

Penggunaan Desain Pembelajaran Market Day dalam Memfasilitasi Kemampuan Literasi Finansial Anak Usia 5-6 Tahun

Devi Indrianti¹ Edi Hendri Mulyana² Dindin Abdul Muiz Lidinillah³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi
Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: devi.indri21@upi.edu¹ edihm@upi.edu² [dindin a muiz@upi.edu](mailto:dindin_a_muiz@upi.edu)³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun. Selain itu, kurangnya pemahaman guru bahwa literasi finansial penting untuk disampaikan sejak dini membuat literasi finansial ini tidak tersampaikan dengan baik kepada anak. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran yang menarik minat anak yaitu berupa desain pembelajaran market day. Metode penelitian yang digunakan yaitu DBR (*design based research*) dengan model Greivemeijer dan Cobb (2006). Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, yang selanjutnya dianalisis untuk kemudian dibuat *Hypothetical Learning Trajectory*. Dalam penelitian ini dilakukan 2 tahap uji coba dengan sekolah yang berbeda. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai baik dari segi Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen ketercapaian efektivitas produk sebagai perbandingan hasil pembelajaran setelah menggunakan desain pembelajaran market day dan instrument keterpakaian produk oleh guru sebagai penilai desain pembelajaran market day ini valid, praktis dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Market Day*; Literasi Finansial, Anak

Abstract

This research is motivated by the lack of learning designs that can facilitate the financial literacy abilities of children aged 5-6 years. In addition, the teacher's lack of understanding that financial literacy is important to be conveyed from an early age makes this financial literacy not conveyed properly to children. This research aims to produce a learning design that attracts children's interest in the form of a market day learning design. The research method used is DBR (Design Based Research) with Greivemeijer and Cobb (2006) models. In this study, data were collected through interviews with teachers, which were then analyzed to make a hypothetical learning trajectory. In this study, two trials were conducted with different schools. The results of this study state that the learning tools developed are appropriate both in terms of the learning implementation plan (RPP), the Student Worksheet (LKPD), the instrument for achieving product effectiveness as a comparison of learning outcomes after using the market day learning design and the product usage instrument by the teacher as This market day learning design appraiser is valid, practical and can be used to facilitate the financial literacy skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *Market Day*; Financial Literacy, Children



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak hanya terkait dengan upaya membekali mereka dengan tumbuh kembang yang memadai, tetapi juga penguatan karakter sejak awal (Rusdiana dkk, 2019). Masa emas anak-anak kita diisi dengan pemahaman dan karakter yang kuat sebagai bekal mereka kelak. Salah satu capaian perkembangan pada anak yaitu aspek kognitif, aspek kognitif yang diperlukan anak sebagai upaya dalam mempersiapkan jenjang pendidikan selanjutnya adalah perkembangan kemampuan literasi. Salah satu implementasi kemampuan

literasi yaitu literasi keuangan melalui pengenalan tentang kecerdasan finansial kepada anak usia dini, sebab literasi finansial merupakan salah satu bagian literasi dasar menawarkan seperangkat pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola sumber daya keuangan secara efektif untuk kesejahteraan hidup sekaligus kebutuhan dasar bagi setiap orang untuk meminimalisasi, mencari solusi, dan membuat keputusan yang tepat dalam masalah keuangan (Fianto dkk 2017 hlm 5).

Literasi Keuangan merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola keuangannya (Chen dan Volpe, 1998:108). Pada tahapan usia anak usia dini, konsep pendidikan literasi keuangan berfokus pada “apa itu uang”, “nilai uang”, dan “berapa banyak yang bisa dibeli dengan uang logam dan uang kertas” yang menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian pendidikan literasi keuangan yang diberikan (Świecka, 2019). Pendidikan literasi finansial harus diberikan sedini mungkin kepada anak terutama pada anak usia pra sekolah, karena pengetahuan literasi finansial sejak dini akan membuat anak-anak terbiasa mengelola keuangan dengan baik dan benar di masa yang akan datang (Rapih, 2016 hlm 15).

Masih banyak orang tua di lapangan terutama di pendidikan anak usia dini, mengeluh tentang kebiasaan jajan anak-anak mereka yang berlebihan. Sehingga menimbulkan berbagai masalah baru misalnya anak-anak yang sering dimarahi, tingkat stres pada orangtua meningkat sehingga apabila terjadi tidak segera mencari solusi mungkin saja bisa bentuk kekerasan pada anak baik yang sifatnya verbal ataupun non verbal. Inilah yang menjadi dasar kuat, mengapa bagi peneliti pendidikan literasi keuangan pada orangtua di pendidikan anak usia dini juga menjadi sangat penting untuk diperhatikan (Maulana, 2018 hlm 110).

Dari pernyataan diatas bahwa pendidikan literasi merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap peribadi manusia. Literasi finansial memberikan manfaat yang besar untuk kehidupan yang akan datang. Namun literasi finansial masih dianggap hal yang kurang penting, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Setelah dilakukan studi pendahuluan di lapangan menggunakan data hasil wawancara dari guru TK Negeri Al- Istiqomah Cigugur kabupaten kuningan, didapatkan fakta bahwa masih banyak anak yang belum memahami konsep keuangan sederhana. Pemahaman anak-anak di TK Negeri Al- Istiqomah Cigugur hanya sebatas mengenal uang dan mengetahui bahwa jika ingin membeli sesuatu harus menggunakan uang tanpa mengerti mengenai karakteristik uang, perbedaan nominal uang, cara mendapatkan uang dan cara bertransaksi dengan benar. Dari hasil wawancara di satu kelas yaitu kelas B1 yang memiliki 1 guru kelas dan 8 siswa dan B2 8 siswa, anak belum dapat membedakan berbagai jenis uang dan cara bertransaksi sederhana. Guru juga menyampaikan bahwa kurangnya desain pembelajaran membuat kesulitan bagi guru untuk bisa menyampaikan pembelajaran yang bisa memfasilitasi dan menstimulus kemampuan literasi finansial.

Dick and Carey (dalam Avila, 2021, hlm. 6) mendefinisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Prinsip pembelajaran anak usia dini lebih menekankan pada prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi yang melakukannya. Bermain sangat penting bagi anak usia dini, sebab melalui bermain anak mengalami proses pembelajaran (Fadillah, M. 2019, hlm 11). Selain itu salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Pendapat ini di perkuat oleh penelitian Amah dan Sari (2017, hlm. 34) yang menyebutkan bahwa “bermain adalah cara yang tepat untuk mengajarkan hal dan kebiasaan baru pada anak, mengingat bahwa usia dini adalah masa dimana anak senang bermain”.

Sebagaimana permasalahan yang telah diuraikan, dibutuhkan terobosan baru yang dapat mengatasi masalah rendahnya literasi finansial Banyak konsep yang harus dikuasai dalam

pembelajaran mengenai finansial ini, sehingga membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan agar tujuan yang diinginkan tercapai. Agar suasana menyenangkan bagi anak, dan timbul motivasi belajar terhadap literasi finansial dapat diwujudkan melalui desain pembelajaran *Market Day*. Selain menyenangkan, desain pembelajaran *market day* mampu memfasilitasi kemampuan literasi finansial, karena secara umum mencakup kegiatan transaksi jual beli, dan proses pertukaran uang.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana hasil kebutuhan lapangan pada persiapan desain pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran?; (2) Bagaimana Desain Pembelajaran *Market Day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran?; (3) Bagaimana kelayakan rancangan Desain Pembelajaran *Market Day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan lapangan tentang desain pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran; (2) Mendeskripsikan Desain Pembelajaran *Market Day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran. (3) Mendeskripsikan kelayakan Desain Pembelajaran *Market Day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran.

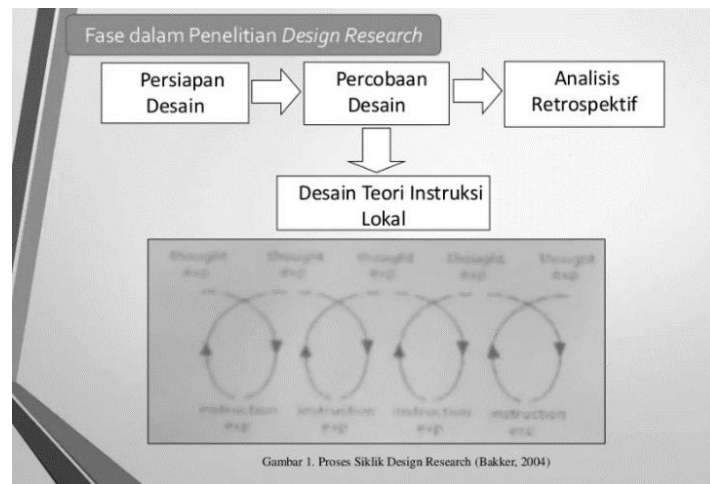
Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis yaitu Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan dalam ilmu pendidikan terutama pada desain pembelajaran PAUD, sedangkan secara praktis yaitu bagi anak yaitu dapat membangkitkan motivasi anak terhadap kemampuan literasi finansial, bagi guru memberi kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih baik dan memberikan ide kreatif dalam memilih desain pembelajaran, bagi sekolah yaitu Dapat menambah variasi model pembelajaran untuk digunakan dikemudian hari, serta sebagai bahan refleksi atau masukan agar menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, edukatif, dan menyenangkan dan bagi peneliti yaitu dapat menambah pengalaman dan wawasan serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan diri dalam mengembangkan model pembelajaran *market day*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Mix Method* atau penelitian campuran. Menurut Creswell 2015, hlm. 1088 penelitian ini adalah sebuah prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan juga mengolah data dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, untuk menemukan solusi dari permasalahan peneliti. Metode yang dipilih oleh peneliti disini metode penelitian *Design Based Reseach* (DBR). Tujuan metode *design based research* adalah rancangan, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Sehingga metode DBR cocok untuk digunakan dalam penelitian ini.

Contoh penggunaan *design research* sebagai model penelitian akan lebih difokuskan kepada pengembangan pembelajaran sehingga diharapkan dapat diaplikasikan dalam penelitian berbasis pembelajaran di sekolah. Ada beberapa model langkah-langkah pelaksanaan *design research*, diantaranya yaitu Model Greivemeijer dan Cobb (2006). Prosedur penelitian *design research* memiliki tiga fase (Gravemeijer & Cobb, 2006; Bakker, 2004) yaitu, (1) persiapan dan desain (*Preparing for the experiment/Preparation and design phase*); (2) percobaan pengajaran (*teaching experiment*); dan (3) analisis retrospektif (*retrospective analysis*).

Adapun penjelasan tahapan tersebut adalah:



Gambar 1.

Subjek pada penelitian ini, adalah anak kelompok B1 berjumlah 8 orang anak dan anak kelompok B2 berjumlah 8 orang serta guru kelompok B1 dan B2 di TK Negeri al-Istiqomah. Sedangkan partisipan pada penelitian ini yaitu semua pihak yang terlibat seperti kepala sekolah, guru, anak dan orang tua. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba terbatas 2 siklus. Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar validasi, lembar observasi dan lembar angket serta menggunakan Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada wawancara ini peneliti melakukan studi pendahuluan berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Negeri Al-Istiqomah terhadap perencanaan pembelajaran literasi finansial, penerapan pembelajaran literasi finansial dan ketersediaan dan penggunaan desain pembelajaran di TK Negeri Al Istiqomah dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dilapangan. Berikut ini hasil pemaparan studi literatur dari berbagai sumber bacaan dan hasil wawancara yang telah dilakukan. Pendidikan literasi finansial harus diberikan sedini mungkin kepada anak terutama pada anak usia pra sekolah, karena pengetahuan literasi finansial sejak dini akan membuat anak-anak terbiasa mengelola keuangan dengan baik dan benar di masa yang akan datang. (Rapih, 2016 hlm 15). Namun data di lapangan menyebutkan bahwa Pendidikan literasi belum tersampaikan dengan baik dikarenakan kurangnya wawasan guru terhadap kemampuan literasi finansial dan kurangnya desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan literasi finansial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah desain pembelajaran market day untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usis 5-6 tahun subtema bermain peran berdasarkan kajian teori dan kebutuhan dilapangan. Melalui proses kajian teori dan hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Al Istiqomah. Desain pembelajaran pembelajaran market day untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usis 5-6 tahun subtema bermain peran berupa perangkat pembelajaran seperti RPP dan LKPD. Rancangan RPP dan LKPD yang dibuat berdasarkan analisis Kompetensi Inti, Kompetensi dasar dan indikator pencapaian perkembangan an dilakukan validasi dan revisi terhadap perangkat pembelajaran, angket keterpakaian produk, dan lembar observasi ketercapaian efektivitas.

RPP dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga dosen sebagai ahli materi dan ahli desain pembelajaran dan ahli pedagogik, serta satu guru matematika. Penilaian

validator menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran layak diuji cobakan dengan revisi. Selanjutnya, sebelum diuji cobakan di sekolah perangkat pembelajaran direvisi sesuai masukan dan saran dari validator.

Tahap pertama yaitu *Preparing for the experiment/Preparation and design phase* yaitu analisis kebutuhan berdasarkan studi di lapangan dan kajian literatur, Hypothetical Learning Trajectory, rancangan desain pembelajaran market day yang telah di validasi, RPP dan LKPD. Pada tahap kedua yaitu Teaching Experimen menggunakan desain pembelajaran yang telah direvisi pada saat validasi diujicobakan kepada anak usia 5-6 tahun kelompok B1 dan B2 di TK Negeri Al Istiqomah dengan dua kali uji coba terbatas. Uji coba perangkat pembelajaran dilakukan dalam satu kali dalam 1 siklus. Pada tahap terakhir yaitu *retrospective analysis* (analisis retrospektif) dilakukan analisis data dan perbaikan atau revisi desain pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari guru dan siswa selama proses uji coba berlangsung untuk kemudian di revisi dan di uji cobakan pada siklus ke dua. Uji coba perangkat pembelajaran dilakukan dalam satu kali dalam 1 siklus. Pada tahap terakhir yaitu *retrospective analysis* (analisis retrospektif) dilakukan analisis data dan perbaikan atau revisi desain pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari guru dan siswa selama proses uji coba berlangsung.

Pembahasan

Hasil observasi yang dilakukan pada saat pelaksanaa pembelajaran menggunakan desain pembelajaran market day pada uji coba terbatas tahap 1 dituliskan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Ketercapaian Efektivitas Produk Pada Uji Coba Terbatas Siklus 1

Indikator Aspek	Jumlah			
	BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan mengenal karakteristik uang dan melakukan kegiatan bermain peran dan transaksi jual beli	3	4	1	0
	37,5%	50%	12,5%	0%

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi ketercapaian efektivitas produk pada uji coba terbatas siklus 1 menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan mengenal karakteristik uang dan melakukan kegiatan bermain peran dan transaksi jual beli anak rata-rata Berkembang Sesuai Harapan dengan hasil 50% yaitu pada 4 anak. Sedangkan 3 anak dengan nilai tertinggi yaitu pada Berkembang Sangat Baik dengan perolehan 37,5% dan nilai terendah yaitu pada 1 anak yaitu Mulai Berkembang dengan perolehan 12,5%.

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Keterpakaian Produk

No.	Kriteria	Skor	Pernyataan yang Tercapai	Total Pernyataan	Presentase
1.	Sangat Baik	5	0	8	0%
2.	Baik	4	6	8	75%
3.	Cukup	3	1	8	12,5%
4.	Kurang	2	1	8	12,5%
5.	Sangat Kurang	1	0	8	0%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa guru beranggapan desain pembelajaran market day layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tingkat pencapaian pada presentase tersebut berada pada kualifikasi baik. Namun ada dua indikator yang memperoleh skor 3 dan 4 dengan kategori cukup dan kurang yakni sebesar 12%. Guru memberikan saran pada peneliti yaitu dalam alokasi waktu diperjelas. Hasil angket respon guru pada uji coba terbatas siklus 1 Guru memberikan saran pada peneliti yaitu dalam alokasi waktu diperjelas. Desain pembelajaran kemudian di revisi dan dibandingkan dengan hipotesis yang telah dibuat

sebelumnya setelah mendapatkan saran dan masukan, desain pembelajaran direvisi untuk kemudian di uji cobakan pada siklus 2.

Pada uji coba terbatas siklus 2, tahap *preparing for the experiment/ Preparation and design phase* dimulai dari Menyusun Desain pembelajaran yang telah di revisi berdasarkan hasil saran dan masukan dari guru yang memakai desain tersebut. Kemudian tahap *teaching experiment*, desain pembelajaran pada siklus ke 2 ini diujicobakan kepada anak usia 5-6 tahun kelompok B2 TK Negeri Al Istiqomah. Uji coba perangkat pembelajaran dilakukan dalam satu kali dalam 1 siklus. Pada tahap terakhir yaitu *retrospective analysis* (analisis retrospektif) dilakukan analisis data dan perbaikan atau revisi desain pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari guru dan siswa selama proses uji coba berlangsung.

Tabel 3. Hasil Observasi Ketercapaian Efektivitas Produk Pada Uji Coba Terbatas 2

Indikator Aspek	Jumlah			
	BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan mengenal karakteristik uang dan melakukan kegiatan bermain peran dan transaksi jual beli	4	3	1	0
	50%	37,5%	12,5%	0%

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi ketercapaian efektivitas produk pada uji coba terbatas siklus 2 menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan mengenal karakteristik uang dan melakukan kegiatan bermain peran dan transaksi jual beli anak rata-rata Berkembang Sangat Baik dengan hasil 50%.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Keterpakaian Produk

No.	Kriteria	Skor	Pernyataan yang Tercapai	Total Pernyataan	Presentase
1.	Sangat Baik	5	2	8	25%
2.	Baik	4	6	8	75%
3.	Cukup	3	0	8	0%
4.	Kurang	2	0	8	0%
5.	Sangat Kurang	1	0	8	0%

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa guru beranggapan desain pembelajaran market day layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tingkat pencapaian pada presentase tersebut berada pada kualifikasi baik. Ada satu indikator yang memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik yakni sebesar 25%. Guru memberikan respon baik kepada desain pembelajaran market day. Menurut guru desain tersebut sangat layak di terapkan pada kegiatan pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi ketercapaian efektivitas produk dan lembar angket keterpakaian produk Dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran market day untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran Layak digunakan sebagai desain pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dilapangan dan kajian literatur , disebutkan bahwa Pendidikan literasi belum tersampaikan dengan baik dikarenakan kurangnya wawasan guru terhadap kemampuan literasi finansial dan kurangnya desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan literasi finansial. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan desain pembelajaran market day ini valid, praktis dan dapat digunakan untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun. Rancangan desain pembelajaran market day disusun berdasarkan Hypothetical Learning Trajectory, kemudian

rancangan desain pembelajaran market day di validasi, dibuat RPP dan LKPD sebagai perangkat pembelajaran serta lembar observasi dan angket sebagai penilaian kelayakan desain pembelajaran market day.

Berdasarkan hasil observasi ketercapaian efektivitas produk dan lembar angket keterpakaian produk Dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran market day untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran Layak digunakan sebagai desain pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun. Desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial ini sangat menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi anak dalam mempelajari literasi finansial.

Peneliti merekomendasikan kepada anak untuk secara rutin memainkan permainan ini dengan penuh semangat, sehingga perkembangan kemampuan keuangan anak dapat berkembang dengan baik. Peneliti merekomendasikan desain pembelajaran *market day* ini kepada guru untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial anak usia 5 sampai 6 tahun, karena dengan adanya desain pembelajaran *market day* ini dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran literasi finansial kepada anak dikelas dan anak akan merasa senang karena dapat bermain sambil belajar. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengembangkan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial. Peneliti merasa bahwa desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran ini disusun belum sempurna. Akan tetapi pengembangan desain pembelajaran *market day* untuk menyampaikan materi literasi finansial ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya. Peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini dapat melakukan pengembangan rancangan pembuatan desain pembelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, H., & Volpe, R. P. (1998). An analysis of personal financial literacy among college students. *Financial Services Review*, 7(2): 107 – 128.
- Creswell, John W. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Fianto dkk.(2017). Materi Pendukung Literasi Finansial. Jakarta: Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud
- Gravemeijer, K. & Cobb, P. 2006. "Design Research from a Learning Design Perspective". In J. Van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney & N. Nieveen (Eds). Educational Design Research. New york: Routledge.
- Maulana. 2018. Melalui Parenting Ekonomi Menjadikan Orang Tua Di Paud Melek Literasi Keuangan. Jakarta :Jurnal Akrab(hal 110)
- Rusdiana dkk.(2019). Model Pendidikan Sosial & Finansial bagi Anak Usia Dini melalui Karakter Lokal "Aco". Sulawesi Selatan: Pokja PAUD
- Świecka, B. (2019). 1. A theoretical framework for financial literacy and financial education. *Financial Literacy and Financial Education*, March 2019, 1-12. <https://doi.org/10.1515/9783110636956-001>