AKADEMIK E-ISSN 2774-8863
Jurnal Mahasiswa Humanis
Vol. 6, No. 3, September 2026

Pengembangan Media Pembelajaran Board Game SAKU (Simulasi Atur Keuangan untuk Remaja) untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik

Mutiya Oktariani[1], Ahmad Supendi[2]
[1]Universitas Musamus, Indonesia
[2]STAI Yamra Merauke, Indonesia
mutyaoktariani@unmus.ac.id[1], ahmad.supendi1611@gmail.com[2]

Submitted: 19th August 2026 | **Edited**: 27th September 2026 | **Issued**: 30th September 2026

Cited on: Oktariani, M., & Supendi, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game SAKU (Simulasi Atur Keuangan untuk Remaja) untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis, 6*(3), 2357-2367.

ABSTRACT

Adolescent financial literacy remains a challenge amid the growth of digital payments, buy-now-pay-later schemes, and online lending. This study aims to develop a board game learning medium called SAKU (Simulasi Atur Keuangan Untuk-remaja) and to test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' financial literacy. The study used a Research and Development (R&D) approach with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects were 30 grade X students at SMA Muhammadiyah Merauke, one material expert, one media expert, and 1 teacher. Data were collected using validation sheets, a student response questionnaire, and a pretest–posttest financial literacy test, and analyzed using feasibility percentages, Aiken's V, and N-Gain. The material expert and media expert validation scores were 88,00% and 84,80%, the student response was 89,33%, and the mean N-Gain was 0,52 (sedang). In conclusion, SAKU is feasible, practical, and effective for improving students' financial literacy in budgeting, saving, prioritizing needs, financial decision-making, and managing digital financial risks.

Keywords: Learning Media, Board Game, SAKU, Financial Literacy, 4D Model

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kemampuan memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi keuangan untuk mengambil keputusan yang bijak dan berkelanjutan (Laturette et al., 2021). Lusardi dan Mitchell (2014) menegaskan bahwa literasi keuangan berkaitan erat dengan perilaku menabung, perencanaan, dan kemampuan menghindari beban utang yang tidak perlu. Bagi remaja, kemampuan ini semakin penting karena mereka kini tumbuh dalam ekosistem keuangan digital: dompet elektronik, belanja daring, layanan paylater, dan pinjaman daring dapat diakses hanya dengan telepon genggam, sering kali tanpa pemahaman yang memadai tentang biaya dan risikonya.

Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2026 yang diumumkan OJK, LPS, dan BPS, indeks literasi keuangan nasional mencapai 69,57% dan indeks inklusi keuangan 93,61% (OJK, LPS, & BPS, 2026). Indeks literasi pada

kelompok pelajar/mahasiswa dilaporkan sebesar 62,72% (BPS, 2026). Kesenjangan antara pemahaman dan akses layanan keuangan tersebut menunjukkan pentingnya literasi keuangan sejak sekolah. Untuk mengilustrasikan rancangan angket pendahuluan di [nama sekolah], dibuat DATA SIMULASI atas 30 peserta didik: 53,33% masuk kategori rendah dalam menabung dan dana darurat, 46,67% rendah dalam membedakan prioritas kebutuhan–keinginan, dan 70,00% rendah dalam pemahaman risiko keuangan digital. Persentase pada bagian sekolah ini bukan hasil survei lapangan.

Pembelajaran literasi keuangan di kelas masih sering didominasi ceramah dan penugasan teoretis sehingga peserta didik sulit mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata (Jafar, 2021; Sitorus & Sadjiarto, 2022). Media permainan edukatif menawarkan alternatif karena menempatkan peserta didik pada situasi pengambilan keputusan yang konkret dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan papan dapat meningkatkan literasi keuangan remaja (Prihatiningtias dkk., 2024), bahwa gamifikasi memperkuat pemahaman konsep keuangan (Hidajat & Hidayatullah, 2022), dan bahwa media interaktif seperti SIKU layak digunakan untuk meningkatkan literasi keuangan peserta didik (Sitorus & Sadjiarto, 2022). Rante et al. (2026) mengembangkan board game TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) yang dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli dan uji lapangan terbatas pada materi menabung, prioritas, dan keputusan keuangan.

Meskipun demikian, terdapat sejumlah celah yang belum dijawab. Pertama, penelitian-penelitian tersebut umumnya berhenti pada pengujian kelayakan, belum mengukur peningkatan hasil belajar literasi keuangan secara kuantitatif melalui desain pretest–posttest. Kedua, cakupan materinya terbatas pada menabung, prioritas, dan keputusan keuangan, sementara perencanaan anggaran bulanan, dana darurat, dan risiko keuangan digital yang dekat dengan keseharian remaja belum menjadi bagian inti permainan. Ketiga, mekanika permainan yang ada cenderung berbasis keberuntungan (dadu dan kartu hukuman) dengan sedikit konsekuensi jangka panjang atas keputusan pemain. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan SAKU (Simulasi Atur Keuangan Untuk-remaja), board game bersiklus “bulan” yang menuntut pemain menyusun anggaran, menabung, menyiapkan dana darurat, dan menghadapi kartu dilema serta risiko keuangan digital.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran board game SAKU untuk materi literasi keuangan; (2) mengetahui kelayakan SAKU berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; (3) mengetahui kepraktisan SAKU berdasarkan respon peserta didik dan guru; dan (4) mengetahui keefektifan SAKU dalam meningkatkan literasi keuangan peserta didik berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest.

LANDASAN TEORI

Literasi Keuangan Remaja

Literasi keuangan mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku keuangan (Oktariani, et al., 2025). Dalam penelitian ini, literasi keuangan peserta didik dioperasionalkan dalam lima aspek: (1) perencanaan anggaran, (2) menabung dan dana darurat, (3) penentuan prioritas kebutuhan dan keinginan, (4) pengambilan keputusan keuangan, dan (5) pengelolaan risiko keuangan digital (paylater, pinjaman daring, dan penipuan daring). Aspek (1), (2), dan (5) merupakan pengembangan dari tiga aspek pada penelitian TAKU sebelumnya.

Board Game sebagai Media Pembelajaran

Game-based learning memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman, umpan balik langsung, dan konsekuensi keputusan dalam lingkungan yang aman (Oktariani, M., & Supendi, A., 2024). Media papan permainan menumbuhkan interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama yang sulit dicapai melalui ceramah (Prihatiningtias dkk., 2024). Pada materi keuangan, simulasi memungkinkan peserta didik "merasakan" dampak keputusan, misalnya kehabisan uang di akhir bulan karena tidak menyisihkan dana darurat, tanpa risiko keuangan nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019; Oktariani, dkk., 2026). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Merauke pada Agustus 2026 Uji coba terbatas dilakukan pada 30 peserta didik kelas X. Kelas yang

dipilih secara Purposive Sampling. Validasi dilakukan oleh satu ahli materi akuntansi dan satu ahli media Teknik informatika, dan respon kepraktisan diberikan oleh 1 guru mata Pelajaran ekonomi.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan 4D pada Penelitian SAKU

Tahap	Kegiatan
Define	Analisis kebutuhan (observasi, wawancara guru, angket pendahuluan literasi keuangan), analisis peserta didik, analisis kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta perumusan tujuan media.
Design	Penyusunan konsep permainan, aturan, komponen (papan, kartu, uang virtual, lembar anggaran), instrumen validasi, angket respon, dan tes literasi keuangan.
Develop	Produksi prototipe, validasi ahli materi dan media, revisi, uji keterbacaan aturan, dan uji coba terbatas.
Disseminate	Penerapan pada kelas uji coba dengan pretest–posttest, pengumpulan respon peserta didik dan guru, serta penyebaran terbatas kepada guru sejawat.

Sumber: Olahan peneliti, 2026

Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli materi 15 butir dengan masing-masing lima butir pada aspek materi, kebahasaan, dan manfaat; (2) lembar validasi ahli media Teknik informatika sebanyak 25 butir dengan lima butir pada masing-masing aspek tampilan, desain, ilustrasi, fisik, dan penggunaan); (3) angket respon peserta didik 16 butir dengan empat aspek x empat butir; serta angket guru sebanyak 16 butir berskala Likert 1–5; serta (4) tes literasi keuangan berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir yang memuat lima aspek literasi keuangan. Dalam data sintetis, koefisien alpha Cronbach pretest = 0,84 dan posttest = 0,83. Uji validitas butir, reliabilitas, dan kelayakan instrumen harus diulang dengan data empiris sebelum dilaporkan sebagai hasil penelitian.

Kelayakan dan kepraktisan dihitung: Persentase = (jumlah skor perolehan ÷ jumlah skor maksimum) × 100%. Koefisien Aiken's V dihitung menurut $V = \Sigma(r-1) \div [n(5-1)]$ untuk skala penilaian 1–5. Apabila hanya ada satu validator per bidang, koefisien V pada contoh ini sebatas transformasi skor penilaian dan TIDAK membuktikan kesepakatan antarvalidator; untuk pengujian validitas isi diperlukan penilai ahli yang memadai. N-Gain agregat = (rerata posttest − rerata pretest) ÷ (100 − rerata pretest). Skor selisih berpasangan diuji normalitasnya memakai Shapiro–Wilk ($p = 0,701$). Karena $p > 0,05$, ilustrasi uji beda menggunakan paired-samples t-test pada $\alpha = 0,05$.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan/Kepraktisan dan N-Gain

Persentase	Kategori	N-Gain	Kategori
81%–100%	Sangat layak	> 0,70	Tinggi
61%–80%	Layak	0,30 – 0,70	Sedang
41%–60%	Cukup layak	< 0,30	Rendah
21%–40%	Kurang layak		
0%–20%	Tidak layak		

Sumber: Hake, 1999

HASIL PENELITIAN

Tahap Define (Pendefinisian)

Analisis kebutuhan di SMA Muhammadiyah Merauke menunjukkan bahwa pembelajaran literasi keuangan masih didominasi ceramah dan pengerjaan soal, serta belum membahas secara praktis penyusunan anggaran dan risiko keuangan digital. Hasil angket pendahuluan terhadap 30 peserta didik disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Studi Pendahuluan Literasi Keuangan Peserta Didik

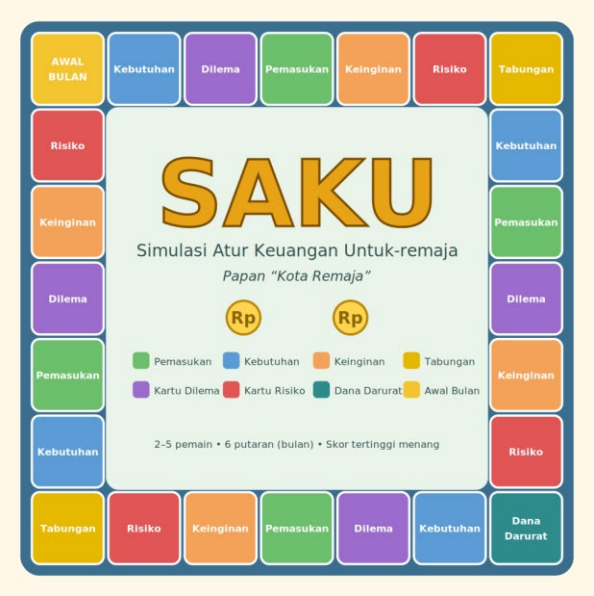
Aspek	Kategori rendah	Kategori sedang	Kategori tinggi
Perencanaan anggaran	60%	30%	10%
Menabung dan dana darurat	53%	37%	10%
Prioritas kebutuhan–keinginan	47%	40%	13%
Keputusan keuangan	50%	33%	17%
Risiko keuangan digital	70%	23%	7%

Sumber: Data penelitian diolah peneliti, 2026

Tahap Design (Perancangan)

SAKU dirancang untuk 2–5 pemain per kelompok dengan durasi 50 menit. Pemain berperan sebagai remaja yang mengelola “uang saku” selama enam putaran yang merepresentasikan enam bulan. Komponen permainan terdiri atas papan “Kota Remaja”, pion, dadu, uang virtual, lembar anggaran dan tabungan, kartu dilema, kartu risiko, serta buku panduan guru. Tampilan papan permainan disajikan pada Gambar 1.

 E-ISSN 2774-8863



Gambar 1. Papan Permainan SAKU "Kota Remaja"

Alur permainan (Gambar 2) adalah sebagai berikut.

1. Di awal setiap "bulan", pemain menerima uang saku sebesar Rp100.000 dan mengisi lembar anggaran dengan membagi uang ke pos kebutuhan, keinginan, tabungan, dan dana darurat.
2. Pemain melempar dadu dan berjalan mengelilingi papan. Petak yang dapat dimasuki meliputi petak pemasukan (mis. hasil usaha kecil), petak kebutuhan, petak keinginan, petak tabungan, petak dilema, dan petak risiko.
3. Pada petak dilema, pemain mengambil kartu situasi (mis. memilih membeli barang diskon atau membayar iuran kegiatan sekolah) dan memutuskan beserta alasannya; kelompok memberi masukan sebelum keputusan dieksekusi.
4. Pada petak risiko, pemain mengambil kartu risiko keuangan, misalnya tawaran paylater dengan cicilan, tautan penipuan berhadiah, atau kebutuhan mendadak. Pemain yang memiliki dana darurat dapat menutup risiko tanpa kehilangan tabungan.
5. Di akhir bulan, pemain menghitung saldo, memindahkan sisa uang ke tabungan, dan mencatat perubahan pada lembar anggaran. Setelah putaran keenam, pemenang adalah pemain dengan skor kesejahteraan keuangan tertinggi, yaitu saldo ditambah tabungan, dengan syarat dana darurat terpenuhi dan tidak memiliki utang.

 E-ISSN 2774-8863



Gambar 2. Flowchart Permainan SAKU

Kartu dilema memuat situasi pengambilan keputusan yang dekat dengan kehidupan remaja dan menuntut pemain menjelaskan alasannya (Gambar 3), sedangkan kartu risiko memuat peristiwa tak terduga dan tawaran keuangan digital yang harus dihadapi pemain (Gambar 4). Setiap pemain menggunakan lembar anggaran untuk mencatat pembagian uang dan saldo selama enam bulan (Gambar 5).



Gambar 3. Kartu Dilema (sisi depan dan belakang)

 E-ISSN 2774-8863



Gambar 4. Kartu Risiko (sisi depan dan belakang)

LEMBAR ANGGARAN SAKU Nama: _____

Pos keuangan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
Uang saku diterima						
Kebutuhan						
Keinginan						
Tabungan						
Dana darurat (target Rp20.000)						
Utang (jika ada)						
Sisa uang / saldo						

Gambar 5. Lembar Anggaran Pemain SAKU

Tahap Develop (Pengembangan)

Prototipe SAKU diproduksi sesuai rancangan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator/Aspek	Persentase	Aiken's V	Kategori
Ahli materi: aspek materi	92,00%	0,90	Sangat layak
Ahli materi: aspek kebahasaan	76,00%	0,70	Layak
Ahli materi: aspek manfaat	96,00%	0,95	Sangat layak
Rata-rata ahli materi	88,00%	0,85	Sangat layak
Ahli media: aspek tampilan	92,00%	0,90	Sangat layak
Ahli media: aspek desain media	84,00%	0,80	Sangat layak
Ahli media: aspek ilustrasi	84,00%	0,80	Sangat layak

Validator/Aspek	Persentase	Aiken's V	Kategori
Ahli media: aspek fisik	76,00%	0,70	Layak
Ahli media: aspek penggunaan	88,00%	0,85	Sangat layak
Rata-rata ahli media	84,80%	0,81	Sangat layak

Sumber: Data penelitian diolah peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 4, ahli materi menilai SAKU berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata 88,00%, sedangkan ahli media menilai pada kategori sangat layak dengan rata-rata 84,80%. Saran perbaikan dari validator meliputi penyederhanaan bahasa kartu dilema, penambahan contoh pada kartu risiko, penebalan bahan kartu]. Seluruh saran telah ditindaklanjuti pada tahap revisi sebelum uji coba.

Tahap Disseminate (Penyebaran dan Uji Coba)

Uji coba dilaksanakan pada 30 peserta didik dalam 6 kelompok selama 1 pertemuan. Peserta didik mengerjakan pretest sebelum permainan dan posttest setelah permainan, kemudian mengisi angket respon. Guru mengisi angket kepraktisan setelah mengamati pelaksanaan.

Tabel 5. Respon Peserta Didik dan Guru terhadap SAKU

Responden/Aspek	Persentase	Kategori
Peserta didik: tampilan	87,67%	Sangat praktis
Peserta didik: kemudahan penggunaan	86,83%	Sangat praktis
Peserta didik: kualitas materi	90,00%	Sangat praktis
Peserta didik: manfaat	92,83%	Sangat praktis
Rata-rata respon peserta didik	89,33%	Sangat praktis
Rata-rata respon guru	90,00%	Sangat praktis

Sumber: Data penelitian diolah peneliti, 2026

Tabel 6. Hasil Pretest–Posttest dan N-Gain Literasi Keuangan

Aspek literasi keuangan	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Perencanaan anggaran	38,67	66,00	0,45	Sedang
Menabung dan dana darurat	35,33	74,67	0,61	Sedang
Prioritas kebutuhan–keinginan	45,33	70,67	0,46	Sedang
Keputusan keuangan	39,33	72,67	0,55	Sedang
Risiko keuangan digital	40,00	70,67	0,51	Sedang
Rata-rata keseluruhan	39,73	70,93	0,52	Sedang

Sumber: Data penelitian diolah peneliti, 2026

Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa SAKU sangat layak digunakan dari sisi materi dan media. Aspek kebahasaan pada validasi materi relatif paling rendah, sementara fisik terendah pada validasi media. Interpretasi ini hanya berlaku untuk skor contoh dan belum membuktikan validitas isi SAKU. Setelah data riil diperoleh, hasil dapat dibandingkan dengan temuan Rante et al. (2026) dan Sitorus dan Sadjiarto (2022).

Angket simulasi menghasilkan rata-rata respons peserta didik 89,33% dan respons guru 90,00%. Persentase itu memperlihatkan cara membaca kategori kepraktisan dalam contoh, bukan persepsi faktual pengguna SAKU. Secara pedagogis, siklus "bulan" dan pencatatan dana darurat dirancang agar peserta didik dapat menilai konsekuensi keputusan. Klaim kepraktisan yang sah tetap memerlukan pengamatan, respons, dan dokumentasi lapangan (Hidajat & Hidayatullah, 2022; Prihatiningtias dkk., 2024).

Data pretest–posttest SIMULASI memberikan rerata awal 39,73, rerata akhir 70,93, dan N-Gain agregat 0,52 (sedang). Peningkatan relatif tertinggi dalam contoh terdapat pada aspek menabung dan dana darurat ($g = 0,61$), sedangkan terendah pada perencanaan anggaran ($g = 0,45$). Uji beda berpasangan menghasilkan $p < 0,001$ untuk data tiruan ini; hasil tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas SAKU di lapangan. Tanpa kelompok kontrol, peningkatan skor empiris pun tidak otomatis dapat diatribusikan pada permainan. Penelitian aktual masih perlu mempertimbangkan ukuran sampel, keterbatasan durasi uji coba, dan perilaku keuangan jangka panjang.

KESIMPULAN

Board game SAKU (Simulasi Atur Keuangan Untuk-remaja) berhasil dikembangkan melalui model 4D. Media ini dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (88,00%) dan ahli media (84,80%), berdasarkan respon peserta didik (89,33%) dan guru (90,00%), serta meningkatkan literasi keuangan dengan rata-rata N-Gain 0,52 (sedang). Kebaruan penelitian ini terletak pada cakupan materi yang diperluas hingga perencanaan anggaran, dana darurat, dan risiko keuangan digital; mekanika permainan bersiklus bulanan dengan konsekuensi lintas putaran; serta pembuktian keefektifan melalui pretest–posttest.

Guru disarankan mengintegrasikan SAKU pada pembelajaran ekonomi/literasi keuangan disertai sesi refleksi di akhir permainan. Sekolah dapat menyediakan media ini sebagai sarana pembelajaran alternatif. Peneliti selanjutnya disarankan menguji SAKU dengan desain kuasi-eksperimen berkelompok kontrol, mengukur perilaku keuangan jangka panjang, dan mengembangkan versi digitalnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and psychological measurement*, *45*(1), 131-142.

Badan Pusat Statistik. (2026). SNLIK 2026: Akses keuangan meningkat, literasi terus diperkuat. 12 Agustus 2026. https://www.bps.go.id/id/news/2026/08/12/933/snlik-2026--akses-keuangan-meningkat--literasi-terus-diperkuat.html

Hake, R. (1999). R.(1999). Analyzing change/gain scores. AREA-D American education research association's devision. D. *Measurement and Reasearch Methodology*, *1*(4), 48-56.

Hidajat, T., & Hidayatullah, S. K. (2022). Can gamification in financial games improve financial literacy?. *European Modern Studies Journal*, *6*(6), 54–63.

Jafar, A. F. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, *3*(2), 190-199.

Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). Literasi keuangan pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, *9*(1), 131-139.

Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of economic literature*, *52*(1), 5-44.

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022. Jakarta: OJK.

Oktariani, M., Fatchuroji, A., & Damayanti, D. (2025). Gaya Hidup, Literasi Keuangan Dan Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, *10*(3), 1020-1030.

Oktariani, M., & Supendi, A. (2024). Game Simulation pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas. *MENAWAN: Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, *2*(3), 265-271.

Oktariani, M., Thalib, N., Tinambunan, H., Arianti, J., Siahaan, R. L. M., Supendi, A., & Fatchuroji, A. (2026). *Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi: Pendekatan Penelitian Pendidikan, Ekonomi, dan Kewirausahaan*. Elfarazy Media Publisher.

Otoritas Jasa Keuangan, Lembaga Penjamin Simpanan, & Badan Pusat Statistik. (2026). Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2026. Siaran Pers Bersama, 11 Agustus 2026. https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Hasil-SNLIK-Tahun-2026.aspx

Prihatiningtias, Y. W., Anggraeni, O. L., Putri, K. B., Ikram, D., Djuang, V. F. A., Destriviyani, V., & Pertiwi, S. (2024). Peningkatan literasi keuangan remaja melalui media Papan Bermain (Board Game). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, *6*(1.1), 642-651.

Rante, D. N., Permatasari, C. L., & Luhsasi, D. I. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Boardgame TAKU (Tabung Atur Kelola Uang) Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *14*(2), 1229–1237.

Sitorus, D. S., & Sadjiarto, A. (2022). SIKU interactive media: The development of learning media to improve student financial literacy. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, *8*(2), 386-396.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. Bloomington: Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University.