



## Efektivitas Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan *financial literacy* Anak Usia 4-5 Tahun

Anti Isnaningsih<sup>1</sup>, Tiara Amalia<sup>2</sup>

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>1</sup>, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>2</sup>

[antiisnansih@gmail.com](mailto:antiisnansih@gmail.com)<sup>1</sup>, [tiararafam@gmail.com](mailto:tiararafam@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract:** *This research is motivated by the low ability of children regarding financial literacy at POS PAUD Dahlia Indah Ginandong Village, where this study aims to determine the effect and level of effectiveness of the role playing method on the ability to recognize financial literacy. The type of research used in this research is the Quasi Experiment Design and the One Group Pre-Test Post-Test Design research design. The one group pre-test post-test design includes pre-test, treatment and post-test, using oral test data collection techniques or observational interviews. The results of data collection were then analyzed quantitatively using the Sample T Test analysis technique. The results showed that the post-test scores increased with an effectiveness value of 21.75%.*

**Keywords:** *role playing, financial literacy, early childhood*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak tentang literasi keuangan di POS PAUD Dahlia Indah Desa Ginandong, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan tingkat keefektifitasan metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal literasi keuangan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experiment Design* dan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Desain *one group pre-test post-test design* meliputi *pre-test, treatment* dan *post-test*, dengan teknik pengumpulan data tes lisan atau wawancara observasi. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan teknik analisis *Sample T Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *post-test* mengalami peningkatan nilai dengan nilai efektivitas sebesar 21,75%.

**Kata kunci:** bermain peran, literasi keuangan, anak usia dini

### A. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa dengan segudang potensi yang ada serta harus dikembangkan secara optimal. Tercapainya potensi yang ada pada diri anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor pendidikan. Salah satu hal yang penting dan harus ditanamkan sejak dini yaitu pendidikan literasi dasar. Literasi sendiri tidak hanya dimaknai sebagai keterampilan membaca dan menulis melainkan keterampilan dalam memahami sikap, praktik sosial, teks dan angka (Hermawan et al., 2022:5).

Kemampuan dalam literasi dasar berkaitan erat dengan kemampuan mengkomunikasikan serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi (Kemendikbud, 2016). Literasi dasar memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu: 1) kelancaran berbahasa dan sastra, 2) berhitung, 3) Literasi Digital, 4) Literasi Sains, 5) Literasi Berbudaya dan Kewarganegaraan 6) Literasi Keuangan (Kemendikbud, 2021). Salah satu bentuk pendidikan literasi yang cukup penting diberikan pada masa kini yaitu literasi keuangan.

Literasi keuangan pada anak usia dini merupakan suatu konsep untuk mengenalkan cara mengatur keuangan secara bijak dan berkelanjutan pada anak sejak dini agar anak terampil serta mampu dalam mengendalikan uang dan dapat memilih mana yang menjadi kebutuhan dan mana yang hanya berupa keinginan (Natsir, 2021:1). Pendidikan literasi keuangan sendiri di Indonesia khususnya pada jenjang anak usia dini masih jarang diberikan, baik itu dalam lingkup keluarga, masyarakat maupun sekolah. Rendahnya pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini dipicu oleh anggapan orang tua yang mengatakan bahwa memberikan pemahaman tentang keuangan merupakan hal yang tabu dan anak belum siap mendapatkan pemahaman tersebut, padahal pendidikan literasi keuangan pada tahap anak usia dini, hanya berfokus pada “apa itu uang”, “nilai uang”, dan “berapa banyak yang bisa dibeli dengan uang logam dan kertas” (Swiecka, 2019).

Pemberian pengenalan literasi keuangan sejak dini akan menjadikan anak terbiasa dalam mengelola keuangan dengan sebaik mungkin, terlebih lagi pada era konsumtif saat ini yang dimana semakin banyak konsumen tidak rasional dalam membeli jenis kebutuhannya, termasuk anak-anak dan remaja. Mereka merupakan segmen pasar yang sangat potensial karena sifatnya yang multidimensi yaitu, sebagai pasar primer mereka memiliki kebutuhan yang beragam, pasar pengaruh karena mereka mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi keputusan orang tuanya serta pasar masa depan karena mereka menjadi segmentasi pasar yang potensial seiring dengan bertambahnya usia (Renol & Indriayu, 2017:1). Selain itu anak-anak seringkali menjadi sasaran penipuan karena mereka belum mengenal jumlah nominal yang terkandung dalam uang.

Anak usia dini memiliki karakteristik belajar dari hal yang bersifat nyata atau konkret serta mengalaminya langsung, maka untuk menanamkan pendidikan literasi keuangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang dilakukan secara nyata. Pengenalan pendidikan literasi keuangan pada saat ini masih dikatakan jarang dan sulit dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini yang dimana dalam proses belajar mereka masih dalam tahap bermain sambil belajar. Selain itu anak usia dini memiliki karakteristik memahami atau belajar dari hal yang sering mereka jumpai di kehidupan sehari-hari, maka dari itu mengenalkan pendidikan literasi perlu adanya metode serta strategi untuk menyampaikan materi tentang literasi keuangan agar mudah dipahami oleh anak, salah satu metode yang dapat digunakan sebagai alternatif pengenalan literasi keuangan dalam bentuk kegiatan konkret yaitu metode bermain (Anggarani et al., 2022:3844).

Pemberian pemahaman tentang literasi keuangan dengan menggunakan metode bermain peran, dapat memudahkan anak dalam memahami makna konsep uang secara sederhana. Selain itu penggunaan metode bermain peran juga dapat meningkatkan keterlibatan anak secara tidak langsung belajar secara konkret serta mengalaminya sendiri, sehingga dengan cepat menarik minat dan perhatian anak tentang literasi keuangan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggarani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam menanamkan pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di POS PAUD Dahlia Indah Desa Ginandong, ditemukan masalah yaitu rendahnya pengetahuan anak dalam pemahaman akan literasi keuangan, diantaranya yaitu kurangnya pemahaman anak dalam memahami pecahan uang, nominal uang, fungsi dan cara mengelola uang secara sederhana. Dari permasalahan tersebut ditemukannya 15 anak yang belum dan mengalami kesulitan dalam menyebutkan nominal uang, sehingga banyak anak yang menggunakan uangnya dalam membeli barang dan makanan terkadang jumlah uang yang diberikan maupun kembalinya kurang atau bahkan lebih. Selain itu anak juga mengalami kesulitan dalam membedakan uang Rp. 2.000 dengan uang Rp. 1.000. Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan pendidikan literasi keuangan pada anak.

Selain permasalahan tersebut, Sebagian besar praktik kegiatan belajar mengajar juga sering menggunakan LKA atau mewarnai gambar. Hal ini juga berkaitan dengan rendahnya kompetensi guru, yang mengakibatkan kurangnya penggunaan media atau metode yang variatif dalam menyampaikan mater-materi pembelajaran. Kompetensi sendiri dapat dilihat dalam penguasaan guru dalam ilmu dan praktiknya di setiap kegiatan pendidikan (Hermawan et al., 2022:5). Permasalahan serupa juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh (Anggarani et al., 2022) di sebuah TK kota Surakarta. Anggarani et al., 2022, mengatakan bahwa terdapat 46 anak yang belum sama sekali mendapatkan pendidikan maupun pelatihan tentang literasi keuangan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk membuktikan apakah metode bermain peran dapat mempengaruhi kemampuan mengenal literasi keuangan pada anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Dahlia Indah.

## **B. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment Design* untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal literasi keuangan pada anak usia 4-5 tahun. Metode *Quasi Experiment Design* merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji secara langsung pengaruh dari suatu variable terhadap variable lain serta menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Jenis penelitian *quasi* memiliki kelas eksperimen serta kelas kontrol, tetapi kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian (Sugiyono, 2015:114). Desain penelitian yang digunakan yaitu jenis *One Group Pre-test Post-test Design*. Dalam

penelitian ini desain yang digunakan terdapat kegiatan *pre-test* sebelum diberikannya *treatment* atau perlakuan, sehingga perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* (Sugiyono, 2013:77). Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design*

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai *Pre-Test* (sebelum diberikan *treatment*)

X : *Treatment* berupa metode bermain peran

O<sub>2</sub> : Nilai *Post-Test* (sesudah diberikannya *treatment*)

Penelitian ini hanya menggunakan satu sekolah dengan satu kelas yaitu POS PAUD Dahlia Indah desa Ginandong, Kecamatan Karanggayam, Kabupaten Kebumen. Kelompok usia yang dipilih yaitu 4-5 tahun dengan jumlah 20 anak, diantaranya 11 laki-laki dan 9 perempuan.

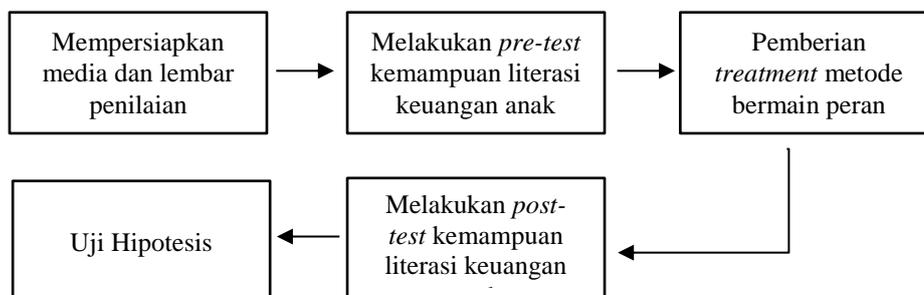
**Tabel 2.** Data Jumlah Sampel Anak

Jenis Kelamin		Jumlah
Laki-Laki	Perempuan	
11	9	20

Media pengenalan pendidikan literasi keuangan dengan menggunakan metode bermain peran terdiri dari *Power Point Interaktif* mengenai literasi keuangan yang di dalamnya sudah terdapat video cerita bergambar bertema literasi keuangan serta pengenalan tampilan uang, miniature uang serta benda-benda yang dapat digunakan untuk kegiatan jual beli. Pembuatan instrumen penelitian atau pertanyaan yang akan diberikan kepada anak mengacu pada tiga dasar pengetahuan literasi keuangan bagi anak usia dini yaitu: 1) Apa itu uang?, 2) Berapa nilai uang, 3) Berapa banyak barang yang dapat dibeli dengan uang kertas dan logam serta dua pendidikan dasar literasi keuangan anak usia dini yaitu: 1) Tampilan uang dan kegunaan uang (Swiecka, 2019). Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrument Kemampuan Mengenal Literasi Keuangan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Literasi keuangan	Tampilan uang	Anak dapat mengetahui nominal uang	Kamu ingin membeli buku dengan harga 5.000 mana uang yang harus digunakan untuk membayar buku tersebut?
			Kamu punya uang 10.000 lalu kamu membeli buku dengan harga 5.000. manakah yang akan kamu terima sebagai kembalian?
		Anak dapat mengetahui banyak barang yang dapat dibeli dengan uang	Barang apa saja yang dapat dibeli dengan uang 5.000?
	Kegunaan uang	Anak dapat mengetahui dan mendeskripsikan uang	Apa itu uang?
		Anak dapat mengetahui kegunaan uang	Jika kamu memiliki uang lebih dari membeli barang sebaiknya apa yang akan kamu lakukan?



Gambar 1. Prosedur alur Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian akan dianalisis meliputi : 1) Validitas instrument kemampuan mengenal literasi keuangan menggunakan analisis item dengan menghitung koefisien korelasi *product moment* menggunakan rumus  $r_{xy}$ . Setelah seluruh butir instrumen literasi keuangan valid, maka instrumen siap untuk diujikan dan dilihat pengaruh serta tingkat keefektivitasan dari penggunaan metode bermain peran. Untuk uji validitas dan realibilitas instrument menggunakan tes lisan terstruktur kemampuan literasi keuangan melalui *Alpha cronbach's*. Uji pengaruh pada penelitian ini menggunakan uji *One Sample T-Test*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 2. Koefisien korelasi *product moment* atau r hitung dengan menggunakan rumus  $r_{xy}$

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Validitas instrumen dilaksanakan di RA Salafiyah Ma'arif Kaligowong dengan jumlah 20 anak. Nilai *r* minimum yang harus disajikan dengan jumlah data 20 yaitu 0,4 untuk signifikansi sebesar 5% dan 0,5. Data dianggap valid apabila nilai *r* hitung lebih besar nilainya dari nilai *r* tabel. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas

Variabel	R Hitung	><	R Tabel	Keterangan
X <sub>1</sub>	0,546	>	0,3783	Valid
X <sub>2</sub>	0,636	>	0,3783	Valid
X <sub>3</sub>	0,608	>	0,3783	Valid
X <sub>4</sub>	0,481	>	0,3783	Valid
X <sub>5</sub>	0,551	>	0,3783	Valid

**Tabel 5.** Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.0751	5

Berdasarkan tabel 5 pada penelitian ini uji realibilitas memperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0, 751 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari (>) 0.60, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten. Kesimpulan tersebut mengacu pada pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 maka kuesioner dinyatakan reliabel atau konsisten.

Hasil analisis deskriptif data *pre-test* memperoleh nilai maksimal 4, minimum 1, mean 2,85, median 2,80, modus 3 dan standar deviasi 0,498. Sedangkan analisis *post-test* memperoleh nilai maksimal 4, minimum 3, mean 3,72, median 3,80, modus 4, dan standar deviasi 0,271. Berdasarkan tabel 6, maka hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan mean antara *pre-test* dan *post-test*, perbedaan tersebut terlihat adanya peningkatan rata-rata dari skor *pre-test* sebesar 2.85 sedangkan *post-test* meningkat menjadi 3.72. Uji normalitas pada penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi 0,926, yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal literasi keuangan anak menunjukkan perubahan perubahan pada uji *post-test* yaitu uji yang dilakukan setelah diberikannya perlakuan selama 10 hari.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Mengenal Literasi keuangan

Hasil Analisis	Pre-Test	Post-Test
Rerata	2,85	3,72
Skor Max	4	4
Skor Min	1	3
SD	.498	.271
Median	2.80	3.80
Modus	3	4

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas

**Tabel 8.** Uji Beda Kemampuan Mengenal Literasi Keuangan

	Paired Differences				t	dft	Sig. (2- taile d)	
	Mean	Std. Daviation	Std. Eror Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair Pre-Test- Post-Test	-.870	385	.086	-.1050	-.690	-10.096	19	.000

Berdasarkan data tabel diatas, hasil uji coba *pre-test* dan *post-test* menunjukkan signifikasi sebesar 0.000. Mengacu pada dasar pengambilan sebuah keputusan yang dimana nilai signifikasi  $0.000 < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peningkatan kemampuan literasi keuangan dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 0,87 atau 21,75%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal literasi keuangan anak setelah diberikannya treatment atau perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran.

### Pembahasan

Metode bermain peran merupakan permainan yang memperagakan tokoh atau benda disekitar anak yang dapat membatu daya imajinasi, penghayatan anak terhadap peran yang mainkan. Pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan bermain terutama bermain peran, hal tersebut dikarenakan bahwa bermain peran dapat membantu anak mencoba berbagai macam peran yang diamati oleh anak, melepas rasa takut pada anak, menumbuhkan daya imajinasi anak dan belajar untuk bekerja sama dengan orang lain. Bermain peran juga menggunakan berbagai alat pendukung yang dapat membuat anak tertarik untuk memainkannya, alat pendukung yang digunakan berkaitan atau disesuaikan dengan tema yang akan dilaksanakan pada saat bermain peran (Halifah, 2020:36). Pada beberapa kasus permasalahan pembelajaran, metode bermain peran ini sering diterapkan sebagai metode yang digunakan untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran pada anak, karena sifatnya yang tidak terlalu mengikat anak untuk belajar seperti biasanya tetapi anak belajar sembari bermain dengan suasana yang menyenangkan menyenangkan, terutama dalam menyampaikan materi tentang literasi keuangan.

Metode bermain peran yang dilakukan pada penelitian ini disesuaikan dengan tema yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan bermain peran dilakukan pada saat kegiatan inti. Dalam setiap kegiatan tema dan cerita yang digunakan berbeda setiap harinya. Setiap akhir kegiatan guru memberikan evaluasi atau *recalling* kegiatan yang telah dilaksanakan dan kemudian menyampaikan kembali tema yang akan dilaksanakan pada keesokan harinya. Pada hari berikutnya akan diawali dengan kegiatan *recalling* untuk membantu anak mengingat kembali kegiatan sebelumnya yang telah dilaksanakan.

*Treatment* dilaksanakan selama 10 hari dalam kurun waktu 3 minggu, hal ini Pelaksanaan metode bermain peran ini dimulai setelah kegiatan awal yaitu setelah pijakan sebelum pembelajaran dan berdoa. Selanjutnya guru memberikan video cerita yang bertemakan tentang literasi keuangan serta pengenalan tampilan uang mulai dari nominal Rp. 1.000 rupiah sampai dengan Rp. 10.000 rupiah. Anak diminta untuk menebak berapakah nominal uang yang ada dalam slide power point tersebut dan guru memberikan arahan kepada anak untuk lebih mengingat dan membedakan masing-masing nominal, misalnya uang Rp. 1.000 rupiah berwarna hijau dengan angka awal satu dan angka nol berjumlah tiga. Setelah selesai menyaksikan cerita dan pengenalan uang guru menjelaskan teman yang akan digunakan, pemilihan peran dan aturan saat bermain.

Media yang digunakan dalam pengenalan literasi keuangan melalui metode bermain peran ini terdiri dari buku cerita atau dapat berupa video interaktif, miniature uang serta benda pendukung lainnya yang dapat digunakan pada saat kegiatan bermain peran jual beli (Anggarani et al., 2022:3838). Penggunaan Miniatur sebagai pengaplikasian dari bermain peran mampu mengajarkan anak tentang literasi keuangan secara detail dan mudah dipahami oleh mereka, hal ini dikarenakan oleh adanya gambar peran dan perlengkapan yang dapat menstimulasi pemikiran simbolis yang muncul pada tahap perkembangan anak usia dini (Lillard et al., 2015:302). Pemberian materi pengenalan tampilan uang dengan menggunakan metode bermain peran ini dilaksanakan di awal sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan dengan menggunakan power point interaktif yang di dalamnya memuat video cerita bertema literasi keuangan dan tampilan uang pecahan logam hingga Rp. 10.000 rupiah.

Pengenalan literasi keuangan pada anak usia 4-5 tahun mengacu pada indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Indikator pencapaian perkembangan tersebut yaitu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambangan bilangan 1-10, jadi pengenalan tentang apa itu uang nominal yang digunakan dan kegunaan uang mengacu pada indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu pada bilangan 1-10 atau jumlah nominal yang dikenalkan kepada anak dalam kisaran Rp. 1.000 rupiah sampai Rp. 10.000 rupiah (Permendikbud, 2014). Dasar acuan penelitian dikembangkan berdasarkan instrument penelitian yang dilaksanakan oleh (Anggarani et al., 2022).

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh pada penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan mengenal literasi keuangan anak usia 4-5 tahun pada anak di POS PAUD Dahlia Indah Desa Ginandong,

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 35–40. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Hermawan, R., Wafa, W. A., & Laela, L. N. A. (2022). *Pedagogic Competence of Teachers in Developing Early Childhood Literacy Skills*. 75. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2021.2322621>
- Kemendikbud. (2016). *Gerakan Literasi untuk Tumbuhkan Budaya Literasi*. [jendela.kemdikbud.go.id](http://jendela.kemdikbud.go.id)
- Kemendikbud. (2021). *Yuk Mengenal 6 Literasi Dasar Yang Harus Kita Ketahui dan Miliki*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/yuk-mengenal-6-literasi-dasar-yang-harus-kita-ketahui-dan-miliki>
- Lillard, A., Pinkham, A. M., & Smith, E. (2015). Pretend Play and Cognitive Development. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 870–876. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.23073-0>
- Natsir, K. (2021). *Mendorong Peran Orang Tua dalam Membangun Literasi Keuangan Anak Sejak Usia Dini, Seri Seminar Nasioanl ke-III Universitas Tarumanegara Tahun 2021*.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Renol, S., & Indriayu, M. (2017). *Kajian Literasi Keuangan Pada Siswa Menengah Atas (Sma): Sebuah Pemikiran*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Alvabeta.
- Swiecka, B. (2019). *1. A theoretical faremwork for financial literacy and financial education*. De Gruyter Oldenbourg.