

**PENGEMBANGAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
KEUANGAN DAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI OPERASI HITUNG
BILANGAN SISWA KELAS III MI/SD**



Oleh : Wirdatul Hasanah

NIM : 23204081011

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk Memenuhi

Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wirdatul Hasanah

NIM : 23204081011

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Wirdatul Hasanah
NIM. 23204081011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wirdatul Hasanah
NIM : 23204081011
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Agustus 2025
Saya yang menyatakan,



Wirdatul Hasanah
NIM. 23204081011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wirdatul Hasanah
NIM : 23204081011
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Dua saya), jika seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah saya karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Agustus 2025



ng menyatakan

Wirdatul Hasanah

NIM. 23204081011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2689/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN
DAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN SISWA
KELAS III MI/SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WIRDATUL HASANAH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204081011
Telah diujikan pada : Senin, 25 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 68b1244170084



Penguji I
Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68b053991952f



Penguji II
Sumbaji Putranto, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68b123d2edd0a



Yogyakarta, 25 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68b152ac6491e

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:
**PENGEMBANGAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN
DAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN SISWA
KELAS III MI/SD**

Yang ditulis oleh:

Nama : Wirdatul Hasanah
NIM : 23204081011
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 14 Agustus 2025
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
NIP. 19670414 199903 2 001

MOTTO

“Kabeh iki iso, ning kudu gelem rekoso”

(K.H. Fairuzzabadi Warson Munawwir)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Wirdatul Hasanah. NIM 23204081011. Pengembangan Komik untuk Meningkatkan Literasi Keuangan dan Pemahaman Konsep Materi Operasi Hitung Bilangan Siswa Kelas III MI/SD. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Dr. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan komik untuk meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep matematika, 2) mengetahui kelayakan komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD, 3) mengetahui keefektifan komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi dan wawancara. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data pretest dan posttest pemahaman konsep dan literasi keuangan dengan menggunakan statistik non parametrik uji Wilcoxon berbantuan SPSS versi 25. Efektivitas media komik dianalisis menggunakan uji N-gain score.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) komik yang dikembangkan terdiri dari 5 judul cerita yang mengintegrasikan literasi keuangan pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas III MI/SD, 2) Media komik dikategorikan layak berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 96,92%, ahli materi sebesar 76,60%, ahli bahasa sebesar 93,30% dan ahli literasi keuangan sebesar 86,60%, praktisi sebesar 95,55%, dan end user (siswa) sebesar 82,53%, 3) Efektivitas komik dalam meningkatkan literasi keuangan diperoleh skor n gain sebesar 0,426 (kurang efektif) dan pemahaman konsep sebesar 0,324 (tidak efektif).

Kata kunci: komik, literasi keuangan, pemahaman konsep matematika

ABSTRACT

Wirdatul Hasanah. Student ID Number 23204081011. Developing a Comic to Improve Financial Literacy and Understanding of Arithmetic Operations Concepts for Third Grade MI/SD Students. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI), Master's Program, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Advisor: Dr. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

This study aims to: 1) Develop a comic to improve financial literacy and understanding of mathematical concepts, 2) Determine the feasibility of the comic in improving financial literacy and understanding of mathematical operations concepts for third grade MI/SD students, and 3) Determine the effectiveness of the comic in improving financial literacy and understanding of mathematical operations concepts for third grade MI/SD students.

This research is a developmental research. The development model used is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, development, okeiimplementation, and evaluation. Data collection in this study used observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive techniques. Qualitative descriptive analysis was used to analyze observation and interview data. Quantitative descriptive analysis was used to analyze pretest and posttest data on understanding concepts and financial literacy using non-parametric statistics, the Wilcoxon test, with the help of SPSS version 25. The effectiveness of the comic media was analyzed using the N-gain score test.

The results of this study indicate that 1) the comic media developed consists of five story titles that integrate financial literacy into the addition and subtraction arithmetic operations for third-grade MI/SD students. 2) The comic media was categorized as feasible based on assessments from media experts (96.92%), material experts (76.60%), language experts (93.30%), financial literacy experts (86.60%), practitioners (95.55%), and end users (students) (82.53%). 3) The effectiveness of the comic in improving financial literacy was achieved with an n-gain score of 0.426 (less effective) and a conceptual understanding score of 0.324 (ineffective).

Keywords: comics, financial literacy, understanding mathematical concepts

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah mencurahkan RahmatNya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir berupa tesis. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah menuntun umatnya dengan warisan petunjuk untuk mencapai keselamatan dunia dan akhirat.

Hari demi hari dan bulan demi bulan penulis luangkan waktu dalam mengerjakan tesis yang berjudul Pengembangan Komik untuk Meningkatkan Literasi Keuangan dan Pemahaman Konsep Materi Operasi Hitung Bilangan pada Siswa Kelas III MI/SD. terselesaikannya tesis ini berkat akal yang diberikan oleh Sang Maha Kuasa, ikhtiar dan doa sehingga penulis berharap tesis ini bisa memberikan kemanfaatan.

Selama penulisan tesis ini tentunya terdapat hambatan dan kesulitan yang dihadapi peneliti. Sehingga tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan pembimbing tesis.
5. Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen penasihat akademik.
6. Segenap dosen dan civitas akademika Program Studi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mencurahkan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
7. Ibu Laily Fauziah, M.Pd.I., selaku kepala MI Tahfidz El Muna Q dan Ibu Kurnia Nurul Hidayah, selaku guru kelas III MI Tahfidz El Muna Q yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di MI Tahfidz El Muna Q Krapyak Yogyakarta.
8. Keluargaku tercinta, Bapak dan Ibu, Adik Khoiriyatun Ni'amah dan Adik Khotimatus Sa'adah serta seluruh Keluarga Besar Mbah Sunoto dan Keluarga Besar Mbah Kung. Terima kasih untuk segala cinta, motivasi dan doa tulusnya yang selalu mengalir kepada penulis.
9. Ibu Nyai beserta keluarga Ndalem dan guru-guru di Pondok Pesantren Al Inayah dan Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Q Krapyak Yogyakarta. Terima kasih telah mencurahkan ilmu dan doa kepada penulis.
10. Teman-teman awardee LPDP angkatan 2023. Kalian selalu keren.
11. Teman-teman pembimbing MTPA yang selalu support kepada penulis. Sukses dan berkah pengabdianya.
12. Pihak LPDP Kementerian Keuangan yang telah mensupport penulis untuk menempuh pendidikan jenjang magister.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan tesis ini mendapatkan pahala di sisi Allah Swt. Penulis menyadari bahwa tesis ini sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga tesis ini bermanfaat dan menjadi amal jariyah bagi penulis khususnya dan pembaca secara umum.



Yogyakarta, 13 Agustus 2025
Penulis

Wirdatul Hasanah
NIM. 23204081011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

Surat Pernyataan Keaslian.....	II
Pernyataan Bebas Plagiasi	III
Surat Pernyataan Berhijab	IV
Pengesahan Tugas Akhir	V
Nota Dinas Pembimbing.....	VI
Motto	VII
Persembahan	VIII
Abstrak.....	IX
Abstract.....	X
Kata Pengantar	XI
Daftar Isi	XIV
Daftar Tabel.....	XVI
Daftar Gambar	XVII
Daftar Lampiran	XVIII
BAB I <u>Pendahuluan</u>	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	9
C. PEMBatasan MASALAH	10
D. RUMUSAN MASALAH	11
E. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN	11
F. KAJIAN PUSTAKA	13
G. KERANGKA TEORI	17
H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	60

BAB II Metode Penelitian	62
A. JENIS PENELITIAN	62
B. MODEL PENGEMBANGAN	63
C. PROSEDUR PENGEMBANGAN	65
D. SUBJEK UJI COBA	68
E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	68
F. TEKNIK ANALISIS DATA	70
BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	76
A. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK AWAL	76
B. HASIL UJI COBA PRODUK.....	104
C. REVISI PRODUK.....	105
D. ANALISIS HASIL AKHIR PRODUK.....	108
E. KETERBATASAN PENELITIAN	110
BAB IV Penutup.....	112
A. KESIMPULAN	112
B. SARAN	112
Daftar Pustaka.....	114
Lampiran	126

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ukuran dan Bentuk Buku.....	28
Tabel 2.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	69
Tabel 2.2 Skala Likert	73
Tabel 2.3 Skala N-gain Score.....	73
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran Elemen Bilangan	77
Tabel 3.2 Tujuan Pembelajaran untuk Elemen Bilangan.....	77
Tabel 3.3 Validasi Instrumen oleh Ahli	84
Tabel 3.4 Rekap Perhitungan Aiken's V.....	84
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Soal Literasi Keuangan	85
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Literasi Keuangan	85
Tabel 3.7 Validasi Produk oleh Ahli Media.....	94
Tabel 3.8 Validasi Produk oleh Ahli Materi	95
Tabel 3.9 Validasi Produk oleh Ahli Bahasa	96
Tabel 3.10 Validasi Produk oleh Ahli Literasi Keuangan	96
Tabel 3.11 Data Pre dan Post Pemahaman Konsep dan Literasi Keuangan	99
Tabel 3.12 Uji Normalitas Tes Pemahaman Konsep	101
Tabel 3.13 Uji Normalitas Literasi Keuangan	101
Tabel 3.14 Analisis Uji Wilcoxon Pemahaman Konsep.....	102
Tabel 3.15 Analisis Uji Wilcoxon Literasi Keuangan	102
Tabel 3.16 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Validasi oleh Ahli Media	106
Tabel 3.18 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Validasi oleh Ahli Bahasa	107
Tabel 3.19 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Validasi oleh Ahli Literasi keuangan	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Cara Akses Pixton	87
Gambar 3.2 Tampilan Awal Pixton	87
Gambar 3.3 Tampilan Membuat Komik Awal	88
Gambar 3.4 Tampilan Memilih Background	88
Gambar 3.5 Tampilan Pembuatan Karakter	89
Gambar 3.6 Tampilan Karakter yang Selesai Dibuat.....	90
Gambar 3.7 Tampilan Menambahkan Object pada Karakter.....	90
Gambar 3.8 Tampilan Pemilihan Object.....	91
Gambar 3.9 Tampilan Pengaturan Gerak Tubuh	91
Gambar 3.10 Tampilan Penambahan Dialog	92
Gambar 3.11 Implementasi Produk.....	99
Gambar 3.12 Grafik Angket Respon Siswa	103
Gambar 3.13 Grafik Persentase Penilaian Produk oleh Para Ahli	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Instrumen.....	126
Lampiran 2 Kisi-kisi Pemahaman Konsep.....	127
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Produk oleh Ahli Media	128
Lampiran 4 Validasi Butir Soal.....	129
Lampiran 5 Lembar Penilaian Produk oleh Guru	135
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal Literasi Keuangan.....	137
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Literasi Keuangan	138
Lampiran 8 Uji Coba Instrumen	139
Lampiran 9 Pre Angket Literasi Keuangan.....	140
Lampiran 10 Pretest Literasi Keuangan.....	141
Lampiran 11 Post Angket Literasi Keuangan	142
Lampiran 12 Postest Literasi Keuangan	143
Lampiran 13 Pretest Pemahaman Konsep	144
Lampiran 14 Postest Pemahaman Konsep	145
Lampiran 15 Dokumentasi Pretest dan Postest.....	146

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini keterampilan literasi sedang diupayakan dalam bidang pendidikan di Indonesia, termasuk literasi keuangan.¹ Kemendikbud menyatakan bahwa literasi keuangan termasuk salah satu dari enam literasi yang harus dikuasai agar mampu bertahan hidup di abad 21.² Literasi keuangan menjadi keterampilan esensial untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam mengelola keuangan.³ Akan tetapi literasi keuangan di Indonesia masih menjadi sesuatu yang jarang dilakukan.⁴ Data survei literasi keuangan yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan hanya mencapai 29,7% dengan inklusi keuangan 67,8%. Literasi keuangan yang baik adalah literasi keuangan yang seimbang dengan inklusi keuangan.⁵

¹ Devi Aulia Oktaviani, Babang Robandi, & Mubarak Somantri, "Pengembangan Modul Ajar Berbasis CTL Dengan Berbantuan Big Book Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Peserta Didik Fase B", *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, No. 3 (18 August 2024), <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91601>, hlm. 400

² Deti Nudiati and Elih Sudiapermana, "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa", dalam *Jurnal Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 3, Nomor 1 (10 September 2020), <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>, hlm. 35

³ Ady Darmansyah, Atika Susanti, and Afar Azis Rahman, "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (11 December 2023): 3630–3645, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>, hlm. 3631

⁴ Muhamad Fajar Sidiq, Irna Khaleda Nurmata, and Luthfi Hamdani Maula, "Model Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (1 October 2023): 1631–1637, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5482>, hlm. 1632

⁵ Darmansyah, Susanti, and Rahman, 'Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar', hlm. 3631

Tingkat literasi keuangan di Indonesia tahun 2022 tergolong rendah yaitu 49,68%.⁶ Hasil riset Financial Fitness Index pada 2021 juga menunjukkan bahwa skor indeks kesehatan keuangan masyarakat termasuk kategori rendah yaitu sebesar 37,22 dari skor maksimal 100.⁷ Data dari OECD pada 2023 juga menunjukkan bahwa skor literasi keuangan Indonesia sebesar 57 dari rata-rata dunia sebesar 60.⁸ Pengetahuan keuangan perlu ditargetkan untuk ditingkatkan untuk memastikan bahwa masyarakat sebagai pengelola keuangan memahami prinsip-prinsip keuangan dengan baik.⁹

Dalam proses pemenuhan kebutuhan manusia tidak terlepas dari interaksi keuangan. Literasi keuangan perlu dimiliki agar seseorang memiliki kesadaran dan pemahaman bagaimana mengelola keuangan secara tepat dan sesuai kebutuhannya.¹⁰ Pendidikan literasi keuangan sangat penting dan akan lebih baik jika dimulai sedini mungkin.¹¹ Literasi keuangan memungkinkan individu atau masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan finansial.¹²

⁶ Ratih and Zulfikri, "Peningkatan Literasi Finansial Melalui Pelatihan Perencanaan Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar." dalam *Jurnal Ngarsa*, Vol. 4, Nomor 1, 2024, hlm. 12

⁷ Keuangan, "Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia."

⁸ Badan Standar, Kurikulum, "Pendidikan Literasi Finansial Panduan Implementasi Untuk Satuan Pendidikan Dan Pemangku Kepentingan."

⁹ Sulaksana, "Improving Indonesia Financial Literacy through Financial Education." dalam *Journal of Business Management*, Vol, 7, Nomor 1, Mei 2022, hlm. 11

¹⁰ Neneng Khoiriah, Karolina Karolina, and Cristine Prestarika Lukito, "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Cinangka Kota Depok, Jawa Barat", dalam *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 3, no. 2 (27 May 2024): 205–210, <https://doi.org/10.59025/js.v3i2.223>., hlm. 205

¹¹ Hesti Wulandari and Ratna Candra Sari, "Effectiveness Of Using "Syira Adventure Book With Augmented Reality" To Increase Understanding Basic Concept Of Sharia Financial Literacy At SD N Semagung", dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi*, Vol. 11, Nomor 4, 2022., hlm. 42

¹² Anisa Putri Nur Hidayah, Ida Bagus Anom Purbawangsa, & Nyoman Abundanti, "Pengaruh Literasi Keuangan, Perencanaan Keuangan Dan Pendapatan Terhadap Kesejahteraan Keuangan Guru Perempuan Di Kota Denpasar", dalam *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, Vol. 10, Nomor 7, 12 July 2021, 672-693, <https://doi.org/10.24843/EJMUNUD.2021.v10.i07.p03>., hlm. 676

Penanaman nilai-nilai keuangan sejak dini akan melekat pada diri anak, membentuk karakter dan perilaku finansial yang positif. Dengan pondasi literasi keuangan yang kuat, generasi muda diharapkan mampu mengelola keuangan secara bijaksana dan menghindari perilaku konsumtif.¹³ Literasi keuangan yang ditanamkan sedini mungkin mempengaruhi tingkat pengetahuan tentang uang dan meningkatkan kesejahteraan pada masa akan datang.¹⁴ Menurut Kemendikbud untuk mengenalkan literasi keuangan pada siswa bisa dengan melibatkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan finansial dan mengintegrasikan dengan mata pelajaran seperti matematika.¹⁵

Matematika penting diajarkan sedini mungkin untuk perkembangan anak baik jangka panjang maupun jangka pendek.¹⁶ Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang berperan penting sebagai bekal bagi diri sendiri maupun orang lain.¹⁷ Pembelajaran matematika wajib diajarkan pada tiap jenjang pendidikan mulai usia dini hingga pendidikan tinggi.¹⁸ Pembelajaran matematika bertujuan untuk membangun kemampuan siswa dalam memahami

¹³ Retno Fuji Oktaviani et al., “Edukasi Menumbuhkan Literasi Finansial Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19”, dalam Jurnal *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 5, Nomor 2, 31 July 2022, 133–140, <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v5i2.1654>, hlm. 134

¹⁴ Kafabih, “Literasi Finansial Pada Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Strategi Pengembangan Financial Inclusion Di Indonesia.”

¹⁵ Sururin, Afidah et al., “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Tawing”, dalam Jurnal *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 3, Nomor 2, 31 May 2023, 86–93, <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i2.593>, hlm. 87

¹⁶ Björklund, Magnusson, and Palmér, “Teachers’ Involvement in Children’s Mathematizing – beyond Dichotomization between Play and Teaching.”

¹⁷ Widyastuti, “Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber”, dalam *Al Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, Nomor 2, Desember 2015, 183–194, <http://dx.doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.48>, hlm. 184

¹⁸ Fredlina, Putri, and Astawa, “Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Era New Normal”, dalam *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, Vol. 5, Nomor 1, 2021, <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i1.13808>, hlm. 1

konsep matematika, penalaran matematika, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan, dan bersikap menghargai.¹⁹

Pemahaman konsep menjadi pondasi awal untuk mencapai kemampuan dasar dalam pembelajaran matematika seperti koneksi, pemecahan masalah, penalaran, dan komunikasi.²⁰ Memahami konsep berarti mampu menginterpretasikan konsep matematika berdasarkan pengetahuannya.²¹ Pemahaman konsep matematika membantu seseorang dalam pengambilan keputusan keuangan.²² Kemampuan matematika dasar adalah kunci memahami produk keuangan dan risikonya.²³ Pemahaman konsep hendaknya mulai diajarkan pada usia emas perkembangan fisik dan pikiran siswa yaitu usia sekolah dasar.²⁴

Pemahaman konsep yang baik akan memudahkan seseorang dalam proses pembelajaran.²⁵ Seseorang dengan pemahaman konsep yang baik mampu

¹⁹ Maure, Djong, and Dosinaeng, "Analisis Pemahaman Konsep Matematik Siswa Pada Materi Program Linear." dalam Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika, Vol. 2, Nomor 1, 2020, hlm. 48

²⁰ Nida Jarmita, Zainal Abidin, & Nafizaturrahmi Nafizaturrahmi, "Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD", dalam *Jurnal Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, Vol. 11, Nomor 2, 30 December 2019, 93-102, <https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2298>, hlm. 94

²¹ Widyastuti et al., "Understanding Mathematical Concept: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept." Dalam *Journal of Physics: Conference Series* 1467, Nomor 1, 2020, hlm. 1

²² Annamaria Lusardi & Olivia S. Mitchell, "Implications for Retirement Wellbeing of Financial Literacy and Planning", dalam *Jurnal SSRN Electronic Journal*, 2010, <https://doi.org/10.2139/ssrn.1695146>, hlm. 36

²³ Skagerlund, Kenny et al., "Financial Literacy and the Role of Numeracy-How Individuals' Attitude and Affinity with Numbers Influence Financial Literacy", dalam *Journal of Behavioral and Experimental Economics* 74, June 2018, 18-25, <https://doi.org/10.1016/j.soccec.2018.03.004>, hlm. 18

²⁴ Radiusman, "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika.", dalam *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 6, Nomor 1, 2020, hlm. 2

²⁵ Azizah et al., "Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin", dalam *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning*, Vol. 5, Nomor 3, November 2022, hlm. 199

menyelesaikan permasalahan dengan berbagai strategi.²⁶ Pemahaman konsep bukan terbatas pada mengingat atau mengetahui konsep, tetapi juga pada kemampuan menginterpretasikan konsep dalam bentuk yang mudah dipahami dan mengaplikasikannya dengan struktur pengetahuan mereka sendiri.²⁷ Pemahaman konsep matematika juga mencakup kecakapan siswa dalam menyampaikan penjelasan menggunakan bahasa matematika.²⁸ Pembelajaran matematika selama ini kurang memberikan penekanan pada pemahaman konsep matematika melalui pengalaman belajar.²⁹

Tingkat pemahaman konsep matematika salah satunya dapat dilihat dari skor PISA.³⁰ Skor PISA 2022 mengalami penurunan sebesar 13 poin dibandingkan dengan tahun 2018.³¹ Pemahaman konsep matematika dilihat dari skor TIMSS juga termasuk kategori rendah.³² Beberapa penelitian menyebutkan beberapa faktor rendahnya tingkat pemahaman konsep antara lain faktor

²⁶ Zulfa, Ernawati, and Reswari, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Kelas V." dalam *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, Vol. 14, Nomor 4, Oktober 2023, hlm. 510

²⁷ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, & Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel* (Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), hlm. 4

²⁸ Kase, Daniel, and Taneo, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Pembelajaran Model RME." dalam *Jurnal Satya Widya*, Vol. 39, Nomor 2, Desember 2023, hlm. 119

²⁹ Vania Al-Fitri Shafwan et al., "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD/MI Hidayatul Pada Materi Pecahan", dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol. 3, Nomor 1, 2023, hlm. 90

³⁰ U. Hasanah, N. Fajrie, and D. Kurniati, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga." dalam *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 7, Nomor 2, Agustus 2023, hlm. 322

³¹ Foster and Schleicher, "Assessing Creative Skills." dalam *Creative Education*, Vol. 13, Nomor 1, Januari 2022, 1-29, <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2022.131001>, hlm. 4

³² Criesthyanie, "Pengembangan Flipbook Digital Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP." Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

eksternal guru) maupun internal (diri siswa)³³, sarana prasarana, media pembelajaran, dan metode pembelajaran matematika.³⁴, serta materi disampaikan secara abstrak dan penggunaan media tidak sesuai kebutuhan siswa.³⁵ Rendahnya kemampuan konsep juga disebabkan karena siswa selama ini cenderung menghafal rumus saja tanpa memahami konsep-konsep tersebut.³⁶

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan metode dan media pembelajaran yang dianggap mampu memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru dan siswa.³⁷ Media pembelajaran dibutuhkan sebagai rangsangan dalam proses pembelajaran.³⁸ Media dapat digunakan untuk membangun pemahaman konsep dan simbol matematika yang masih abstrak.³⁹ Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep adalah komik.⁴⁰

³³ Diana, Marethi, and Pamungkas, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik." dalam *Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 4, Nomor 1, Januari 2020, hlm. 25

³⁴ Hutaauruk, "Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif.", dalam *Sepren*, Vol. 2, Nomor 1, September 2020, hlm. 50

³⁵ Zulfa, Ernawati, and Reswari, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Kelas V", hlm. 510

³⁶ Simarmata, Sinaga, and Syahputra, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Matlab." dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, Nomor 1, Februari 2022, hlm. 693

³⁷ Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah, & Hasan Sastra Negara, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI", dalam *Jurnal Terampil*, Vol. 9, no. 1, 20 June 2022, hlm. 60

³⁸ Mohamad Hariyono & Ernayanti Nur Widhi, "Geoshape Digital: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika SD", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1, 30 January 2021, <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.35-50>, hlm. 37

³⁹ Isnaniah and Imamuddin, "Students' Understanding of Mathematical Concepts Using Manipulative Learning Media in Elementary Schools" dalam *Journal of Physich: Conferense Series*, Nomor 1, Februari 2020, hlm. 2

⁴⁰ Ulfa Rahmatin et al., "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer", dalam *Jurnal Jambura Journal of Informatics*, Vol. 3, Nomor 1, 30 April 2021): 11–19, <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>, hlm. 12

Aspek visual dapat menjadi sumber daya kognitif untuk meningkatkan pemahaman konsep.⁴¹

Komik merupakan media visual yang berisi gambar-gambar ilustrasi disertai cerita runtut dan jelas.⁴² Komik dengan perpaduan narasi, ilustrasi, dan warna yang menarik dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi siswa.⁴³ Komik dapat menampilkan konseptual materi matematika tingkat sekolah dasar dalam bentuk cerita.⁴⁴

Beberapa penelitian menyebutkan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi keuangan antara lain mengikutsertakan anak dalam kegiatan transaksi jual beli⁴⁵, edukasi gerakan gemar menabung⁴⁶, bermain

⁴¹ Khatin-Zadeh & Yazdani-Fazlabadi, "Two Mechanisms for Understanding Mathematical Concepts in Terms of Fictive Motions", dalam *Mind, Brain, and Education*, Vol. 17, Nomor 2, 2023, hlm. 87

⁴² R. P. V. B Eva, M. S Sumantri, and M Winarsih, "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, hlm. 7

⁴³ Irnawati Irnawati, Din Azwar Uswatun, & Irna Khaleda Nurmeta, "Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Basicedu* 8, no. 5, 15 September 2024, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8699>, hlm. 3953

⁴⁴ Endah Sulistyorini, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas V Sd Berbasis Budaya", dalam *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 4, 6 December 2021, 179–89, <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>, hlm. 180

⁴⁵ Ratih and Zulfikri, "Peningkatan Literasi Finansial Melalui Pelatihan Perencanaan Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar.", hlm. 20

⁴⁶ Riza et al., "Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Pada Anak Usia Dini Melalui Gerakan Gemar Menabung", dalam *Prosiding Seminar Nasional Hi-Tech, LP3M Universitas Nurul Jadid*, 2022, hlm. 131

peran⁴⁷, program market day⁴⁸, model pembelajaran eksperimen⁴⁹, dan menggunakan media komik.⁵⁰

Beberapa penelitian juga menyebutkan bahwa komik dapat meningkatkan pemahaman konsep antara lain e-komik materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII⁵¹, komik digital materi geometri untuk siswa kelas 4 SD⁵², e-komik berorientasi problem based learning materi aritmatika sosial⁵³, komik digital berbasis cerita parabel materi jenis segitiga⁵⁴, komik berbasis kontekstual materi perkalian⁵⁵, e-komik kontekstual materi pecahan⁵⁶, komik digital materi bangun ruang⁵⁷, komik etnomatematika materi perkalian dan pembagian pada

⁴⁷ Anggarani et al., “Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan Dengan Pendekatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini.”, dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, Nomor 5, 2022, hlm. 3836

⁴⁸ Mustikawati, “Pentingnya Literasi Keuangan Anak Sekolah Dasar Melalui Program Market Day Di SDIT LHI.”, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 3, Juli 2020, hlm. 431

⁴⁹ Sidiq, Nurmeta, & Maula, “Model Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Educatio*, Vol. 9, Nomor 4, 2023, hlm. 143

⁵⁰ Ilyana And Sari, “Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 13, Nomor 2, 2016, hlm. 58

⁵¹ Afifah and Arisca Dewi, “Pengembangan Media E-Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa”, dalam *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 7, Nomor 1, Juni 2022, hlm. 24

⁵² Lady Syifa Pawitra & Rida Fironika Kusumadewi, “Pengembangan Media Komik Digital Edukatif Untuk Pemahaman Konsep Matematika”, dalam *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, Nomor 2, April 2025, hlm. 91

⁵³ Rahayu, Suparta, & Parwati, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial”, dalam *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 12, Nomor 1, 2022, hlm. 68

⁵⁴ Septyarini, Wijayanti, & Aminudin, “Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Parabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jenis Segitiga Berbantuan Teorema Pythagoras”, dalam *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, Nomor 1, Juli 2023, hlm. 1

⁵⁵ Ruqoyyah et al., “Komik Digital Berbasis Kontekstual: Inovasi Pembelajaran Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 11, Nomor 2, Juni 2025, hlm. 335

⁵⁶ Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan”, Universitas Pendidikan Ganesha, 2024

⁵⁷ Kusumadewi, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar”, Universitas Negeri Jakarta, 2021

siswa kelas IV⁵⁸, e-komika materi bangun datar⁵⁹, komik webtoon materi operasi hitung bilangan bulat siswa kelas VII⁶⁰, Islamic math comic materi perbandingan⁶¹, dan sebagainya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya belum ada yang berfokus pada pengintegrasian literasi keuangan dengan pemahaman konsep dalam media komik. Komik literasi keuangan yang dikembangkan oleh Sariyatul Ilyana dan Randa Candra Sari masih terbatas pada kompetensi anggaran pribadi siswa sekolah dasar. Penelitian ini akan mengintegrasikan empat konsep literasi keuangan berdasarkan kurikulum Cha-Ching. Komik-komik yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep juga belum ada yang memuat materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas III MI/SD. Oleh karena itu, komik yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat menjadi media yang dapat meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep siswa kelas III SD/MI pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

B. Identifikasi Masalah

⁵⁸ Kristina, Suryanti, & Prihastari, "Keefektifan Media Komik Etnomatematika Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, Vol. 5, Nomor 1, 2023, hlm. 1

⁵⁹ Andani & Febriana, "Pengaruh Media E-Komika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Di SD N 1 Mlipiran Pada Materi Bangun Datar", dalam prosiding seminar nasional PGSD UST, 2024

⁶⁰ Prawita, "Pengembangan Media Komik Webtoon Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP", Universitas Pendidikan Ganesha, 2023

⁶¹ Basir, Alif Hazira, & Kusmaryono, "Pengembangan Media Islamic Math Comics Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Siswa", dalam *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 9, Nomor 3, 2020, hlm. 842

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut identifikasi masalah:

1. Literasi keuangan menjadi keterampilan yang esensial untuk dikembangkan sebagai bekal dalam mengelola keuangannya untuk mencapai kesejahteraan. Pendidikan literasi keuangan yang telah dilakukan belum diintegrasikan dalam pembelajaran matematika. Pendidikan literasi keuangan di Indonesia masih menjadi sesuatu yang jarang dilakukan sehingga tingkat literasi keuangan di Indonesia masih rendah.
2. Dalam pembelajaran matematika siswa cenderung menghafal rumus saja tanpa memahami konsep-konsep tersebut dan belum membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar. Berdasarkan skor PISA dan TIMSS tingkat pemahaman konsep siswa di Indonesia masih rendah.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika masih terbatas. Media pembelajaran matematika yang telah dikembangkan belum memuat materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan komik yang mengintegrasikan empat konsep literasi keuangan dalam kurikulum Cha-Ching dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III MI/SD. Materi yang dimuat dalam setiap judul komik berupa keterkaitan antara salah satu aspek dengan operasi hitung penjumlahan/pengurangan. Penelitian dilakukan pada semester ganjil dan hanya berfokus pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik rancangan komik untuk meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD?
2. Bagaimana kelayakan komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD?
3. Seberapa efektif komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah berikut :

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui karakteristik rancangan komik untuk meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD.

- c. Untuk menganalisis keefektifan komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas III MI/SD.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat secara teoretis yakni memberi sumbangan referensi terhadap penelitian yang relevan dan pembelajaran.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Dapat menciptakan pembelajaran matematika dan pengenalan literasi keuangan menjadi lebih menarik dan siswa tidak bosan.
- b) Dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep keuangan yang abstrak dengan lebih mudah.

2) Bagi Guru

- a) Dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mengenalkan literasi keuangan pada siswa.
- b) Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan konsep-konsep operasi hitung bilangan.
- c) Dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif.

3) Bagi Sekolah

- a) Dapat membantu sekolah dalam menyediakan sarana pembelajaran yang modern.
- b) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan literasi keuangan.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi kajian terhadap hasil penelitian atau karya yang membahas subjek yang sama, khususnya tesis atau disertasi atau karya-karya yang lain. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ryfaldhi Wildan Maulana dan Kurniasih pada tahun 2021 tentang pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan literasi finansial siswa SD menggunakan model pengembangan Richey & Klein. Hasil penelitian berupa produk bahan ajar literasi keuangan dengan kriteria sangat baik.⁶² Adapun persamaan tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk untuk meningkatkan literasi keuangan pada siswa SD. Sedangkan perbedaannya adalah produk yang dikembangkan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati Sahabuddin pada tahun 2023 dalam tesisnya yang tentang pengembangan buku ajar literasi finansial berbasis financial inclusion terintegrasi dengan pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Kota Sorong menggunakan model ADDIE. Hasil

⁶² Maulana and Kurniasih, "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD", dalam *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Vol. 8, Nomor 2, 2021, hlm. 116

penelitian berupa produk buku ajar literasi keuangan dengan kriteria layak.⁶³

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk untuk meningkatkan literasi keuangan. Sedangkan perbedaannya adalah produk yang dikembangkan dan variabel yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mirza Anindya Pangestika pada tahun 2018 dalam tesisnya tentang strategi pengembangan literasi keuangan dengan pendekatan intensifikasi student engagement. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif berpengaruh terhadap pengetahuan keuangan, sikap keuangan, dan perilaku keuangan.⁶⁴ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk mengetahui peningkatan literasi keuangan. Sedangkan perbedaannya adalah variabel yang diteliti, subjek penelitian, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan literasi keuangan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Peter Williams, Jason K. Morton, dan Beverly J. Christian pada tahun 2022 yang berjudul peningkatan literasi keuangan anak usia 5-12 tahun melalui program kebun pasar sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang ikut dalam program kebun pasar sekolah memiliki pemahaman positif

⁶³ Sahabuddin, "Pengembangan Buku Ajar Literasi Finansial Berbasis Financial Inclusion Terintegrasi Dengan Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah I Kota Sorong", UIN Sunan Kalijaga, 2023

⁶⁴ Pangestika, "Strategi Pengembangan Literasi Keuangan Dengan Pendekatan Intensifikasi Student Engagement (Pada Siswa Kelas XI Jurusan Perbankan Di Tegal)", Universitas Negeri Semarang, 2018

terkait literasi keuangan mereka.⁶⁵ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk mengetahui peningkatan literasi keuangan bagi siswa usia SD/MI. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan, variabel yang diteliti, dan program yang dipilih untuk meningkatkan literasi keuangan.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Putri Beni Mawarsih dkk pada tahun 2024 tentang perancangan komik edukasi berbasis webtoon sebagai media pembelajaran literasi keuangan. Hasil penelitian tersebut berupa produk komik “Cerita Artha” digital yang diunggah di platform webtoon.⁶⁶ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan komik untuk meningkatkan literasi keuangan. Sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian dan spesifikasi produk komik yang dikembangkan berupa komik digital.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Inke Nur East Borneo pada tahun 2024 dalam tesisnya tentang pengembangan komik dengan pendekatan *scientific* untuk meningkatkan kemampuan representasi dan pemahaman konsep matematis menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian tersebut berupa produk komik yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan

⁶⁵ Williams, Morton, and Christian, “Enhancing Financial Literacy in Children 5–12 Years Old Using Authentic Learning within a School Market Garden Programme”, dalam *Education 3-13*, Vol. 50, Nomor 2, November 2020, hlm. 1

⁶⁶ Mawarsih et al., “Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Bagi Siswa SMA”, dalam *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, Vol. 15, Nomor 2, 2024, hlm. 215

representasi dan pemahaman konsep matematis siswa SMP.⁶⁷ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk komik untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian dan variabel yang diteliti.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Sariyatul Ilyana dan Ratna Candra Sari pada tahun 2016 tentang pengembangan komik edukasi sebagai media pembelajaran literasi keuangan untuk siswa sekolah dasar menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian tersebut berupa produk komik edukasi “Impian Moni”.⁶⁸ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan komik literasi keuangan untuk siswa SD/MI. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah materi literasi keuangan yang termuat dalam komik dan variabel yang diteliti.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Erlanda dkk pada tahun 2020 tentang tentang efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase 55% menyatakan setuju menggunakan komik dan 88,58% respon positif siswa terhadap

⁶⁷ Borneo, “Pengembangan Media Komik Dengan Pendekatan Scientific Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di Tingkat SMP”, Universitas Negeri Medan, 2024

⁶⁸ Ilyana and Sari, “Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar”, hlm. 58

penggunaan komik.⁶⁹ Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran matematika. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut mengkaji keefektifan komik pada pembelajaran matematika secara umum. Sedangkan pada penelitian ini komik berfokus pada literasi keuangan dan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III MI/SD.

G. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar.⁷⁰ Media dapat didefinisikan sebagai pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran menjadi alat bantu untuk memudahkan dalam penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.⁷¹

Oemar Hamalik mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media pembelajaran

⁶⁹ Subroto, Qohar, and Dwiyan, “Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika”, dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5, Nomor 2, 2020, hlm. 135

⁷⁰ Slamet Pujiati, “Pemanfaatan Media Rangka Tubuh Manusia Untuk Menumbuhkan Literasi Visual Dan Sains Pada Siswa”, STKIP PGRI, 2022

⁷¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 2016., hlm. 4

adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Schramm menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.⁷²

Heinich, Molenda, dan Rusel berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan saluran komunikasi yakni perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran dapat berupa film, bahan cetak, instruktur dan komputer.⁷³ Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁷⁴

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi (materi) kepada siswa sehingga lebih mudah dipahami.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan antara lain sebagai berikut :⁷⁵

⁷² Muhammad Syaifullah, "Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik dan Psikomotorik Anak Usia Dasar", dalam *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 1, 2020, 1–28, hlm. 6

⁷³ Nor Fadlilah, "Pengembangan Media Busy Book Untuk Materi Membilang Benda Anak Tunagarhita Ringan Di Pusat Kajian Dan Pendampingan ABK Universitas Muhammadiyah Gresik", *Thesis*, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020.

⁷⁴ Nur Khalimatus Sa'diyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Bahrul Maghfiroh Malang", *Thesis*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

⁷⁵ Anisa Nur Hasanah & Reno Fernandes, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva for Education", dalam *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, Vol. 3, no. 1, 16 Februari 2024, 14–27, <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.191>, hlm. 15

- 1) Sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi (guru) kepada penerima (siswa),
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan lebih aktif,
- 3) Membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

Muhammad Syaifullah menambahkan beberapa tujuan media pembelajaran, antara lain:⁷⁶

- 1) Meningkatkan fokus siswa pada materi yang disampaikan oleh guru,
- 2) Merangsang panca indera saat pembelajaran sehingga mampu memahami, mengingat, dan memperagakan kembali apa yang disampaikan oleh guru,
- 3) Meningkatkan imajinasi dan kesan yang mendalam bagi peserta didik mengenai materi yang disampaikan.

Zikra Hayati dkk menyebutkan beberapa tujuan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:⁷⁷

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak.
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.
- 5) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

⁷⁶ Syaifullah, "Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik Dan Psikomotorik Anak Usia Dasar.", hlm. 16

⁷⁷ Hayati, Jarmita, and Astuti, *Inovasi Media Pembelajaran MI/SD: Konvensional Vs AI.*, hlm. 2

- 6) Meningkatkan daya ingat dan retensi siswa karena materi disampaikan secara visual dan melalui pengalaman langsung.
- 7) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
- 8) Membantu pembelajaran mandiri.
- 9) Mendukung guru dalam membangun pembelajaran yang efektif.
- 10) Menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan.

Jadi media pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu dalam proses penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa, menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif, fokus, imajinatif, mandiri, kontekstual, dan relevan dengan gaya belajar siswa. Media pembelajaran juga bertujuan untuk merangsang panca indera sehingga tercipta pemahaman konsep yang kuat melalui pengalaman belajar yang berkesan. Media juga bertujuan untuk membangun konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran secara umum antara lain adalah penyampaian materi lebih beragam, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, waktu dan tenaga lebih efisien, kualitas hasil belajar siswa menjadi meningkat, proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses

belajar, dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁷⁸

Kemp dan Dayton juga menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran secara praktis antara lain sebagai berikut :⁷⁹

- 1) Media pembelajaran sebagai penyaji pesan dan informasi dapat meningkatkan proses belajar mengajar,
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan yang mereka miliki,
- 3) Media pembelajaran dapat menjadi solusi keterbatasan indera, waktu dan ruang materi pembelajaran,
- 4) Menciptakan pengalaman yang sama antar peserta didik dan guru.

Oemar Hamalik menyebutkan manfaat media pembelajaran, antara lain:⁸⁰

- 1) Menciptakan dasar berpikir konkret dan meminimalisis verbalisme.
- 2) Memberikan pengalaman nyata dan kesan bagi siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menampilkan materi baik alami maupun manipulasi.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga bagi guru karena tidak menyampaikan materi secara verbal.

⁷⁸ Sinta Yolanda Putri, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Tumbuhan (Plantae) Kelas X MIPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang”, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, 2020.

⁷⁹ Putri.

⁸⁰ Syaifullah, “Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik Dan Psikomotorik Anak Usia Dasar.”, hlm. 17

- 5) Memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja kapan saja.
- 6) Memperjelas penyampaian materi sehingga tidak hanya sebatas verbalitas.
- 7) Menjadi solusi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera pada materi yang ukuran objeknya terlalu besar atau kecil dan gerakannya terlalu lambat atau cepat, peristiwa masa lampau, dan konsep yang terlalu luas.
- 8) Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan kualitas hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- 9) Menampilkan objek abstrak menjadi konkret nyata.

Manfaat media pembelajaran antara lain memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa,⁸¹ dan membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.⁸²

Jadi, manfaat media pembelajaran antara lain adalah meningkatkan kualitas proses pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, menampilkan objek atau materi yang abstrak, menjadi solusi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, memperjelas materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dan produktifitas guru, dan menimbulkan kesan pembelajaran yang mendalam bagi siswa dan guru.

d. Fungsi Media Pembelajaran

⁸¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

⁸² Ummah and Mustika, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar."

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran berfungsi untuk berikut :⁸³

- 1) Fungsi edukatif, artinya media pembelajaran bersifat mendidik karena di dalamnya terdapat pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial, artinya media memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial.
- 3) Fungsi ekonomis, artinya media dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang perdagangan dan industri.
- 4) Fungsi politis, artinya pembangunan politik baik material maupun spiritual dapat disebarkan melalui media.
- 5) Fungsi seni dan budaya, artinya perkembangan seni dan budaya dapat disebarkan melalui media.

Mc Known menyebutkan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:⁸⁴

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu pembelajaran yang masih abstrak menjadi konkrit dan teoretis menjadi praktis.
- 2) Penggunaan media menjadikan pembelajaran lebih menarik dan fokus.
- 3) Memberikan kejelasan, artinya materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

⁸³ Nur Fitria Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II MI Tarbiyatul Muhtadiin" Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, 2023).

⁸⁴ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." dalam Journal of Student Research, Vol. 1, Nomor 2, Maret 2023, hlm. 9

- 4) Memberikan rangsangan, artinya meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga memperhatikan materi yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki fungsi edukatif, sosial, ekonomis, politis, dan seni budaya. Selain itu, media pembelajaran berfungsi pada perubahan pembelajaran dari konkrit menjadi nyata dan teoretis menjadi praktis, menciptakan pembelajaran yang menarik, menjelaskan materi yang abstrak, dan membangun rangsangan dan rasa ingin tahu siswa.

e. Ciri-ciri media pembelajaran

Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut :⁸⁵

- 1) Media pembelajaran identik dengan peragaan, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, dan didengar melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat didengar dan dilihat.
- 3) Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- 4) Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan perantara (medium) dan digunakan dalam rangka belajar.

⁸⁵ Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, 2018, hlm 15

- 6) Media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan teknik yang paling erat dengan metode belajar.

f. Macam-macam Media Pembelajaran

Arsyad mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan teknologi menjadi empat kelompok berikut:⁸⁶

- 1) Media grafis, yaitu jenis media yang menggunakan simbol visual dan melibatkan panca indera untuk menyampaikan informasi.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang menyampaikan pesan menggunakan simbol auditif dan melalui indera pendengaran.
- 3) Media proyeksi diam, yaitu media yang membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan informasi. Alat bantu yang digunakan seperti proyektor.
- 4) Media permainan dan simulasi, yaitu media pembelajaran berupa simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi.

Sanjaya mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok berikut:⁸⁷

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja karena hanya memiliki unsur suara, seperti radio atau rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat tanpa terdapat unsur suara, seperti foto, lukisan, dan berbagai media visual lainnya.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan visual, seperti rekaman video, film, dan sebagainya.

⁸⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

⁸⁷ Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*., hlm. 73

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media grafis atau visual, media audio, media audiovisual, media proyeksi diam, dan media permainan atau simulasi.

g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Azhar Arsyad menyebutkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:⁸⁸

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) Tepat untuk mendukung materi pembelajaran yang bersifat konsep, prinsip, atau generalisasi,
- 3) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan,
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media tersebut,
- 5) Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, dan
- 6) Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi tanpa terganggu layout atau elemen lain.

Andi Prastowo menyebutkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:⁸⁹

- 1) Mendukung isi pembelajaran, artinya pembelajaran yang sifatnya konsep, prinsip dan generalisasi sangat membutuhkan media pembelajaran yang membantu peserta didik lebih mudah memahami.
- 2) Kemudahan, artinya media pembelajaran mudah diperoleh.

⁸⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

⁸⁹ Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientifik Untuk Pendidikan Agama Islam Di Madrasah.*, hlm. 191

- 3) Keterampilan guru, artinya media dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan mudah.
- 4) Ketersediaan waktu, artinya media pembelajaran tersebut sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.
- 5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, yaitu media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika kelas III MI/SD, mudah digunakan oleh guru, penggunaannya tidak memerlukan waktu yang melebihi waktu pembelajaran, desain tampilan visual jelas dan rapi dan sesuai dengan tahap usia perkembangan siswa yaitu operasional konkrit.

h. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Huck menyatakan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran berupa buku yaitu ukuran, bentuk, desain halaman, ilustrasi gambar, tipografi, kualitas kertas, dan penjiilidan. Aspek lain yang menjadi pertimbangan kelayakan sebuah produk media pembelajaran adalah cover.⁹⁰

1) Ukuran dan bentuk buku

⁹⁰ Rahmawati, "Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis Di Indonesia Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

Berikut adalah pedoman ukuran jika media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku. Pedoman ukuran media berbentuk buku sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sitepu dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Ukuran Dan Bentuk Buku

Jenjang	Ukuran Buku	Bentuk Buku
SD/MI Kelas I-III	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau landscape
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal atau landscape
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal atau landscape
SD/MI Kelas IV-VI	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal atau landscape
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal
	B5 (176 x 210 mm)	Vertikal

2) Sampul buku (*cover*)

Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan buku adalah sampul buku. Sampul buku merupakan tampilan paling luar dari sebuah buku sehingga harus didesain semenarik mungkin agar anak tertarik untuk membacanya. Desain sampul buku biasanya berupa gambar dan tulisan yang didesain semenarik mungkin dan mampu mempresentasikan adegan tertentu dalam isi buku tersebut sehingga membangun kesan pencitraan yang lebih mendalam. Ilustrasi gambar yang digunakan pada sampul buku juga harus disesuaikan sehingga tercipta keserasian dan keindahan.

3) Ilustrasi gambar

Ilustrasi gambar adalah sekumpulan gambar yang didesain untuk menggambarkan dan mempertegas isi cerita dari sebuah buku yang

dikembangkan. Siswa tingkat MI/SD menyukai buku yang halamannya memuat banyak ilustrasi gambar berwarna dan bervariasi. Oleh karena itu ilustrasi gambar dibuat semenarik mungkin untuk membangun minat baca siswa.

4) Jenis dan ukuran huruf

Salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan buku adalah pemilihan jenis dan ukuran huruf. Nurgiyantoro menyatakan bahwa buku yang dikembangkan untuk siswa MI/SD kelas rendah hendaknya menggunakan huruf dengan ukuran relatif besar supaya siswa mudah dalam membaca isi buku tersebut. Sedangkan untuk siswa MI/SD kelas tinggi hendaknya menggunakan ukuran huruf lebih kecil karena siswa MI/SD kelas tinggi sudah mulai belajar membaca teks panjang dengan ukuran huruf kecil.

Jenis huruf yang digunakan dalam buku berpengaruh pada ketertarikan siswa untuk membaca buku tersebut. Penggunaan huruf yang rumit dan aneh akan menyulitkan siswa dalam membaca dan memahami isi buku tersebut.

5) Pemilihan warna

Terdapat tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan warna, yaitu pemilihan warna khusus (seperti merah, ungu, biru, dan sebagainya), penentuan nilai warna dan tingkat ketebalan atau ketipisan penggunaan warna, dan kekuatan

warna yang digunakan karena akan berdampak pada kualitas gambar yang diciptakan.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Secara bahasa, komik berasal dari bahasa Yunani yaitu “*komikos*”, dalam bahasa Perancis yaitu “*comique*”, dan dalam bahasa Inggris yaitu “*comic*”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik berarti cerita bergambar yang mudah dipahami dan lucu, biasanya ditulis dalam majalah, surat kabar, atau buku.⁹¹

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* menyatakan bahwa komik adalah sekumpulan gambar dan lambang yang disusun secara berdampingan dengan tujuan menyampaikan informasi atau menghasilkan respond estetik pada siapapun yang melihatnya. Komik tersusun dari hubungan antar gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Dalam bukunya yang berjudul *Reinventing Comics*, McCloud menyebutkan bahwa komik didasarkan pada susunan gambar baik yang memiliki kesamaan maupun perbedaan tanpa ada patokan tertentu.⁹²

Will Eisner menyatakan bahwa komik adalah cerita yang terbentuk atas gambar berurutan (sequential art) bertujuan untuk menciptakan efek

⁹¹ Nuraeni Ulfa, “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD” (Skripsi, Universitas Pasundan, 2025), <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/75129>.

⁹² Arisyana, “Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War.”

dramatis. Gumelar menyatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang ditempatkan secara khusus sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatannya.⁹³ Will Eisner menyebutkan bahwa proses komunikasi dalam komik memerlukan dua unsur yaitu kata-kata (words) dan gambar (images) yang saling mendukung satu sama lain.⁹⁴

Komik pada awalnya dibuat untuk kebutuhan hiburan semata, bukan sebagai media pembelajaran.⁹⁵ Namun komik dapat dimaknai berbeda menyesuaikan tempat di mana komik tersebut digunakan.⁹⁶ Dalam ranah pendidikan, komik merupakan media pembelajaran yang menampilkan cerita bergambar disertai tulisan sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita.⁹⁷

Komik merupakan media grafis yang berisi simbol komunikasi visual berupa gambar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.⁹⁸ Komik merupakan media pembelajaran yang memuat gambar ilustrasi dan tulisan sehingga memudahkan siswa memahami informasi yang disampaikan dalam media tersebut.⁹⁹ Komik sebagai media pembelajaran dianggap mampu

⁹³ Ulfa, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD".

⁹⁴ Galing, "Deformasi Karakter Pada Komik-Web 7 Wonders Karya Metalu."

⁹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 2015. hlm. 126

⁹⁶ Wardana, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI."

⁹⁷ Lianasari, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

⁹⁸ Wardana, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI."

⁹⁹ Solihah, Suherman, & Fadlullah, "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar."

meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan komik dikombinasikan dengan model pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa dapat mencari pengetahuan dengan bantuan komik secara mandiri maupun pendampingan dari guru.¹⁰⁰

Jadi komik adalah media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mudah dipahami siswa dan menarik perhatian siswa dengan gambar tersebut.

b. Jenis Komik

Berdasarkan bentuknya komik dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:¹⁰¹

1) Kartun/karikatur

Komik jenis kartun hanya berwujud satu bentuk saja dengan beraneka jenis gambar digabung melalui tulisan. Komik jenis ini biasanya berbentuk lelucon dan sindiran. Contohnya seringkali ditemukan di dalam majalah gambar karikatur dari tokoh tertentu yang memiliki makna kritikan yang dikemas melalui gambar kartun yang lucu.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

¹⁰⁰ Oktavia, "Pengembangan Media Komik Edukatif Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas."

¹⁰¹ Lili Armina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019), [https://repository.radenintan.ac.id/9001/1/skripsi lili.pdf](https://repository.radenintan.ac.id/9001/1/skripsi%20lili.pdf).

Komik potongan merupakan jenis komik yang hanya berwujud seperti potongan-potongan gambar yang disusun menjadi sebuah jalan cerita pendek. Isi cerita dalam komik potongan biasanya berbentuk cerita bersambung atau berseri sehingga tidak harus diselesaikan pada satu terbitan. Komik potongan biasanya dipublikasikan dalam bentuk harian atau mingguan pada majalah, surat kabar, tabloid atau buletin. Cerita yang disajikan dalam komik potongan dapat berupa humor atau lelucon kisah nyata seperti cerita Panji Koming dalam surat kabar Kompas.

3) Buku komik (*Comic Book*)

Buku komik sering disebut sebagai komik kisah pendek karena biasanya hanya terdiri dari 20-30 halaman. Cerita yang disajikan dalam buku komik dapat berupa kisah, iklan dan sebagainya.

4) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Komik tahunan merupakan jenis komik yang diterbitkan oleh penerbit sungguhan setiap bulan atau tahun. Cerita yang disajikan dalam komik tahunan biasanya berupa kisah serial yang kemudian diterbitkan kembali dalam bentuk buku komik. Contoh komik tahunan antara lain *Marvel Comic*, *DC Comic*, *Jagoan Komik*, dan lainnya.

5) Komik Online (*Web Comic*)

Perkembangan internet juga bisa dimanfaatkan untuk menyebarluaskan komik. Komik online sebagai bentuk langkah awal untuk mempublikasikan komik dengan biaya yang relatif murah

dibandingkan dengan komik cetak. Penulis cukup menyediakan website yang dapat diakses pembaca atau pengunjung untuk membaca komik.

Pemilihan jenis komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Jenis komik yang sering digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat dasar adalah komik strip dan buku komik. Komik strip dan buku komik menyajikan tampilan visual yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.¹⁰² Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk jenis buku komik.

c. Elemen Komik

Toni Masdiono menyatakan beberapa elemen yang saling mendukung dalam komik agar cerita tersampaikan dengan baik, antara lain:¹⁰³

1) Panel

Panel adalah bingkai yang membatasi antar kejadian atau scene dalam komik. Panel juga sering disebut sebagai jendela yang merekam suatu peristiwa. Panel berfungsi untuk memfokuskan perhatian pembaca pada tiap peristiwa dari panel ke panel yang lain. Tidak ada aturan baku bentuk panel, biasanya berupa simetris atau ekspresif.

Panel dibagi menjadi dua jenis yaitu:

a) Panel tertutup, yaitu panel yang memiliki garis pembatas suatu adegan gambar berbentuk tertutup. Garis pembatas yang digunakan

¹⁰² Abdillah, Burhanuddin, & Al-Fath, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021."

¹⁰³ Ibrahim, "Perancangan Komik Digital 'Warameta' Langkah Awal."

bisa berupa garis tebal, tipis, ekspresif maupun digambar sesuai yang diinginkan individu.

b) Panel terbuka, yaitu panel yang tidak terdapat garis pembatas pada adegan gambar setiap panel.

2) Balon kata

Balon kata adalah tempat untuk mempresentasikan narasi atau dialog antar karakter. Balon kata berfungsi sebagai tempat teks atau dialog. Bentuk balon kata disesuaikan dengan ekspresi karakter ketika mengungkapkan dialog tersebut. Bentuk balon kata juga dipengaruhi oleh sifat dan watak yang dibawakan oleh karakter dalam komik tersebut.

3) Narasi

Narasi adalah kalimat yang menjelaskan keterangan waktu, tempat, dan keadaan dalam sebuah adegan pada komik. Narasi sering disebut sebagai alur cerita.

4) Efek suara

Efek suara sering disebut lettering. Efek suara didesain sedemikian mirip dapat mewakili karakter asli dari sebuah suara. Efek suara biasanya digunakan untuk menggambarkan suara petir, pukulan, jatuhnya air, dan sebagainya.

5) Gang

Gang adalah jarak yang memisahkan adegan dalam panel satu dengan panel yang lain pada setiap halaman komik. Gang berfungsi untuk membatasi antar panel.

6) Pace/Timing

Pace adalah durasi waktu yang dibutuhkan pembaca untuk memahami rangkaian peristiwa dalam setiap panel. Pace membantu pembaca untuk lebih menikmati detail setiap panel. Pace disesuaikan pada kecepatan adegan dalam sebuah panel. Setiap panel yang disajikan berupa rangkaian peristiwa pada kurun waktu tertentu.

McCloud menambahkan dua elemen lain sebagai pendukung komik antara lain sebagai berikut:¹⁰⁴

1) Tokoh

Tokoh adalah salah satu elemen yang paling berpengaruh. Tokoh atau karakter adalah Tanpa adanya tokoh atau karakter maka cerita dalam komik tidak akan berjalan. Kesuksesan komik juga dapat dilihat dari tokoh yang digunakan dalam komik tersebut. Tokoh dengan karakter lebih unik akan menonjol perkembangannya.

2) Latar belakang

Latar belakang membantu pembaca memahami suasana yang ingin ditampilkan oleh komikus. Latar belakang juga menjadi tolak ukur keberhasilan penyampaian cerita dalam komik.

¹⁰⁴ Aprilianda, "Tinjauan Visual Tokoh Miiko Yang Berjuang Dengan Gigih Menggunakan Teori Tokoh Dan Penokohan Dalam Komik 'Hai, Miiko!'"

d. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Beberapa kelebihan komik antara lain adalah sebagai berikut:¹⁰⁵

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mayoritas siswa merasa bosan dengan buku yang minim gambar dan ilustrasi.
- 2) Memberi pemahaman materi yang dipelajari melalui gambar dan teks dalam komik.
- 3) Merealisasikan konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh yang lebih konkrit.

Berikut adalah beberapa kekurangan komik antara lain :¹⁰⁶

- 1) Pembuatan komik membutuhkan biaya yang mahal.
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk mendesain komik.

e. Fungsi Komik

Marcel Bonneff menyebutkan beberapa fungsi komik antara lain sebagai berikut:¹⁰⁷

- 1) Media hiburan

Tema dalam komik yang banyak beredar adalah komik dengan tema petualangan fantasi. Komik menjadi sarana rehat sejenak bagi pembaca dari kehidupan sehari-harinya. Komik juga bisa menjadi sarana hiburan bagi para komikusnya. Komik menjadi wadah rekreasi yang menampilkan imajinasi atau khayalan yang positif. Sesuatu yang mustahil ditemukan di dunia nyata bisa ditemukan dalam komik.

¹⁰⁵ Abdillah, Burhanuddin, & Al-Fath, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021."

¹⁰⁶ Abdillah, Burhanuddin, and Al-Fath.

¹⁰⁷ Ibrahim, "Perancangan Komik Digital 'Warameta' Langkah Awal."

2) Media edukasi

Sebagai media edukasi, komik memiliki kekhasan dibanding dengan media lain. Gambar yang terdapat dalam komik mampu menyampaikan ilmu atau pengetahuan menjadi lebih mudah dipahami. Komik yang dimanfaatkan sebagai media edukasi secara maksimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekitar tahun 1960 sampai 1970 komik yang populer di kalangan anak-anak adalah komik hiburan. Hal tersebut karena media elektronik belum menampilkan bacaan serius sehingga minat baca siswa hanya pada sejumlah seri komik yang populer.

3) Media informasi

Komik merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan informasi. Komik memberikan gambaran secara langsung mengenai suatu peristiwa. Informasi tertentu seperti cara penggunaan sebuah alat akan mudah dipahami oleh penerima dengan tampilan komik yang menarik. Ajakan atau perintah kepada masyarakat juga akan mudah diterima jika disampaikan dengan bantuan komik. Hal tersebut karena pembaca merasa tersugesti dengan peristiwa yang ditampilkan dalam komik melalui gambar.

Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sebagai media edukasi untuk menyampaikan pengetahuan atau materi tentang pengenalan uang, empat konsep literasi keuangan dan diintegrasikan

dengan materi matematika di MI/SD kelas III yaitu operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan.

3. Literasi Keuangan

a. Pengertian Literasi Keuangan

Chen dan Volpe mendefinisikan literasi keuangan sebagai kecakapan seseorang dalam mengatur keuangan pribadi. Garman dan Forgeue menyatakan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan tentang konsep, prinsip, dan alat yang menjadi landasan seseorang dalam membelanjakan uang secara cerdas. Robert T. Kiyosaki mendefinisikan literasi keuangan sebagai kemampuan atau keterampilan untuk memahami segala yang berkaitan dengan uang. Huston menjelaskan bahwa literasi keuangan sebagai salah satu komponen sumber daya manusia untuk meningkatkan kemakmuran keuangan. Seseorang yang memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola keuangan dianggap sebagai seorang yang melek literasi keuangan.¹⁰⁸

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyatakan definisi literasi keuangan adalah pengetahuan, kecakapan dan keyakinan yang berpengaruh terhadap sikap seseorang dalam pengambilan keputusan dan mengatur keuangannya untuk mencapai kesejahteraan.¹⁰⁹ Bank India dalam *National Strategy for Financial Education* menyatakan bahwa literasi keuangan merupakan kombinasi dari kesadaran, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

¹⁰⁸ Ananto, "Tingkat Literasi Keuangan Pada UMKM Keripik Pisang Pagar Alam Bandar Lampung Berdasarkan Gender Dan Tingkat Pendidikan."

¹⁰⁹ Otoritas Jasa Keuangan, "Edukasi Keuangan."

berkaitan dengan pengambilan keputusan keuangan. Literasi keuangan menurut *The President Advisory Council on Financial Literacy* (PACFL) adalah kecakapan seseorang dalam menggunakan pemahaman dan keterampilannya mengelola keuangan secara efektif untuk mencapai kesejahteraan.¹¹⁰

Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) mendefinisikan literasi keuangan sebagai pemahaman atas teori keuangan disertai keterampilan pengelolaan, motivasi dan keyakinan dalam menerapkan pengetahuan tersebut sehingga mampu memutuskan keuangan secara efektif, meningkatkan kesejahteraan keuangan, dan aktif dalam bidang perekonomian.¹¹¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyatakan bahwa literasi keuangan merupakan pemahaman dan kemampuan dalam mengatur keuangan dengan baik demi meningkatnya kesejahteraan baik individu maupun masyarakat dan ikut berpartisipasi dalam perkembangan perekonomian negara.¹¹²

Literasi keuangan adalah kemampuan seseorang dalam mengelola atau mengatur keuangannya dengan efektif serta memiliki kesadaran dalam membuat keputusan keuangan untuk mencapai kesejahteraan keuangan dan berkontribusi dalam perkembangan ekonomi negara.

b. Indikator Literasi Keuangan

¹¹⁰ Keuangan, “Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia.”

¹¹¹ Kafabih, “Literasi Finansial Pada Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Strategi Pengembangan Financial Inclusion Di Indonesia.”

¹¹² Badan Standar, Kurikulum, “Pendidikan Literasi Finansial Panduan Implementasi Untuk Satuan Pendidikan Dan Pemangku Kepentingan.”

Remund menyatakan indikator literasi keuangan dalam lima domain konsep keuangan yaitu pengetahuan tentang konsep keuangan, kemampuan berkomunikasi mengenai konsep keuangan, kemampuan mengelola keuangan pribadi, kemampuan untuk menetapkan keputusan keuangan, dan keyakinan untuk membuat perencanaan keuangan pada masa yang akan datang.¹¹³ Chen dan Volpe mengelompokkan beberapa indikator literasi keuangan antara lain pengetahuan umum terkait uang, menabung dan meminjam, asuransi, dan investasi.¹¹⁴ Berdasarkan PISA, Indikator literasi keuangan terdiri dari uang dan transaksi, perencanaan dan pengelola keuangan, risiko dan keuntungan.¹¹⁵

Prudential Corporation Asia bekerja sama dengan Otoritas Jasa Keuangan menyebutkan indikator literasi keuangan dapat dilihat dari empat indikator yaitu *earn* (memperoleh uang), *save* (menabung), *spend* (membelanjakan), dan *donate* (berbagi).¹¹⁶ Empat konsep tersebut dikenal dengan kurikulum Cha-Ching. Kurikulum Cha-Ching merupakan sebuah kurikulum yang diciptakan oleh Discovery Education dan Jackson Charitable Foundation untuk mengajarkan literasi keuangan kepada siswa tingkat sekolah dasar.¹¹⁷ Direktur Pembinaan Sekolah Dasar Kemendikbud

¹¹³ REMUND, "Financial Literacy Explicated: The Case for a Clearer Definition in an Increasingly Complex Economy."

¹¹⁴ Chen and Volpe, "An Analysis of Personal Financial Literacy Among College Students."

¹¹⁵ Kartini and Mashudi, "Literasi Keuangan (Financial Literacy) Mahasiswa Indekos Calon Pendidik Ekonomi FKIP Universitas Jember."

¹¹⁶ Ilyana and Sari, "Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar."

¹¹⁷ Fauziah, Hendriani, and Murron, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar."

juga meluncurkan dan mengadakan program pelatihan kurikulum Cha-Ching bagi guru-guru SD. Kurikulum Cha-Ching sejalan dengan hasil penelitian dari University of Cambridge bahwa anak-anak mulai membentuk kebiasaan finansial pada usia 7 tahun.¹¹⁸ Indikator literasi keuangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah empat konsep dasar literasi keuangan yang terdapat dalam kurikulum Cha-Ching.

Konsep *earn* (memperoleh uang) sesuai dengan usia sekolah dasar yaitu menerima uang saku dari orang tua.¹¹⁹ Pemberian uang saku menjadi contoh langkah awal dalam mengajarkan literasi keuangan yaitu pada tahap atau konsep *earn*.¹²⁰ Konsep yang ditanamkan pada siswa yaitu proses mendapatkan uang adalah dari bekerja atau berwirausaha, konsep menabung, membelanjakan atau menggunakan uang, dan menggunakan uang untuk berbagi. Hal tersebut diharapkan mampu membekali siswa dalam mengelola uang sehingga menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab dalam menggunakan uang.¹²¹

c. Tujuan Literasi Keuangan

Secara umum tujuan implementasi literasi keuangan adalah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam pengelolaan uang serta berkontribusi pada

¹¹⁸ Hikmah, "LITERASI KEUANGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA DEPOK, PROVINSI JAWA BARAT, INDONESIA."

¹¹⁹ Lahallo and Rupilele, "Cerdas Kelola Uang Melalui Penguatan Literasi Keuangan Bagi Siswa SD Negeri 6 Kota Sorong."

¹²⁰ Hikmah, "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia."

¹²¹ Sahabuddin, "Pengembangan Buku Ajar Literasi Finansial Berbasis Financial Inclusion Terintegrasi Dengan Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah I Sorong."

perekonomian rumah tangga dan nasional. Secara khusus tujuan implementasi literasi keuangan adalah meningkatkan beberapa aspek yang diadaptasi dari kerangka susunan *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* dalam rangka membekali siswa dalam menghadapi tantangan finansial di masa depan.¹²²

1) Pengetahuan finansial

Pengetahuan finansial yaitu melatih siswa terbiasa mengelola sumber daya yang dimiliki termasuk uang, waktu, dan tenaga dengan menuliskan, merencanakan, dan menggunakan sumber daya tersebut dengan bijaksana dan efisien.

2) Perilaku finansial

Perilaku finansial yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang keuangan secara efisien, mengevaluasi risiko keuangan, dan menentukan keputusan yang bijak dan bertanggung jawab untuk meraih tujuan keuangan dan memperbaiki kualitas hidup.

3) Sikap finansial

Sikap finansial yaitu menerapkan pengetahuan dan keterampilan keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa terus belajar dan membangun karakter untuk terus bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan kemampuan mengelola sumber daya berkelanjutan.

¹²² Badan Standar, Kurikulum, “Pendidikan Literasi Finansial Panduan Implementasi Untuk Satuan Pendidikan Dan Pemangku Kepentingan.”

Tujuan literasi keuangan bukan sekedar pengenalan mengenai uang kepada anak, tetapi untuk mengenalkan anak bagaimana mengelola uang secara bijak serta mampu mengontrol pengeluaran dengan cara membedakan kebutuhan dan keinginan,¹²³ melatih kemampuan untuk menerapkan konsep terkait keuangan dalam kehidupan sehari-hari,¹²⁴

d. Manfaat Literasi Keuangan

Pendidikan literasi keuangan diharapkan mampu membiasakan anak mengelola keuangan dengan baik pada masa yang akan datang. Adapun manfaat literasi keuangan antara lain meningkatkan keterampilan anak dalam mengetahui nilai mata uang, mengenalkan budaya menabung pada anak sehingga mengurangi perilaku konsumtif sejak dini, membiasakan anak untuk menyusun daftar belanjaan sesuai kebutuhan, dan melatih anak untuk mengatur keuangannya secara mandiri sehingga bisa menciptakan kesejahteraan masa depan.¹²⁵ Literasi keuangan juga melatih anak untuk membedakan keinginan dan kebutuhan sehingga menjadi konsumen yang cerdas sedari dini.¹²⁶

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Literasi Keuangan

¹²³ Asnawi, Matani, and Patma, "Pengenalan Pendidikan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Pada Kelas Binaan Jurusan Akuntansi Di Buper."

¹²⁴ Kisyani et al., *Gerakan Literasi Sekolah*.

¹²⁵ Asnawi, Matani, and Patma, "Pengenalan Pendidikan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Pada Kelas Binaan Jurusan Akuntansi Di Buper."

¹²⁶ Hikmah, "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia."

Tingkat literasi keuangan setiap individu berbeda dengan individu lain. Monticone menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan, antara lain sebagai berikut:¹²⁷

1) Karakteristik sosio-demografi

Laki-laki umumnya menunjukkan pemahaman keuangan yang lebih baik karena latar belakang pendidikan formal dan kemampuan kognitifnya. Faktor sosio-demografi yang mempengaruhi literasi keuangan adalah jenis kelamin, etnis, dan kapasitas kognitif.

2) Latar belakang pendidikan keluarga

Tingkat pendidikan dalam keluarga turut andil berpengaruh pada literasi keuangan individu. Pendidikan orang tua berdampak pada sejauh mana pengetahuan keuangan yang disampaikan kepada anaknya.

3) Kekayaan

Tingkat literasi keuangan memungkinkan seseorang untuk mengambil kembali aset yang lebih tinggi pada risiko yang dihadapi. Semakin tinggi literasi keuangan seseorang, maka semakin tinggi pula pemahamannya untuk memperoleh keuntungan dari aset yang dimilikinya.

4) Preferensi waktu

Preferensi waktu mempengaruhi siapa yang mendapatkan dan tidak mendapatkan pengetahuan tentang keuangan. Seseorang dengan

¹²⁷ Nopiah, "Analisis Tingkat Literasi Keuangan Syariah Pada Pedagang Pasar Tradisional Di Kota Yogyakarta."

preferensi jangka pendek lebih suka mendapatkan sesuatu dalam waktu sekarang meskipun nilainya kecil.

Ansong dan Gyensare menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi literasi keuangan antara lain:¹²⁸

1) Gender

Laki-laki memiliki kepercayaan lebih tinggi dalam menentukan keputusan keuangan dibandingkan perempuan yang lebih cenderung *risk average*. Perempuan cenderung kurang bisa menstabilkan masalah keuangan dibandingkan laki-laki.

2) Usia

Usia seseorang dianggap merepresentasikan pengalamannya dalam hal keuangan. Semakin bertambah usia seseorang, semakin banyak pula pengalaman yang dimilikinya sehingga dalam mengambil keputusan semakin bijak.

3) Latar belakang pendidikan orang tua

Orang tua dengan latar belakang pendidikan tinggi (terutama di bidang keuangan) cenderung mewariskan pengetahuan kepada anak-anaknya. Hal tersebut karena pengetahuan anak diturunkan dari orang tuanya.

¹²⁸ Laily, "Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Mahasiswa Dalam Mengelola Keuangan."

Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi keuangan antara lain keadaan sosio-demografi, gender, usia, latar belakang pendidikan keluarga, kekayaan, dan preferensi waktu.

f. Tahapan Usia dalam Literasi Keuangan

The Economic Times Wealth mengelompokkan tahapan usia literasi keuangan untuk anak-anak usia sekolah dasar menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:¹²⁹

1) Usia 5-6 tahun

Capaian yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun adalah mengetahui fungsi uang sebagai media untuk transaksi jual beli. Pada tahap ini orang tua memiliki kewajiban untuk mengenalkan beberapa jenis uang dan mengikut sertakan anak dalam kegiatan transaksional seperti belanja. Pengenalan jenis uang bisa dilakukan dengan beberapa aktivitas seperti bermain menghitung uang, mengurutkan uang, dan mendampingi anak bermain game yang terdapat nilai atau unsur tentang uang.

2) Usia 7-9 tahun

Pada tahap usia 7-9 tahun anak diharapkan mulai mengenal budaya menabung dan mengetahui cara membelanjakan uang dengan bijak. Pada tahap ini orang tua mengenalkan tentang menabung dengan membuat celengan, disiplin dalam menggunakan uang saku,

¹²⁹ Anggraini, "Pendidikan Literasi Keuangan Dalam Program Menabung Pada Kelompok B Di RA Al Jihad Kota Malang."

mengajarkan anak untuk menunda jajan, serta mengenalkan konsekuensi jika anak tidak menggunakan uang dengan baik.

3) Usia 10-12 tahun

Anak usia 10-12 tahun diharapkan mampu memaknai uang diperoleh dengan proses dan termasuk sesuatu yang berharga sehingga tertanam sikap bijaksana dalam membelanjakan uang. Anak mulai dikenalkan dengan rencana jangka menengah seperti menabung untuk membeli sepatu. Pada tahap ini orang tua dapat memberi contoh dengan memberikan uang sebagai imbalan atau upah setelah anak melakukan aktivitas tertentu.

Capaian literasi keuangan yang diintegrasikan pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas III MI/SD adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan, memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsi uang.¹³⁰ Capaian literasi keuangan yang diintegrasikan dalam komik yang dikembangkan untuk siswa kelas III MI/SD adalah mengenal nilai mata uang dan fungsi uang, pengenalan budaya menabung, mengetahui cara membelanjakan uang dengan bijak, membedakan kebutuhan dan keinginan, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang dengan menggunakan ribuan sebagai satuan. Pengenalan nilai mata uang dan fungsinya termuat pada seri cerita kedua yaitu Koin

¹³⁰ Badan Standar, Kurikulum, "Pendidikan Literasi Finansial Panduan Implementasi Untuk Satuan Pendidikan Dan Pemangku Kepentingan.", hlm. 105

Emas. Pengenalan budaya menabung termuat pada seri cerita ketiga yaitu Celengan Ayam. Penjelasan cara membelanjakan uang dengan bijak termuat dalam seri cerita keempat yaitu Hari Es Krim. Penyelesaian masalah yang berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan termuat dalam seri cerita keempat dan kelima yaitu penjumlahan dan pengurangan dengan satuan ribuan.

g. Kategori Literasi Keuangan

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengklasifikasikan tingkatan literasi keuangan menjadi empat tingkat berikut:¹³¹

1) *Well literate*

Well literate adalah pemahaman dan keyakinan terkait lembaga jasa keuangan serta jasa dan produk keuangan seperti fitur, manfaat dan risiko, hak dan kewajiban, serta keterampilan dalam menggunakan produk dan jasa keuangan.

2) *Sufficient literate*

Sufficient literate adalah pemahaman dan keyakinan mengenai lembaga jasa keuangan serta jasa dan produk keuangan seperti fitur, manfaat dan risiko, hak dan kewajiban terkait produk dan jasa keuangan.

3) *Less literate*

¹³¹ Dewi, "Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Produk Finansial Teknologi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta."

Less literate adalah tingkat pemahaman hanya tentang lembaga jasa keuangan, produk maupun jasa keuangan.

4) *Not literate*

Not literate adalah tidak memiliki pemahaman tentang lembaga jasa keuangan serta produk maupun jasa keuangan yang meliputi fitur, manfaat dan risiko, hak dan kewajiban maupun keterampilan dalam menggunakan produk jasa keuangan.

Chen and Vlope mengkategorikan literasi keuangan menjadi tiga kelompok berikut:¹³²

- 1) $<60\%$ menunjukkan bahwa seseorang memiliki pengetahuan keuangan yang rendah.
- 2) $60\%-79\%$ menunjukkan bahwa seseorang memiliki pengetahuan keuangan tingkat sedang.
- 3) $\geq 80\%$ menunjukkan bahwa seseorang memiliki pengetahuan keuangan yang tinggi.

4. Pemahaman Konsep Matematika

a. Pengertian Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep berasal dari dua kata yang saling berhubungan dan membentuk satu kata dengan makna utuh. Sudjana menyatakan bahwa pemahaman membutuhkan kemampuan menangkap makna atau arti dari sebuah konsep. Siswa dianggap mampu memahami konsep sebuah materi pelajaran apabila mereka mampu memadukan pengetahuan yang dimiliki

¹³² Chen and Volpe, "An Analysis of Personal Financial Literacy Among College Students."

dengan pengetahuan baru yang diterima sehingga terbentuk konsep baru.¹³³ Pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan sesuatu, menyebutkan contoh, dan menjelaskan secara lebih luas.¹³⁴

Pemahaman konsep pada taksonomi Bloom berada pada tingkat rendah yaitu tingkat kedua. Pada hakikatnya pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki arti paham atau mengetahui suatu bidang dengan pengetahuan yang cukup luas.¹³⁵ Bloom mengartikan pemahaman sebagai kemampuan siswa memahami dan mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, dan dirasakan berupa hasil pengamatan atau observasi langsung.¹³⁶

Sedangkan konsep merupakan sebuah skema pengetahuan yang menjadi dasar pemahaman seseorang terhadap ilmu pengetahuan. Gagne menyatakan bahwa konsep adalah suatu ide atau pandangan seseorang dalam mengklasifikasikan sebuah objek yang abstrak.¹³⁷ Oemar Hamalik mendefinisikan konsep sebagai kategori atau kelas objek atau orang yang

¹³³ Rahmawati, "Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis Di Indonesia Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

¹³⁴ Putri, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self Efficacy Siswa SMA Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran."

¹³⁵ Emy Sohilait, *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2021).

¹³⁶ Fadhila, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kalianda."

¹³⁷ Ruqoyyah, Murni, and Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel.*, hlm. 4

memiliki ciri-ciri umum. Konsep memiliki beberapa karakteristik, antara lain:¹³⁸

- 1) Identitas konsep merupakan sifat yang menjadi ciri khas dan membedakan antara satu konsep dengan konsep yang lain.
- 2) Atribut nilai-nilai, yaitu terdapat variasi tertentu pada sebuah konsep.
- 3) Jumlah identitas atau ciri juga berbeda pada setiap konsep.
- 4) Kedominanan atribut, yaitu beberapa atribut lebih dominan daripada yang lain.

Pemahaman konsep menjadi bagian paling penting dalam pembelajaran matematika karena menjadi dasar untuk memahami konsep matematika lebih lanjut.¹³⁹ Duffin dan Simpson menyatakan bahwa pemahaman konsep berarti kemampuan siswa untuk menyatakan kembali apa yang telah disampaikan kepadanya, menggunakan konsep tersebut pada situasi yang berbeda, dan mengembangkan dampak dari adanya konsep tersebut.¹⁴⁰ Skemp mendefinisikan pemahaman konsep matematika sebagai kemampuan siswa untuk mengaitkan simbol matematis yang menyatakan konsep dengan rangkaian argumen yang jelas.¹⁴¹ Oemar Hamalik menyatakan bahwa siswa dianggap memahami suatu konsep jika mampu menyebutkan contoh-contoh konsep ketika dia

¹³⁸ Ernawati, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Negeri Parung Kelas VII Dalam Materi Segitiga Dan Segi Empat."

¹³⁹ Alea and Amidi, "Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo."

¹⁴⁰ Harefa, *Belajar Berpikir Dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan : Kajian Untuk Akademis*.

¹⁴¹ Putri, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self Efficacy Siswa SMA Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran."

melihatnya, ciri-ciri konsep tersebut, mampu membedakan dan memilih mana yang termasuk contoh dan bukan contoh, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep tersebut.¹⁴²

Kilpatrick, Swafford dan Findell menyatakan bahwa pemahaman konsep matematis adalah kemampuan seseorang dalam memahami konsep, operasi serta sesuatu yang berkaitan dengan matematika.¹⁴³ Duffin dan Simpson menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menyatakan kembali informasi yang telah diterimanya, menerapkan konsep pada konteks yang berbeda, dan mengembangkan beberapa dampak atau solusi dari adanya sebuah konsep.¹⁴⁴ Pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan siswa menggunakan konsep matematika yang telah dipahami untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar.¹⁴⁵ Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan awal yang harus dimiliki siswa untuk memahami konsep matematika secara utuh.¹⁴⁶

Jadi pemahaman konsep matematika adalah kecakapan atau kemampuan siswa untuk menyatakan kembali konsep matematika yang

¹⁴² Ernawati, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Negeri Parung Kelas VII Dalam Materi Segitiga Dan Segi Empat."

¹⁴³ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, and Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, ed. Galih Dani Septiyan Rahayu (Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020)., hlm. 5

¹⁴⁴ Harefa, *Belajar Berpikir Dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan : Kajian Untuk Akademis*.

¹⁴⁵ Sasriani, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Start With A Question Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Mu'allimin Muhammadiyah Bangkinang Kabupaten Kampar."

¹⁴⁶ Alea and Amidi, "Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo."

telah dipelajari dan mampu menggunakannya dalam konteks atau permasalahan yang berbeda untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Polya mengklasifikasikan pemahaman menjadi empat tingkatan berikut:¹⁴⁷

- 1) Pemahaman mekanikal, yaitu pemahaman dengan penekanan pada menghafal dan menerapkan pola serta perhitungan sederhana. Kemampuan tingkat ini merupakan kemampuan tingkat paling rendah.
- 2) Pemahaman induktif menekankan pada penggunaan rumus atau konsep dalam menyelesaikan permasalahan sederhana atau permasalahan lain dengan jenis yang hampir sama. Kemampuan tingkat ini merupakan kemampuan tingkat rendah.
- 3) Pemahaman rasional menekankan pada kemampuan menunjukkan kebenaran pola atau rumus dan teorema. Kemampuan tingkat ini termasuk kemampuan tingkat tinggi.
- 4) Pemahaman intuitif menaksirkan kebenaran dengan pasti sebelum adanya analisis lanjutan. Kemampuan tingkat ini merupakan tingkat paling tinggi.

Pollatsek mengelompokkan pemahaman konsep dalam dua kategori sebagai berikut:¹⁴⁸

¹⁴⁷ Maisarah, Fauzi, and Matondang, *Model Hands-On Mathematics Dan RME Pada Kemampuan Relasional Dan Mathematics Anxiety Anak Sekolah Dasar*.

¹⁴⁸ Maisarah, Fauzi, and Matondang.

- 1) Pemahaman komputasional merupakan kemampuan dalam pengaplikasian rumus pada operasi hitung sederhana dan perhitungan dengan algoritma. Tingkatan ini termasuk pada tingkatan kemampuan matematika tingkat rendah.
- 2) Pemahaman fungsional merupakan kemampuan dalam mengkoneksikan sebuah konsep dengan konsep lain dan memahami proses yang dilewatinya. Tingkatan ini termasuk pada tingkatan kemampuan tinggi.

Dalam taksonomi Bloom, pemahaman konsep terdiri dari tiga aspek berikut:¹⁴⁹

- 1) Translasi (terjemahan) yaitu kemampuan siswa dalam memahami sebuah objek menggunakan cara lain atau mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain.
- 2) Interpretasi yaitu kemampuan untuk menterjemahkan isi komunikasi termasuk perangkapnya bukan hanya kata-kata atau frasa.
- 3) Ekstrapolasi yaitu pemahaman untuk memprediksikan kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi. Kondisi seperti ini memungkinkan untuk menyimpulkan yang sehubungan dengan implikasi, konsekuensi, akibat dan efek yang sesuai dengan kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi.

¹⁴⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 adalah berikut:¹⁵⁰

- 1) Menyatakan ulang konsep yang dipelajari, yaitu siswa mampu menjelaskan ulang sebuah konsep dengan bahasanya sendiri.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya syarat konsep tersebut, yaitu siswa mampu mengelompokkan objek berdasarkan sifat-sifat konsep tersebut.
- 3) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, yaitu siswa mampu mengaplikasikan konsep berdasarkan sifat-sifat operasi atau konsep dengan langkah yang benar.
- 4) Mengaplikasikan konsep secara logis, yaitu siswa mampu menerapkan konsep tertentu untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan tahap-tahap yang tepat.
- 5) Memberikan contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep, yaitu siswa mampu menyebutkan contoh sebuah konsep selain contoh yang telah disebutkan.
- 6) Menyatakan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, dan sebagainya), yaitu siswa mampu menyajikan konsep dalam bentuk gambar atau visual.
- 7) Menghubungkan konsep dalam matematika atau luar matematika.

¹⁵⁰ Arrahim, and Widayanti, "Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Dan Model Realistik Mathematic Education (Rme) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdit Darul Hasani Kabupaten Bekasi."

- 8) Mengembangkan syarat perlu dan cukup sebuah konsep, yaitu siswa mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan prosedur tertentu sesuai syarat yang diketahui.

Kata kerja yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep adalah menghitung, memperkirakan, menyimpulkan, memprediksikan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan. Pemahaman konsep termasuk hasil belajar tipe yang lebih tinggi daripada pengetahuan.¹⁵¹ Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 dari 7 indikator menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 yaitu menyatakan ulang konsep, menerapkan konsep secara logis, menyebutkan contoh dan non contoh, dan mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep. Keempat indikator tersebut sudah dianggap cukup untuk mengukur pemahaman konsep pada siswa kelas III MI/SD.¹⁵²

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami konsep dapat dibedakan menjadi dua faktor berikut:¹⁵³

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang ada pada diri sendiri atau individu seperti pertumbuhan, kecerdasan latihan, minat, kondisi psikologis, motivasi dan faktor pribadi.

¹⁵¹ Reskiani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Mind Mapping Kelas X MIA 1 SMAN 11 Makassar."

¹⁵² Murwani, Lestari, and Tanzimah, "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 01 Karang Melati.," dalam Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 10, Nomor 2, 2025, hlm. 223

¹⁵³ Reskiani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Mind Mapping Kelas X MIA 1 SMAN 11 Makassar."

- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu atau faktor sosial seperti kondisi keluarga, guru, alat penunjang belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.
- 3) Faktor pendekatan belajar yaitu strategi dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

5. Pembelajaran Matematika di MI/SD

Pembelajaran matematika di MI/SD dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa berpikir secara logis dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Kecakapan matematika termasuk dari kecakapan hidup yang harus dimiliki siswa dalam pengembangan penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya siswa cakap berhitung, tetapi mampu menyelesaikan masalah secara kritis dan logis. Pembelajaran matematika di MI/SD hendaknya menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.¹⁵⁴ Cockroft menyebutkan beberapa alasan pentingnya matematika diajarkan pada semua jenjang yaitu kegunaan matematika dalam segala aspek kehidupan, keterampilan matematika selalu dibutuhkan pada semua bidang pembelajaran, matematika menjadi alat komunikasi yang kuat dan jelas, penyampaian informasi melalui matematika dapat disampaikan dengan cara yang berbeda-beda, matematika mampu meningkatkan

¹⁵⁴ Fadhila, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kalianda."

kecakapan berpikir logis dan ketelitian, dan matematika mampu menyelesaikan masalah yang menantang.¹⁵⁵

Berikut adalah beberapa karakteristik pembelajaran matematika antara lain:¹⁵⁶

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral yaitu relevan dan berkaitan dengan materi sebelumnya.
- b. Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap yaitu dari materi yang konkret ke materi yang abstrak, atau dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih sulit.
- c. Pembelajaran matematika dengan metode induktif yaitu menggunakan konsep proses berpikir dari peristiwa umum menuju peristiwa khusus.
- d. Kebenaran dalam pembelajaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten, artinya pertanyaan dianggap benar jika pada pertanyaan sebelumnya dianggap benar.
- e. Bermakna, artinya pembelajaran matematika mengutamakan pemahaman bukan sekedar hafalan materi.

Pembelajaran matematika pada jenjang MI/SD melalui tahap-tahap berikut, antara lain:¹⁵⁷

¹⁵⁵ Rosida, "Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Operasi Hitung (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar SDN Neglasari Kecamatan Kotawaringin Kabupaten Bandung 2019/2020)."

¹⁵⁶ Ariani, Helsa, and Ahmad, *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*.

¹⁵⁷ Anggraini, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Berbantuan Aplikasi Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

- a. Penanaman konsep dasar, yaitu penyampaian konsep baru yang belum pernah dipelajari oleh siswa. Dalam tahap ini sangat diperlukan media untuk mendukung kemampuan berpikir siswa.
- b. Pemahaman konsep, yaitu tahap lanjutan dari penanaman konsep. Tahap pemahaman konsep dapat dimaknai sebagai pendalaman konsep atau lanjutan penanaman konsep awal.
- c. Pembinaan keterampilan, yaitu tahap lanjutan dari pemahaman konsep dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan beberapa konsep matematika.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika terdiri dari aritmatika, geometri, pengukuran, pengolahan data, dan aljabar. Ruang lingkup materi matematika yang diperlukan untuk memahami literasi keuangan adalah aritmatika. Aritmatika yang dipelajari di tingkat MI/SD adalah bagian matematika yang membahas tentang bilangan dan sifat-sifat operasi. Bilangan mulai dikenalkan dengan urutan bilangan asli dan sekelompok benda-benda konkret, kemudian soal cerita beserta pembahasan, dan penghitungan uang yang disesuaikan dengan penyajian angka dan fakta.¹⁵⁸

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan tesis ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari

¹⁵⁸ Isrok'atun et al., *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*.

judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian inti berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab menjadi sebuah kesatuan. Pada tesis ini peneliti memaparkan hasil penelitian menjadi empat bab. Adapun penjelasan setiap bab adalah berikut :

1. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang gambaran umum penelitian tesis meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
2. Bab II merupakan metode penelitian berisi metode yang digunakan dalam penelitian meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.
3. Bab III merupakan hasil penelitian dan pembahasan berisi pemaparan hasil pengembangan komik berbantuan augmented reality.
4. Bab IV merupakan penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan komik untuk meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik untuk meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep. Komik tersebut terdiri dari 5 judul cerita yaitu Koin Emas, Hadiah untuk Izam, Celengan Ayam, Hari Es Krim, dan Jajan untuk Teman yang bermuatan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, pengenalan uang, dan empat indikator literasi keuangan (*earn, save, spend, donate*). Komik didesain menggunakan bantuan aplikasi *Pixton* dan setting panel menggunakan bantuan *Canva*.
2. Media komik dikategorikan layak berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 96,92%, ahli materi sebesar 76,60%, ahli bahasa sebesar 93,30%, ahli literasi keuangan sebesar 86,60%, praktisi sebesar 95,55% dan *end user* (siswa) sebesar 82,53%. (bisa ditambahkan efektif)
3. Efektivitas komik dalam meningkatkan literasi keuangan dan pemahaman konsep pada siswa kelas III MI Tahfidz El Muna Q memperoleh skor *n gain* literasi keuangan sebesar 0,426 (kurang efektif) dan pemahaman konsep sebesar 0,324 (tidak efektif).

B. Saran

1. Pengembangan komik sebaiknya tidak hanya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan saja. Materi yang termuat dalam komik bisa diperluas pada materi matematika yang lain. Komik juga bisa dilengkapi dengan adanya aktivitas tindak lanjut yang menarik misalnya disediakan form catatan uang saku pada seri judul memperoleh uang atau aktivitas tindak lanjut yang lain supaya lebih menarik dan mengetahui respon siswa pada setiap judul cerita.
2. Uji coba produk bisa dilakukan pada responden dengan jumlah lebih banyak dan lokasi uji coba juga diperluas tidak hanya satu sekolah saja. Uji coba sebaiknya dilakukan dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol supaya komik teruji lebih maksimal.
3. Saran perbaikan produk dari praktisi setelah uji coba belum sempat dilakukan untuk perbaikan. Maka revisi tersebut dapat dilaksanakan pada kesempatan yang lain.
4. Produk komik dinyatakan tidak efektif dalam meningkatkan literasi keuangan. Disarankan pengembangan media untuk meningkatkan literasi keuangan bisa berupa produk yang melibatkan pengalaman siswa, misalnya lembar catatan pengeluaran atau lembar sadar menabung, program hari menabung, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Eros Restu, Afid Burhanuddin, and Ayyatullah Muhammadin Al-Fath. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sironoboyo Tahun Pelajaran 2020/2021." STKIP PGRI Pacitan, 2021.
- Afifah, Ani, and Putri Arisca Dewi. "Pengembangan Media E-Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa." *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (June 6, 2022): 24–34. <https://doi.org/10.56013/axi.v7i1.1194>.
- Alea, Azri Keisha, and Amidi. "Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo." In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang, 2023.
- Amrullah, Amrullah, Fitriana Fitriana, and Shofyaton Shofyaton. "Implementasi Kurikulum Merdeka Program Sekolah Penggerak Di Lembaga PAUD Kabupaten Luwuk." *Jurnal Golden Age* 7, no. 2 (2023).
- Ananto, Ananto. "Tingkat Literasi Keuangan Pada UMKM Keripik Pisang Pagar Alam Bandar Lampung Berdasarkan Gender Dan Tingkat Pendidikan." Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, 2017.
- Andani, S, and M Febriana. "Pengaruh Media E-Komika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Di SD N 1 Mlipiran Pada Materi Bangun Datar." In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 2024.
- Anggarani, Fadjri Kirana, Rini Setyowati, Pratista Arya Satwika, and Tri Rejeki Andayani. "Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan Dengan Pendekatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (March 21, 2022): 3836–45. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>.
- Anggraini, Dewi. "Pendidikan Literasi Keuangan Dalam Program Menabung Pada Kelompok B Di RA Al Jihad Kota Malang." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Anggraini, Rati Nova. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Berbantuan Aplikasi Wizer.Me Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Aprilianda, Rima. "Tinjauan Visual Tokoh Miiko Yang Berjuang Dengan Gigih Menggunakan Teori Tokoh Dan Penokohan Dalam Komik 'Hai, Miiko!'"

Universitas Komputer Indonesia, 2021.

Ariani, Yetti, Yullys Helsa, and Syafri Ahmad. *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Arimbi, Kiki Ratnaning, Tatag Yuli Eko Siswono, and Sendi Ramdhani. "Pengembangan Big Komik Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Karakter Gotong Royong Materi Sifat Sifat Cahaya Bagi Siswa Kelas 4." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10, no. 1 (May 29, 2023): 18–33. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7413>.

Arisyana, Dwi Jaya. "Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War." Universitas Komputer Indonesia, 2021.

Arrahim, Arrahim, and Nurul Widayanti. "Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Dan Model Realistik Mathematic Education (Rme) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sdit Darul Hasani Kabupaten Bekasi." *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (January 31, 2019). <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i2.1607>.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

Asnawi, Meinarni, Cornelia Desiana Matani, and Kurniawan Patma. "Pengenalan Pendidikan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini Pada Kelas Binaan Jurusan Akuntansi Di Buper." *The Community Engagement Journal: The Commen* 2, no. 1 (May 25, 2019): 69–75. <https://doi.org/10.52062/v2i1.2149>.

Azizah, Novia Rahmatul, M Imaduddin, Aniswita, and Tasnim Rahmat. "Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin." *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning* 5, no. 3 (2022): 199–206. <http://repo.uinbukittinggi.ac.id/id/eprint/797>.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). "Pendidikan Literasi Finansial Panduan Implementasi Untuk Satuan Pendidikan Dan Pemangku Kepentingan." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1729244746_manage_file.pdf.

Basir, Mochamad Abdul, Kurnia Vera Alif Hazira, and Imam Kusmaryono. "Pengembangan Media Islamic Math Comics Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Siswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (September 29, 2020): 842. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2539>.

Björklund, Camilla, Maria Magnusson, and Hanna Palmér. "Teachers' Involvement

in Children's Mathematizing – beyond Dichotomization between Play and Teaching.” *European Early Childhood Education Research Journal* 26, no. 4 (July 4, 2018): 469–80. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487162>.

Borneo, Inke Nur East. “Pengembangan Media Komik Dengan Pendekatan Scientific Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di Tingkat SMP.” Universitas Negeri Medan, 2024.

Chen, Haiyang, and Ronald P. Volpe. “An Analysis of Personal Financial Literacy Among College Students.” *Financial Services Review* 7, no. 2 (June 30, 1998): 107–28. [https://doi.org/10.1016/S1057-0810\(99\)80006-7](https://doi.org/10.1016/S1057-0810(99)80006-7).

Criesthyanie, Luh Putu Mega. “Pengembangan Flipbook Digital Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP.” Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015.

———. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Dewi, Andhadhari Yunita Putri Sintya. “Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Produk Finansial Teknologi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.” Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018.

Diana, Putri, Indiana Marethi, and Aan Subhan Pamungkas. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 1 (January 24, 2020): 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>.

Ernawati. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Negeri Parung Kelas VII Dalam Materi Segitiga Dan Segi Empat.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016.

Fadhila, Miftachul. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kalianda.” UIN Raden Intan Lampung, 2022.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Fauziah, Lutfiana, Ani Hendriani, and Faisal Sadam Murron. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku Yang Berorientasi Pada Kurikulum Cha-Ching Untuk Pembelajaran Literasi Finansial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 3

(December 2022): 37–43.

Foster, Natalie, and Andreas Schleicher. "Assessing Creative Skills." *Creative Education* 13, no. 01 (2022): 1–29. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.131001>.

Fredlina, Ketut Queena, Gusti Ayu Made Arna Putri, and Ni Luh Putu Ning Septyarini Astawa. "Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Era New Normal." *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 5, no. 1 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v5i1.13808>.

Galing, Gagas Nir. "Deformasi Karakter Pada Komik-Web 7 Wonders Karya Metalu." ISI Yogyakarta, 2019.

Haerunisa, Azhari. "Komparasi Minat Beli Pada Tokopedia Antara Brand Ambassador BTS Dengan Blackpink Menggunakan Mann Whitney U-Test." STIE Indonesia Jakarta, 2022.

Hake, Richard. *Analyzing Change/Gain Score*. Dept. of Physics, Indiana University, 1998.

Harefa, Darmawan. *Belajar Berpikir Dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan : Kajian Untuk Akademis*. Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2020.

Harefa, Darmawan, and Sumiyati. *Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Hayati, Sri, and Agus Maman Abadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Model ADDIE." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika* 12, no. 1 (2019): 17–32.

Hayati, Zikra, Nida Jarmita, and Sri Astuti. *Inovasi Media Pembelajaran MI/SD: Konvensional Vs AI*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2025.

Hidayat, Fitri, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021).

Hikmah, Yulial. "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 26, no. 2, 5 Mei 2020, 103. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>.

Hutauruk, Agusmanto J.B. "Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif." *Sepren*, Vol. 2, no. 1, 28 September 2020, 45. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.364>.

Ibrahim. "Perancangan Komik Digital 'Warameta' Langkah Awal." Universitas

Sebelas Maret Surakarta, 2015.

Ilyana, Sariyatul, and Ratna Candra Sari. "Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 13, no. 2, 8 Agustus 2016, <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i2.10309>.

Insani, Syifa Dwi. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas III MI Al-Mursyidiyyah." UIN Syarif Hidayatullah, 2023.

Isnaniah, and M. Imamuddin. "Students' Understanding of Mathematical Concepts Using Manipulative Learning Media in Elementary Schools." *Journal of Physics: Conference Series* 1471, no. 1, 1 Februari 2020, 012050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012050>.

Isrok'atun, Nurdinah Hanifah, Maulana, and Imam Suhaebar. *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020.

Jonassen, David, and Marcy Driscoll. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781410609519>.

Kafabih, Abdullah. "Literasi Finansial Pada Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Strategi Pengembangan Financial Inclusion Di Indonesia." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol. 2, no. 1, 3 Agustus 2020, 1–16. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3607>.

Kartini, Titin, and Udik Mashudi. "Literasi Keuangan (Financial Literacy) Mahasiswa Indekos Calon Pendidik Ekonomi FKIP Universitas Jember." *Jurnal Pendidikan Ekonomo UM Metro* 10, no. 2 (2022): 154–64.

Kase, Seni K., Farida Daniel, and Prida N. L. Taneo. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Pembelajaran Model RME." *Satya Widya* 39, no. 2 (January 2, 2024): 118–25. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p118-125>.

Keuangan, Otoritas Jasa. "Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia," n.d. https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Keuangan-Indonesia-2021-2025/STRATEGI_NASIONAL_LITERASI_KEUANGAN_INDONESIA_%28SNLKI%29_2021_-_2025.pdf.

Khatin-Zadeh, Omid, and Babak Yazdani-Fazlabadi. "Two Mechanisms for Understanding Mathematical Concepts in Terms of Fictive Motions." *Mind, Brain, and Education* 17, no. 2 (May 11, 2023): 86–92. <https://doi.org/10.1111/mbe.12358>.

- Kisyani, Pangesti Wiedarti, Pratiwi Retnaningdyah, and Sofie Dewayani. *Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.
- Kristina, Anggi Dyah Ayu, Hera Heru Sri Suryanti, and Ema Butsi Prihastari. "Keefektifan Media Komik Etnomatematika Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo* 5, no. 1 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v5i1.3231>.
- Kurniawan, Dedi, Karlimah Karlimah, and Yusuf Suryana. "Penerapan Media Komik Matematika Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 1, no. 1 (2015). <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jp3m.v1i1.137>.
- Kusumadewi, Rida Fironika. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar." Universitas Negeri Jakarta, 2021.
- Lady Syifa Pawitra, and Rida Fironika Kusumadewi. "Pengembangan Media Komik Digital Edukatif Untuk Pemahaman Konsep Matematika." *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (April 1, 2025): 91–98. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.880>.
- Lahallo, Fensca Fenolisa, and Frits Gerit John Rupilele. "Cerdas Kelola Uang Melalui Penguatan Literasi Keuangan Bagi Siswa Sd Negeri 6 Kota Sorong." *Journal of Dedication to Papua Community* 6, no. 2 (December 29, 2023): 95–103. <https://doi.org/10.34124/jpkm.v6i2.158>.
- Laily, Nujmatul. "Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Mahasiswa Dalam Mengelola Keuangan." *Journal of Accounting and Business Education* 1, no. 4 (September 6, 2016). <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i4.6042>.
- Lianasari, Ni Putu Eka. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Universitas Pendidikan Ganesha, 2023.
- Maisarah, Muhammad Amin Fauzi, and Zulkifli Matondang. *Model Hands-On Mathematics Dan RME Pada Kemampuan Relasional Dan Mathematics Anxiety Anak Sekolah Dasar*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2021.
- Maulana, Ryfaldhi Wildan, and K Kurniasih. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD." *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (November 1, 2021): 116–24. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.40532>.

- Maulidia, Nabillah, and Andika Setyo Budi Lestari. "Studi Literatur: Hasil Belajar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika." *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2024): 70–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v4i2.2305>.
- Maure, Yunico L, Kristoforus Djawa Djong, and Wilfridus B.N. Dosinaeng. "Analisis Pemahaman Konsep Matematik Siswa Pada Materi Program Linear." *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika* 2, no. 1 (2020): 47–56.
- Mawarsih, Putri Beny, Emanuella Christianti, Kisyani Laksono, and Miftachul Amri. "Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Bagi Siswa SMA." *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 15, no. 2 (2024): 215–21.
- Monita, Diana. "Pengembangan E-Komik Berbasis Nilai-Nilai Toleransi Pada Mata Pelajaran PAI Elemen Akhlak Untuk Meningkatkan Pemahaman Moderasi Beragama Siswa Kelas V SD." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Murwani, Klara Novena, Neta Dian Lestari, and Tanzimah. "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 01 Karang Melati." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 219–33.
- Mustain, Khoirul, Atiqoh Atiqoh, and Ujang Ujang. "Pengembangan E-Modul Praktikum Berbasis Ketrampilan Proses Sains (Kps) Dasar-Dasar Mikrobiologi Kelas X Kimia Industri Smk Pgri 1 Gresik." *EDUTECH* 24, no. 1 (April 16, 2025): 65–89. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76537>.
- Mustikawati, Estry. "Pentingnya Literasi Keuangan Anak Sekolah Dasar Melalui Program Market Day Di SDIT LHI." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 4, no. 3 (July 31, 2020): 431. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.247.
- Nababan, Kesnawati, Rahfi Febryan Putera, Etri Wahyuni, Yesni Yenti, and Afriza Media. "Efektifitas Media Evaluasi Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 5, no. 2 (May 25, 2025): 409–14. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.453>.
- Nasihah, Siti Addinul, and Runtut Prih Utami. "Validitas Dan Kepraktisan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Tem-PJBL Pada Materi Invertebrata Di Kelas X SMA Dengan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Inkrredibel: Jurnal Inovasi Kreatitias Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2

(2024): 116–23.

Nirya, M. Haikal Alfarisi, and Rahfi Febryan Putera. “Pengembangan Media Berbasis Macro Media Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 5, no. 2 (May 28, 2025): 607–15. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.505>.

Nopiah, Ririn. “Analisis Tingkat Literasi Keuangan Syariah Pada Pedagang Pasar Tradisional Di Kota Yogyakarta.” Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2017. <http://repository.umsida.ac.id/handle/123456789/12453>.

Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023).

Oktavia, Anggita. “Pengembangan Media Komik Edukatif Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Otoritas Jasa Keuangan. “Edukasi Keuangan,” n.d. <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx#:~:text=Literasi Keuangan adalah pengetahuan%2C keterampilan,untuk mencapai kesejahteraan keuangan masyarakat>.

Pangestika, Mirza Anindya. “Strategi Pengembangan Literasi Keuangan Dengan Pendekatan Intensifikasi Student Engagement (Pada Siswa Kelas XI Jurusan Perbankan Di Tegal).” Universitas Negeri Semarang, 2018.

Perwitasari, Wahyu, Ruffi Ruffi, and Suhari Suhari. “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Room Planner Dengan Model Addie.” *EDUTECH* 24, no. 1 (April 16, 2025): 25–39. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76404>.

Prastowo, Andi. *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientifik Untuk Pendidikan Agama Islam Di Madrasah*. Jakarta: PT Rajawali Pers, 2014.

Pratiwi, Ni Putu Ayu Maharani. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan.” Universitas Pendidikan Ganesha, 2024.

Prawita, Ni Kadek Pretyka. “Pengembangan Media Komik Webtoon Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP.” Universitas Pendidikan Ganesha, 2023.

Putri, Sari. “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self Efficacy Siswa SMA Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan

Video Pembelajaran.” Universitas Pasundan Bandung, 2023.

Radiusman, Radiusman. “Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6, no. 1 (June 30, 2020): 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.

Rahayu, N.W.G.W., I.N. Suparta, and N.N. Parwati. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 1 (2022).

Rahmawati, Puji. “Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis Di Indonesia Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah Dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

Rahmawati, Rahmawati, Khairul Hasyimi, and Rizka Rahayu. “Upaya Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Di Desa Keulilee Aceh Utara.” *Malik Al-Shalih : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (June 30, 2023): 17–24. <https://doi.org/10.52490/malikalshalih.v2i1.1837>.

Rahmawati, Athiya. “Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Go-Food Terhadap Pendapatan Rumah Makan.” Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2019.

Ratih, Inayah Swasti, and Robby Reza Zulfikri. “Peningkatan Literasi Finansial Melalui Pelatihan Perencanaan Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Ngarsa: Journal of Dedication Based on Local Wisdom* 4, no. 1 (2024): 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/ngarsa.v4i1.443>.

REMUND, DAVID L. “Financial Literacy Explicated: The Case for a Clearer Definition in an Increasingly Complex Economy.” *Journal of Consumer Affairs* 44, no. 2 (June 2010): 276–95. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01169.x>.

Reskiani. “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Mind Mapping Kelas X MIA 1 SMAN 11 Makassar.” UIN Alauddin Makassar, 2017.

Retnawati, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.

Riza, Ira Febriliana Dewi, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, Ummami Ummami, and Ayu Andila. “Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Pada Anak Usia Dini Melalui Gerakan Gemar Menabung.” In *Prosiding Seminar Nasional Hi-Tech (Humanity, Health, Technology)*, 118–31. Probolinggo: LP3M Universitas Nurul Jadid, 2022.

- Rosida, Ai Cica. "Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Operasi Hitung (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar SDN Neglasari Kecamatan Kotawaringin Kabupaten Bandung 2019/2020)." Universitas Pasundan Bandung, 2019.
- Ruqoyyah, Siti, Sukma Murni, and Linda. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020.
- Ruqoyyah, Siti, Medita Ayu Wulandari, Ema Aprianti, and Ghina Azhari Rahmasari. "Komik Digital Berbasis Kontekstual: Inovasi Pembelajaran Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 2 (2025).
- Sahabuddin, Fatmawati. "Pengembangan Buku Ajar Literasi Finansial Berbasis Financial Inclusion Terintegrasi Dengan Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah I Kota Sorong." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- . "Pengembangan Buku Ajar Literasi Finansial Berbasis Financial Inclusion Terintegrasi Dengan Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah I Sorong." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sasriani. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Start With A Question Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Mu'allimin Muhammadiyah Bangkinang Kabupaten Kampar." UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2016.
- Septyarini, Anisa, Dyana Wijayanti, and Mohamad Aminudin. "Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Parabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jenis Segitiga Berbantuan Teorema Phytagoras." *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (July 31, 2023): 15–28. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.3277>.
- Sidiq, Muhamad Fajar, Irna Khaleda Nurmata, and Luthfi Hamdani Maula. "Model Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (October 1, 2023): 1631–37. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5482>.
- Simarmata, Santi Maria, Bornok Sinaga, and Hermawan Syahputra. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Matlab." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (February 6, 2022): 692–701.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1227>.

Solihah, Siti Ani Situ, Suherman Suherman, and Fadlullah Fadlullah. "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (June 10, 2022): 5186–95. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.

Subroto, Erlanda Nathasia, Abd. Qohar, and Dwiyan Dwiyan. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 2 (January 14, 2020): 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. 22nd ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Sulaksana, R.D.I.Z.F. "Improving Indonesia Financial Literacy through Financial Education." *Journal of Business Management Education* 7, no. 1 (2022): 9–19.

Suryani, Suryani, Alfiah Alfiah, Mas'ud Zein, and Zubaidah Amir MZ. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru." *Instructional Development Journal* 3, no. 2 (August 31, 2020): 113. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i2.11792>.

Syaifullah, Muhammad. "Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik Dan Psikomotorik Anak Usia Dasar." *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 1 (2020): 1–28.

Tafonao. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2018).

U. Hasanah, N. Fajrie, and D. Kurniati. "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7, no. 2 (October 6, 2023): 321–30. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2441.

Ummah, Kuntum Khaira, and Dea Mustika. "Analisis Penggunaan Media

- Pembelajaran Pada Muatan IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.709>.
- Velani, F. Y., and H. Retnawati. “Application of Contextual Teaching and Learning Approaches in Improving Mathematics Interest and Learning Achievement of Elementary School Students.” In *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1511. Institute of Physics Publishing, 2020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012032>.
- Wahyudin, Dinn. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi*. Jakarta: UPI Press, 2020.
- Wardana, Andi. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Widyastuti, Rany. “PROSES BERPIKIR SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN TEORI POLYA DITINJAU DARI ADVERSITY QUOTIENT TIPE CLIMBER.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): 183–94. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.48>.
- Widyastuti, Rany, Suherman, Bambang Sri Anggoro, Hasan Sastra Negara, Mientarsih Dwi Yuliani, and Taza Nur Utami. “Understanding Mathematical Concept: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept.” *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (February 1, 2020): 012060. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012060>.
- Williams, Peter, Jason K. Morton, and Beverly J. Christian. “Enhancing Financial Literacy in Children 5–12 Years Old Using Authentic Learning within a School Market Garden Programme.” *Education 3-13* 50, no. 3 (April 3, 2022): 361–74. <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1851741>.
- Yudiansyah, Alfian. “Rancang Bangun E-Sam Sebagai Aplikasi Monitoring Pemeliharaan Apar Di Bandar Udara Internasional Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang.” Politeknik Penerbangan Palembang, 2023.
- Zulfa, Laila, Diana Ernawati, and Lovika Ardana Reswari. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Kelas V.” *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14, no. 4 (2023): 509–14.