

127/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/AGUSTUS/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *FINANCIAL PLAYBOX* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH
DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Alya Az Zahra

2103512

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FINANCIAL PLAYBOX* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH
DASAR**

Oleh:

Alya Az Zahra

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Alya Az Zahra

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

ALYA AZ ZAHRA

**PENGEMBANGAN MEDIA *FINANCIAL PLAYBOX* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH
DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

Pembimbing II

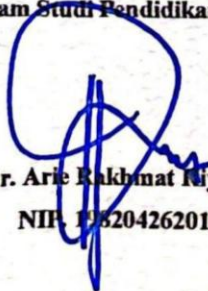


Mela Darmayanti, M.Pd.

NIP. 920171219900530201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Arie Rahmat Niyadi, M. Pd.

NIP. 198204262010121005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Az Zahra

NIM : 2103512

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : Pengembangan Media *Financial Playbox* untuk
Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Fase B Sekolah
Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa karya tulis ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,

Alya Az Zahra

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Financial Playbox* untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Fase B Sekolah Dasar”.

Skripsi ini disusun penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk saran dan kritik yang membangun, demi penyempurnaan karya ini ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun menjadi referensi bagi pengembangan penelitian di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan arahan dan motivasi selama masa studi.
2. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Mela Darmayanti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan masukan, bimbingan, dan arahan yang sangat berarti.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi dengan memberikan penilaian, saran, dan masukan untuk media yang dikembangkan oleh penulis.
5. Ibu Ira Rengganis, M.Sn., selaku validator ahli media yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi dengan memberikan penilaian, saran, dan masukan untuk media yang dikembangkan oleh penulis.

6. Ibu Enung Siti Nurfaridah, S.Pd., selaku validator ahli pembelajaran yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi dengan memberikan penilaian, saran, dan masukan untuk media yang dikembangkan oleh penulis.
7. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
8. Kepala sekolah, guru, staff, dan siswa-siswi SDN 065 Cihampelas yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama proses pengumpulan data penelitian.
9. Kedua orang tua penulis yang tercinta, yaitu bapak Yanwar Ishak dan ibu Arum Sundari, S.Pd. yang selalu menjadi sumber kekuatan, cinta, dan doa tiada henti. Terima kasih telah selalu mendukung dan menyediakan kebutuhan penulis selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan studi. Semua pengorbanan yang ibu dan ayah lakukan, selalu menjadi alasan penulis untuk bertahan meski ditengah keputusasaan. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran tak sejalan. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati ayah dan ibu.
10. Keluarga dan saudara penulis yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu, yang selalu mendukung dan mendoakan.
11. Sahabat penulis yaitu Aziza Nur Laili, Maria Ester Lyne Saragih, Rivana Al Ghanisa dan Uswatun Hasanah yang senantiasa memberi semangat, menemani dalam proses naik turun perkuliahan, serta menjadi tempat berbagi cerita.
12. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan dukungan, bantuan, cinta, dan doa kepada penulis.
13. Teman-teman seperbimbingan yang telah berjuang bersama, membantu dan memberi dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
14. Teman-teman seperjuangan di PGSD Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama dalam suka dan duka selama masa studi.
15. Terima kasih kepada diri sendiri, Alya Az Zahra, yang telah berusaha dan bertahan sejauh ini. Terima kasih karena telah tetap berjalan, meskipun

langkah tak selalu ringan dan arah sering kali tak pasti. Terima kasih telah bertahan di tengah keraguan, tetap berdiri meski lelah, dan memilih bangkit setiap kali rasa putus asa datang menghampiri. Terima kasih karena tidak menyerah, meski tidak selalu yakin. Karena tidak semua hal harus dimengerti saat itu juga, yang terpenting adalah terus mencoba, terus bergerak, dan terus percaya bahwa pelan-pelan semuanya akan sampai. Terima kasih karena tetap menjadi teman terbaik bagi diri sendiri.

Bandung, Agustus 2025

Alya Az Zahra

PENGEMBANGAN MEDIA *FINANCIAL PLAYBOX* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Alya Az Zahra

2103512

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya literasi finansial sebagai kecakapan hidup abad ke-21, sementara di lapangan masih ditemukan bahwa banyak siswa Sekolah Dasar kesulitan memahami cara mengelola uang secara tepat. Selain itu, pembelajaran literasi finansial di Sekolah Dasar belum memperoleh perhatian yang memadai, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa juga masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Financial Playbox guna meningkatkan literasi finansial siswa fase B Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) melalui lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV, guru kelas, ahli materi, dan ahli media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, tes pretest dan posttest. Media Financial Playbox adalah media yang memfasilitasi literasi finansial, dengan cakupan materi fungsi uang dan cara mengelolanya, perbedaan kebutuhan dan keinginan, skala prioritas, pengaruh dalam pembelanjaan, dampak kejadian tak terduga dan prioritas berbagi. Komponen dalam media ini meliputi petunjuk penggunaan, kartu, lembar kerja, media perakitan, bahan bacaan dan uang replika. Hasil validasi media menunjukkan bahwa Financial Playbox berada pada kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan menggunakan rumus N-Gain menunjukkan peningkatan literasi finansial siswa dalam kategori sedang. Media Financial Playbox ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai literasi finansial, seperti cara mengelola keuangan. Disimpulkan bahwa Financial Playbox efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi finansial siswa fase B sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi Finansial, Media Pembelajaran, IPAS, Sekolah Dasar, Fase B

**DEVELOPMENT OF FINANCIAL PLAYBOX MEDIA TO IMPROVE
FINANCIAL LITERACY OF PHASE B ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

Alya Az Zahra

2103512

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of financial literacy as a 21st-century life skill, while field observations indicate that many elementary school students still struggle to understand how to manage money appropriately. Furthermore, financial literacy instruction at the elementary level has not yet received sufficient attention, and the availability of learning media suited to students' developmental characteristics remains limited. This research aims to develop the Financial Playbox learning medium to enhance the financial literacy of Phase B elementary school students. The study employed a Design and Development (D&D) method, which consisted of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included fourth-grade students, classroom teachers, content experts, and media experts. Data were collected through expert validation questionnaires and pretest–posttest assessments. The Financial Playbox serves as a medium that facilitates financial literacy, covering topics such as the functions of money and its management, differentiating needs from wants, setting spending priorities, understanding spending influences, anticipating the impact of unexpected events, and prioritizing sharing. The components of this medium include user guides, cards, worksheets, assembly media, reading materials, and replica money. The results of media validation indicated that the Financial Playbox falls into the “highly feasible” category. Effectiveness testing using the N-Gain formula showed that students' financial literacy improved to a “moderate” category. The Financial Playbox positively impacts students' understanding of financial literacy, including money management skills. It is concluded that the Financial Playbox is effective as a learning medium to improve the financial literacy of Phase B elementary school students.

Keywords: *Financial Literacy, Learning Media, IPAS, Elementary School, Phase B*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	10
2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.2 Literasi Finansial	12
2.2.1 Definisi Literasi Finansial.....	12
2.2.2 Urgensi Literasi Finansial.....	13
2.2.3 Indikator Literasi Finansial.....	14
2.3 Literasi Finansial di Sekolah Dasar.....	18

2.3.1	Capaian Pembelajaran Literasi Finansial.....	19
2.3.2	Materi Literasi Finansial.....	19
2.4	Media <i>Financial Playbox</i>	21
2.5	Definisi Operasional.....	25
2.5.1	Media <i>Financial Playbox</i>	25
2.5.2	Literasi Finansial	25
2.6	Penelitian yang Relevan.....	26
2.7	Kerangka Berpikir Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Metode Penelitian.....	29
3.2	Desain Penelitian.....	30
3.3	Prosedur Penelitian.....	30
3.4	Partisipan Penelitian.....	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data	34
3.6	Teknik Analisis Data	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Desain Media <i>Financial Playbox</i>	43
4.1.1	Hasil Desain Media <i>Financial Playbox</i>	43
4.1.2	Pembahasan Desain Media <i>Financial Playbox</i>	95
4.2	Validasi Para Ahli terkait Media <i>Financial Playbox</i>	106
4.2.1	Hasil Validasi Para Ahli terkait Media <i>Financial Playbox</i>	106
4.2.2	Pembahasan Validasi Para Ahli terkait Media <i>Financial Playbox</i>	
113		
4.3	Peningkatan Literasi Finansial Siswa.....	120
4.3.1	Hasil Peningkatan Literasi Finansial Siswa.....	120

4.3.2	Pembahasan Peningkatan Literasi Finansial Siswa	129
4.4	Keterbatasan dan Kekurangan Penelitian.....	136
4.4.1	Keterbatasan Penelitian	136
4.4.2	Kekurangan Penelitian.....	137
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		138
5.1	Simpulan.....	138
5.2	Rekomendasi	139
DAFTAR PUSTAKA.....		141
LAMPIRAN.....		148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Aplikasi Ibis Paint X	59
Gambar 4.2 Aplikasi Canva pada Tablet	59
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Sampul Depan Media <i>Financial Playbox</i>	60
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Sampul Dalam Media <i>Financial Playbox</i>	60
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Sampul Depan Lembar Petunjuk Penggunaan	61
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> Isi Lembar Petunjuk Penggunaan	61
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Sampul Depan Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	62
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Daftar Isi Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	62
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Isi Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	63
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Lembar Kerja <i>Financial Playbox</i>	63
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Lembar Catatan Keuanganku	64
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> Kartu Penghasilan	64
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> Tabel Kebutuhan dan Keinginan	65
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> Lembar Skala Prioritas	65
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> Kartu Rencana Pengeluaran Sederhana	66
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> Kartu Pengaruh dalam Keputusan Berbelanja	66
Gambar 4.17 <i>Storyboard</i> Kerangka Tabungan	67
Gambar 4.18 <i>Storyboard</i> Kartu Kejadian tak Terduga	67
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> Poster Berbagi	68
Gambar 4.20 <i>Storyboard</i> Stiker Bantuan	68
Gambar 4.21 Sampul Depan Media <i>Financial Playbox</i>	78
Gambar 4.22 Sampul Dalam Media <i>Financial Playbox</i>	79
Gambar 4.23 Sampul Depan Lembar Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4.24 Isi Lembar Petunjuk Penggunaan	80
Gambar 4.25 Sampul Depan Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	82
Gambar 4.26 Sampul Depan Bahan Bacaan Setelah Perbaikan	82
Gambar 4.27 Daftar Isi Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	83
Gambar 4.28 Isi Bahan Ajar <i>Financial Playbox</i>	84

Gambar 4.29 Lembar Kerja <i>Financial Playbox</i>	87
Gambar 4.30 Lembar Catatan Setelah Perbaikan	87
Gambar 4.31 Lembar Catatan Keuanganku	88
Gambar 4.32 Kartu Penghasilan	89
Gambar 4.33 Tabel Kebutuhan dan Keinginan	90
Gambar 4.34 Tabel Kebutuhan dan Keinginan Setelah Perbaikan	90
Gambar 4.35 Lembar Skala Prioritas	91
Gambar 4.36 Kartu Skala Prioritas Setelah Perbaikan.....	91
Gambar 4.37 Kartu Rencana Pengeluaran Sederhana.....	92
Gambar 4.38 Kartu Pengaruh dalam Keputusan Berbelanja	92
Gambar 4.39 Kerangka Tabungan.....	93
Gambar 4.40 Kartu Kejadian tak Terduga	94
Gambar 4.41 Poster Berbagi	94
Gambar 4.42 Poster Berbagi Setelah Perbaikan	95
Gambar 4.43 Stiker Bantuan	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen Literasi Finansial Menurut BSKAP Tahun 2024	16
Tabel 2.2 Pemetaan Materi.....	20
Tabel 3.1 Tabel Prosedur Penelitian Model ADDIE	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi Menggunakan Format LORI	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran	37
Tabel 3.5 Indikator Penilaian Skala Likert.....	38
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Angket	39
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian N-gain.....	40
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B	44
Tabel 4.2 Analisis Indikator Literasi Finansial.....	45
Tabel 4.3 Penggabungan CP dan Indikator Literasi Finansial	46
Tabel 4.4 Klasifikasi Kompetensi ITP	48
Tabel 4.5 Struktur Media <i>Financial Playbox</i>	53
Tabel 4.6 Proses Pembuatan Elemen-elemen Media <i>Financial Playbox</i>	69
Tabel 4.7 Elemen-elemen Pada Media <i>Financial Playbox</i>	76
Tabel 4.8 Validasi Ahli Materi.....	107
Tabel 4.9 Validasi Ahli Materi Setelah Revisi.....	107
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	109
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	109
Tabel 4.13 Revisi Sampul Depan Bahan Bacaan	110
Tabel 4.14 Revisi Lembar Catatan	111
Tabel 4.15 Revisi Lembar Keutuhan dan Keinginan	111
Tabel 4.16 Revisi Kartu Skala Prioritas	112
Tabel 4.17 Revisi Poster Berbagi	113
Tabel 4.18 Perbandingan Hasil Validasi.....	113
Tabel 4.19 Nilai Pretest	121
Tabel 4.20 Nilai Posttest	126

Tabel 4.21 Hasil Pretest, Posttest dan N-gain	128
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	149
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	151
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	152
Lampiran 4 Lembar Perbaikan Skripsi	153
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	154
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	157
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	160
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi	163
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2	166
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	169
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 2	172
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	175
Lampiran 13 Modul Ajar.....	178
Lampiran 14 Kisi-kisi Soal	188
Lampiran 15 Lembar Soal Pretest dan Posttest.....	192
Lampiran 16 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	196
Lampiran 17 Pedoman Penilaian Pretest dan Posttest	208
Lampiran 18 Hasil Perhitungan N-gain	212
Lampiran 19 Desain Media Financial Playbox	213
Lampiran 20 Produk Cetak Media Financial Playbox	218
Lampiran 21 Pedoman Wawancara Pra Penelitian	219
Lampiran 22 Hasil Wawancara Pra Penelitian Bersama Guru.....	220
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	221
Lampiran 24 Riwayat Hidup Penulis	222

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183–2198. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.565>
- Adirilany, D. (2023). Pengawasan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional "Peran Manajemen Pendidikan Untuk Menyiapkan Sekolah Unggul Era Learning Society 5.0" Departemen Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan*, 359–367.
- Ahmad, I. M. (2023). *PRAKTEK PENDIDIKAN EKONOMI TERBAIK UNTUK MENGENALKAN KONSEP EKONOMI PADA ANAK SEKOLAH DASAR*. 4(2), 67–81.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andani, T., M, I. Z., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2022). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220>
- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 5, pp. 3836–3845). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Anggraeni, D. P., Panglipur, I. R., & Marsidi. (2021). *Pengaruh Penerapan Kurikulum Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dengan Angket Skala Likert pada Matematika*. 3(2), 153–161.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anis Indira Dwi Saputri, Ervitaviyan Wahyu Putri Pangestu, Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Tri Wahyu Andayani. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548–3558. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6404>
- Anjarwati, L., Nuraisyiah, & Hasyim, S. H. (2023). *Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Akuntansi Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Gowa*. 3(4), 47–54.
- Apriliani, R. (2023). Urgensi Keterampilan Literasi Keuangan Sejak Dini: Analisis Kendala Dan Prospek. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 1(1), 1–16.
- Asriningrum, Y. D., Aka, K. A., & Primastya, N. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 103–113.

- <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.44940>
- BSKAP. (2024). *Panduan Implementasi untuk Satuan Pendidikan dan Pemangku Kepentingan*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jakarta 2024.
- Cahyani, R. N., Yulianan, A. N. F., & Setyaningrum, F. (2022). Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD negeri tawun 2 Kasreman. *Senassdra*, 1, 786–792.
- Darma Yasa, N. P., & Novitasari, D. (2025). Visualisasi Karakter dan Desain Background Dua Dimensi Sebagai Aset Game Edukasi Menerapkan Metode Design Thinking. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 13(2), 230–251. <https://doi.org/10.34010/visualita.v13i2.15761>
- Darmansyah, A., Susanti, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3630–3645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>
- Duwi Saputro, Sabardila, A., Prayitno, H. J., & Markhamah, M. (2021). Integrasi Keterampilan Berpikir Kritis dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Berperspektif HOTS. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(3), 365–374. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i3.168>
- Ekayana, S. D., Hermanto, D., & Affaf, M. (2020). Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual Berdasarkan Perbedaan Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7605>
- Erta, R., Nurdino Erta, M., & Erta, Y. (2023). Adaptasi Gaya Mengajar. *Tahta Media*, 89. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/473>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziah, L., Hendriani, A., & Sadam Murron, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Finansial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 37 JPGSD, 3, 37–43.
- Fitri, F., Lamada, M. S., & Zulhajji, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i1.19720>
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Fitriyani, N. Z., & Dr. Subandi, M. L. (2014). HIKARI : E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya HIKARI : E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya. *E-Journal Pengajaran Jepang Unesa*, 1, 1–7.
- Gong, Z., Lee, S., Westland, S., Henry, P., & Queiroz, F. (2024). *Effect of background colours in digital material on comprehension*. May 2020, 36–47.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Sumanti Nst, E., & Solmin, S. A. (2022). *Analisis*

- Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar*. 6(2), 2089–2098.
- Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 26, Issue 2, p. 103). <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>
- Hikmawati, C. R., Subroto, W. T., & Kusuma, D. P. (2025). *Implementasi Pendidikan Literasi Keuangan di Sekolah Dasar*. 14(1), 145–154.
- Inayati, N. L., Fatimah, A. N., Azzahra, S. E., & Alamsyah, I. R. (2024). Implementasi Tes Essay Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 114–120.
- Irmawati, H. R., Majid, J., & Suhartono, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Perusahaan Dimoderasi Oleh Financial Technology. *JPS (Jurnal Perbankan Syariah)*, 3(2), 142–159. <https://doi.org/10.46367/jps.v3i2.785>
- Islamiah, N., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas VB di *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 4508–4517. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6255>
- Ismail, M., Sudjiman, L. S., & Ferinia, R. (2023). Literasi Finansial, Kesadaran Digital, Posisi Manajerial: Sebuah Bukti dari Riset Keuangan. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(1), 29–42. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v14i1.2906>
- Isnaini Naffi'an, Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48.
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kirani, M. A. C. (2025). Perancangan Graphic Standard Manual (GSM) sebagai Panduan Identitas Visual Eduwisata Bendosari Berbasis Teori Warna dalam Multimedia. *Kajian Kemahasiswaan*, 3.
- L.B.M, R. N., Satriadi, & Nurjayanti. (2022). *Analisis Penggunaan Font pada Buku Cerita Anak " That ' s Not My Name "*.
- Lesmana, A. W., Asnur, S., & Mustafa, S. (2024). *Penerapan Warna dan Cahaya pada Interior Ruang Terapi Bermain Autisme Care Center Application of Color and Light to the Autism Care Center*. 6(1), 75–81.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi

- Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maulana, R. W., & Kurniasih, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2), 116–124. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.40532>
- Mongi, N. S., & Hendry, H. (2021). Analisis Pengembangan dan Implementasi System E-learning Untuk Meningkatkan pengetahuan Agent Menggunakan Metode ADDIE Model (Study Kasus: PT.Global Infotech Solution). *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 2(3), 269. <https://doi.org/10.30865/json.v2i3.2920>
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2022). PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Munandar, H., Sabarni, & Fitri, C. U. L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL BOOK PADA MATERI BENTUK MOLEKUL. *Lantanida Journal*, 8(2).
- Nanda, H. F., Luhsasi, D. I., & Sitorus, D. S. (2023). Peningkatan literasi keuangan siswa melalui penggunaan media interaktif SIKU (Sikapi Uangmu). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.21067/jip.v13i1.7850>
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pebelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Nugroho, B. A., Nadila, S., Rouffiani, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Penggunaan Website Menara Terhadap Pemahaman Mengenai Nabi dan Rasul di SD Babakan Hurip Kelas IV. *An Naba: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 7.
- Nugroho, I. S., & Taruno, D. L. B. (2015). Efektivitas model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media macromedia flash pada kompetensi Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 2 Wonosari. *Pendidikan Teknik Elektro*, 31–41.
- Nur, A. F., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Ampenan Pada Pembelajaran. 4(20), 1–10. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1681>
- Nuraini, N., Imansyah, H., & Rusnayati, H. (2023). Pengembangan Tes Diagnostik Berbasis Seampleap Untuk Mengidentifikasi Keterampilan Literasi Sains pada Materi Gerak Harmonis Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 2(1), 191–202.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Kamila, L. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner

- untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9112–9116.
- Nurhijrah, & Hamidah Suryani. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal MediaTIK*, 7(2), 40–43. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i2.2341>
- Nuris, D. M., & Rahmawati, T. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan Mahasiswa Pendidikan Akuntansi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 331–339. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p331-339>
- Nurjanah, I., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 707–712. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1475>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Odah, A., & Yuniarti, Y. (2023). Budaya Literasi Sekolah untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Basic Edu*, 7(6), 4193–4203. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6730>
- Organization for Economic Co-operation and Growth (OECD). (2023). OECD/INFE 2023 international survey of adult financial literacy. *OECD Business and Finance Policy Papers*, 76. <http://www.oecd.org/termsandconditions>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pangestu, A. A. G., Munandar, N. A., Nafian, R. K., & Saktid, B. P. (2023). Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 1(2), 372–378.
- Pradani, H. E., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2023). Literasi Finansial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 217. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.66375>
- Pramesti, R. S., Wulandari, S., & Setiawan, B. (2024). Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(02), 53–64. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i02.1006>
- Pratama, I. M., Saragi, F., Pratama, Y., & Sopiansah, V. A. (2023). Efek Literasi Financial dan Financial Behavior terhadap Financial Satisfaction. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(1), 96–106.
- Purba, F. J., & Haryani, C. A. (2024). Design Storyboard dalam mengembangkan Virtual Laboratorium. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 323–329. <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.323-329>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129. <http://jurnal.albidayah.id/home/article/view/102>
- Purwaningsih, A., & Oemiati, S. (2021). Semiotika Riffatterre dalam Lagu Pale Blue

- Karya Kenshi Yonezu. *Seminar Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya(PEDALITRA I) Penguatan Literasi Melalui Pengajaran Bahasa Dan Sastra, Pedalitra I*, 52–58.
- Qomariah, A., Alhuda, M. R., Tunru, A. A., Widya, U., & Mahakam, G. (2023). Pentingnya Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Abad Ke-21. In *Jpkm* (Vol. 3, Issue 2, pp. 183–186).
- Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rakhmawati, I., Avonita, O. L., Tsalimna, U. M., Nisa, L., & Putri, B. (2021). URGENSI LITERASI KEUANGAN USIA DINI. *ABDI PSIKONOMI*, 14(1), 27–59. <https://doi.org/http://journals2.ums.ac.id/index.php/abdipsikonomi>
- Rasyidah, R., & Kusmarni, Y. (2020). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI APLIKASI STORYBOARDTHAT.COM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 105–114. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25581>
- Ratih, I. S., & Zulfikri, R. R. (2024). *Peningkatan Literasi Finansial melalui Pelatihan Perencanaan Keuangan pada Siswa Sekolah Dasar*. 4, 11–22.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri–Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.218>
- Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Saidah, L. (2023). Pengembangan Media Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber dan Bentuk Energi. *Experiment: Journal of Science Education*, 3(2), 40–48. <https://doi.org/10.18860/experiment.v3i2.26549>
- Salsa Fadia Hayya, A., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160–165. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saprudin, Julian, A., Kunchoro Hutomo, A., Sholeh, M., & Husain Miftahul Ulum, M. (2024). Analisis Kualitas Media Canva Sebagai Platform Desain Online Dengan Metode Webqual 4.0 (Studi Literatur Dari Penelitian Terdahulu). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 3(1), 51–63. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Silahudin, A. (2022). *PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK , DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak*. 162–175.
- Srigustini, A., & Aisyah, I. (2021). Pengukuran Literasi Keuangan Sebagai Literasi Measurement of Financial Literacy As Basic Literacy in 21St Century

- Economic Learning. *Seminar Nasional UNRIYO “Strategi Mempertahankan Kualitas Penelitian Dan Publikasi Di Era Pandemi,”* 108–113.
- Susilo, B. (2022). Kemampuan Literasi Digital dan Finansial Siswa SMA Negeri 9 Pontianak. *Seminar Nasional CORIS 2022*, 203–208. <https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/view/40%0Ahttps://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/download/40/30>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yastianto, I., & Arizal, H. (2024). *Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Perawatan Chasis Sepeda Motor Pengaruh Penerapan Media Trainer Anti-Lock Breaking Sytem (Abs) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Perawatan Chasis Sepeda Motor. 02.*
- Yusnia, Heryanto, D., Agusdianita, N., & Tarmizi, P. (2024). *Market Day: Strategi Menumbuhkan Literasi Finansial pada Siswa SDN 88 Kota Bengkulu. 7(3), 376–382.*