



PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP LITERASI FINANSIAL SISWA SEKOLAH DASAR KELAS II SB KEPONG MALAYSIA

M. Syahwaldi^{1*}, Suci Perwita Sari²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Email: syahwaldi12@gmail.com, suciperwita@umsu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5773>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap literasi finansial siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Literasi finansial mencakup kemampuan memahami dan mengelola keuangan pribadi, termasuk pengeluaran, tabungan, investasi, serta pembentukan kebiasaan finansial yang sehat sejak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design dan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri atas 4 siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa 15 soal pilihan ganda yang sebelumnya diujicobakan pada 21 siswa kelas V SD Fastabiqul Khairat untuk menguji validitas dan reliabilitas. Hasil uji coba menunjukkan 10 soal dinyatakan valid ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ 0,4329) dan instrumen dinyatakan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,773. Data pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Paired Sample T-Test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa meningkat dari 8,00 pada saat pretest menjadi 12,25 pada saat posttest. Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,021 ($<0,05$), yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar kelas II.

Kata Kunci: Literasi Finansial, Media Monopoli, Pengaruhnya Terhadap Para Siswa.

1. PENDAHULUAN

Literasi finansial adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai keterampilan keuangan termasuk manajemen keuangan pribadi, penganggaran dan investasi (Arifin & Novita, 2025). Literasi keuangan merupakan seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memberikan pemahaman terhadap seorang individu sehingga mampu membuat keputusan yang efektif dengan semua sumber daya keuangannya untuk mencapai tujuan hidupnya (Santi et al., 2025). Literasi keuangan berkorelasi dengan perilaku keuangan positif seperti memiliki rekening bank, merencanakan masa pensiun, investasi, dan mengurangi tingkat utang (Mansur et al., 2024).

Literasi keuangan bukan hanya berbicara tentang menghitung atau menyimpan uang saku mereka, tetapi juga tentang memahami konsep dasar seperti pengeluaran, tabungan, investasi, dan membangun kebiasaan finansial yang sehat. Edukasi yang dibangun sejak dini turut relevan dengan perkembangan teknologi, terutama dengan meningkatkan penggunaan pembayaran digital dan aplikasi Edukasi yang dibangun sejak dini turut relevan dengan perkembangan teknologi, terutama dengan meningkatkan penggunaan pembayaran digital dan aplikasi keuangan. Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan di mana transaksi online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Rahayu et al., 2025).

Pada era globalisasi sekarang ini penting sekali menyiapkan anak-anak kita untuk lebih dikenalkan tentang kecerdasan finansial sebagai bekal mereka untuk mampu berinteraksi dan menghadapi persaingan ekonomi di masa yang akan datang (Handayani et al., 2025). Mengingat rendahnya tingkat literasi di sekolah dasar yang disebabkan oleh tingkat pendidikan, maka diperlukan



penanaman serta pengetahuan tentang literasi keuangan yang akan mempengaruhi tingkat kesejahteraan ekonomi di masa mendatang. Penanaman literasi sejak dini secara umum dijelaskan sebagai suatu proses yang membentuk kemampuan anak dalam menetapkan keputusan finansial (Qiyam, 2021). Pendidikan literasi keuangan bagi anak bukan hanya sekedar mengenal uang tetapi bagaimana mereka mengelola keuangan secara tepat agar anak bisa mengatur pengeluaran dengan memilih antara kebutuhan dan keinginan (Ranem et al., 2024). Pengenalan tentang perbedaan antara kebutuhan dan keinginan pada anak akan membuat anak terbiasa dengan pengendalian diri dalam pengeluaran uangan. Seorang anak perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar untuk membuat keputusan pribadi yang penting bagi dirinya. Namun, sayangnya pola pikir yang tepat tentang keuangan jarang ditanamkan, terutama dalam lingkungan keluarga, sehingga anak-anak tumbuh tanpa pemahaman dasar mengenai keuangan (Pendidikan et al., 2023)

Fenomena yang terjadi pada siswa Kelas II SB Kepong Malaysia terkait tentang literasi keuangan yaitu banyak siswa yang belum memahami pentingnya menabung dan cenderung menghabiskan uang saku mereka untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti membeli jajanan yang tidak sehat atau mainan. Kurangnya pembelajaran tentang pengelolaan uang di kelas membuat mereka tidak mengenal konsep prioritas kebutuhan dibandingkan keinginan, sehingga keputusan finansial sering kali impulsif. Selain itu, belum optimalnya program atau kegiatan sekolah yang mendorong literasi keuangan, seperti tabungan siswa atau permainan edukasi keuangan, sehingga membuat mereka kehilangan kesempatan untuk belajar secara praktis.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Monopoli) merupakan metode yang efektif dan inovatif dalam memperkenalkan konsep literasi keuangan kepada siswa sekolah dasar. Literasi keuangan sejak usia dini penting untuk membangun keterampilan pengelolaan keuangan yang baik dimasa depan. Namun, materi keuangan sering kali dianggap kompleks dan kurang menarik bagi anak-anak, sehingga diperlukan metode yang mampu menarik minat belajar mereka. Salah satu metode yang harus digunakan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajara adalah berbagai macam alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Tulungagung, 2019).

Permainan yang sangat sesuai dengan literasi keuangan adalah monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan dimana pemainnya melakukan transaksi pembelian. Dengan adanya permainan monopoli ini dapat meningkatkan literasi keuangan siswa. Setelah diadakan permainan monopoli diharapkan literasi keuangan siswa meningkat (Cahyani et al., 2022). Media pembelajaran dengan menggabungkan unsur bermain adalah suatu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan di jenjang SD guna mencapai suatu pembelajarn yang memiliki *feedback* yang baik, antusiasme, kecerdasan serta menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan monopoli mengadaptasi prinsip-prinsip permainan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan melibatkan siswa, sehingga mereka dapat belajar secara alami dan mengembangkan karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan kedisiplinan. Permainan monopoli merupakan media pembelajran yang inovatif dan telah dimodifikasih, dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan focus pada penguasaan materi-materi yang disampaikan (Sihotang et al., 2022). Permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah monopoli yang digunakan pada umumnya, melainkan monopoli yang sudah dimodifikasih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan baik guru maupun peserta didik. Media monopoli ini membuat siswa dari yang pasif menjadi aktif, melatih kerja sama dengan baik, meningkatkan focus, mengajarkan kejujuran untuk tidak berlaku curang, dan menunbuhkan nilai sosial dalam diri siswa sehingga media monopoli ini bisa digunakan sebagai media pembelajran.

Berdasarkan situasi yang telah diteliti, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama: 1) Bagaimana tingkat literasi finansial siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli, 2) Bagaimana tingkat literasi finansial siswa setelah menggunakan media permainan monopoli, 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media monopoli dalam pembelajaran literasi finansial. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu tindakan-tindakan yang perlu dilakukan agar anak memiliki pengetahuan atau kecerdasan finansial sehingga pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat tercapai dengan baik. Oleh sebab itu, penggunaan kegiatan pembelajaran yang



menarik dan menyenangkan akan dirasa sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan finansial pada anak.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode per-Eksperimen dengan menggunakan desain “One Group Pretest-Posttes Desain”. Menurut Sugiyono (dalam Beti Arlian, 2022) desain One-Group Prestes-postes merujuk pada pendekatan penelitian [re-eksperimental yang melibatkan satu kelompok tunggal tanpa kelompok control, dimana kelompok tersebut menjalani pengukuran awal (pretest), kemudian diberikan intervensi, dan akhirnya menjalani pengukuran terakhir (posttest) untuk mengavaluasi perubahan yang dihasilkan oleh intervensi tersebut. Satu kelas eksperimen tersebut dijadikan sebagai one group experiment. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa bimbingan dengan menggunakan media monopoli. Kemampuan kognitif peserta didik diukur melalui tes awal yang diberikan sebelum perlakuan, serta tes akhir yang dilakukan setelah perlakuan selesai (Vinky Tri Oktariani 2025).

Strategi kuasi-eksperimen ini dipilih untuk memahami sejauh mana pengaruh media monopoli terhadap literasi finansial siswa kelas II Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Meskipun tidak ada control penuh terhadap semua factor eksternal yang dapat memengaruhi hasil, pendekatan ini tetap memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dampak media monopoli terhadap literasi finansial siswa secara lebih realitis di lingkungan kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai efektifitas media monopoli dalam meningkatkan literasi finansial siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar yaitu Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Desain penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. One Group Pre-tes Post-tes

Pretes	Perlakuan	Posttes
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Hasil Pretest kelompok eksperimen

O2 = Hasil Posttest kelompok eksperimen

X = Perlakuan dengan menerapkan media monopoli terhadap literasi finansial di kelas eksperimen

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia dengan mengambil sampel penelitian dari jumlah populasi sebanyak 4 siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan kepong Malaysia. Peneliti memilih siswa kelas II sebagai subjek penelitian karena berdasarkan judul peneliti.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes, observasi, dan dokumentasi (Jailani, 2023). Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, untuk mencatat keterlibatan siswa dan bagaimana media monopoli digunakan di dalam kelas. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan berganda 15 butir. Tes telah di uji validasinya dan reabilitasnya sebelum digunakan untuk pretest dan posttest. Kemudian, data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk dan uji Paired T untuk membandingkan hasil pretest dan posttest dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 20.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang beralamat Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur, Federal Territory Of Kuala Lumpur, Malaysia, dengan focus pada pengaruh media monopoli terhadap literasi finansial pada siswa sekolah dasar kelas II Sd. Peneliti terlebih dahulu menyusun dan menguji instrument melalui uji validaitas empiris, tidak dilakukan uji validitas ahli, Karena berupa soal pilihan berganda lebih tepatnya diuji secara statistic dengan respon uji coba.

Instrumen yang digunakan berupa 15 soal pilgan yang di uji pada 21 siswa kelas v sd Fastabiquil Khairat untuk memastikan validasi dan reabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa



ada 10 soal dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{table}$ 0,4329) dan 5 soal dinyatakan tidak valid, sehingga tidak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, variabel dianggap reliable jika memperoleh nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$, dikarenakan nilai koefisien reabilitas Cronbach's Alpha yang didapat sebesar 0,773, yang berarti instrument reliable karena lebih besar dari minimum 0,70. Maka setiap pertanyaan yang menunjukkan indikator variabel tersebut adalah reliable dan dapat disimpulkan bahwa setiap tes pilgan yang menunjukkan indikator dapat digunakan dalam penelitian ini.

Sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pemecahan masalah finansial siswa. Hasil pretes menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) berada pada kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa literasi finansial mereka sangat rendah. Setelah itu dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli untuk meningkatkan literasi finansial mereka. Setelah perlakuan selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah posttest yang bertujuan melihat sejauh mana siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam mengelola keuangan setelah pembelajaran berbasis permainan monopoli diterapkan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana sebagian besar siswa, yaitu 80%, berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli terhadap literasi finansial efektif dalam meningkatkan finansial keuangan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan literasi finansial siswa kelas II. Media monopoli memfasilitasi proses belajar dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan mengembangkan kemampuan identifikasi.

Tabel 2. Data Hasil Pretest dan Posttest literasi finansial

NO.	Inisial	Pretest	%	Kategori	Posttest	%	Kategori
1	a	7	45%	Sedang	14	93%	Tinggi
2	b	8	53%	Sedang	12	80%	Tinggi
3	c	8	53%	Sedang	11	73%	Tinggi
4	d	9	60%	Sedang	12	80%	Tinggi

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa terjadi peningkatan keterampilan mengidentifikasi pelajaran dengan menggunakan media monopoli yang signifikan. Secara umum siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini menunjukkan peningkatan terhadap literasi finansial yang mengidentifikasi secara optimal. Supaya memperjelas perbandingan antara skor pretest dan skor posttest, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Pretest-Posttest pilgan literasi finansial

No	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
1	Tinggi	4	0%	0	0%
2	Sedang	0	100%	4	100%
3	Rendah	4	0%	0	0%
Jumlah		4	100%	4	100%

Berdasarkan tabel 3, terlihat perbandingan skor pretest dan posttest keterampilan mengidentifikasi yang terjadi peningkatan secara signifikan. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa berada di kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan ada 3 siswa yang mencapai kategori tinggi dan 1 siswa termasuk ke dalam kategori sedang, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Selain itu uji deskriptif dapat dilakukan untuk memperjelas data. Data hasil uji deskriptif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pri-test	4	7	9	32	8,00	,816
Post-test	4	11	14	49	12,25	1,258
Valid N (listwise)	4					



Pembahasan

Berdasarkan table 4, terlihat bahwa total skor pritest yaitu 32, sementara total skor posttest 49. Skor rata-rata pritest yaitu 8,00, sedangkan skor rata-rata posttest yaitu 12,25. Data ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap literasi finansial siswa. Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa yang mengidentifikasi pada pretest yaitu 8,00 sedangkan dengan posttest yaitu 12,25 dengan total sampel 4 siswa. Dengan nilai rata-rata pretest lebih rendah dari posttest, $8,00 < 12,25$, secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap literasi finansial siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan pretest sebesar 0,683 dan nilai signifikan posttest sebesar 0,406, yang berarti data berdistribusi normal karena nilai signifikan $> 0,05$. Oleh karena itu peneliti menggunakan uji hipotesis paired sampel T yang menunjukkan nilai signifikan sig. (2-tailed) 0,021 sehingga H_0 diterima karena nilai signifikan $< 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman literasi finansial dan sudah diberikan berupa media monopoli. Dengan ini peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh media monopoli terhadap literasi finansial efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pengelolaan keuangan dimasa yang akan datang.

Apabila diperiksa secara lebih mendalam melalui keterkaitan antara teori dan data empiris, temuan penelitian ini tidak hanya membenarkan teori-teori yang telah ada, tetapi juga memperluasnya. Peningkatan skor yang sering bermakna antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa permainan monopoli tidak sekedar menghadirkan kegiatan belajar yang menarik, melainkan berfungsi sebagai model konkret yang memperkuat mekanisme berfikir siswa, terutama dalam langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah, menyusun pendekatan penyelesaian, menerapkan langkah-langkah tersebut dan menilai hasil akhir sesuai dengan kerangka yang dikemukakan oleh Polya. Kenaikan nilai posttest secara jelas mengindikasikan bahwa elemen visual dan fisik dari permainan monopoli sebagai penghubung kognitif yang menjembatani ide-ide tentang pengelolaan keuangan dengan pengalaman langsung siswa, sehingga mempercepat proses penguasaan konsep secara internal. Secara ringkas, bukti empiri dari kajian ini mengungkapkan bahwa elemen lingkungan setempat berperan sebagai dukungan alami dalam membangun literasi finansial tingkat lanjut (HOTS).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi finansial siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Temuan ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis permainan monopoli. Sebelum perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa literasi finansial siswa berada pada kategori rendah. Siswa belum memahami secara optimal konsep dasar pengelolaan keuangan, seperti perbedaan kebutuhan, keinginan serta pentingnya menabung. Setelah pembelajaran menggunakan media monopoli, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 8,00 menjadi 12,25, dan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi. Selain meningkatkan pemahaman konsep finansial, penggunaan media monopoli juga meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta sikap positif siswa dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat literasi finansial siswa berada pada kategori rendah, yang ditunjukkan oleh skor rata-rata pretest sebesar 8,00. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media monopoli, tingkat literasi finansial siswa meningkat secara signifikan menjadi kategori tinggi, dengan skor rata-rata posttest sebesar 12,25. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,021 ($< 0,05$), serta instrumen penelitian yang dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,773. Dengan demikian, penerapan media monopoli terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengelolaan keuangan, mulai dari membedakan kebutuhan dan keinginan, kebiasaan menabung, hingga pengambilan keputusan finansial sederhana.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media monopoli juga memberikan respon positif dari siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan



sikap positif karena terlibat langsung dalam simulasi pengelolaan keuangan melalui aktivitas bermain, sehingga pembelajaran terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan demikian, media monopoli tidak hanya efektif sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga mampu membantu siswa memahami konsep literasi finansial secara konkret dan nyata sejak usia dini. Berdasarkan temuan tersebut, media monopoli direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S., & Novita, T. K. (2025). *Penguatan Kemampuan Literasi Finansial Anak di Sekolah Dasar Negeri Terrak 1 Pamekasan*. 5, 58–77.
- Cahyani, R. N., Nuria, A., Yuliana, F., Monopoli, P., & Keuangan, M. (2022). *Implementasi permainan monopoli untuk meningkatkan literasi keuangan anak pada SD Negeri Tawun 2 Kasreman*. 1, 786–792.
- Handayani, H., Shalih, W., Chotijah, S., Kecamatan, J., Kabupaten, C., & Monopoli, P. (2025). 181 <https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppg>. 2(1), 181–192.
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Mansur, A., Lestari, G. D., & Nugroho, R. (2024). The Importance of Financial Literacy Among Elementary School Students: A Case Study of Savings Activities in Menur Pumpungan State Elementary School Surabaya. *International Journal of Emerging Research and Review*, 2(3), 000074. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v2i3.74>
- Pendidikan, U., Keuangan, L., & Anak, P. (2023). *Urgensi pendidikan literasi keuangan pada anak*. 1(1), 64–80.
- Qiyam, J. Al. (2021). *Jurnal Al – Qiyam*. 2(2).
- Rahayu, Y., Asshidiq, B., Saadah, S., Wandasari, W. W., & Fitroh, R. (2025). *Pengenalan Literasi Keuangan Melalui Game-Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Lebakwangi 01*. 05(03), 224–233.
- Ranem, I. N., Candra, P., Dewi, P., Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B., Tinggi, S., Hindu, A., & Mpu, N. (2024). *Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 2, 41–50.
- Santi, S., Hasibuan, R., & Sukartiningsih, W. (2025). Implementasi Learning Cycle dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(4), 6819–6828. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1929>
- Sihotang, N., Medan, U. N., Studi, P., Pendidikan, M., & Medan, U. N. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 60–67.
- Tulungagung, S. P. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang*.
- Vinky Tri Oktariani1. (2025). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jpv10i01.22517>