambil keputusan finansial. Gerilya *Boardgame* hadir sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi melalui mekanisme permainan seperti kartu kejadian, kartu investasi, kartu penalti, dan sistem perubahan harga aset yang mencerminkan dinamika ekonomi nyata. Pendekatan *game based learning* yang digunakan memungkinkan pemain belajar melalui pengalaman langsung, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat terhadap konsep keuangan.

Implementasi Gerilya *Boardgame* dalam ajang WYIIA 2024 memperoleh apresiasi positif yaitu meraih medali emas pada kategori *education*, menunjukkan bahwa permainan edukatif ini dinilai inovatif, relevan, dan potensial untuk diterapkan secara lebih luas. Keberhasilan tersebut menjadi indikator bahwa Gerilya *Boardgame* tidak hanya layak sebagai media pembelajaran, tetapi juga memiliki prospek untuk dikembangkan sebagai sarana sosialisasi literasi keuangan pada skala yang lebih besar. Melalui karakteristiknya yang interaktif, aplikatif, dan mudah dipahami oleh remaja, inovasi ini berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan literasi serta inklusi keuangan nasional.

Kata kunci: kompetisi, literasi keuangan, gerilya boardgame, *game based learning*

SUMMARY

The increasingly competitive job market requires university students to develop abilities that go beyond academic competence, such as innovation, critical thinking, and adaptability to industrial demands. This condition emphasizes the need for self-development through competitive and productive activities, including participation in international innovation events. Engagement in such competitions provides students with opportunities to strengthen creativity, broaden global perspectives, and prepare for complex professional challenges. In this context, the World Youth Invention and Innovation Award (WYIIA) 2024 serves as a strategic platform for students to enhance their personal and professional quality while contributing innovative ideas with societal impact.

The innovation presented in the competition is the Gerilya Boardgame, an educational simulation-based game designed to enhance financial literacy among adolescents. This innovation emerged in response to the low financial literacy rates in Indonesia, particularly among younger populations who are vulnerable to financial risks and lack the skills needed for effective asset management and financial decision-making. The board game incorporates interactive learning through game based mechanisms such as event cards, investment cards, penalty cards, and dynamic asset price changes that mirror real economic conditions. By integrating entertainment with structured educational content, the game based learning approach enables players to learn through direct experiential engagement, thereby improving their understanding and interest in financial concepts.

The implementation of Gerilya Boardgame in WYIIA 2024 received positive recognition, earning a gold medal in the education category. This achievement demonstrates that the game is not only innovative and relevant but also has strong potential for broader educational application. Furthermore, its interactive and practical design positions it as a promising tool for advancing financial literacy initiatives on a larger scale. Overall, the innovation offers meaningful contributions to national efforts in strengthening financial literacy and financial inclusion among the younger generation.

Keywords: competition, financial literacy, gerilya boardgame, game based learning