



PENGEMBANGAN MEDIA *GUESS THE PRIORITY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM MENENTUKAN SKALA PRIORITAS KEBUTUHAN MANUSIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fiftine Salma Arifa^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 6 Maret 2025

Revisi 15 Maret 2025

Diterima 24 Maret 2025

Kata kunci:

*Kebutuhan Manusia,
Media Pembelajaran,
Konsumtif, Berpikir Kritis,
Sekolah Dasar*

Abstract

Entering the era of society 5.0 with various technological innovations and goods that attract and facilitate human work, will certainly affect a person's economy and the emergence of consumptive behavior that triggers various negative behaviors. One of the regencies in Indonesia that has a consumptive lifestyle is Trenggalek Regency, it was found that around 60.5% of them often buy things that aren't really needed. Research is used to overcome and prevent consumptive lifestyles through critical thinking in social studies subjects in grade IV elementary school about human needs by developing *Guess the Priority's* media that pays attention to validity, effectiveness, practicality, and attractiveness. The type of research used is research and development, and ADDIE's research model with critical thinking indicators from Facione. The validity of that media reached 92% with a very valid category, the effectiveness of the media was 0.768 with a high category, the practicality of the media received a score of 70.8% with the category of quite practical and suitable for use with a small revision, while the media attractiveness was 75.6% with the interesting category.

Abstrak

Memasuki era *society* 5.0 dengan berbagai inovasi teknologi dan barang-barang yang menarik serta memudahkan pekerjaan manusia, pastinya akan mempengaruhi perekonomian seseorang dan muncul perilaku konsumtif yang memicu berbagai perilaku negatif. Salah satu Kabupaten di Indonesia yang memiliki gaya hidup konsumtif ialah Kabupaten Trenggalek, ditemukan bahwa sekitar 60,5 % dari mereka kerap kali membeli barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan. Penelitian digunakan untuk mengatasi dan mencegah gaya hidup konsumtif melalui pemikiran yang kritis pada mata pelajaran IPS kelas IV SD tentang kebutuhan manusia dengan mengembangkan media *Guess the Priority* yang memperhatikan kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan daya tarik. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan, dan model penelitian ADDIE dengan indikator berpikir kritis dari Facione. Kevalidan media *Guess the Priority* mencapai 92% dengan kategori sangat valid, keefektifan media sebesar 0,768 dengan kategori tinggi, kepraktisan media mendapat nilai 70,8% dengan kategori cukup praktis dan layak digunakan dengan revisi kecil, sedangkan daya tarik media sebesar 75,6% dengan kategori menarik.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Fiftine Salma Arifa

*fiftine.21013@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia diklasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Memasuki era *society 5.0* dengan munculnya berbagai inovasi teknologi dan barang-barang yang menarik serta memudahkan pekerjaan manusia, dan pastinya akan mempengaruhi perekonomian dan gaya hidup seseorang. Menteri Keuangan Sri Mulyani (dalam Muhammad, 2022) menerangkan kinerja ekonomi Indonesia tahun 2022, menentukan target senilai 5,2 persen pada peningkatan konsumsi masyarakat, invest, dan perdagangan antar negara. Salah satu alasan yang membuat masyarakat Indonesia menjadi konsumtif di era *society 5.0* ini ialah *branding* yang kreatif dari sebuah produk dengan teknik *viral marketing* dimana dengan bantuan teknologi yang menjadi pusat dari segala kehidupan di dunia. Masyarakat Indonesia menganggap bahwa sebuah produk yang viral sudah pasti produk tersebut bermanfaat dan berkualitas, meskipun sebenarnya produk tersebut tidak terlalu penting, bermanfaat, ataupun berkualitas tinggi. Perilaku konsumtif memicu berbagai perilaku negatif seperti kesenjangan dan kecemburuan sosial, menambah angka kemiskinan suatu negara, bahkan kriminalitas. Salah satu Kabupaten di Indonesia yang memiliki gaya hidup konsumtif yaitu di Kabupaten Trenggalek, terbukti dari hasil kuesioner sebanyak 100 orang pada kecamatan yang berbeda dengan rentang usia yang beragam dari anak-anak, remaja, dan dewasa yang menyatakan bahwa 60,5 % dari mereka kerap kali membeli sesuatu yang lucu dan yang terdapat potongan harga meskipun tidak dibutuhkan. Selain itu mereka juga lebih suka memakai baju baru pada acara tertentu, dan lebih suka membeli banyak barang yang beragam dengan fungsi yang sama. Selain itu beberapa orang juga lebih memilih untuk membeli barang yang mahal untuk menunjang penampilan. Penelitian serupa mengenai perilaku konsumtif di Kabupaten Trenggalek juga terbukti dari peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 2 Trenggalek yang berasal dari beberapa kecamatan di Kabupaten Trenggalek menempati kategori sedang yaitu sebanyak 53%. Data tersebut didasari dari aspek pembelian tidak rasional, aspek pemborosan, dan aspek implusif. Faktor perilaku konsumtif ini didasari dari faktor internal seperti harga diri, kepribadian, gaya hidup, dst. Selain itu dari faktor eksternal yaitu budaya, lingkungan, sosial, dan tren, (Hanifaturohmah & Widyarto, 2022). Hasil

pengamatan atau observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN 3 Depok, Trenggalek terlihat bahwa gaya hidup konsumtif di Kabupaten Trenggalek tidak hanya terjadi oleh orang dewasa namun anak sekolah yang berusia 7-12 tahun juga melakukan hal yang serupa. Terbukti dari membeli barang-barang yang sesuai dengan mode, membeli beberapa barang yang dipakai disekolah yang dibeli secara berlebihan, dan pemberian uang saku yang berlebihan untuk anak di sekolah dasar (SD).

Jika perilaku konsumtif terus berkelanjutan maka akan menciptakan berbagai dampak psikologis dan sosial. Munculnya permasalahan mengenai kurangnya pemikiran kritis dalam menentukan skala prioritas kebutuhan manusia berdampak terhadap perilaku dan karakter seseorang. Selain itu metode pembelajaran yang sering dipakai oleh guru ialah metode ceramah meskipun fasilitas yang ada di sekolah termasuk cukup lengkap, sehingga peserta didik sering merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Seharusnya pemikiran kritis dalam menentukan skala prioritas menjadi pengetahuan dan keterampilan dasar seseorang agar bisa bijaksana dalam mengelola keuangan. Gaya hidup hemat dapat menciptakan pribadi yang lebih dewasa dalam berpikir dan lebih cermat dalam bertindak atau menentukan pilihan, (Habybillah et al., 2016). Hal ini juga berhubungan dengan literasi finansial yang menjadi salah satu literasi yang harus dipelajari pada usaha Gerakan Literasi Nasional (GLN) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan mengenai literasi finansial selalu dibutuhkan dalam melatih manusia yang peduli dan mengetahui langkah dalam mengelola keuangan secara cermat dan sepadan dengan kebutuhannya. Pendidikan tersebut harus dibagikan kepada anak sedari diri utamanya pada usia pra sekolah dan sekolah dasar, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Hikmah, Y. 2020). Menurut Rachmadyanti, P. (2021), juga berpendapat bahwa edukasi mengenai keuangan sangatlah dibutuhkan untuk diterapkan pada anak-anak sedini mungkin. Hal ini bisa dijadikan sebagai pengetahuan dasar untuk membentuk pengetahuan, perilaku, dan keterampilan mengenai manajemen keuangan. Untuk itu pemberian pemahaman dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving* mengenai kebutuhan manusia yang sesuai dengan skala prioritas sangat diperlukan sedini mungkin.

Berdasarkan hasil analisis di atas ditemukan bahwa permasalahan terkait gaya hidup konsumtif di Kabupaten Trenggalek harus dilakukan upaya untuk mengatasi dan

pencegahan. Melalui pemikiran yang kritis dan pemahaman terkait kebutuhan manusia sedini mungkin di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang memiliki pemikiran yang logis dan karakter yang disiplin serta bijaksana. Peran guru sangat dibutuhkan dalam hal ini. Selain itu komunikasi yang baik antar peserta didik dan guru dapat digunakan untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Maka dari itu dengan pengembangan media *Guess the Priority* diharapkan mampu membantu mengatasi dan mencegah gaya hidup konsumtif melalui pemikiran yang kritis dengan memperhatikan tingkat kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan daya tarik pada media tersebut.

METODE

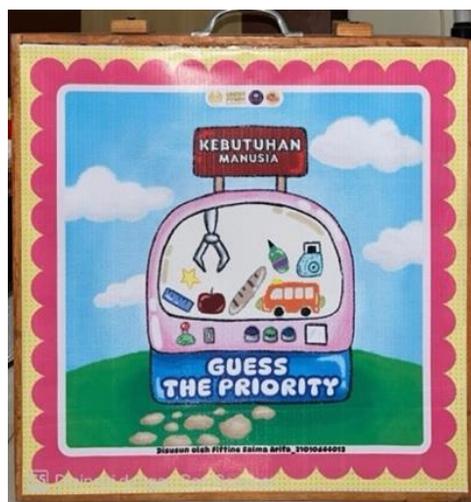
Penelitian menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) menjadi model penelitian yang sesuai dan menarik, hal ini dikarenakan pada model ADDIE struktur atau proses yang ada sangat sistematis dan sederhana dan mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan untuk model pembelajaran yang digunakan pada kelas IV di SDN 3 Depok, Trenggalek yang berjumlah 10 anak ialah model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) fase B, kurikulum merdeka bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keberluan Kita?”. Indikator proses berpikir kritis yang digunakan ialah menurut Facione (dalam Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. 2023), terdiri dari 6 indikator, yaitu *interpretation, analyze, inference, evaluation, explanation, self-regulation*. Data terkait kevalidan didapatkan dari hasil penilaian ahli materi dan media dengan menggunakan skala *linkert*, dan data keefektifan didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Sedangkan data terkait kepraktisan dan daya tarik berasal dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan skala *linkert*.

HASIL

Terdapat 3 cara permainan dalam media *Guess the Priority* yang dikerjakan secara berkelompok, yaitu “Aku Adalah” yang merupakan kegiatan observasi untuk menemukan macam-macam kebutuhan manusia dan penjelasannya. Permainan kedua

yaitu “Tebak Aku” dimana setiap kelompok diminta untuk saling bertukar pertanyaan untuk menemukan kartu karakter benda-benda kebutuhan manusia yang dipilih pada kelompok lawan. Sedangkan pada permainan ketiga yaitu “Temukan Aku” guru akan membacakan beberapa pernyataan terkait salah satu benda kebutuhan manusia dan peserta didik harus menebak serta menemukan dimana letak *siscard*.

Pada tahap analisis ditemukan bahwa sarana prasarana di sekolah tersebut memadai namun tidak dimanfaatkan sebaik mungkin dan munculnya perilaku menyimpang akibat dari munculnya kesenjangan sosial dari perilaku konsumtif. Tahap desain digunakan untuk merancang konsep desain media, materi dan soal, desain video dan audio, serta instrument validasi. Media *Guess the Priority* memiliki ukuran 43 cm x 40 cm pada satu sisinya, saat media dibuka maka akan memiliki ukuran 86 cm x 80 cm dengan bahan dasar triplek dan kayu bekas. Sedangkan ukuran *siscard* yaitu 3,3 cm x 5,56 cm dan ukuran kartu karakter ialah 4 cm x 6 cm. Media tersebut merupakan perpaduan permainan *Guess Who* dan papan catur. Sehingga media tersebut dapat digunakan untuk menyimpan benda-benda didalamnya seperti, buku panduan permainan, lembar observasi, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), kartu karakter, dan *siscard*. Desain yang dirancang pada media *Guess the Priority* mengutamakan fungsi, praktis, inovatif, dan menarik.



Gambar 1. Papan media *Guess the Priority* saat dilipat

ditemukan nilai efektivitas, kepraktisan, dan daya tarik melalui lembar *pre-test* dan *post-test*, serta lembar angket. Tes yang dilakukan kepada peserta didik mencakup pertanyaan yang berdasar dari KKO (Kata Kerja Operasional) C1 (mengidentifikasi) dan *HOTS* (*High Order Thinking Skills*), yaitu meliputi C4 (mengorganisasikan), dan C5 (membandingkan dan menjelaskan). Rumus N-Gain digunakan untuk menemukan tingkat efektivitas. Data yang didapatkan dalam menghitung rumus N-Gain berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

Tabel 1. Hasil data

No	Data	Persentase Skor	Kriteria
1	Kevalidan	92 %	Sangat valid
2	Keefektifan	76,797 %	Tinggi
3	Kepraktisan	70,8 %	Cukup praktis dan layak digunakan dengan revisi kecil
4	Daya Tarik	75,6 %	Menarik

Data kevalidan didapatkan dari ahli media dan materi dengan aspek penilaian terkait kelayakan, keakuratan, tampilan, materi, dan penggunaan dengan menggunakan skala *linkert*. Data keefektifan didapatkan melalui lembar *pre-test* dan *post-test* peserta didik berjumlah 10 soal pilihan ganda tunggal dan kompleks yang dimasukkan ke dalam rumus N-Gain. Hasil data kepraktisan dan daya tarik media berasal dari lembar angket yang diberikan kepada peserta didik dan dijawab skala *linkert* 1-5 sehingga peserta didik memberikan nilai dengan mewarnai kolom skor. Warna oranye memiliki skor 1, warna biru skor 2, warna pink skor 3, warna kuning skor. Aspek penilaian pada angket kepraktisan terkait visual, suasana, inovasi, dan bermanfaat. Sedangkan pada angket daya tarik mengenai visual, keunikan, makna, dan aturan bermain.

Tahap evaluasi pada model ADDIE terdapat pada setiap akhir tahapan. Tujuan utama pada tahapan ini ialah untuk mengetahui informasi dan mengatasi permasalahan yang ada. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian yang mudah digunakan karena struktur atau proses yang ada sangat sistematis dan sederhana. Sehingga hal tersebut mampu diperbaiki dan dicegah pada tahapan berikutnya untuk pengembangan media *Guess the Priority* dengan baik. Selain itu hal tersebut mampu

dijadikan acuan, dan masukan pada aspek-aspek yang belum maksimal dan perlu adanya revisi.

PEMBAHASAN

Media *Guess the Priority* sangat valid dan pastinya mampu memberikan dampak kepada keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu mengembangkan daya pikir serta konsentrasi pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran ialah media *game education*, (Handriyantini dalam Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. 2021). Nilai keefektifan media *Guess the Priority* termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk ketuntasan belajar peserta didik mendapat nilai 70% yang berarti tinggi. Meskipun soal tersebut berjumlah 10 namun soal yang disusun memiliki kualitas yang sesuai dan layak diberikan untuk anak SD. Hal ini juga didukung dengan pendapat Ikawati, H. D., Jayadi, A., & Hermansyah, H. (2022), dikatakan bahwa kualitas pada tes akan ditentukan oleh kualitas setiap item soalnya. Bisa dikatakan bahwa item tes berkualitas tinggi tidak ditentukan dengan jumlah item soal. Meskipun jumlahnya sedikit namun berkualitas akan lebih berguna daripada memiliki jumlah yang banyak namun memiliki kualitas yang rendah. Sehingga membuat fungsi tes yang dilaksanakan akan memiliki kualitas pengukuran yang rendah. Jadi, *pre-test* dan *post-test* yang berupa pilihan ganda 10 soal dengan KKO *HOTS* pada implementasi media *Guess the Priority* mampu menjadi penentu dalam perhitungan keefektifan dalam pengembangan media tersebut. Nilai kepraktisan pada pengembangan media *Guess the Priority* mendapat nilai 70,8% yang berarti masuk kategori cukup praktis dan layak digunakan dengan revisi kecil. Uji kepraktisan sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari media yang akan diaplikasikan kepada peserta didik. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Mahardani, A. D. E., Nurmilawati, M., & Saidah, K. (2023), bahwa uji kepraktisan harus dilaksanakan terlebih dahulu karena digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam menggunakan media yang hendak diimplementasikan kepada peserta didik. Melalui hasil angket tersebut dapat ditemukan bahwa kemenarikan pada media *Guess the Priority* termasuk dalam kategori menarik. Keseluruhan peserta didik setuju bahwa desain pada papan media, *siscard*, dan video pembelajaran sangatlah menarik. peserta didik tidak mampu mengetahui informasi ataupun jawaban dari

kelompok lain karena peletakan *siscard* yang berlainan arah, sehingga mampu menghindari perilaku curang dan menumbuhkan rasa percaya diri. Jika peserta didik tersebut mempunyai rasa percaya diri dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain pasti perilaku curang tidak akan pernah muncul, (Damayanti, V. M., & Savira, S. I. 2022).

Pengembangan media serupa yaitu “*Guess Who*” oleh Anjarwati,A., (2024), penelitian tersebut mendapat kriteria sangat valid. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lawsin et al., (2023), media “*Guess-Huwhat?*” tersebut mendapat nilai sempurna yaitu 4,00 atau sangat memuaskan terkait pemikiran kritis dan strategi yang tepat saat menggunakan media tersebut. Terdapat studi penelitian relevan terkait media pembelajaran yang dirancang peneliti yaitu “*Guess the Number*” oleh Nurafifah et al., (2024), media pembelajaran yang diuji coba tersebut mendapat nilai 86,8% dengan kategori sangat praktis. Selain itu terdapat perbedaan terkait media yang dikembangkan dengan media pada penelitian yang serupa. Hal tersebut terkait bahan, ukuran, jenis media, dan hasil penelitian. Media *Guess the Priority* menggabungkan dua jenis permainan dengan tiga macam cara bermain yang dipadukan dengan teknologi terkini. Bahan yang digunakan juga merupakan bahan daur ulang yang ramah lingkungan.

Media *Guess the Priority* menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan jenis permainan pada media tersebut disusun dengan memperhatikan KKO HOTS dan sesuai CP yang ada. Permainan pertama “*Aku Adalah*” menggunakan KKO C3 (menyelidiki), permainan kedua “*Tebak Aku*” menggunakan KKO C4 (menemukan), dan permainan ketiga “*Temukan Aku*” menggunakan KKO C5 (membuktikan). Pasti nya setiap komponen dan tahapan pada saat implementasi media “*Guess the Priority*” telah disesuaikan sedemikian rupa untuk membentuk pemikiran dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan baik. Penggunaan KKO tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan fase peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023), mengenai keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas IV SD sudah mulai mampu memahami indikator berpikir kritis seperti menginterpretasi, menganalisis, dan mengevaluasi, maka pada saat implementasi media *Guess the Priority* di kelas IV SDN 3 Depok, Trenggalek juga ditemukan bahwa peserta didik

juga mampu mengikuti segala instruksi dengan indikator berpikir kritis tersebut. Pada indikator interpretasi yaitu pada saat guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran, peserta didik menyimak dan memahami setiap penjelasan dengan baik. Indikator analisis, yaitu orientasi pada masalah dengan memberikan permasalahan berupa cerita dan berita terkini mengenai gaya hidup konsumtif dan memperkenalkan media *Guess the Priority*. Pada kegiatan tersebut peserta didik aktif dalam bertanya dan menjawab pada permasalahan yang disampaikan. Mereka juga mampu memberikan respon dan sikap yang jujur dan bijaksana dalam menjawab ataupun memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Selain itu juga peserta didik terlihat sangat antusias saat peneliti mengenalkan media *Guess the Priority*, terlihat bahwa peserta didik mulai bertanya kapan permainan bisa dimulai, menanyakan setiap komponen media, bahkan beberapa peserta didik juga ketahuan memegang komponen media seperti bilik pada papan media dan *siscard*. Pada indikator evaluasi, yaitu membimbing penyelidikan individual maupun kelompok peserta didik sudah diarahkan untuk menggunakan media *Guess the Priority* dengan 3 jenis permainan. Karena pada setiap permainannya terdapat berbagai jenis tugas dan mewajibkan mereka untuk bekerja kelompok, disiplin, dan tidak berbuat curang maka mereka bisa lebih percaya diri dan sangat ekspresif saat bermain dengan media tersebut. Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ketiga indikator berpikir kritis pada kelas IV SD menurut pendapat Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023) sudah berhasil diterapkan dengan baik oleh peserta didik kelas IV SDN 3 Depok.

SIMPULAN

Media *Guess the Priority* mendapat nilai yang cukup memuaskan dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran dan media tersebut dapat meningkatkan pemikiran kritis peserta didik dalam menentukan skala prioritas kebutuhan manusia menjadi meningkat. Media tersebut bisa diaplikasikan ke mata pelajaran lainnya, tidak hanya mata pelajaran IPS, sehingga guru dapat menyesuaikan ulang capaian dan tujuan pembelajaran. Tentunya mengenai kualitas media juga dapat dikembangkan secara maksimal dengan bahan-bahan yang berkualitas dan disesuaikan dengan zaman. Saran terhadap pengembang atau peneliti selanjutnya ialah untuk meningkatkan kualitas

siscard agar tidak mudah sobek dan luntur, video pembelajaran dapat diakses secara offline, dan dapat melakukan uji coba pada materi lain.

REFERENSI

- Anjarwati, A. (N.D.). Pengembangan Media Pembelajaran Guess Who Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 4 Jombang Skripsi Oleh.
- Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran (Search, Solve, Create, And Share) Sscs Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739-2751.
- Damayanti, V. M., & Savira, S. I. (2022). Hubungan Efikasi Diri, Kesiapan Belajar Siswa Dengan Kecurangan Akademik Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(2).
- Habybillah, M., Wahyono, H., Haryono, A., Kunci, K., Pendidikan, :, Di, E., Keluarga, L., Ekonomi, S., Tua, O., Literacy, F., Hidup, G., & Hidup Hemat, S. (N.D.). Pengaruh Pendidikan Ekonomi Di Lingkungan Keluarga, Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Financial Literacy Diintermediasi Melalui Gaya Hidup Terhadap Sikap Hidup Hemat Siswa Ma Negeri Ii Kota Batu Malang.
- Hanifaturrohmah, Z., & Widyarto, W. G. (2022). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Perilaku Konsumtif Siswa Kelas Xi Ips Sman 2 Trenggalek. *Anterior Jurnal*, 21.
- Hasanah, U., Safitri, I., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game Analysis Of The Development Of Mathematics Learning Media On Game-Based Learning Outcomes. 1(3), 204–211.
- Hikmah, Y. (N.D.). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 103.
- Ikawati, D. H., Jayadi, A., & Hermansyah. (2022). Analisis Kualitas Tes Dan Butir Soal Sejarah Di Sman 1 Praya Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 6262–6267.

- Lawsin, N. L. P., Cammayo, M. J. A., Diaz, C. D., Alberastine, K. P., De Vera, S. A., & Tabucon, C. M. (2023). Developing “Guess-Huwwhat?” Strategic Intervention Material To Engage Grade 12 Stem Students In Understanding The Sound Terminologies. *Journal Of Innovative Research*, 1(3), 49–56. <https://doi.org/10.54536/Jir.V1i3.2161>
- Mahardani, A. D. E., Nurmilawati, M., & Saidah, K. (2023). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Kelas 4.
- Muhammad, M. (2022). Pengaruh Kontrol Diri Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Unesa 2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7, 61–70. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/>
- Nurafifah, R., Rafianti, I., Anriani, N., Studi, P., Matematika, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game “Guess The Number” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. 5(1). <https://doi.org/10.46306/Lb.V5i1>
- Rachmadyanti, P. (2021). Studi Litaratur: Kearifan Lokal Masyarakat Using sebagai Sumber Belajar IPS di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023). Kategorisasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas empat sekolah dasar di SD se-gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 88-104.