

BAB III. SIMPULAN

Keikutsertaan dalam ajang *World Youth Invention and Innovation Award* (WYIIA) 2024 menjadi pengalaman berharga sekaligus pencapaian penting bagi penulis dan tim. Melalui rangkaian tahapan kompetisi, mulai dari seleksi administrasi, pembuatan *extended abstract*, persiapan *oral presentation*, *inventors talk*, hingga *awarding*, banyak pembelajaran yang dapat diperoleh, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Salah satu capaian utama adalah diraihnya *Gold Medal* dalam bidang *Education* melalui inovasi berupa board game bertemakan literasi keuangan. Karya ini lahir dari riset yang berfokus pada pentingnya edukasi finansial sejak dini, kemudian dikemas dalam bentuk yang menarik dan aplikatif sehingga mampu memberikan dampak nyata. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa ide sederhana sekalipun dapat memberikan kontribusi untuk masyarakat.

Keikutsertaan dalam WYIIA juga memberikan manfaat lain, seperti peningkatan kemampuan riset, keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan bekerja sama dalam tim lintas disiplin. Interaksi dengan peserta dan juri dari berbagai negara turut memperluas wawasan, membangun jejaring internasional, serta membuka peluang kolaborasi di masa depan.

Pengalaman dalam WYIIA 2024 tidak hanya sebatas ajang perlombaan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang memperkuat kompetensi akademik, soft skill, serta menumbuhkan motivasi untuk terus berinovasi. Ke depan, diharapkan karya yang dihasilkan dapat terus dikembangkan agar memberikan kontribusi nyata, baik di ranah

pendidikan maupun masyarakat secara luas. Inovasi, kolaborasi, dan ketekunan dalam melakukan *problem solving* menjadi poin-poin yang perlu diperhatikan agar kesejahteraan dapat terwujud dan dirasakan banyak orang.

