



Membangun Masa Depan Cerah: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Anak

Hanjar Ikrima Nanda^{1*}, Sheila Febriani Putri¹, Kukuh Yudhistiro², Fitriana Santi³, Eva Wahyuning Tyas¹, Muhammad Ifan Ali Mustofa¹

¹Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No. 5 Malang, Indonesia, 65145

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Jalan Terusan Raya Dieng 62-64 Malang, Indonesia, 65146

³Program Studi Akuntansi, Universitas Merdeka Malang, Jalan Terusan Raya Dieng 62-64 Malang, Indonesia, 65146

*Email koresponden: hanjar.ikrima@fe.um.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 Nov 2024

Accepted: 26 Feb 2025

Published: 31 Mar 2025

Kata kunci:

Pengabdian Masyarakat,

Pendidikan

Kewirausahaan,

Ekonomi Lokal.

Keywords:

Community Service,

Entrepreneurship

Education,

Local Economy.

ABSTRAK

Pendahuluan: Di era modern ini, literasi keuangan menjadi keterampilan penting yang perlu dikuasai sejak dini. Pemahaman yang baik tentang cara mengelola uang, menabung, dan berinvestasi dapat membantu anak-anak membangun masa depan yang lebih stabil dan sejahtera. Namun, banyak anak yang masih kurang mendapatkan edukasi keuangan yang efektif. Studi ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa sekolah dasar sebagai landasan pendidikan yang bermutu, sehingga dapat membentuk perilaku keuangan yang bijak dan mandiri di masa mendatang. **Metode:** Analisis masalah, merancang produk, membuat produk, dan implementasi. **Hasil:** Adanya peningkatan pemahaman anak terhadap pentingnya merencanakan pengeluaran dan mengelola pendapatan, memahami besar untung atau rugi usaha, dan mulai terbentuk mindset tentang pentingnya mendahulukan menabung. **Kesimpulan:** Kegiatan ini dapat diimplementasikan di sekolah untuk mendukung pendidikan yang bermutu dan pembentukan karakter sejak dini.

ABSTRACT

Background: In this modern era, financial literacy is an important skill that needs to be mastered from an early age. A good understanding of how to manage money, save, and invest can help children build a more stable and prosperous future. However, many children still lack effective financial education. This study aims to improve the financial literacy of elementary school students as a foundation for quality education, so that they can form wise and independent financial behavior in the future. **Method:** Problem analysis, product design, product creation, and implementation. **Result:** There is an increase in children's understanding of the importance of planning expenses and managing income, understanding the amount of profit or loss of a business, and a mindset is starting to form about the importance of prioritizing saving. **Conclusion:** This activity can be implemented in schools to support quality education and character building from an early age.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar yang bermutu merupakan pondasi penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan mandiri. Sekolah dasar memiliki peran vital dalam pembentukan karakter siswa, melalui aktivitas dan kegiatan yang dilakukan di sekolah (Damayanti & Nugraheni, 2024; Unggul et al., 2024). Hasil penelitian juga menunjukkan jika generasi muda memiliki pengetahuan dasar yang baik, banyak di antara mereka yang kurang percaya diri dalam menerapkannya (Yusup, 2024). Peran sekolah, terutama sekolah dasarpun menjadi penting, untuk dapat membiasakan penerapan sikap yang baik dan membangun kepercayaan diri siswa.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah literasi keuangan. Siswa yang memiliki kemampuan mengelola keuangan akan lebih bijak dalam mengambil keputusan keuangan, dan juga meminimalisir terjadinya permasalahan keuangan di masa depan (Ferdiansyah et al., 2024; Shafa et al., 2024). Literasi keuangan yang baik juga akan meningkatkan kesejahteraan finansial (Lusardi & Messy, 2023). Literasi keuangan tidak hanya mencakup kemampuan dalam memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, tetapi juga kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan keuangan yang baik akan dapat membentuk kebiasaan positif dalam hal perencanaan keuangan, pengelolaan pendapatan, dan juga pengambilan keputusan yang bijak terkait dengan uang (Arianti & Azzahra, 2020; Khoiriah et al., 2024; Yushita, 2017).

Salah satu cara untuk meningkatkan literasi keuangan adalah melalui permainan. Berdasarkan penelitian, bahan ajar literasi keuangan berbasis game edukatif mencapai 65,94% (cukup efektif) dalam meningkatkan pemahaman literasi keuangan siswa SMA (Oktaviani et al., 2025). Boardgame tidak hanya meningkatkan pengetahuan keuangan generasi Z, tetapi juga memberikan kepuasan bagi penggunanya (Lisana et al., 2025). Permainan memberikan cara yang menarik dan interaktif bagi siswa untuk mempelajari konsep keuangan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Literasi keuangan sendiri merupakan bagian dari pembelajaran dasar dalam pemahaman numerik yang penting untuk dikuasai sejak dini. Namun, kenyataannya, hal ini masih menjadi tantangan bagi beberapa sekolah salah satunya adalah SDN 1 Pakisaji. SDN 1 Pakisaji, Kabupaten Malang, merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang telah terakreditasi A. Akreditasi ini menempatkan SDN 1 Pakisaji di antara sekolah-sekolah dasar terbaik di Kabupaten Malang, Jawa Timur. Hasil studi literatur dan observasi di SDN 1 Pakisaji, menunjukkan adanya tantangan dalam hal literasi numerasi, termasuk literasi finansial. Sebanyak kurang lebih 26% siswa dalam ujian AKM (Asesemen Kompetensi Minimum), memiliki kemampuan kompetensi di bawah 50%. Angka ini cukup menjadi perhatian, karena rapor sekolah menjadi salah satu aspek yang digunakan untuk menilai keberhasilan pembelajaran siswa di sekolah.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kemampuan siswa dalam mengelola keuangan secara mandiri dan bijak meningkat seiring dengan pemahaman yang lebih baik tentang konsep literasi finansial. Kegiatan pengabdian akan memberikan pemahaman komprehensif tentang konsep pengelolaan keuangan, seperti mengelola keluar masuknya uang, dan menyadari pentingnya menabung.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN 1 Pakisaji. Kegiatan dilaksanakan pada Bulan Agustus – November 2024. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan.

Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa, dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas 5. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi lebih mendalam terkait dengan penyebab rendahnya literasi numerasi, dan lebih khusus terkait literasi finansial. Pihak sekolah antusias menyambut kegiatan pengabdian ini. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui kesenjangan pemahaman pada materi tertentu, sehingga siswa kesulitan terkait pengelolaan literasi finansial. Selain itu tim juga melakukan analisis dokumen catatan keuangan kelas yang dikelola oleh siswa, pada saat kegiatan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dengan topik kewirausahaan.

Perancangan Produk

Perancangan produk dilakukan dengan melakukan diskusi desain produk, yaitu boardgame yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Produk yang dibuat dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan konsep uang, untung dan rugi dalam usaha, serta siswa menyadari pentingnya menabung.

Pembuatan Produk

Produk dibuat berdasarkan rancangan yang telah disepakati oleh tim dan pihak sekolah. Media pembelajaran berupa boardgame yang terhubung dengan teknologi interaktif dibuat untuk meningkatkan literasi finansial siswa. Boardgame dirancang dalam bentuk simulasi aktivitas praktis untuk mengelola uang yang dimiliki, mendayagunakan uang untuk usaha, menghitung keuntungan atau laba/rugi usaha, dan juga memutuskan penggunaan uang untuk menabung atau membelanjakannya.

Implementasi

Implementasi produk boardgame dilaksanakan pada siswa kelas 5, yaitu sebanyak 32 siswa. Sebelum siswa bermain boardgame, tim pengabdian memberikan soal pretest dan posttest yang terdiri dari 15 soal terkait literasi numerasi dan finansial. Siswa juga diberikan angket dengan pertanyaan terbuka untuk mengukur literasi finansial. Selanjutnya guru dan tim pengabdian mendampingi siswa dalam bermain boardgame, dan menghitung laba-rugi usaha. Permainan boardgame dilaksanakan di dalam kelas selama 3 pertemuan. Pada tahap akhir, siswa mengerjakan soal posttest untuk mengukur literasi numerasi dan finansialnya. Hasil evaluasi dianalisis dengan paired sample t-test, yaitu membandingkan skor pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis permasalahan dilakukan dengan berdiskusi bersama pihak sekolah, yang diwakili oleh kepala sekolah dan juga guru kelas 5, sebagaimana [Gambar 1](#). Kondisi yang didapatkan yaitu SDN 1 Pakisaji telah mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk menghadapi uji seleksi acak pada AKM (Analisis Kompetensi Minimum). Hasil rapor AKM digunakan sebagai refleksi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah ([Kemendikbud, 2022](#); [Kiriana & Widiasih, 2023](#)), sehingga sekolah merasa penting untuk terus meningkatkan kinerjanya. Berdasarkan hasil diskusi diketahui juga bahwasannya sekolah masih belum secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada literasi finansial. Hal inilah yang menyebabkan adanya kesenjangan

pada penerapan media pembelajaran dengan pemahaman konsep keuangan yang mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil diskusi diketahui bahwa:

1. Rendahnya literasi numerasi siswa
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis edukatif bagi siswa.

Kepala sekolah berkomitmen untuk memberikan persiapan terbaik kepada para siswa agar mereka dapat unggul dalam menghadapi AKM. Meskipun SDN 1 Pakisaji telah dikenal sebagai salah satu sekolah yang sebagian besar siswanya telah memenuhi literasi numerasi di atas nilai minimum, namun upaya perbaikan dan peningkatan kualitas tetap menjadi prioritas utama.



Gambar 1. Diskusi Permasalahan Pembelajaran Numerasi Bersama Guru SDN 1 Pakisaji

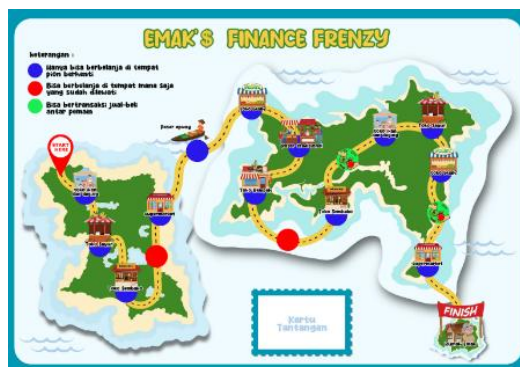
Persiapan terakhir untuk AKM dilakukan di kelas 5, namun tantangan masih ada, terutama dalam hal kemampuan literasi yang belum merata di kalangan siswa. Salah satu masalah utama adalah pemahaman siswa terhadap konsep keuangan, yang juga menjadi bagian dari literasi numerasi dalam AKM. Guru kelas 5 SDN 1 Pakisaji menyampaikan jika tidak hanya di bidang akademik yang menantang, pada kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), siswa juga menghadapi kesulitan dalam menentukan untung dan rugi dalam usaha. Hal ini menunjukkan bahwa literasi finansial belum sepenuhnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa.

Tahap selanjutnya yaitu merancang produk. Produk dirancang dengan berdiskusi bersama pihak SDN 1 Pakisaji yang ditunjukkan pada [Gambar 2](#). Produk yang dirancang berupa boardgame, yang diharapkan dapat menjadi media yang dapat meningkatkan literasi membaca dan juga memberikan kebebasan siswa untuk kreatif. Boardgame yang dikembangkan disusun seperti game edukasi yang bertujuan untuk menunjang proses pendidikan, sehingga perlu memperhitungkan keseimbangan antara kesenangan dan pendidikan ([Ibda et al., 2023](#)). Produk ini diharapkan dapat menjadi media Program Penguatan Literasi (PPL). PPL itu sendiri menekankan perlunya menulis jurnal sebagai elemen kunci dalam pengembangan literasi siswa, memberikan kebebasan siswa untuk berekspresi, menuangkan ide kreatif, dan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa ([Hafizha & Rakhmania, 2024](#)). Produk papan permainan ini dipilih karena siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain, sehingga boardgame dianggap sebagai media yang efektif dan menyenangkan ([Safitri, 2020](#); [Umamah et al., 2023](#)). Terlebih permasalahan saat ini yaitu siswa kurang termotivasi dalam membaca dan perlunya evaluasi proses pembelajaran dalam kegiatan literasi, sehingga hasil AKM rendah ([Melisa & Ramadan, 2024](#)).



Gambar 2. Diskusi Perancangan Produk Bersama Guru Kelas 5 SDN 1 Pakisaji

Boardgame dirancang untuk mengenalkan siswa terkait dengan literasi finansial. Boardgame dapat dimainkan secara manual, tanpa membutuhkan internet. Namun untuk tahap yang lebih utuh, permainan dapat dilanjutkan secara online untuk mengecek kemampuan pengelolaan keuangan, sehingga siswa dapat melakukan refleksi secara mandiri terkait dengan ketepatan dalam mengelola keuangan. Boardgame berbentuk permainan simulasi pengelolaan keuangan, yang ditunjukkan pada [Gambar 3](#). Pemain dibekali dengan sejumlah uang mainan, selanjutnya diminta untuk menyelesaikan misi membeli barang, mengubah barang mentah menjadi barang siap jual, menjualnya, dan diakhiri dengan membuat laporan laba-rugi usaha serta membuat laporan keuangan. Permainan ini mendorong pemain (siswa) untuk menyusun strategi dalam pengelolaan uang yang terbatas, namun misi dan keinginan tidak terbatas. Pemain belajar mencatat keluar masuknya uang, dan mereka belajar mengalokasikan dana yang dimiliki untuk tabungan.



Gambar 3. Peta Bermain Boardgame

Selanjutnya produk diimplementasikan kepada siswa kelas 5 yang ditunjukkan pada [Gambar 4](#). Sebelum memulai kegiatan, mereka diberikan soal pre test dan angket dengan pertanyaan terbuka, untuk mengukur literasi numerasi dan finansial. Soal pretest berupa studi kasus terkait penggunaan uang dalam perhitungan matematis, penggunaan uang untuk berbelanja sesuai kebutuhan atau keinginan, perhitungan laba-rugi, serta terkait dengan mindset menabung.



Gambar 4. Situasi Simulasi Permainan Boardgame

Pasca pretest, siswa mulai bermain dalam kelompok, yang dimainkan oleh 3-5 orang. Siswa antusias menyambut permainan ini, dan bersemangat dalam menyelesaikan misinya. Permainan semakin menantang dengan adanya kesempatan bagi pemain untuk memperoleh diskon. Pemain yang menyadari pentingnya mengejar diskon, akan antusias untuk menyelesaikan tantangan yang ada. Pemain juga membuat laporan aktivitas, atau laporan keuangan, yaitu mencatat pengeluaran dan pendapatan pada setiap satu sesi bermain. Laporan keuangan dapat direkam dalam aplikasi, yang dapat membuat siswa menjadi sadar akan pentingnya pengelolaan keuangan dan juga menabung. Hasil evaluasi keberhasilan program, dari nilai pretest dan posttest terdapat pada [Tabel 1](#). Kolom significance $< 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga hasil pretest dan posttest adalah berbeda. [Tabel 2](#) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretes yaitu 63,56 menjadi 78,22 di saat posttest, yang berarti terjadi peningkatan 14,66% literasi numerasi dan finansial siswa kelas 5 setelah menggunakan boardgame.

Tabel 1. Ouput Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			One-Sided p Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-14.656	2.223	.393	-15.458	-13.855	-37.293	31	<.001 <.001

Tabel 2. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63.56	32	5.174	.915
	Posttest	78.22	32	6.549	1.158

Tabel 3. Hasil Angket Literasi Finansial Siswa

Aspek	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 3 (%)	Deskripsi
Menyadari Kebutuhan/Keinginan	90	97	1. Dapat membuat skala prioritas terkait barang yang akan dibeli 2. Dapat memahami kebutuhan dan keinginan
Tujuan Menabung	75	90	1. Memiliki tujuan yang spesifik atas tabungannya 2. Memikirkan kebutuhan jangka panjang
Laba/Rugi Usaha	75	85	1. Dapat menentukan harga jual produk agar untung 2. Mengelola keuangan untuk usaha/ investasi

Hasil angket yang dibagikan pada pertemuan pertama dan ketiga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terkait dengan pengelolaan uang. Sebanyak 97% siswa telah dapat memilih benda mana yang perlu dibeli, dan satu siswa masih mengalami kesulitan untuk membedakan kebutuhan dan keinginan. Hasil angket juga menunjukkan jika 90% siswa telah menyadari kapan waktu terbaik untuk menabung, yaitu selalu menyisihkan uang yang didapatkan untuk menabung. Namun masih banyak yang belum termotivasi untuk menabung karena belum memiliki tujuan spesifik. Sedangkan terkait dengan kemampuan siswa dalam menghitung laba/rugi usaha, 85% siswa telah dapat mengerjakan studi kasus untuk menentukan harga jual produk agar untung/laba. Siswa juga termotivasi untuk berwirausaha, serta memulai memikirkan penggunaan uang saku untuk usaha.

Peningkatan literasi keuangan pada siswa sekolah dasar sangat penting dalam membentuk kebiasaan baik dalam mengelola keuangan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya perencanaan pengeluaran, tetapi juga bagaimana mengelola uang untuk memperoleh keuntungan. Pendidikan keuangan berbasis simulasi terbukti efektif dalam memberikan pemahaman praktis kepada siswa. Penggunaan media game edukasi dapat memfasilitasi pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, yang meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran menjadi interaktif, dan juga memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara menyenangkan (Ibda et al., 2023). Selain itu, mindset menabung yang mulai terbentuk akan menjadi fondasi penting dalam pengelolaan keuangan mereka di masa depan. Tujuan finansial berkelanjutan dapat dengan mudah tercapai dengan prinsip menabung dan menginvestasikan uang (Nadhira, 2024).

Program ini berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus memotivasi mereka untuk berpikir kritis tentang keputusan keuangan mereka. Pembelajaran berbasis praktik, seperti simulasi pengelolaan keuangan, memberikan siswa pengalaman langsung yang mendalam tentang konsep keuangan yang selama ini sulit dipahami secara abstrak. Siswa telah dapat berlatih untuk mencatat semua pengeluaran, dan juga membandingkannya dengan pendapatan yang diperoleh. Siswa juga telah mengetahui bagaimana cara menghitung laba atau rugi atas usaha yang dilakukan. Melalui simulasi dan permainan, siswa dapat mempraktikkan keterampilan mereka di lingkungan yang mendukung (Gusteti, 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi numerasi dan finansial siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan nilai pretest dan posttest, dengan peningkatan sebesar 14,66% nilai pretest dibandingkan nilai posttest. Sebagai salah satu kota pelajar di Jawa Timur, Kabupaten Malang memiliki potensi signifikan dalam mengembangkan pelajar yang kompeten, termasuk dalam aspek literasi numerasi dan finansial. Peningkatan literasi numerasi dan finansial di tingkat sekolah dasar dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan boardgame berbentuk simulasi usaha. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep literasi finansial, seperti membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta mendorong kesadaran untuk menabung. Seiring dengan hasil yang diperoleh, kegiatan pengabdian ini dapat diperluas ke lebih banyak sekolah dasar untuk meningkatkan dampak positifnya dalam literasi finansial. Pada kegiatan selanjutnya, boardgame yang telah dikembangkan dapat dimodifikasi terkait isi soal/studi kasusnya, sehingga lebih fleksible untuk disesuaikan kondisi siswa. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya berdampak pada peningkatan kecerdasan akademis pada pemahaman konsep uang, tetapi juga kemampuan praktis dalam mengelola keuangan secara mandiri dan bijaksana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada DRTPM yang telah memberi dukungan moral dan pendanaan terhadap program pengabdian masyarakat ini pada tahun 2024. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada LPPM Universitas Negeri Malang dan LP2M Universitas Merdeka Malang, karena atas bantuan dan dukungannya kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan lancar. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada mitra kegiatan, yaitu pihak SDN 1 Pakisaji.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, B. F., & Azzahra, K. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan: Studi Kasus UMKM Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 9(2), 156-171.
- Damayanti, A. V., & Nugraheni, N. (2024). Implementasi Pendidikan Berkelanjutan Sebagai Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Sekolah Dasar. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(2), 1-7.
- Ferdiansyah, R. A., Putri, R. Y., Prawira, E. B., Prayitno, P. H., Upoyo, A. B., & Agustin, T. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan dan Pasar Modal bagi Siswa SMAN 1 Lawang. *Khidmat: Journal of Community Service*, 1(2), 55-65.
- Gusteti, M. U. (2024). *Era Digital dalam Kelas Matematika: Menggabungkan Teknologi dengan Alat Peraga Tradisional*. Mega Press Nusantara.
- Hafizha, N., & Rakhmania, R. (2024). Dampak Program Penguatan Literasi pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 171-179.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kemendikbud. (2022). *Kegunaan Asesmen Nasional pada Rapor Pendidikan*. Retrieved from <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6545994268185-Kegunaan-Asesmen-Nasional-pada-Rapor-Pendidikan>
- Khoiriah, N., Karolina, K., & Lukito, C. P. (2024). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Cinangka Kota Depok, Jawa Barat. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(2), 205-210.

- Kiriana, I. N., & Widiasih, N. N. S. (2023). Implementasi Rapor Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Nasional. *Widya Accarya*, 14(2), 156-164.
- Lisana, L., Dinata, H., & Tanudjaja, G. V. (2025). Playing to learn: Game-based approach to financial literacy for generation Z. *Entertainment Computing*, 52, 100896.
- Lusardi, A., & Messy, F.-A. (2023). The importance of financial literacy and its impact on financial wellbeing. *Journal of Financial Literacy and Wellbeing*, 1(1), 1-11.
- Melisa, M., & Ramadan, Z. H. (2024). Analisis Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1039-1051.
- Nadhira, S. (2024). *7 Aturan Uang*. Akuatika Indonesia Raya.
- Oktaviani, D. I., Gusnardi, G., Caska, C., Suarman, S., & Indrawati, H. (2025). Enhancing Financial Literacy Through Educational Game-Based Learning Materials. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 19(1), 534-555.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181-190.
- Shafa, A. I., Prastyo, A., & Jamaluddin, M. (2024). Efektivitas Pelatihan Literasi Keuangan Dalam Meningkatkan Pengelolaan Keuangan Pada Siswa SDN Ketawanggede Malang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 69-75.
- Umamah, N. F., Zahro, I. P., Cahyani, A. I., Anggira, R., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Suara Pengabdian* 45, 2(3), 68-79.
- Unggul, L. D., Rahim, M. E., Fazira, N. K., Sholihah, N., & Rizkiana, N. (2024). Implementasi SDGs Pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui BerLiMPah (Bersama Lima Menit Pungut Sampah). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 47-55.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya literasi keuangan bagi pengelolaan keuangan pribadi. *Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 6(1), 11-26.
- Yusup, A. (2024). Pentingnya Pemahaman Finansial dalam Mempersiapkan Generasi Muda Mandiri. *Jurnal Komunitas Literasi*, 1(1), 23-30.