

Nomor Skripsi: 091/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/AGUSTUS/2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN PATURANG DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL
PESERTA DIDIK FASE B**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Adinda Ayuningtyas

2003682

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ADINDA AYUNINGTYAS

2003682

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN PATURANG DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL
PESERTA DIDIK FASE B**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Tatang Svaripudin, M.Pd.

NIP. 196005211987031005

Pembimbing II



Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

NIP. 199104072019031010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arta Kakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Paturang Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik Fase B" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

Adinda Ayuningtyas

NIM 2003682

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan pada rahmat Allah SWT karena berkat dan karuni-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan baik. Laporan penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Paturang Dalam meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik Fase B” dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Di dalam laporan penelitian ini, peneliti membahas mengenai pemikiran yang melatarbelakangi alasan untuk melakukan penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Permainan Paturang Dalam meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar, tujuan dan manfaatnya, kajian teoretis yang mendasari, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

Dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai salah satu referensi untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik menggunakan media permainan. Peneliti sangat menerima masukan dan saran yang membangun untuk menjadikan motivasi demi kesempurnaan laporan penelitian ini. Semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca

Bandung, Juli 2024
Yang membuat pernyataan,

Adinda Ayuningtyas

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa pihak yang turut serta memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi kepada peneliti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah berperan penting, berikut di antaranya:

1. Allah SWT yang telah mencurahkan berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. .
2. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu membimbing dan memotivasi seluruh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Bapak Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I yang sudah banyak membimbing , memberikan arahan dan memotivasi selama proses pengerjaan skripsi.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku Dosen pembimbing II yang sudah banyak membimbing , memberikan arahan dan memotivasi selama proses pengerjaan skripsi.
5. Bapak Mubarok Soemantri, M.Pd. dan Bapak Faisal Sadam Murrone, M.Pd., selaku validator instrumen
6. Seluruh dosen dan staf akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan ilmu dan membantu selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua, Ibu Nini Kundarni dan Bapak Eko Budi Riyanto yang selalu mendukung, mendoakan, dan memotivasi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua kakak, Mas Niko dan Kak Tiara yang telah mendukung dan memotivasi untuk kelancaran studi peneliti
9. Kepala sekolah, guru, dan karyawan SDN X Kota Bandung yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan mengambil data penelitian di tempat tersebut.
10. Siswa siswi kelas IV dan kelas V SDN X Kota Bandung yang telah membantu peneliti selama penelitian.

11. Sahabat terbaik peneliti, Salwa Afiifah dan Syahbriani Dharma Putri yang selalu mendukung, mendoakan, dan memotivasi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Geng Indosiar, Luthfina Nur Amalia, Nufza Tutsyania, Aaliyah Maharani, Nurrahma Dwi Fitrya, Fauza Sayyidatunnisa, Elsa Intan Pramesti, dan Rere Fanie Aulia yang menjadi rekan seperjuangan, tempat saling berbagi tawa, kebahagiaan dan keluh kesah, dan kebersamai peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
13. Teman-teman *Deadliner*, Fajri Bagus Ramadhan, Luthfina Nur Amalia, dan Rizky Akbar Putra Tryana yang telah menjadi sahabat yang saling menjadi rumah di perantauan dan membantu peneliti selama masa perkuliahan dan menyelesaikan skripsi.
14. Ravindah Pusparadi yang telah menjadi rekan seperjuangan PGSD sejak masa orientasi, yang menjadi tempat bertukar pikiran dan kebersamai peneliti dalam menyelesaikan skripsi
15. Teman- teman Pondok Puspita Afra Alikha Nova, Upit Wahyuni, Sri Wulan, Indah Permatasari, dan Gloria yang telah menjadi rekan merantau sejak awal, yang menjadi tempat pulang selama masa perkuliahan, yang membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
16. Hilwa Zahira Nur Hanifah, Zulfaturrochmah, Evan Pranawa, Rifa Rihhadatul'Aisy, dan Asyifa Nurjannah selaku kakak tingkat yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
17. Teman-teman PGSD angkatan 2020, terutama kelas B yang telah kebersamai selama masa perkuliahan

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN PATURANG
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI FINANSIAL
PESERTA DIDIK FASE B**

Oleh:

Adinda Ayuningtyas

Pembimbing:

1) Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.) 2) Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan literasi finansial peserta didik masih belum cukup baik. Hal tersebut terjadi karena peserta didik kesulitan dalam memahami kebutuhan dan keinginan, peserta didik juga kesulitan membedakan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan Paturang dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe *one group pretest- posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN X Kota Bandung. Sampel yang terpilih adalah siswa kelas IV C SDN X Kota Bandung yang berjumlah 26 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes kemampuan literasi finansial yang telah divalidasi sebelumnya. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *n-gain*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji *paired sampel t-test* dengan nilai signifikansi 0,000. Selain itu, berdasarkan hasil uji *n-gain* diperoleh skor 0,611504. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Paturang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B. Seberapa besar efektivitas tersebut dapat dilihat dari hasil uji *n-gain* yang termasuk ke dalam kriteria keefektifan yang sedang.

Kata kunci: media permainan, kemampuan literasi finansial

**THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF PATURANG GAME MEDIA IN
IMPROVING THE FINANCIAL LITERACY SKILLS
OF PHASE B STUDENTS**

by:

Adinda Ayuningtyas

Advisor:

1) Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.) 2) Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

ABSTRACT

This research is based on the fact that students' financial literacy skills are still not good enough. This happens because students have difficulty understanding their needs and desires, students also have difficulty distinguishing the function of money in daily life. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of Paturang game media in improving the financial literacy skills of phase B students of basic school students. This study uses a quantitative approach with a pre-expression design type one group pretest-posttest. The population of this study is all students in grade IV SDN X Bandung City. The selected sample was 26 students in grade IV C SDN X Bandung City. Data was collected using previously validated financial literacy test instruments. The data analysis used was the normality test, paired sample t-test, and n-gain test. The results of this study showed that there was an average difference before and after treatment. This is evidenced by the paired sample t-test with a significance value of 0.000. In addition, based on the results of the n-gain test, a score of 0.611504 was obtained. Thus, it can be concluded that the use of Paturang game media is effective in improving the financial literacy ability of phase B students in elementary school. How effective this is can be seen from the results of the n-gain test which is included in the moderate effectiveness criteria.

Keywords: *Game Media, Financial Literacy Skills.*

DAFTAR ISI

Hak Cipta	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Hipotesis Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penelitian	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Efektivitas	8
2.2. Media Permainan PATURANG	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran	8
2.2.3. Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.2.5. Media Permainan PATURANG	11
2.2.6. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan PATURANG	13
2.3. Kemampuan Literasi Finansial	14
2.3.1. Pengertian Literasi Finansial	14
2.3.2. Tujuan Literasi Finansial	14
2.3.3. Indikator Literasi Finansial	15
2.3.4. Manfaat Literasi Finansial	16
2.4. Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar	17

2.4.1.	Karakteristik Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar Dalam Memahami Literasi Finansial.....	17
2.4.2.	Media Permainan PATURANG untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar	18
2.5.	Penelitian Relevan	18
2.6.	Definisi Operasional	21
2.7.	Kerangka Berpikir	22
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
3.1.	Pendekatan Penelitian.....	23
3.2.	Desain Penelitian	23
3.3.	Prosedur Penelitian	24
3.4.	Populasi dan Sampel Penelitian	25
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.	Instrumen Penelitian	27
3.6.1.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	27
3.7.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	29
3.7.1.	Uji Validitas.....	30
3.7.2.	Uji Reabilitas	32
3.8.	Teknik Analisis Data.....	33
3.8.1.	Uji Normalitas	33
3.8.2.	Uji N-Gain	33
3.8.3.	Uji Hipotesis.....	34
BAB IV	35
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Temuan Penelitian	35
4.1.1.	Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik Sebelum Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Paturang.....	35
4.1.2.	Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik Setelah Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Permainan Paturang	38
4.1.3	Tingkat Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Permainan Paturang Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Pada Peserta Didik Fase B.....	41
4.2	Pembahasan Penelitian	45
BAB V	53
KESIMPULAN DAN SARAN	53

5.1. Simpulan	53
5.2. Rekomendasi.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian <i>One Group Pre-test Post-test</i>	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Kategori Nilai.....	30
Tabel 3.4 hasil Uji Validitas.....	32
Tabel 3.5 Interpretasi Reliabilitas.....	33
Tabel 3.6 kriteria <i>N-Gain</i>	35
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pre-test</i>	36
Tabel 4.2 Pengelompokkan Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Literasi Finansial Peserta Didik.....	41
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Post-test</i>	39
Tabel 4.4 Pengelompokkan Nilai <i>Post-test</i>	41
Tabel 4.5 Grafik Capaian Tiap Indikator.....	43
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Uji Validitas.....	31
Gambar 3.2 Rumus Uji Reliabilitas.....	33
Gambar 3.3 Hasil Uji reliabilitas.....	33
Gambar 3.4 Rumus Skor <i>N-Gain</i>	34
Gambar 4.1 Statistik Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i>	37
Gambar 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi hasil <i>Pre-test</i>	38
Gambar 4.3 Statistik Deskriptif Hasil <i>Post-test</i>	40
Gambar 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i>	41
Gambar 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil <i>Pre-test</i>	42
Gambar 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil <i>Post-test</i>	42
Gambar 4.7 Hasil Perhitungan Tafsiran Efektivitas Skor <i>N-Gain</i>	45
Gambar 4.8 Perbedaan Rerata.....	46
Gambar 4.9 Hasil <i>T-Test Paired Sample</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi.....	59
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	61
Lampiran 4. Lembar <i>Judgement</i> Ahli Materi	62
Lampiran 5. Modul Ajar.....	76
Lampiran 6. Bahan Bacaan	86
Lampiran 7. Lembar Kerja Peserta Didik.....	90
Lampiran 8. Kisi-kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	97
Lampiran 9. Instrumen Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	99
Lampiran 10. Rubrik Penilaian Kemampuan Literasi Finansial	101
Lampiran 11. Data Hasil Uji Coba Instrumen.....	103
Lampiran 12. Data Hasil Uji Validitas Instrumen.....	105
Lampiran 13. Data Hasil Uji Reliabilitas.....	106
Lampiran 14. Data <i>Pre-test</i>	107
Lampiran 15. Data <i>Post-test</i>	109
Lampiran 16. Analisis Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	111
Lampiran 17. Analisis Uji Normalitas <i>Post-test</i>	112
Lampiran 18. Analisis Uji Hipotesis.....	113
Lampiran 19. Analisis Uji <i>N-Gain</i>	114
Lampiran 20. Sampel jawaban <i>Pre-test</i>	115
Lampiran 21. Sampel jawaban <i>Post-test</i>	121
Lampiran 22. Sampel Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik.....	127
Lampiran 23. Pelaksanaan Penelitian.....	129
Lampiran 24. Lembar Perbaikan Skripsi.....	133
Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup.....	134

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Afidah, S., Wardhani, I. S. K., William, N., Pratiwi, D. J., & Puspasari, Y. (2023). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 1 TAWING. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86–93. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i2.593>
- Anggraini, M. C., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Dian, N., & Gabriela, P. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 2, Issue 1).
- Direktorat Sekolah Dasar. (2023). *Mari Mengenal Literasi Finansial*. Jakarta: GLN Kemendikbud.
- Fadli, R. (2021, Oktober 8). *Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun*. Halodoc. Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun>
- Fauziah, L., Hendriani, A., Murron, F.S. (2022, Desember 3) Pengembangan Media pembelajaran Buku harian Interaktif Keuanganku yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pemebelajaran Literasi Finansial Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 7(3), 37-43.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hermaliani, R., Mufliva, R., Usbah, N., & Rahmi, A. N. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada

- Materi Pembagian untuk Siswa Kelas III SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 266-275.
- Indobot Academy. (2023, Juli 17). Pengertian dan Konsep Fase Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Diakses dari Pengertian dan Konsep Fase Pembelajaran Kurikulum Merdeka (indobot.co.id)
- Juniardi, W. (2023, Januari 8). Pahami Fase Kurikulum Merdeka yang Wajib Diketahui Guru. Quipper Blog. Diakses dari [https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/fase-kurikulum-merdeka/#Fase B Kurikulum Merdeka](https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/fase-kurikulum-merdeka/#Fase_B_Kurikulum_Merdeka)
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Finansial*. Jakarta: GLN Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2020). *Literasi Finansial*. Jakarta: GLN Kemendikbud.
- Lestari, I. C. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Masnarati, C. (2020). PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DENGAN PEMBELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. ~ 103 ~, 1(2), 103–114.
- Mitra Edukasiku. (2020). Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI. Mitra Edukasi. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/asalinmshffad/65407530edff76219b005092/media-pembelajaran-game-domino-kenabian-mampu-menarik-minat-belajar-siswa>
- Musoffa, A. (2023, Oktober 31). Media Pembelajaran Game Domino Kenabian Mampu Menarik Minat Belajar Siswa. Kompasiana. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/asalinmshffad/65407530edff76219b005092/media-pembelajaran-game-domino-kenabian-mampu-menarik-minat-belajar-siswa>
- Nasrudin, F. (2023, Juli 6). *Teori Perkembangan Anak menurut Para Ahli: Erikson hingga Piaget*. Tirto.id. Diakses dari <https://tirto.id/teori-perkembangan-anak-menurut-para-ahli-erikson-hingga-piaget-gMHB>
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Jeja Publisher.
- OJK. (2019). *Jangan Sepelekan Pentingnya Literasi Keuangan, Ternyata Ini Loh Manfaatnya!*. OJK. Diakses dari <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20659/>
- OJK. (2017). *Literasi Keuangan*. OJK. Diakses dari <https://www.ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/Literasi->

[Keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20memiliki%20tujuan%20j
angka%20panjang%20bagi%20seluruh,Meningkatkan%20jumlah%20pengg
una%20produk%20dan%20layanan%20jasa%20keuangan](#)

- Purnama Sari, Y., & Lusa, H. (n.d.). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236.
- Rachmadyanti, P. (2023). Financial Literacy Learning Strategies in Elementary Schools. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i8.13295>
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Saputra, J., & Susanti, D. (2021). A Study of Several Financial Literacy Teaching Methods for Children. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 1(2), 7–10.
- Saranza, C. S., Oval, D. R., Jean, M., Villanueva, P., & Bonghanoy, C. L. (2022). *Basic Education Teachers' Financial Literacy for Sustainable Development*. 4(2). <http://www.ijbtsr.org>
- Shakhzoda, Y., & Kizi, Y. (n.d.). *A CREATIVE APPROACH TO FINANCIAL LITERACY IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS*. <https://www.scholarexpress.net>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, RND*. Bandung : Alfabeta
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2024). *Innovation in Learning Financial Literacy Through the Development of Animation Film for Elementary School Students* (pp. 1017–1025). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_117
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Yustiana, D. (2021). Mengenalkan Pendidikan Finansial Pada Anak. Diakses dari <https://sekolahku.sch.id/2021/08/30/mengenalkan-pendidikan-finansial-pada-anak/>