

# **PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PENGENALAN MATA UANG INDONESIA GUNA MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN PADA SISWA SANGGAR BIMBINGAN AT-TANZIL KG LINDUNGAN MALAYSIA**

**Putri Andini Ayu Kuserawati; Agus Susilo  
Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

## **Abstrak**

This development research aims, 1) to produce educational video-based learning media products for the introduction of Indonesian currency; 2) to find out the feasibility of educational video-based learning media to introduce Indonesian currency; 3) to find out whether educational video-based learning media can improve financial literacy in students. This type of research is Research and Development (RnD) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The percentage of media feasibility assessment by material experts and media experts shows 100% in the very feasible category, and 85.93% in the feasible category. The average rating of the pre-test results was 51.11 while the average rating of the post-test results reached 73.33. Thus it shows that the results of the post-test scores are higher than the results of the pre-test scores. From the learning outcomes data that was tested also had a significant difference because Sig. (2-tailed) has a value of 0.000 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between the pre-test (before using educational video-based learning media) and post-test (after using educational video-based learning media). So the test on the t-test statistic stated that the use of educational video-based learning media was valid and effectively used to increase financial literacy in students.

**Keywords:** educational videos, financial literacy, currency.

## **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan, 1) untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video edukasi pengenalan mata uang Indonesia; 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi pengenalan mata uang Indonesia; 3) untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis video edukasi dapat meningkatkan literasi keuangan pada siswa. Jenis penelitian ini Research and Development (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Presentase penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan 100% dengan kategori sangat layak, dan 85,93% dengan kategori layak. Rata-rata penilaian hasil pre-test 51,11 sedangkan rata-rata penilaian hasil post-test mencapai 73,33. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pre-test. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi). Maka pengujian pada statistik uji t dinyatakan penggunaann media pembelajaran berbasis video edukasi valid serta efektif digunakan untuk

meningkatkan literasi keuangan pada siswa.

**Kata Kunci:** video edukasi, literasi keuangan, mata uang.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat disebut juga sebagai alat yang berperan dalam mencetak suatu generasi unggul pada masa tertentu. Sebuah pendidikan dapat ditempuh dari mana saja dan dengan metode apa saja, namun seiring berkembangnya zaman banyak stigma bermunculan yang menyatakan bahwa, pendidikan dengan sistem dan metode yang modern akan berpengaruh lebih besar terhadap kemudahan peserta didik dalam menerima pelajaran. Sekolah merupakan tempat dimana proses pembelajaran oleh guru dan siswa itu terjadi. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah komunikasi dua arah yang terjalin antara guru dan siswa, yang mana dalam hal ini guru sebagai pendidik dan siswa adalah pihak yang belajar (Sagala, 2010). Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bersifat timbal balik yang telah disepakati, dipahami, dan dapat diterima oleh pihak-pihak yang terkait (Hermawan, 2013).

Pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan untuk mendidik manusia sadar dan paham tentang bagaimana cara mengelola keuangan secara bijak dan sesuai kebutuhan. Pendidikan literasi keuangan harus diberikan sedini mungkin kepada anak terutama pada anak usia pra sekolah dan sekolah dasar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018). Perbedaan literasi yang dimiliki oleh peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal dari peserta didik itu sendiri. Literasi mengenai pendidikan keuangan seringkali menjadi hal yang terlewatkan. Padahal pendidikan mengenai keuangan pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting, karena dengan pendidikan keuangan maka seorang anak dapat lebih bijak dapat mengalokasikan uang yang dimilikinya ke depan.

Contoh media pembelajaran yang dapat mengembangkan ketertarikan siswa dalam hal belajar ialah bahan ajar yang memiliki unsur gerak dan suara (audio visual). Video animasi ialah alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar yang berupa gambar yang dapat bergerak seperti seolah-olah tampak nyata (Agustien, et al, 2018). Media ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan objek tersebut dengan sendirinya (Sirait, 2016). Peningkatan video animasi bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa yang telah diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang telah dikerjakan. Salah satunya memaparkan seperti pembelajarannya alternatif dengan video animasi bisa ditingkatkan menggunakan mata pelajaran yang berbeda (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Terdapat juga penelitian lain yang mengatakan, peserta didik dengan bantuan video animasi melalui penerapan Blended Learning membuat bertambah antusias di semua sisi saat melakukan

pembelajaran dibandingkan siswa yang belajar dengan cara konvensional (Sudiarta & Sadra 2016).

Uang adalah suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dapat digunakan untuk menilai benda lain, dan dapat disimpan (Hanifa, 2012). Mata Uang adalah satuan nilai alat pembayaran berupa uang yang diterima dan berlaku sebagai alat pembayaran yang sah dan melakukan transaksi ekonomi disuatu negara. Masing-masing negara mempunyai satuan nilai mata uang yang berbeda. Mata uang yang berlaku di Indonesia yang diedarkan oleh Bank Indonesia di atur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang (UU Mata Uang). Pasal 2 ayat (1) UU Mata Uang yang mengatakan bahwa mata uang Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah Rupiah. Spesifikasi dari mata uang rupiah terdiri dari spesifikasi bahan logam dan bahan kertas (Suseno, 2012). Pembelajaran mengenal mata uang rupiah pada anak penting untuk menambah wawasan bagi anak. Terdapat banyak hal yang bisa dipelajari yaitu mengenal jenis uang, mengenal nominal uang, mengenal fungsi uang, menghitung nominal uang dan membandingkan nilai mata uang.

Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan merupakan salah satu Sanggar Bimbingan yang beralamat di No 2 Jalan PJS 6/1D KG Lindungan SG Way Petaling Jaya, Selangor, Malaysia. Berjumlahkan 39 Murid yang berusia kurang lebih antara 4 sampai 12 tahun. Pelajaran disana memang berbeda dengan pelajaran di Indonesia dikarenakan keterlambatan pada peserta didik dalam mendapatkan pendidikan, maka pembelajaran disana masih disesuaikan dengan kondisi seadanya. Dengan minimnya pendidikan yang diterima oleh anak-anak tersebut sangat menghambat kemajuan pendidikan disana. Suatu saat mereka akan pulang ke Indonesia, maka dari itu sebelum kedatangan mereka ke Indonesia, diharapkan mereka sudah mengerti dan paham apa itu bahasa Indonesia, apa itu uang rupiah, bagaimana cara menggunakan uang rupiah, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan negara asal mereka yaitu Indonesia. Kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan memiliki siswa berjumlah 9 orang dengan salah satu dari mereka yang sudah sempat pulang ke Indonesia dan kembali ke Malaysia. Dengan kepulangan salah satu siswa tersebut, maka dia sudah mengerti apa itu rupiah dan bagaimana penggunaannya sedangkan 8 siswa lainnya belum tahu apa itu rupiah.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan literasi keuangan peserta didik untuk. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan produk berupa media

pembelajaran berbasis video edukasi, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi, 3) Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis video edukasi dapat meningkatkan pengetahuan literasi keuangan pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut (Setiawan, 2021) menyatakan bahwa model ADDIE adalah sebuah pendekatan yang menekankan pada analisa yang terkait bagaimana setiap komponen saling berinteraksi dan saling berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, karena tahapan-tahapannya cukup kompleks dan mudah untuk dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia dengan berjumlahkan 9 siswa pada hari Kamis-Jumat, 6-7 Juli 2023. Dengan keterbatasan jarak, sehingga peneliti menggunakan platform *Google Meet* dan *Videocall Whatsapp* guna memperlancar jalannya penelitian.

Media pembelajaran yang diterapkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video edukasi pengenalan mata uang Indonesia guna meningkatkan literasi keuangan pada peserta didik. Dengan menyusun *storyboard* yang berisikan materi pembelajaran mengenai rupiah kemudian divalidisi oleh ahli materi kemudian disusun sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi *canva* dan menjadi sebuah video animasi. Setelah media pembelajaran berbasis video edukasi selesai maka untuk langkah selanjutnya yaitu memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media untuk kevalidan media pembelajaran yang akan diimplementasikan kepada kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia. Setelah itu, dengan menggunakan platform *Google meet* pada hari pertama mengerjakan *quiz post-test* yang sebelumnya sudah disusun. Pada hari kedua, setelah dilakukan pembukaan dengan menggunakan platform *google meet*, peneliti menampilkan atau memutar video edukasi yang sudah diciptakan. Setelah media pembelajaran terimplementasikan selanjutnya peserta didik mengerjakan ulang *quiz post-test*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket validasi yang berisikan beberapa pernyataan, saran atau kritik dan kesimpulan yang menyatakan kevalidan materi dan media yang akan digunakan dalam penelitian. Dan untuk siswa, menggunakan

kegiatan *pre-test* dimana siswa mengerjakan *quiz post-test* guna mengumpulkan hasil yang akan dibandingkan dengan hasil *post-test*.

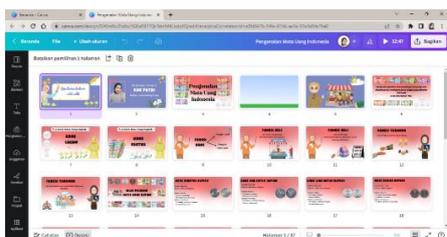
Teknik analisis data pada angket validasi ahli materi dan ahli media dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata yang dipadukan dengan kriteria presentase penilaian layak atau tidak. Dan untuk analisis data siswa, menggunakan uji t pada aplikasi IBM SPSS *Statistic* yang hasilnya akan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh atau tidak dengan peningkatan literasi pada peserta didik.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Edukasi Pengenalan Mata Uang Indonesia Guna Meningkatkan Literasi Keuangan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video edukasi ini diadaptasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 9 orang siswa kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia. Langkah awal dalam pengembangan produk ini adalah dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis kompetensi. Setelah melakukan observasi pada kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia, peneliti menemukan permasalahan kebutuhan dalam hal literasi keuangan sekaligus media pembelajaran yang disampaikan dan digunakan guru disanggar bimbingan dalam proses pembelajaran. Dimana guru masih menggunakan media pembelajaran bersifat konvensional.

Untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut, pada analisis kebutuhan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik peserta didik yaitu media video edukasi mengenai literasi keuangan. Analisis kompetensi berupa materi pembelajaran baru yaitu pengenalan mata uang Indonesia yang nantinya berisikan mengenai apa itu mata uang, apa itu rupiah, jenis rupiah, fungsi uang, pengenalan nominal rupiah dari Rp. 100 sampai Rp. 100.000, kesetaraan nominal rupiah, membandingkan rupiah, dan menghitung rupiah. Pada langkah ini juga topik atau materi dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan kompetensi peserta didik yang ada di sanggar bimbingan. Langkah kedua yaitu memulai merancang video edukasi melalui platform *Canva* dengan merancang, menyusun, mengedit, memberikan *voice over*, dan membuat *quiz* yang akan diberikan kepada peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Konten Video



Gambar 2. Tampilan Video Edukasi

Kemudian langkah selanjutnya yaitu materi video dan video yang sudah siap kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media video edukasi. Aspek yang dinilai oleh ahli materi berupa aspek materi, bahasa, dan komunikasi. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media berupa aspek *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan. Setelah itu diadakannya pertemuan melalui platform *Google meet* dihari pertama untuk melakukan kegiatan *pre-test* berupa mengerjakan *quiz post-test* kepada peserta didik. Setelah itu dihari selanjutnya, pengimplementasian media pembelajaran berbasis video edukasi kepada peserta didik dilanjut mengerjakan *quiz post-test* guna perbandingan hasil dari hari pertama. Setelah itu dilakukannya kegiatan evaluasi dengan menggunakan *videocall whatsapp* yang dilakukan secara privasi dengana satu persatu peserta didik diberikan pertanyaan mengenai kegiatan penelitian yang sudah berlangsung.

Kondisi ini didukung oleh penelitian terdahulu, Agustien & Umamah (2018) pada pengembangan video animasi yang implementasian model ADDIE dengan perbedaan implementasi tidak jarak jauh. Putra & Tastra (2014) dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran yang menggunakan model ADDIE dengan perbedaan pada bagian evaluasi yang tidak melibatkan pernyataan dari peserta didik. Ariffin & Septanto (2018) pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dengan perbedaan pada tahap implementasi.

### **3.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Edukasi Pengenalan Mata Uang Indonesia Guna Meningkatkan Literasi Keuangan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis video edukasi yang memuat materi pengenalan mata uang Indonesia. Media video edukasi merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi dimana memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi diketahui dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli

media menggunakan angkett dengan skala *likert*. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi sudah dinilai oleh para ahli.

Ahli materi yaitu Ibu DES. selaku dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang akan dimuat dalam media. Kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek isi materi, bahasa, dan komunikasi. Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli materi menunjukkan 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Peneliti juga melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi. Saran dari ahli materi adalah ditambahkannya nominal Rp. 75.000,- pada pengenalan mata uang rupiah.

Ahli media yaitu Bapak RHM. selaku dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi dinilai dari tiga aspek yaitu, *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Hasil penelitian ahli media menunjukkan 85,93 dengan kategori “Layak”.

Setelah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dari peserta didik dengan tahap evaluasi disimpulkan bahwa, produk media pembelajaran berbasis video edukasi pengenalan mata uang Indonesia diterima baik oleh siswa, mudah dipahami, mudah diingat, animasi yang tidak membosankan dan membantu peningkatan literasi keuangan pada siswa kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia. Dan berdasarkan pemaparan evaluasi dari siswa, kekurangan dalam penelitian ini berupa tidak dilakukan secara langsung implementasi media pembelajaran berbasis video edukasi kepada siswa, tidak adanya contoh fisik yang bisa langsung dipraktikan kepada siswa, sinyal yang tidak stabil.

Kondisi ini didukung oleh penelitian terdahulu Amrulloh (2013) maka media belajar multimedia interaktif dilihat seimbang dalam aspek media dan materi secara hipotesis. Dan sinkron dengan penemuan Sari (2017) yang mengungkapkan akan media pembelajaran video animasi dapat dimanfaatkan untuk instrumen belajar setelah melalui sejumlah proses penelitian dan tes validasi. Mashuri (2020) yang memastikan bahwa media pembelajaran video animasi dianggap praktis untuk digunakan kepada siswa sesuai hasil institusi pada tingkat pencapaiannya. Rochimah (2019) yaitu media belajar video animasi sukses menaikkan minat belajar siswa. Sehingga cocok dengan analisis Wuryanti (2016) yaitu media video animasi layak dan efektif digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Apriansyah (2020) juga berpendapat bahwa video animasi sebagai alat bantu dalam proses belajar serta variasi, efektif dan juga mudah untuk dipahami oleh siswa.

### 3.3 Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Edukasi Pengenalan Mata Uang Indonesia Dapat Meningkatkan Literasi Keuangan

Untuk mengetahui dampak dari penggunaan media video edukasi terhadap peningkatan literasi peserta didik maka dapat di ukur dengan dilakukan tes yang berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi, sedangkan *post-test* dilakukan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi. Dimana dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video edukasi terhadap peningkatan literasi keuangan mengenai pengenalan rupiah.

**Tabel 1. Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-2.22222E1	6.66667	2.22222	-27.34668	-17.09777	-10.000	8	.000

Berdasarkan hasil uji t pada tabel 1, menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai korelasi 0.821 dan signifikan korelasi 0.007 . Data hasil belajar yang diuji memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai ,000 kurang dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*, media pembelajaran berbasis video edukasi efektif dan digunakan karena dapat meningkatkan hasil meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai literasi keuangan pengenalan mata uang Indonesia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan didukung dengan hasil penelitian lain yang terdahulu yang menyebutkan bahwa efektifitas media pembelajaran baru dilihat dari perbandingan hasil belajar antara siswa menonton video edukasi dan tidak menonton video edukasi yang dapat disimpulkan peningkatan literasi keuangan meningkat dengan adanya menonton video edukasi (Hikmah, 2020). Faizah (2022), dalam penelitian pengenalan literasi keuangan menggunakan media pembelajaran menyebutkan bahwa penggunaan media

pembelajaran layak meningkatkan literasi keuangan kepada siswa berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar ditemukan data angka rata-rata 94,5% dalam penggunaan media pembelajaran. Ayuni (2022) pada penelitian pengembangan video animasi, berdasarkan hasil post test memperoleh rata-rata 86,2% dengan kriteria sangat efektif dalam penggunaan video animasi guna peningkatan literasi keuangan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan diperkuat dengan hasil penelitian lain yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video edukasi pengenalan mata uang Indonesia berpengaruh terhadap peningkatan literasi keuangan dan hasil belajar siswa kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia. Pengembangan produk dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4. PENUTUP**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video edukasi mengenai literasi keuangan pengenalan mata uang Indonesia. Media video edukasi ini dikembangkan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk, menguji validitas media, dan mengetahui apakah media video edukasi dapat meningkatkan pengetahuan mata uang rupiah beserta literasi keuangan dan hasil belajar peserta didik. Dengan menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi) dan *post-test* (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video edukasi). Dan pengujian pada statistic uji t dinyatakan valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan literasi keuangan dengan media pembelajaran berbasis video edukasi pengenalan mata uang Indonesia.

Keterbatasan penelitian ini berupa pengimplementasian video hanya dapat terlaksanakan jarak jauh atau dalam jaringan menggunakan platform *google meet*. Saran untuk penelitian selanjutnya berupa dilakukannya peningkatan kualitas media pembelajaran dan produk yang dihasilkan hendaknya disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik dan diharapkan kegiatan implementasi dilaksanakan secara langsung tatap muka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2019). SaveWise: The design of a financial education program in The Netherlands. *Citizenship, Social and Economics Education*, 18(2), 100–120. <https://doi.org/10.1177/2047173419870053>
- Anisah, A., Suwatno, Ahman, E., & Disman. (2021). Android Based Financial Literacy Education for Indonesian Students: A Theoretical Approach. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and*

*Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)*, 179(Piceeba 2020), 373–380. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.056>

Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>

Ayuni, R., Romadon, R., & Kusuma, A. I. (2022). Pengembangan video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai kewirausahaan di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 139–155. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.19462>

Baroya, E. P. I. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21 - Lpmp Jogja. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Prov. DIYogyakarta*, 1(01), 101–115.

Darmayanti, N., Manurung, K. S. B., Hasibuan, H., Puspita, S., Ginting, M. F. S., & Harahap, M. A. (2022). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(1), 1012–1113. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/958/761>

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

Faizah, Z.H., Setiawan, E. and Sulyandari, A.K. (2022) *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar 'MY MONEY' Untuk Pengenalan Literasi Keuangan Pada Kelompok B di RA Mamba'ul Hikmah Desa Girimoyo Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Fitriana, E., & Sari, R. C. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran “ Sharing With Syari ” Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–19.

Fitriarianti, B. (2018). Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan Dan Pendapatan Terhadap Keputusan Berinvestasi. *Seminar Nasional I Universitas Pamulang*, 1(1), 1–15. <https://core.ac.uk/download/pdf/337610591.pdf>

Frananda, M., Kurnia, M. D., Jaja, J., & ... (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus

- Merdeka untuk Memenuhi Kebutuhan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal* 10(1), 1–10.  
<https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/2868>
- Hadi, M., Kusuma, I., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI PADA MATERI CATUR MARGA YOGA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KALIBUKBUK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3), 313–323.
- Hamidiyah, H., Warsono, Anggraini, A. I., & Jatmika, S. (2021). The Implementation of Whiteboard Animation Video Based on Local Wisdom in Work and Energy Concept to Improve Senior High Schools Students' Learning Interest. *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)*, 541(Isse 2020), 552–556.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.079>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hasanah, U., Bektiarso, S., & Sudarti. (2022). Minat Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Dan Media Gambar. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 10(1), 49–55.  
<https://doi.org/10.24252/jpf.v10i1.27775>
- Hasrina, Y. (2018). *ANALISIS PENGELOLAAN KEUANGAN RURAL INFRASTRUCTURE SUPPORT PROGRAM NASIONAL PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (RIS–PNPM) DI ORGANISASI MASYARAKAT SETEMPAT (OMS) KECAMATAN TUAH NEGERI KABUPATEN MUSI RAWAS.*
- Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 103.  
<https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.  
<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Luthfiyani, N., & Permana, H. (2022). Efektivitas Analisis SWOT dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SDI Miftahul Diniyah. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran (PeTeKa)*, 5(2), 153–158.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). *Pentingnya*

*Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. 12(1), 63–71.*

- Mawaddhah, V., & Sakti, N. C. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN DALAM PEREKONOMIAN. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 7(2)*.
- Megawati, M., Kartono, K., Suparjan, S., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema 4 Kelas V SDN 03 Pontianak Kota. *As-Sabiqun, 5(1), 51–69*.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2623>
- Moussiades, L., Kazanidis, I., & Iliopoulou, A. (2019). A framework for the development of educational video: An empirical approach. *Innovations in Education and Teaching International, 56(2), 217–228*. <https://doi.org/10.1080/14703297.2017.1399809>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3, 584–594*.
- Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Khosiah, K., Milandari, B. D., & Setiawan, I. (2023). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Berdiferensiasi Berbasis Merdeka Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 9(1), 565–572*. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4174>
- Muthmainnah et al., A. (2023). Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(20), 41–48*.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7677116>
- Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini Annisaa Novieningtyas. *Jurnal Online Universitas Katolik Parahyanga, 1(2), 133*.
- Nugraha, A. L., Susilo, A., & Rochman, C. (2021). Peran Perguruan Tinggi Pesantren dalam Implementasi Literasi Ekonomi. *Journal of Islamic Economics and Finance Studies, 2(2), 162*. <https://doi.org/10.47700/jiefes.v2i2.3552>
- Putri, D., & Romadhona, W. (2023). Implementasi dan Problematika Gerakan Literasi di SD Negeri 2 Palangka. *Journal of Student Research (JSR), 1(1)*.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 5(6), 6271–6279*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95*.
- Rokmana Rokmana, Endah Noor Fitri, Dian Fixri Andini, Misnawati Misnawati, Alifiah

- Nurachmana, Ibnu Yustiya Ramadhan, & Syarah Veniaty. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.960>
- Sari, D. E. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan Melalui Program Kemitraan dengan Bank untuk Mengurangi Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 22–30.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Siregar, S. L. A., Mulyono, M., & Surya, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 223–239. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1973>
- Siti Ma'rifah Setiawati, S.P, S. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugiharti, H., & Maula, K. A. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Accountthink: Journal of Accounting and Finance*, 4(2), 804–818. <https://doi.org/10.35706/acc.v4i2.2208>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.
- Taufiqurrahman, M. (2023). *Pembelajaran abad-21 berbasis kompetensi 4c di perguruan tinggi*. 7(1), 77–89.
- Utami, S. S. (2019). Pengembangan modul pembelajaran berbasis kurikulum 2013 mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan pada siswa kelas xi apk1 di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2), 6–13. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/27201>
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Wahyuni, S., Bistari, B., Kartono, K., Hamdani, H., & Suparjan, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bernuansa Nilai Karakter Nasionalisme pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Islam Al-Azhar. *ISLAMIKA*, 5(1), 71–83. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2362>

- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>