

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Inovasi Pembelajaran Literasi Finansial Bagi Anak Melalui perancangan Board game

Peneliti : Amira Nurifkah Maulani

Validator : Hibar Anas Syafa Yusanda

Petunjuk pengisian :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media *board game* dengan cara memberi tanda *check-list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap produk atau media yang dikembangkan dengan kriteria atau keterangan sebagai berikut :
 - Sangat kurang baik
 - Kurang baik
 - Cukup baik
 - Baik
 - Sangat baik
- Bila ada kritik atau saran terkait dengan media, bapak.ibu dapat menuliskannya pada kolom catatan

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. KEGRAFIKAN						
1.	Permainan <i>board game</i> membantu untuk mempermudah penyampaian materi literasi finansial				✓	
2.	Penggunaan warna pada permainan <i>board game</i>					✓

3.	Penggunaan ilustrasi dan asset grafis dalam <i>board game</i>					✓
4.	Penyajian teks dalam <i>board game</i>			✓		
5.	Tata letak pada <i>board game</i>				✓	
B. Mekanik Permainan						
1.	Kesesuaian mekanik permainan			✓		
2.	Tata cara permainan				✓	
3.	Kondisi menang (<i>win state</i>)			✓		
4.	Keseluruhan bentuk permainan				✓	

Catatan:

- 1.) Mekanik namanya Set collection
- 2.) Mekanik marker yang ditambahkan
- 3.) Perbaiki isi rulebook
- 4.) Warna dan ukuran token diperbaiki
- 5.) Warna warnu dan text diperbaiki ketidibacaannya

Kesimpulan penilaian :

Berilah tanda check-list (✓) pada pilihan yang sesuai

<input type="checkbox"/>	Media dapat digunakan tanpa perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Media dapat digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Media belum layak digunakan

Bandung, 06. 08 2021

Ahli Media


(Hiba Khusnawati, Y...)

Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Inovasi Pembelajaran Literasi Finansial Bagi Anak Melalui perancangan Board game

Peneliti : Amira Nurifkah Maulani

Validator : Lutfiana Fauziah

Petunjuk pengisian :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media *board game* dengan cara memberi tanda *check-list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap produk atau media yang dikembangkan dengan kriteria atau keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Sangat kurang baik
 - 2 = Kurang baik
 - 3 = Cukup baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
- Bila ada kritik atau saran terkait dengan media, bapak.ibu dapat menuliskannya pada kolom catatan

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi literasi finansial untuk anak usia 8-12 tahun dalam konsep permainan <i>board game</i>					✓
2.	Kesesuaian materi literasi finansial yang disajikan pada permainan <i>board game</i> dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓	

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.	Permainan <i>board game</i> membantu untuk mempermudah penyampaian materi literasi finansial				✓	
4.	Potensi <i>board game</i> literasi finansial untuk menambah pengetahuan anak mengenai literasi finansial				✓	
5.	Kesesuaian penyajian teks dan gambar dalam <i>board game</i>				✓	
6.	Kesesuaian tata letak teks pada <i>board game</i>				✓	

Catatan:

Permainannya sudah sangat baik hanya saja jika digunakan untuk pembelajaran di kelas kurang bisa digunakan karena waktu dan yang perlu di pertimbangkan.

Kesimpulan penilaian :

Berilah tanda check-list (✓) pada pilihan yang sesuai

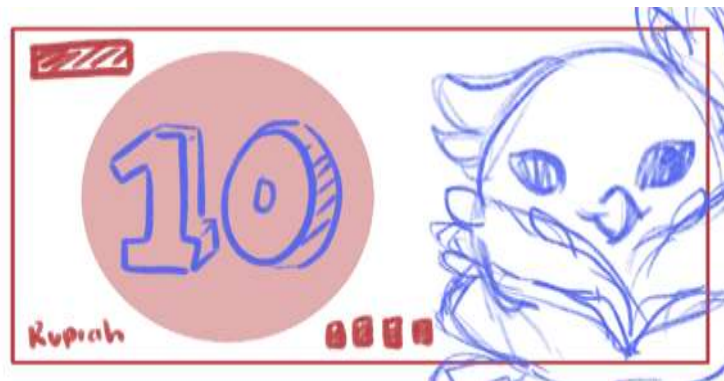
<input type="checkbox"/>	Media dapat digunakan tanpa perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Media dapat digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Media belum layak digunakan

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Anak

Pedoman Wawancara Anak

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang permainan ini?
2.	Hal apa yang paling membuat kamu tertarik dengan permainan ini?
3.	Apakah kamu dapat dengan jelas membaca tulisan yang ada pada permainan ini?
4.	Apakah kamu mengerti dengan petunjuk kerja yang ada dalam buku ini?
5.	Apakah materi pada permainan ini dapat dimengerti?

Lampiran 4. Sketsa Desain Komponen *Board game*



Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 5. Hasil Wawancara

Ahli Literasi (Dadang Ahmad Sapradan) 25 April 2022

1. Sebelumnya apakah bapak bisa memperkenalkan diri terlebih dahulu?

Jawaban : saya merupakan kepala bidang sebagai kepala bidang pembinaan sekolah dasar Kabupaten Bandung Barat

2. Apa itu literasi finansial

Literasi finansial

: jawab termasuk konsep literasi saat terdapat 6 literasi salah satunya adalah literasi finansial yaitu literasi dasar yaitu kemampuan untuk mengelola keuangan

3. Penting tidak literasi finansial itu?

Jawab : penting, karena literasi finansial membantu pengelolaan keuangan seseorang supaya lebih baik dan bijak dalam pengelolaannya

4. Penting tidak literasi finansial untuk anak?

Jawab : karena untuk anak, sekolah sedang mempersiapkan anak untuk survive di era 4.0 karena membutuhkan kemampuan dalam pengelolaan keuangan atau transaksi ekonomi

5. Perlu tidak adanya media baru untuk literasi finansial ?

Jawab : perlu karena untuk mempermudah anak dalam memahami dan mendalami mengenai literasi finansial ini

Lampiran 6. Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Amira Nurifkah Maulani (1806849), lahir di Bandung, pada tanggal 16 Juni 1999. Putri kedua dari Bapak Lukita dan Ibu Dewi Herawati. Anak kedua dari tiga bersaudara. Saat ini berdomisili di Kp. Jalan Cagak Wareng RT 03 RW 04, Desa Sukamulya, Kec. Cipongkor, Kab. Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat.

Riwayat pendidikan formal yang pernah ditempuh, yaitu bersekolah di SD Plus P3SB Cililin 2011, SMP Negeri 1 Cililin lulus pada tahun 2014, dan SMA Negeri 1 Cililin lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2018, penulis tercatat sebagai salah satu Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pendidikan Indonesia. Diterima melalui jalur Mandiri. Selama kuliah, penulis aktif di beberapa organisasi, antara lain anggota Himpunan Desain Komunikasi Visual (HIKAVI) dan anggota SEMA (Senat Mahasiswa) FPSD UPI.

Amira Nurifkah Maulani, 2022

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengalaman Organisasi

2018-2020 Anggota HIKAVI UPI (Staff Divisi PSDO)

2020-2021 Anggota Dewan Perwakilan Mahasiswa HIKAVI UPI (Staff Komisi Pengawasan)

2021-2022 Anggota SEMA FPSD (staff kominfo)

Pengalaman Kegiatan

2020 FINDER 2: Pameran Tugas DKV UPI (Artistik & Anggota)

2018-sekarang Graphic Designer & Illustrator

- *board game* Paman Sandi untuk UKM UI

2022 (Februari -April) Internship di *Innerchild Studio* (2 Bulan)

- buku cerita anak Hah Nano untuk Universitas Airlangga
- buku cerita anak Hah Nano 2 untuk Universitas Airlangga