



## “Si Kemal”: Video Animasi Literasi Keuangan untuk Anak Prasekolah

Lizza Suzanti<sup>1✉</sup>, Novi Sofia Fitriyanti<sup>2</sup>, Rr. Deni Widjayatri<sup>3</sup>, Siti Anisa Burairoh<sup>4</sup>, Awalia Fajriah<sup>5</sup>, Syifa Fauziyah Anwar<sup>6</sup>, Indira Sofy Anggraini<sup>7</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>(1,3,4,5,6,7)</sup>; Sistem Informasi Kelautan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>(2)</sup>  
DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.4682](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682)

### Abstrak

Mengenalkan literasi keuangan pada anak prasekolah penting dalam membangun kecakapan hidup dan menyiapkan anak agar terampil mengelola uang di masa datang melalui video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi yang diberi nama “Si Kemal”. Si Kemal adalah tokoh utama dalam video animasi merupakan akronim dari literasi KEuangan optiMAL. Metode penelitian menggunakan R&D model Hannafin & Peck meliputi 3 fase, yaitu analisa kebutuhan, fase desain, serta pengembangan dan implementasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Partisipan terdiri dari ahli media, ahli materi, guru, dan anak prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi “Si Kemal” layak digunakan pendidik untuk mengenalkan literasi keuangan pada anak prasekolah berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Respon guru sebagai pengguna memberikan penilaian dalam kategori sangat baik diukur dari motivasi, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan serta dapat diimplementasikan sebagai media yang dapat mengedukasi literasi keuangan.

**Kata Kunci:** literasi keuangan; video animasi; anak prasekolah.

### Abstract

Introducing financial literacy in preschool children is important in building life skills and preparing children to be skilled in managing money in the future through animated videos that are tailored to the characteristics of child development. This research aims to develop an animated video named "Si Kemal". Si Kemal is the main character in the animated video, which is an acronym for literasi KEuangan optiMAL. The research method uses the Hannafin & Peck R&D model including 3 phases, namely needs analysis, design phase, and development and implementation. Data collection was done through interviews, observations, and questionnaires. Participants consisted of media experts, material experts, teachers, and preschoolers. The results showed that the animated video "Si Kemal" is suitable for educators to use to introduce financial literacy in preschool children based on the assessment of media experts and material experts. Teacher response as a user provides an assessment in a very good category measured from motivation, attractiveness, convenience, and usefulness and can be implemented as a medium that can educate financial literacy.

**Keywords:** financial literacy; animated video; preschool

## Pendahuluan

Salah satu kecakapan hidup yang penting adalah kemampuan seseorang untuk menata dan mengelola sumber daya yang dimiliki, agar mampu mengambil keputusan-keputusan yang bijak dalam kehidupannya. Kemampuan mengelola keuangan merupakan kecakapan hidup yang penting untuk menghindarkan seseorang dari keputusan hidup yang salah, yang berpengaruh tidak baik terhadap tatanan kehidupannya. Oleh karena itu, kecakapan literasi finansial tidak hanya penting bagi orang dewasa, namun kecakapan ini perlu ditumbuhkan sejak dini.

Sebagai salah satu alat untuk membangun kecakapan hidup di abad ke-21, literasi keuangan termasuk dalam enam literasi dasar. Ketidaktahuan dan ketidakmampuan kita dalam bidang keuangan merupakan konsekuensi dari berbagai masalah yang muncul saat ini, seperti kemiskinan, kesenjangan sosial, stabilitas keamanan, dan perubahan iklim. Selain itu, karena globalisasi mendorong gaya hidup konsumerisme orang Indonesia, mereka harus tahu cara mengelola keuangan dengan bijak (Fianto & Wahyuni, 2021). Setiap orang harus tahu merencanakan keuangan untuk masa depan selain mengetahui cara mendapatkan dan mengalokasikannya.

Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2022 menunjukkan adanya kemajuan. Indeks Literasi Keuangan Indonesia meningkat signifikan dari 38,03% pada tahun 2019 menjadi 49,68% di tahun 2022. Meskipun ada kemajuan, sebanyak 41% (14 provinsi) wilayah di Indonesia memiliki indeks di bawah rata-rata nasional. Salah satunya Provinsi Banten dengan indeks sebesar 45,19%. Angka ini pun masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan provinsi lainnya di Pulau Jawa yang memiliki indeks di atas 50%. Selain itu, jika dilihat dari tingkat pendidikan, lulusan SMP ke bawah tingkat literasinya masih di bawah 50%.

Mengacu pada hal tersebut, seyogyanya literasi keuangan perlu dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah karena usia efektif untuk edukasi literasi keuangan adalah saat anak mulai bersekolah (Novieningtyas, 2018). Demikian pula dengan materi yang disampaikan penting untuk membangun kemampuan kognitif anak dan mengajarkan tentang mengelola uang (Sari et al., 2022). Namun materi pendidikan untuk mengembangkan literasi finansial bagi anak usia prasekolah dalam kenyataannya juga masih jarang (Nurfatmawati et al., 2023) dan tidak setiap lembaga pendidikan untuk anak usia dini menerapkan pendidikan keuangan dalam pembelajaran yang dilaksanakannya (Langgi & Susilaningih, 2022).

Di sisi lain, pemilihan media yang digunakan pendidik harus tepat mengingat pentingnya keterampilan ini. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat membantu guru menyampaikan ide-ide, tetapi juga akan membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk memahami ide-ide yang disampaikan. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian siswa (Puspitarini, Akhyar, & Djono, 2018). Ini terutama berlaku untuk anak-anak di usia prasekolah yang tertarik pada berbagai warna, gambar, dan musik. Hal ini yang mendorong anak-anak prasekolah untuk belajar. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik perkembangan anak dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan mereka (Guslinda & Kurnia, 2018).

Namun ketersediaan media literasi keuangan bagi anak usia dini masih terbatas (Sari et al., 2022) disamping penyampaiannya yang kurang menarik sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (Suzanti et al., 2023). Video animasi adalah salah satu media yang dinilai efektif dan memiliki efek positif pada pembelajaran siswa. Hasil kajian yang dilakukan (Barcelos & de Azevedo, 2021) animasi memiliki bahasa tertentu yang menciptakan pesan visual tertentu dan mengarah pada teknik sinematografi, gambar dan suara untuk menceritakan sebuah cerita. Visual memungkinkan dapat memperkaya pemahaman yang sebenarnya. Animasi sebagai media pembelajaran yang menarik, meningkatkan minat, membuat mereka senang saat belajar, dan meningkatkan pemahaman (Novelia & Hazizah, 2020). Media yang menarik juga dapat memberi anak-anak pengalaman yang menyenangkan untuk berimajinasi, yang merupakan komponen penting dalam

perkembangan mereka (Fitriasari et al., 2021). Selain itu, penggunaan video menjadi sangat populer di kalangan guru dan siswa sebagai pendukung pembelajaran baik formal maupun informal (Snelson, 2015) terlebih saat dunia dilanda pandemi Covid-19.

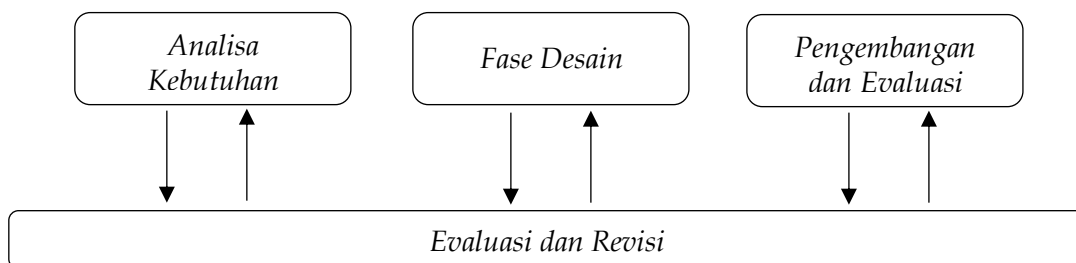
Oleh sebab itu, untuk dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki, perlu ditunjang oleh ketersediaan media yang memadai. Hasil penelitian (Yulsyofriend et al., 2022) menunjukkan bahwa kemampuan literasi dapat dikembangkan melalui media animasi lagu anak yang didesain sesuai tema pembelajaran anak usia dini. Film animasi yang dikembangkan (Warmi et al., 2024) menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar dalam mengelola keuangan. Sementara itu, penelitian (Amrullah et al., 2021) menunjukkan bahwa video animasi 4-D yang dikembangkannya dapat meningkatkan literasi sains siswa.

Video animasi yang dikembangkan peneliti diberi nama “Petualangan Si Kemal”. Si Kemal adalah tokoh utama yang dikembangkan peneliti merupakan akronim dari literaSI KEuangan optiMAL. Video animasi Si Kemal berisi konten-konten literasi keuangan yang memberikan pengetahuan dan pemahaman anak prasekolah tentang jenis uang, konsep transaksi (jual beli), budaya gemar menabung, pengenalan mesin ATM, dan melatih anak agar mencintai rupiah.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dan memfasilitasi pendidik melalui media yang menarik dalam mengenalkan literasi keuangan bagi anak prasekolah. Video animasi ini diharapkan dapat melengkapi ketersediaan media edukasi literasi finansial yang masih terbatas khususnya bagi anak prasekolah.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Hannafin & Peck yang berorientasi pada produk terdiri dari tiga fase, yaitu analisa kebutuhan, fase desain, serta pengembangan dan implementasi, ketiganya melibatkan tahapan evaluasi dan revisi. Tahapan penelitian digambarkan pada **gambar 1**.



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model Hannafin & Peck

Partisipan dalam penelitian terdiri dari (1) satu orang ahli materi dan satu orang ahli media pembelajaran yang kompeten dibidangnya; (2) pengguna yaitu empat anak usia 4 - 6 tahun dan dua orang guru di TK Labschool UPI Kampus Serang. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, yaitu (1) angket berkaitan dengan kelayakan produk video animasi “Si Kemal” kepada ahli media dan ahli materi serta respon user (guru); (2) observasi terkait pola perilaku user (anak) saat menonton video animasi “Si Kemal; dan (3) dokumentasi. Sementara itu memilih, menyeleksi, dan menggolongkan dan menyusun data sebagai teknik analisis datanya. Adapun kisi-kisi instrumen valiasi ahli materi dan ahli media mengacu pada Learning Object Review Instrument (LORI) (Nesbit et al., 2009) yang dimodifikasi peneliti disajikan pada **tabel 1**. Kisi-kisi untuk mengukur respon user (pendidik) terhadap video animasi “Si Kemal” disajikan pada **tabel 2**.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan ahli Media**

No	Aspek	Ahli Materi		No	Ahli Media	
		Indikator	Jumlah Butir		Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas Isi	Ide/ gagasan	4	1	Desain Presentasi	12
		Keakuratan	4			
2	Keselarasan	Tujuan Pembelajaran	3	2	Kemudahan untuk Digunakan	2
		Karakteristik Pengguna	3			
3	Motivasi	Kemampuan memotivasi pengguna	4	3	Aksesibilitas	1

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Respon User (Pendidik)**

No	Aspek	Jumlah Butir
1	Motivasi	4
2	Kemenarikan	4
3	Kemudahan	4
4	Kemanfaatan	4

Sumber : (Jumaheni et al., 2021); dimodifikasi

Penilaian kepada setiap aspek dan indikator yang diukur dengan skor penilaian 5 (Sangat Baik); 4 (Baik); 3 (Cukup Baik); 2 (Kurang Baik); dan 1 (Tidak Baik). Sementara itu, untuk mengukur pola perilaku anak saat menonton video animasi “Si Kemal”, instrumen yang digunakan mengacu pada The Classroom Learning Activity Checklist (CLAC) (Reynolds & Candee, 2019) yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian disajikan pada **tabel 3**.

**Tabel 3. Instrumen Observasi Pola Perilaku Anak Melalui Video Animasi “Si Kemal”**

No	Indikator	Respon Jawaban		
		Ya	Tidak	Kadang Ya Kadang Tidak
1	Anak tampak sepenuhnya terlibat dalam kegiatan			
2	Anak aktif mengikuti kegiatan			
3	Perhatian anak terhadap materi dalam video terlihat jelas			
4	Anak berbagi jawaban dan pemikiran			
5	Anak mengikuti aturan dan arahan			

## Hasil dan Pembahasan

### Pengembangan Video Animasi Literasi Keuangan “Si Kemal”

Fada fase awal pengembangan video animasi literasi keuangan “Si Kemal”, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengembangan video animasi meliputi tujuan, pengetahuan dan perkembangan anak, serta kurikulum dan kebutuhan media pembelajaran. Pengembangan video animasi “Si Kemal” bertujuan untuk membantu pendidik dalam mengenalkan literasi keuangan sebagai salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki anak sejak dini yang berdampak pada kebiasaan mengelola keuangan yang baik di masa yang akan datang. Berdasarkan analisis terhadap aspek pengetahuan dan perkembangan anak menunjukkan bahwa dengan memberikan kecakapan literasi keuangan sejak awal maka dapat menjadi dasar/fondasi dalam meningkatkan belajarnya saat dewasa. Aspek perkembangan kognitif

dan penyelesaian masalah anak akan meningkat jika dilatih untuk melakukan literasi sejak dini (Murdy & Wilyanita, 2023).

Dikaji dari sisi kurikulum di TK labschool UPI Kampus Serang, berdasarkan informasi kepala sekolah bahwa kegiatan literasi telah dilakukan namun kajian tentang literasi keuangan belum sepenuhnya dilaksanakan melalui pembelajaran. Ketersediaan media pun masih terbatas sehingga video animasi yang dikembangkan peneliti dapat menjadi solusi yang tepat. Video animasi dapat menjadi sebuah media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk anak usia prasekolah karena selain menarik dengan gambar yang dapat bergerak seolah nyata (Agustien et al., 2018).

Berikutnya adalah fase desain. Fase ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu, a) eksplanasi, b) pembuatan desain media, c) konsultasi ahli materi dan ahli media, d) evaluasi dan revisi. Hasil dari tahap ini adalah draf media video animasi yang akan dikembangkan dan implementasi pada tahap berikutnya.

Video animasi yang dikembangkan peneliti diberi judul “Petualangan Si Kemal”. Adapun tema yang diangkat tentang pengenalan uang sebagai alat tukar dan alat pembayaran. Pengenalan uang ini dikemas ke dalam 7 scene, yaitu scene prolog yang menampilkan perkenalan tokoh, 5 scene materi cerita dan scene terakhir yaitu scene penutup yang menampilkan informasi pengembang. Tokoh utamanya adalah Kemal. Kemal merupakan seorang anak laki-laki berumur 5 tahun dengan ciri-ciri ceria, penuh dengan rasa penasaran, dan selalu ingin belajar. Selain tokoh utama ada pula tokoh pendukung yaitu Ibu dan Dita. Ibu memiliki karakter penyayang dan cerdas sehingga dapat menjawab rasa penasaran Kemal dengan bahasa yang mudah difahami. Sementara Dita adalah teman bermain Kemal berusia 5 tahun, seorang anak perempuan yang ramah dan rajin menabung.

Pembuatan desain media diawali dengan membuat story board. Story board dalam video animasi “Petualangan Si Kemal” dibuat dengan menentukan tema dan alur cerita untuk mengenalkan literasi keuangan. Adapun tema cerita yang dikembangkan meliputi pengenalan : (1) jenis uang, (2) jual beli, (3) menabung, (4) mesin ATM, dan (5) cara merawat dan menjaga rupiah. Narasi cerita dari masing-masing tema cerita “Petualangan Si Kemal” dibuat ringkas agar durasi tayangan sesuai dengan kebutuhan anak usia prasekolah.

Pada **gambar 2** terlihat sketsa karakter tokoh dalam cerita, yaitu Kemal, Ibu, dan Dita sesuai narasi cerita. Sementara gambar yang digunakan untuk latar dan elemen lainnya untuk mendukung video animasi “Petualangan Si Kemal” diperoleh dari aplikasi Canva, Capcut, Dolby On, dan Freepik. Sedangkan suara (*sound*) diperoleh dari aplikasi Capcut dan Pixabay.



**Gambar 2.** Sketsa karakter Tokoh Cerita “Petualangan Si Kemal”

Fase akhir adalah pengembangan dan evaluasi. Fase ini terdiri dari serangkaian kegiatan mengembangkan, memadukan maupun membuat media video animasi yang baru berdasarkan draf media yang dihasilkan pada tahap desain. Pada tahap ini proses editing video menggunakan aplikasi Capcut dan memerlukan waktu yang relatif lama. **Tabel 4** merupakan hasil video animasi “Petualangan Si Kemal” setelah melalui proses pengeditan pada aplikasi Capcut.

**Tabel 4. Video Animasi “Petualangan Si Kemal”**

No	Scene	Tampilan	Durasi Tayangan
1	Pembuka		51 detik
2	Uang Kertas dan uang Logam		2 menit 22 detik
3	Jual Beli		1 menit 54 detik
4	Tabungan Dita		2 menit 37 detik
5	Pergi Ke ATM		1 menit 54 detik
6	Aku Cinta Rupiah		2 menit 11 detik
7	Penutup		1 menit 12 detik

Video animasi yang telah selesai pengeditan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil sebagaimana tampak pada **tabel 5**.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

Validator	Total Skor		Keterangan
	Skor Maksimum	Skor Validasi	
Ahli Materi	90	71	Layak digunakan dengan revisi
Ahli Media	90	88	Layak digunakan tanpa revisi

Catatan dan saran validator ahli materi sebagai berikut: (1) pada materi jenis uang, menambahkan sifat uang kertas yang mudah rusak, (2) pada materi pengenalan jual beli, tidak terlihat anak perempuan memberi uang pada penjual, (3) pada materi pengenalan menabung, salam terjadi pengulangan, (4) pada materi mesin ATM, posisi balon percakapan kurang tepat,

dan (5) pada materi cara merawat dan menjaga rupiah, kata ibu pada percakapan "sebelum baju dicuci baju" dihilangkan untuk mengajarkan peserta didik bahwa mencuci baju bukan hanya bagian tugas ibu. Dari catatan dan saran tersebut, peneliti merevisi video dan mengkonsultasikan kembali kepada validator materi. Validator menyatakan video layak untuk digunakan.

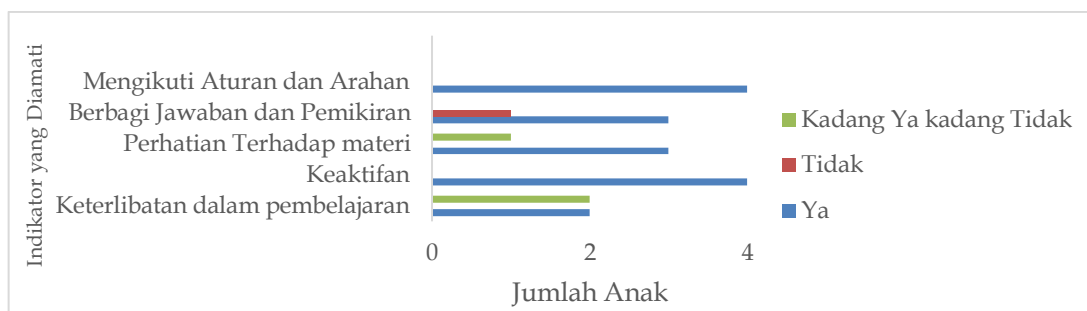
### Respon User Terhadap Video Animasi Literasi Keuangan “Si Kemal”

Video yang telah layak kemudian diujicobakan pada 4 anak usia 4-6 Tahun dan 2 orang guru di TK Labschool Kampus UPI Serang seperti tampak pada **gambar 3**, dan hasilnya tampak pada **gambar 4** dan **tabel 6**.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Uji Coba Video Animasi “Petualangan Si Kemal”

Berdasarkan **gambar 4**, dari 5 indikator pola perilaku anak saat menonton video animasi “Petualangan Si Kemal” dapat disimpulkan bahwa seluruh anak yang diobservasi aktif mengikuti kegiatan, mengikuti aturan dan arahan. Sebagian kecil saja yang tidak mau berbagi jawaban dan pemikiran saat kegiatan berlangsung.



**Gambar 4.** Hasil Pengamatan Pola Perilaku Anak Saat Menonton Video Animasi “Petualangan Si Kemal”

Adapun respon pendidik terhadap video animasi berdasarkan **tabel 6** dapat disimpulkan bahwa video animasi “Petualangan Si Kemal” dinilai sangat baik dilihat dari motivasi, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan bagi anak.

**Tabel 6.** Respon Pendidik Terhadap video Animasi “Petualangan Si Kemal”

Responden	Skor		Keterangan
	Jumlah	Persentase	
Guru 1	72	90	Sangat Baik
Guru 2	75	93,75	

Untuk memudahkan akses user (pendidik) dalam menggunakan video animasi “Petualangan Si Kemal” maka peneliti mengunggah video ini ke dalam Portal Play & Fun dengan alamat <http://www.playandfun.site/>. Portal ini merupakan sarana pembelajaran bagi guru dan anak terkait pembelajaran berbasis STEAM dan merupakan luaran penelitian

yang dihasilkan oleh peneliti dan tim pada tahun 2021 seperti pada gambar 5. <http://www.playandfun.site/>.



Gambar 5. “Petualangan Si Kemal” dalam Portal Play & Fun

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang dilakukan selama ini untuk meningkatkan literasi keuangan masih belum tersosialisasi dengan baik (Setiyowati & Lailatullailia, 2020). Oleh sebab itu, pendidik perlu berupaya mengenalkan sedini mungkin melalui media yang menarik dan efektif untuk meningkatkan *awareness* dan literasi dalam bidang finansial (Suzanti et al., 2022) agar terinternalisasi dan membentuk kebiasaan mengelola keuangan di masa depan diantaranya melalui video animasi “Si Kemal” yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Dengan membekali anak sejak dini tentang konsep literasi keuangan dan didukung dengan menggunakan media yang tepat maka akan terbiasa menangani uang secara bijak dan tepat di kemudian hari (Nurfatmawati et al., 2023). Pemahaman pengetahuan keuangan dan sejauhmana pengetahuan mereka tentang keuangan dapat mempengaruhi pengambilan keputusan keuangan mereka (Lusardi, 2019). Tingkat literasi rendah akan berdampak pada perilakunya yang kurang tepat dalam mengambil keputusan. Hal ini diperkuat pula oleh kajian (Klapper & Lusardi, 2020) yang menunjukkan bahwa saat ini hanya satu dari tiga orang dewasa di dunia yang melek finansial sehingga memperburuk risiko konsumen dan pasar keuangan mereka.

Mengenalkan literasi keuangan melalui video animasi sangat efektif terutama pada anak usia prasekolah dan sekolah dasar (Kemendikbud, 2017) sebagai alat bantu dalam proses belajar dan mudah difahami siswa (Mawaddhah & Sakti, 2022), menggugah minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman tentang keuangan (Andini, P., Kusherawati, A., Susilo, 2023). Selain itu, sketsa video dan simulasi berbasis respon animasi memiliki dampak positif pada tingkat literasi keuangan (Méndez Prado et al., 2021).

Di era pembelajaran digital, video telah mendapat perhatian dan diakui sebagai media pembelajaran audio visual yang dapat memberikan contoh nyata bagi peserta didik (Nicolaou et al., 2019). Penelitian (Khoo et al., 2023) menunjukkan adanya efektifitas pembelajaran literasi keuangan dengan menggunakan video yang ditunjukkan oleh pemahaman siswa menjadi lebih baik. Melalui video pula, membantu siswa aktif dalam pembelajaran literasi keuangan. Selain itu, pembelajaran melalui video memungkinkan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja (Shah et al., 2019).

Di sisi lain, penggunaan media interaktif, seperti permainan dan perangkat lunak pengeditan, juga telah dilihat sebagai cara untuk mengajarkan anak usia dini tentang keuangan. Ini memberi mereka pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan untuk mengelola keuangan mereka sendiri (Mary et al., 2019).

Video animasi literasi keuangan yang dikembangkan memiliki implikasi teori dan praktis. Dari sudut pandang teoritis, penelitian ini memberikan wawasan tentang penggunaan berbagai platform aplikasi berbasis teknologi yang dapat diakses dengan mudah melalui internet sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat media yang menarik. Sedangkan dari sudut pandang praktis, dapat diimplementasikan menjadi media yang dapat dimanfaatkan pendidik anak prasekolah dalam mengenalkan literasi keuangan yang relatif terbatas.

Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan. Dilihat dari sisi metodologi, subjek penelitian masih pada skala kecil, terbatas pada guru dan anak di satu sekolah sehingga untuk membuat generalisasi pada skala yang lebih luas memerlukan waktu dan sumber daya lainnya yang besar. Jika dilihat dari sisi pengembangan video animasi, jumlah materi literasi keuangan yang disajikan masih sedikit. Oleh karena itu pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menyajikan materi yang lebih banyak dan beragam.

## Simpulan

Video animasi “Petualangan Si Kemal” yang dirancang dan dikembangkan peneliti layak digunakan untuk mengenalkan literasi keuangan untuk anak usia prasekolah berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Materi dalam video yaitu pengenalan uang, jual beli, menabung, mesin ATM serta cara merawat dan menjaga rupiah dikemas menarik sehingga anak aktif mengikuti kegiatan. Sementara itu, respon user terhadap video animasi “Petualangan Si Kemal” sangat baik dilihat dari motivasi, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan.

## Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini terlaksana atas dukungan berbagai pihak diantaranya TK Labschool UPI Kampus Serang sebagai tempat uji coba penelitian. Selain itu ucapan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia sebagai penyedia dana penelitian berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor 535/UN40/PT.01.02/2023 sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

## Daftar Pustaka

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, *V*(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Amrullah, A. R., Suryanti, S., & Suprpto, N. (2021). The Development of Kinemaster Animation Video as a Media to Improve Science Literacy in Elementary Schools. *PENDIPA Journal of Science Education*, *6*(1), 151–161. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.151-161>
- Andini, P., Kusherawati, A., Susilo, A. (2023). *No Title* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. Publikasi.pdf <https://eprints.ums.ac.id/115783/1/Naskah>
- Barcelos, J., & de Azevedo, J. M. (2021). *Visual Literacy Framework for Animation Movies BT - Advances in Design and Digital Communication* (N. Martins & D. Brandão (eds.); pp. 310–321). Springer International Publishing.
- Fitriasari, N. S., Suzanti, L., Widjayatri, R. R. D., Putri, K. A., Fakhrurrazi, M., Zamil, A. C., & Rahayu, G. (2021). Interactive Animation Media of Sea Biota Design for Young Learners. *Journal of Physics: Conference Series*, *1811*(1), 12098. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1811/1/012098>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Jumaheni, I., Rati, N., & Sudarma, I. (2021). Understanding Plant Reproductive System through Animated Videos with Project-Based Learning Activities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *5*, 202. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36040>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Finansial*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/11633/1/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Khoo, Y. Y., Ramdan, M. R., Yusof, R., & Wei, C. Y. (2023). Video Learning Enhances Financial Literacy: A Systematic Review Analysis of the Impact on Video Content Distribution. *Journal of Distribution Science*, *21*(9), 43–53. <https://doi.org/10.15722/jds.21.09.202309.43>
- Klapper, L., & Lusardi, A. (2020). Financial literacy and financial resilience: Evidence from around the world. *Financial Management*, *49*(3), 589–614. <https://doi.org/10.1111/fima.12283>
- Langgi, N. R., & Susilaningsih, S. (2022). Analisis Implementasi Pendidikan Keuangan pada

- Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2429–2438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1625>
- Lusardi, A. (2019). Financial literacy and the need for financial education: evidence and implications. *Swiss Journal of Economics and Statistics*, 155(1), 1. <https://doi.org/10.1186/s41937-019-0027-5>
- Mary, F. A., James, D., L., & Thomas, A., L. (2019). Grabbing a Tiger by the Tale: Using Stories to Teach Financial Literacy. *The Social Studies*, 110(5), 198–206. <https://doi.org/10.1080/00377996.2019.1624944>
- Mawaddhah, V., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Lembaga Keuangan Dalam Perekonomian. *Jurkami: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 254–264. <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i2.1694>
- Méndez Prado, S. M., Everaert, P., & Valcke, M. (2021). Is the Dosed Video-Vignettes Intervention More Effective with a Longer-Lasting Effect? A Financial Literacy Study. *Proceedings of the 12th International Conference on Education Technology and Computers*, 193–198. <https://doi.org/10.1145/3436756.3437055>
- Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 211–224. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*.
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3), 43–53. <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. *Manners*, 1(2), 133–137.
- Nurfatmawati, L., Sukirno, S., Nurrahman, A., & Meinarsih, M. (2023). Implementasi Pendidikan Literasi Finansial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Lembaga TK Kota Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5585–5596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5199>
- Reynolds, A. J., & Candee, A. J. (2019). Dimensionality and Predictive validity of the Classroom Learning Activities Checklist in Prekindergarten. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 31(4), 381–407. <https://doi.org/10.1007/s11092-019-09306-7>
- Sari, R. C., Aisyah, M. N., Ilyana, S., & Hermawan, H. D. (2022). Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context. *Contemporary Educational Technology*, 14(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/11734>
- Setiyowati, A., & Lailatullailia, D. (2020). Literasi Keuangan Syariah melalui Media Edukatif untuk Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Surabaya. *Humanism : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.30651/hm.v1i1.4542>
- Shah, A., Suhailiezana, Kob, C. G. C., & Khairudin, M. (2019). Effectiveness of m-learning applications for design and technology subject. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(10), 120–133. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i10.11324>
- Suzanti, L., Fitriyanti, N. S., Widjayatri, R. D., Soflianti, S. Dela, Utari, G. C., Bulan, D. V. C., Burairoh, S. A., & Fajriah, A. (2023). Development of a Financial Literacy Book, “Good and Bad Character Augmented Reality,” for Early Childhood. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i1.51996>
- Suzanti, L., Nuroniah, P., & Tiurlina, T. (2022). Edukasi Literasi Finansial Kepada Anak Usia Dini Melalui Poster di Desa Lontar Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang. *Jurnal Pelatihan Pendidikan*, 1(2), 82–86. <https://journal.potlot.id/index.php/jurnalpelatihanpendidikan/article/view/14>
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2024). *Innovation in Learning Financial Literacy Through the Development of Animation Film for Elementary School Students* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0\\_117](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_117)
- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Mafardi, M. (2022). Literacy Development through Theme-Based Song Animation Media During the Covid-19 Pandemic in Bukittinggi. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 238–241. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.048>