



Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman

Riska Nurul Cahyani, Universitas PGRI Madiun

Ade Nuria Finka Yuliana, Universitas PGRI Madiun

Farida Styaningrum✉, Universitas PGRI Madiun

✉ faridastyaningrum@unipma.ac.id

Abstrak: Latar belakang dari penelitian ini yaitu rendahnya pendidikan literasi keuangan pada murid sekolah dasar baik di rumah maupun sekolah sehingga siswa sekolah dasar belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman melalui permainan monopoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan studi kasus sebagai desain penelitian. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan pola penelitian induktif yang meliputi reduksi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian sebelum diberikan permainan monopoli menunjukkan dalam hal perencanaan dan pengelolaan keuangan secara keseluruhan siswa masih belum mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan. Setelah adanya implementasi permainan monopoli, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat mengatur dan membuat perencanaan keuangan dengan cara membuat catatan pengeluaran selama satu minggu dan membandingkan dengan minggu sebelumnya. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yaitu media monopoli meningkatkan literasi keuangan siswa sehingga mampu mengelola keuangan pribadi.

Kata kunci: Literasi Keuangan, Permainan Monopoli, Mengelola Keuangan



PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan serangkaian proses yang bertujuan untuk menambah pengetahuan terkait keuangan sehingga mampu mengelola keuangan dengan baik. Rendahnya literasi terkait keuangan siswa baik di rumah maupun sekolah menjadikan anak-anak semakin boros dalam menjajakan uang sakunya. Selain itu, anak juga menjadi buta akan keinginan dan kebutuhan. Sebagian besar anak-anak akan mendahulukan keinginannya terlebih dahulu dibandingkan dengan kebutuhan. Seharusnya masyarakat menguasai enam literasi dasar salah satunya yaitu literasi finansial. (Latifiana, 2017)

Pendidikan keuangan sebagai kompetensi dalam menghasilkan keputusan yang efektif dalam sumber dana yang dimilikinya (Kafabih, 2020). Dalam mengajarkan pendidikan keuangan pada keluarga diperlukan alat bantu dan yang terpenting adalah melakukan kegiatan di rumah yang dapat mengenalkan pendidikan keuangan pada anak. Indikator pendidikan keuangan adalah hidup dengan jujur, menabung, berwirausaha, dan mengenal investasi.

Diberikan tanggung jawab untuk mengelola uangnya sendiri akan membantu proses pendewasaan pada anak (Wahyuni, 2017). Seperti yang diajarkan pada kurikulum cha-ching bahwa terdapat konsep dalam mengelola uang, antara lain memperoleh, menyimpan, membelanjakan, dan menyumbangkan. Dalam studi pada University of Cambridge yang menyatakan bahwa anak-anak membentuk kebiasaan finansialnya mulai umur 7 tahun (Zubaidah, 2019).

Pendidikan keuangan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk membentuk kemampuan anak dalam pengambilan keputusan keuangan seperti membeli keperluan dan lain-lain (Wahyuni et al., 2020). Rasa tanggung jawab dalam keuangan sejak dini agar anak-anak tidak boros, dan dapat mengelola keuangannya (Chrisyarani, 2017). Pendidikan keuangan pada murid sekolah dasar merupakan suatu konsep mengenalkan pengelolaan keuangan dan dapat mengendalikan pengeluaran keuangan dan dapat membedakan kebutuhan dan keinginan. Anak-anak sering merasa kesulitan dan bosan ketika melakukan pembelajaran hitung-menghitung. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengajak anak-anak bermain namun tetap dapat memberikan pembelajaran terkait keuangan.

Literasi keuangan di SD Negeri Tawun 2 Kasreman masih rendah, dibuktikan dengan siswa masih belum mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan seperti kurang memperhatikan kebutuhan sekolah misalnya alat tulis, lebih memilih membeli ikan hias dari pada membeli alat tulis, belum mampu merencanakan dan mengelola uang saku akibatnya siswa tidak menyisakan uang sakunya untuk ditabung, siswa juga masih boros dalam membelanjakan uang sakunya seperti membeli jajan walaupun masih kenyang, membeli es, kemudian juga mengikuti teman membeli barang-barang yang tidak perlu seperti *slem*, gelang dan gantungan kunci BTS. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penelitian ini memberikan solusi yaitu penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan agar siswa mampu mengelola keuangan pribadinya.

Media edukasi diupayakan dapat memanfaatkan kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Permainan yang sangat sesuai dengan literasi keuangan adalah monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan dimana pemainnya melakukan transaksi ekonomi. Pembelajaran monopoli dilakukan seperti permainan monopoli pada umumnya. Pertama-tama siswa akan melemparkan dadu terlebih dahulu. Setelah itu siswa dapat menjalankan pion. Jika siswa mendapat kartu yang berisi soal-soal, siswa harus menjawab pertanyaan tersebut. Bila siswa mampu menjawab soal, mereka akan mendapatkan uang monopoli, namun jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan maka mereka akan membayar denda menggunakan uang monopoli tersebut. Dengan adanya

permainan monopoli ini dapat meningkatkan literasi keuangan siswa. Setelah diadakannya permainan monopoli diharapkan literasi keuangan siswa meningkat. Siswa mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan, membuat perencanaan sesuai dengan uang saku dan kebutuhan masing-masing, muncul kebiasaan baru yakni berhemat dan menabung.

METODE

Penelitian menggunakan metode kualitatif dan menggunakan desain penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam terkait sebuah program, peristiwa dan aktivitas yang bertujuan agar mendapatkan pengetahuan mendalam mengenai suatu peristiwa. Melalui studi kasus suatu peristiwa akan muncul ke permukaan sehingga diketahui oleh masyarakat luas (Susanti et al., 2017). Subjek penelitian literasi keuangan yaitu siswa kelas 5 SD Negeri Tawun 2 Kasreman yang berjumlah 38 siswa.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat kebiasaan siswa dalam mengelola keuangan selama di sekolah. Selanjutnya wawancara dilakukan kepada beberapa guru kelas, dan beberapa siswa untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam mengelola keuangan baik keuangan kelas maupun keuangan pribadi. Teknik analisis data yang digunakan adalah pola penelitian induktif yang meliputi reduksi, menyajikan data, kesimpulan dan verifikasi.

HASIL PENELITIAN

Monopoli pada umumnya diubah menjadi sebuah media pembelajaran dimana siswa dapat belajar juga bermain. Agar siswa tertarik untuk memainkannya maka monopoli harus di desain sesuai kriteria yang dibutuhkan. Desain yang disajikan berupa pos-pos soal dengan tema soal yang meliputi bahasa Indonesia, IPA, PKN dan IPS, bahasa Jawa dan seni budaya. Selain kartu soal, juga terdapat kartu zonk, dana kesempatan juga penjara. Tiap soal tersebut memiliki nilai yakni Rp. 50.000,- untuk masing-masing soal. Apabila siswa tidak bisa menjawab maka harus membayar denda sebesar Rp. 5.000,- ke bank. Apabila siswa menjawab soal dengan berdiskusi maka siswa harus membagi jumlah nominal dengan teman yang diajak bekerjasama.

Permainan monopoli dilakukan saat pulang sekolah, agar tidak mengganggu saat pelajaran. Soal-soal yang terdapat dalam permainan membuat siswa secara tidak langsung siswa belajar dan mengulang kembali pelajaran di kelas. Pada satu kali putaran permainan tiap siswa memperoleh hasil yang berbeda-beda sehingga tiap siswa harus mengelola perolehan uangnya seperti menambah dan mengurangi jumlah perolehan uang. Selain itu siswa diperbolehkan menukar uangnya di bank menjadi Rp. 100.000,- ataupun sebaliknya. Saat menukar uang siswa harus mampu membedakan nominal uang kemudian menjumlahkannya sesuai atau tidak. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengenal dan membedakan nominal uang. Nominal uang yang diperoleh siswa harus di catat sendiri oleh siswa. Pencatatan perolehan uang ini sangat sederhana dimana siswa mencatat darimana uang diperoleh dan hanya mengurangi dan menambah uang hasil perolehan untuk mengetahui sisanya. Pencatatan ini layaknya format pencatatan buku besar pada akuntansi. Semakin lama permainan ini berlangsung siswa semakin bersemangat karena uang yang mereka kumpulkan semakin banyak. Pada akhir permainan diperoleh saldo akhir dari masing-masing siswa, bagi siswa yang memperoleh saldo terbesar boleh memberi hukuman pada teman yang membunyai saldo rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5 diperoleh informasi jika selama pandemi *covid-19* belum ada kegiatan menabung untuk anak kelas 5 karena lebih diutamakan untuk membeli kuota untuk pembelajaran daring. Seperti yang disampaikan oleh wali kelas 5, “*Kalau kelas 5 sekarang belum ada tabungan mbak, karena kan kemarin masih pandemi jadi uangnya prioritas untuk beli kuota dulu, dan baru masuk tatap muka semester ini. Hari*

sabtu juga masih daring". Hal ini menjadi salah satu faktor munculnya sifat boros pada siswa juga menurunnya motivasi menabung pada siswa. Adanya permainan monopoli secara tidak langsung dapat memicu motivasi untuk menabung, berhemat dan mengelola keuangan pribadi. Siswa juga sangat antusias saat bermain monopoli. Dikarenakan pada permainan tersebut mendorong siswa untuk menabung agar apabila siswa tidak dapat menjawab soal ataupun masuk penjara siswa sudah mempunyai dana darurat untuk membayar denda.

"Kalau saat pelajaran ada permainan pasti tidak akan bosan di kelas". Pernyataan ini spontan muncul dari siswa saat bermain, dikarenakan sangat antusias ketika bermain dan senang karena dapat menjawab pertanyaan yang saat di ajarkan di kelas ia merasa kesulitan untuk memahami dan menjawab soal. *"Kalau ini semua uang asli sudah tak belikan mainan dan makanan"*. Pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keinginan untuk memiliki keuangan yang baik agar dapat membeli makanan juga mainan, sehingga untuk memenuhi keinginan maupun kebutuhan siswa harus menabung, berhemat dan mengelompokkan kepentingan berdasarkan skala prioritas. Pada permainan monopoli siswa harus mampu menjawab soal dengan benar agar mendapat uang dengan jumlah yang besar. Maka hal ini dapat mengubah kebiasaan boros siswa dan mengubah pola pikir siswa menjadi gemar menabung.

Uang saku siswa paling sedikit yakni lima ribu rupiah, sedangkan paling banyak hingga Rp. 15.000,-. Uang saku kadang-kadang masih sisa dan kadang-kadang tidak sisa. Selain itu di kelas tersebut belum ada uang kas kelas. *"Di kelas belum ada uang kas mbak, soalnya belum disuruh, tapi kalo infak sudah mbak nanti dikumpulkan ke bendahara terus di kumpulkan ke guru Agama Islam"*. *"Bingung mbak saya gimana buat kas kelasnya"*, Kata salah satu siswa sebagai bendahara kelas. Dikarenakan pada saat permainan monopoli siswa diajari bagaimana mengelola keuangan dengan format seperti buku besar pada akuntansi maka bendahara juga diajari bagaimana menerapkan hal tersebut untuk mengelola keuangan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa, siswa laki-laki lebih sering membeli mainan juga ikan hias, *"Biasanya kalo laki-laki beli ikan hias mbak, harganya Rp. 10.000,- yang ikan Cana mbak"*. Sehingga uang saku siswa habis hanya untuk membeli mainan dan ikan hias, akibatnya siswa kurang memperhatikan kebutuhannya seperti alat tulis. Pada saat pembelajaran kerap terjadi siswa meminjam alat tulis teman lainnya terutama kepada siswa perempuan. Apabila siswa membelanjakan uang saku dengan bijak yaitu mendahulukan kebutuhan dari pada keinginan, siswa sudah dapat memenuhi kebutuhannya akan alat tulis sekolah. Sedangkan siswa perempuan membelanjakan uang saku hanya untuk membeli jajan dan jarang membeli mainan. Sehingga uang saku siswa perempuan masih memiliki sisa meskipun hanya Rp. 1.000,- dan menabung sisa uang saku tersebut. Jadi dalam satu kelas siswa perempuan lebih banyak mempunyai tabungan di rumah dibanding siswa laki-laki.

Pembelajaran literasi keuangan dengan permainan monopoli dengan mengajarkan anak untuk menabung dan berhemat dengan cara menjawab soal dengan benar dan berusaha terlebih dahulu sebelum akhirnya bekerjasama dengan teman untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat, selain itu mengajarkan siswa untuk membantu teman yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan dan akhirnya mendapatkan hasil dari hasil membantu tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diperoleh hasil pemahaman pengelolaan keuangan siswa sebagai berikut:

TABEL 1.Perkembangan Literasi Keuangan Siswa

No	Sebelum Dilakukan Permainan Monopoli	Sesudah Dilakukan Permainan Monopoli
1	Siswa masih belum bisa mengetahui antara keinginan dan kebutuhan	Siswa sudah bisa mengetahui antara keinginan dan kebutuhan
2	Siswa belum mampu merencanakan dan	Siswa membuat perencanaan sesuai dengan

	mengelola uang saku	uang saku mereka dan kebutuhan masing-masing
3	Siswa masih boros dalam membelanjakan uang sakunya	Mulai muncul kebiasaan baru yakni berhemat

Hasil dari observasi dan wawancara mengenai pemahaman pengelolaan keuangan pada siswa menunjukkan adanya perubahan terhadap siswa yakni perkembangan pemahaman dan pengelolaan keuangan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli sebagai media peningkatan literasi keuangan siswa terbukti efektif dengan adanya perkembangan pemahaman pengelolaan keuangan siswa.

PEMBAHASAN

Subjek penelitian merupakan siswa kelas 5 SD Negeri Tawun 2 Kasreman, sehingga pada tingkat tersebut kemampuan literasi keuangan siswa dalam hal mengenal mata uang dapat dikatakan sudah sangat baik. Pendidikan literasi finansial termasuk dalam gerakan literasi di sekolah yang mengelompokkan kegiatan literasi menjadi enam aspek dasar antara lain pengetahuan bahasa, ilmu numersi, ilmu sains, pengetahuan digital, pendidikan keuangan serta budaya dan kewarganegaraan (Dikdasmen, 2017). Pendidikan keuangan dengan menggunakan media permainan monopoli merupakan pembelajaran yang efektif. Dimana siswa dapat aktif berperan dalam pembelajaran. Siswa sekolah dasar cenderung menyukai model pembelajaran belajar sambil bermain dimana tanpa sadar kegiatan bermain dapat meningkatkan kecerdasan pada anak. Pada permainan monopoli sendiri merupakan permainan yang erat kaitannya dengan uang dan pengelolaannya, sehingga permainan ini sesuai digunakan untuk meningkatkan pendidikan keuangan pada siswa sekolah dasar. Permainan monopoli yang di desain sedemikian rupa sehingga memiliki fungsi yang kompleks untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Pada permainan monopoli, setiap pos terdapat soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ada dan dimuat dalam beberapa pelajaran. Adapun pelajaran tersebut meliputi bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, Seni budaya, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial. Pada tingkat sekolah dasar konsep literasi keuangan dapat ditemukan dalam pembelajaran matematika, bahasa Indonesia dan ilmu pengetahuan sosial (Mosley, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa literasi keuangan pada siswa kelas 5 terintegrasi dalam pembelajaran IPS. Disini literasi keuangan keluarga juga masih rendah dapat dilihat dari penjelasan orang tua mengenai skala prioritas penggunaan uang. Adanya media permainan monopoli diharapkan baik guru maupun siswa dapat memahami literasi keuangan secara mendalam. Permainan monopoli merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru. Media pembelajaran dapat sebagai sarana perantara yaitu alat pendukung pembelajaran, selain itu guru juga dapat menggunakan metode diskusi, wawancara langsung di lapangan, dan kuis. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu antusias siswa dalam membangkitkan keinginan siswa dengan materi yang diajarkan.

Kunci utama dari keberhasilan menumbuhkan kecerdasan finansial pada anak adalah adanya teladan (Mundir, 2018). Melalui implementasi permainan monopoli siswa dapat mempelajari bagaimana membedakan kebutuhan dan keinginan. Terdapat salah satu peraturan permainan yakni apabila siswa mampu menjawab secara tepat maka siswa dapat memperoleh uang Rp. 50.000,- dan apabila siswa bekerjasama dengan teman maka harus membagi jumlah tersebut dengan jumlah teman yang diajak bekerjasama. Melalui hal tersebut maka siswa sudah mampu membedakan antara keinginan dan kebutuhan. Apabila siswa menjawab soal dengan tepat tanpa bekerjasama maka akan memperoleh jumlah uang secara penuh, tetapi apabila siswa memiliki keinginan untuk bekerjasama maka ia harus membagi jumlah uang tersebut dengan teman dan rela mendapat uang dengan jumlah yang lebih kecil. Pada saat permainan

berlangsung juga disajikan beberapa contoh apabila siswa lebih mendahulukan keinginan daripada kebutuhan. Dengan adanya contoh akan memudahkan anak untuk memahami dan menerapkannya (Mundir, 2018).

Perolehan uang setiap siswa dicatat oleh masing-masing siswa dengan format pencatatan seperti format buku besar pada akuntansi. Pada keterangannya ditulis darimana hasil uang tersebut. Pada pencatatan tersebut sudah dapat diidentifikasi mana hasil dari menjawab sendiri dan keinginan bekerjasama dengan teman. Melalui contoh tersebut siswa membuat perencanaan pribadi dengan menganggarkan uang saku mereka dan membedakan keinginan dan kebutuhannya. Dengan membuat perencanaan keuangan siswa mampu menentukan keinginan dan kebutuhan dengan skala prioritas seperti membeli alat tulis, berinfak, membeli jajan menyisakan uang saku. Melalui anggaran yang dibuat diharapkan siswa mampu mengimplementasikannya dalam kesehariannya.

Setelah bermain monopoli, siswa mulai muncul kebiasaan baru yakni berhemat. Dikarenakan selama permainan untuk memperoleh uang siswa harus berusaha dengan menjawab soal yang sudah disiapkan, dan membayar denda apabila tidak bisa menjawab juga apabila ingin melihat materi. Kemudian siswa ditanya mengenai pesan moral apa yang mereka peroleh selama bermain monopoli. Setelah itu siswa mulai mengatur dan membuat perencanaan keuangan. Selain itu sekolah juga menyediakan sarana literasi seperti lain buku-buku bacaan di perpustakaan, ketersediaan berbagai sumber bacaan dapat menambah motivasi siswa untuk belajar dan membaca buku-buku untuk meningkatkan berbagai aspek literasi.

SIMPULAN

Literasi keuangan merupakan salah satu pembelajaran yang harus dikenalkan pada anak sejak dini, karena semakin lambat anak mendapatkan pendidikan keuangan semakin lambat pula pemahaman anak terhadap pentingnya mengelola keuangan sehingga dapat memunculkan sikap boros pada anak. Salah satu faktor rendahnya literasi keuangan pada siswa yaitu rendahnya pengenalan pengelolaan keuangan oleh keluarga dan sekolah tingkat rendah. Literasi keuangan dapat dimulai dengan beberapa metode seperti mengajak anak menabung dan berinfak dengan selalu menyisihkan uang saku, mengajarkan membeli barang-barang hanya yang dibutuhkan untuk melatih anak hidup hemat, mengajarkan anak mengelola uang dengan membuat anggaran keuangan, menjadi teladan bagi anak untuk cermat membedakan kebutuhan dan keinginan, memberika kepercayaan pada anak untuk mengelola keuangan pribadinya dengan cermat dan sesekali melakukan kontrol. Cara mengenalkan literasi keuangan dengan bermain seperti permainan monopoli untuk mengenalkan satuan uang dan pengelolaannya membuat anak lebih mudah memahami pendidikan literasi keuangan. Media permainan monopoli terbukti dapat mengubah sikap anak antara sebelum dilakukannya permainan dan sesudah dilakukannya permainan. Dalam permainan monopoli ini secara tidak langsung siswa belajar mengenai mata pelajaran yang sudah diajarkan di kelas secara singkat, belajar bekerja sama, diskusi juga belajar mengelola keuangan pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chrisyarani, D. D. (2017). Journal of Basic Education (JBPD) <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD> Vol. 1 No. July 2, 2017. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 26–36.
- Kafabih, A. (2020). Literasi Finansial ada Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Strategi Pengembangan Financial Inclusion Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 1–16.

- Latifiana. (2017). *Studi Literasi Keuangan Pengelola Usaha Kecil Menengah (UKM) | - / Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis.* 1–7. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10635>
- Mundir, A. (2018). Penerapan Pendidikan Financial Pada Anak Usia Sekolah. *Journal AL-MUDARRIS*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i2.178>
- Pranoto, P., Fauzi, R. D., Kustini, E., Maduningtias, L., & Yuangga, K. D. (2020). Literasi Keuangan (Financial Literacy) untuk Siswa SMK Sasmita Jaya. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 119-122.
- Susati, H. D., Arfamaini, R., dkk. (2017). *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang.*
- Wahyuni, S., Hindun, I., Setyaningrum, Y., & Masrudi, M. (2020). Implementasi PPK Berbasis Kelas Melalui Literasi Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMP Muhammadiyah 1 Malang. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(3), 196–208. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v2i3.315>
- Wahyuni, N. (2017). *Berapa Uang Saku yang Wajar untuk Anak Zaman Sekarang?* Dipetik May 10, 2019, dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/2889969/berapa-uang-saku-yang-wajar-untuk-anakzaman-sekarang>.
- Wendy Ary, W., Tjondro Sugianto, H. A., & Hari Kristianto, A. (2021). Pendampingan Literasi Finansial Rumah Tangga Masyarakat Dusun Kawan Kabupaten Bengkayang. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 420–427. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1013>
- Zubaidah, N. (2019). *Literasi Keuangan Harus Diajarkan Sejak Dini.* Dipetik May 10, 2019, dari <https://economy.okezone.com/read/2019/02/21/320/2020972/literasi-keuangan-harus-diajarkansejak-dini>