

TUGAS AKHIR

SARANA PERMAINAN EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK ANAK SDKE MANGUNAN KELAS 3-6 DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL ENTREPRENEURSHIP*



Disusun Oleh :

Ivan Setiawan

24 07 00 43

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2012

TUGAS AKHIR

SARANA PERMAIANAN EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK ANAK SDKE MANGUNAN KELAS 3-6 DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL ENTREPRENEURSHIP*

Diajukan Kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Desain

Disusun oleh :

IVAN SETIAWAN

24 07 0043

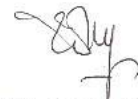
Diperiksa di: Yogyakarta

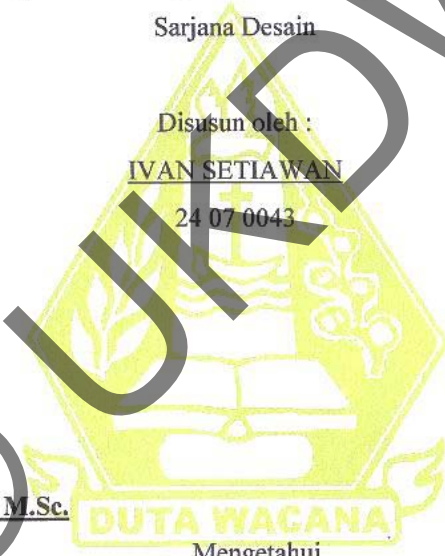
Tanggal: 2 Juni 2012

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc.


Dra. Koni Herawati, S.Sn


Mengetahui

Ketua Program Studi,


Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : SARANA PERMAIANAN EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK ANAK SDKE MANGUNAN KELAS 3-6 DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL ENTREPRENUERSIP*

Nama Mahasiswa : Ivan Setiawan

No. Mahasiswa : 24 07 0043

Mata Kuliah : Tugas Akhir Kode : PD 8338

Semester : X Tahun : 2011/2012

Fakultas : Arsitektur dan Desain Prodi : Desain Produk

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal : 2 juni 2012

Yogyakarta, 2 juni 2012

Dosen Penguji,



BerthaBintari W.S.T., M.T., MAID

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan
dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

SARANA PERMAIANAN EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK ANAK SDKE MANGUNAN KELAS 3-6 DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL ENTREPRENEURSHIP*

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain yang dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan saya akan kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 2 juni 2012



IVAN SETIAWAN

24 07 0043

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang telah berkenan melimpahkan segala berkat, rahmat, dan perlindungan-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul SARANA PERMAINAN EDUKASI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK ANAK SDKE MANGUNAN KELAS 3-6 DENGAN PENDEKATAN *SOCIAL ENTREPRENEURSHIP*

Laporan skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) pada Jurusan Arsitektur Desain Fakultas Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada hingganya kepada :

1. Tuhan, yang memberkati dan dengan izin dari-Nya Tugas Akhir ini bisa selesai.
2. Dra. Puspitasari D, M.sc. Dra. Koni Herawati. S. Sn dan dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran serta waktunya kepada Penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir.
3. Buat papa, mama, cece, koko dan semua keluarga besar ku yang selalu mendoakan dan dengan sangat sabar menemaniku dalam proses tugas akhir ini.
4. Keluarga besar Mandiri Craft yang telah membantu dalam menyelesaikan produk tugas akhir saya.
5. Teman-teman fakultas Desain Produk David, Anton, Lala, Fanti dan teman-teman yang lain yang selalu memberikan support dan bekerja sama dengan baik.
6. Serta banyak pihak yang tidak dapat ditulis satu persatu, tanpa bantuan dari mereka Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tepat waktu.

Yogyakarta 1 juni 2012
Penulis,

.....

Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Abstraksi.....	x
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Pernyataan Desain.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Produk.....	3
1.5. Spesifikasi Produk.....	4
1.6. Metode Desain.....	5

Bab II Kajian Pustaka

2.1. Mengelola Uang Untuk Anak SD.....	6
2.1.1. Konsep Manajemen Keuangan Sederhana.....	6
2.1.2. Dampak Anak Tidak Diajarkan Mengelola Uang Saku Sejak Kecil.....	7
2.2. Pengenalan Uang Saku.....	8
2.2.1. Poin-Poin Penting Dalam Uang Saku.....	8
2.3. Mengetahui Nilai Uang.....	10
2.3.1. Mengajarkan Membedakan Angka atau Nominal Uang.....	10
2.3.2. Mengenalkan Jenis Uang.....	11
2.3.3. Ketertarikan Anak Pada Uang Logam.....	11
2.4. Langkah-langkah Mengajarkan Anak Dalam Keuangan.....	12
2.5. Tujuan Uang Saku.....	13
2.6. Motif, Periode, dan Jumlah Pemberian Uang Saku.....	14
2.6.1. Motif Pemberian Uang saku.....	14
2.6.2. Periode Pemberian Uang Jajan.....	15
2.6.3. Jumlah Pemberian Uang Saku.....	15
2.7. Pemasukan dan Pengeluaran Uang.....	16
2.7.1. Kecenderungan Belanja dan Gaya Hidup.....	16
2.7.2. Menunda Pengeluaran.....	17
2.7.3. Fakta Seputar Uang saku.....	17

2.7.4. Pemasukan Uang.....	19
2.8. Berbagai Macam Ideologi yang Dapat Diterapkan pada Pengelolaan Uang Saku.....	19
2.9. Pengertian dan Penerapan Social Entrepreneurship.....	21
Bab III Hasil Pengamatan	
3.1. Pengamatan Awal diSD Tarakanita.....	23
3.1.1. Beberapa Permasalahan Tentang Penggunaan Uang Saku.....	23
3.1.2. Perilaku Siswa Saat Membelanjakan Uang saku Sepulang Sekolah.....	24
3.2. Penggunaan Uang saku Para Siswa di SDKE Mangunan dan SD Tarakanita.....	25
3.3. Profil Calon Pengguna Produk.....	26
3.3.1. Latar Belakan SDKE Mangunan.....	26
3.3.2. Visi, Semangat dan Nilai yang di Usung SDKE Mangunan.....	27
3.3.3. Sistem Pendidikan dan Pengajaran Keuangan.....	27
3.3.4. Keunggulan SDKE Mangunan dibanding dengan Sekolah Lainnya.....	28
3.3.5. Kantin Kejujuran di SDKE Mangunan.....	29
3.4. Perilaku Siswa SDKE Mangunan Dalam Penggunaan Uang Saku.....	29
3.4.1. Membelanjakan Uang Saku Sepulang Sekolah.....	29
3.4.2. Membelanjakan Uang saku di Waktu Lain.....	31
3.4.3. Menyimpan Uang Saku.....	32
3.5. Hasil Pengamatan Tentang Pengetahuan Para Orangtua terhadap Pendidikan Pengelolaan Uang Bagi Anak-Anak.....	33
3.5.1. Pengertian Pengelolaan Uang Saku Menurut :.....	33
3.5.2. Kesalahan Dalam Penggunaan Istilah Uang Saku VS Uang Jajan.....	34
3.5.3. Tujuan Orangtua Dalam Pemberian Uang Saku Secara Umum.....	34
3.5.4. Periode Pemberian Uang Saku oleh Orangtua SDKE Mangunan.....	35

3.6. Sumber Pendapatan Anak.....	37
3.6.1. Hadiah Atas Perilaku Baik.....	37
3.6.2 Kehiatan Wirausaha.....	38
3.7. Membedakan Kebutuhan dengan Keinginan.....	39
3.8. Permainan Edukasi yang Ada di Pasaran.....	40

Bab IV Konsep

4.1. Design Brief.....	43
4.2. Tujuan dan Manfaat.....	43
4.3. Posisi Produk Terhadap Pengguna.....	44
4.4. Pohon Tujuan.....	45
4.5. Spesifikasi Performa Produk (Kriteria Produk Baru).....	46
4.6. Mood Board.....	47
4.7. Sketsa Sistem Desain.....	49
4.7.1. Pengembangan Sistem Desain Terpilih.....	56
4.8. Analisa Perbandingan Tiga Alternatif Desain.....	59
4.9. Pengembangan Desain Akhir.....	61
4.10. Proses Pembuatan.....	66

Bab V Presentasi Desain

5.1. Produk Jadi.....	69
5.2. Visualisasi Roda Pilihan.....	71
5.3. Gambar Teknik.....	74

5.4. Kesimpulan dan Saran.....	78
--------------------------------	----

Daftar Pustaka.....	79
----------------------------	-----------

Abstraksi

Anak yang pertama kali mulai menerima uang saku cenderung menggunakan uang saku tersebut sebagai uang jajan yang diberikan oleh orangtuanya. Pengertian istilah yang salah yang sering diucapkan oleh orangtua ketika memberikan uang saku kepada anaknya dengan istilah uang jajan memberikan paradigma bahwa uang saku itu harus digunakan untuk jajan. Padahal istilah sebenarnya dari uang saku sendiri lebih dari sekedar penggunaan untuk pembelanjaan melainkan dapat mengajarkan anak pertama kali untuk mulai dapat mengatur dan mengelola uang yang dimiliki.

Jika anak sejak dini tidak diajarkan tentang penggunaan uang saku yang baik atau melalui pengajaran yang salah, maka kelak dia akan menjadi orang yang tidak bisa mengatur keuangannya ketika dia mulai tumbuh dewasa dan terpisah dari keluarga. Sedangkan jika anak sudah terbiasa sejak dini diajarkan penggunaan uang saku yang baik dimana penggunaan dilakukan karena benar barang itu dibutuhkan dan bukan membeli karena keinginan sesaat, maka mereka akan menjadi pribadi yang dapat hidup dalam batas cukup dan dapat bertindak lebih bijak ketika dia akan membeli sesuatu.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak adalah pemberian Tuhan yang harus dijaga, dirawat, diperhatikan dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Tumbuh kembang si anak dimulai ketika dia belajar dari berbagai macam hal. Seorang anak dikatakan tumbuh dapat dilihat dari perubahan fisik yang dapat diukur secara kuantitas dari masa ke masa dan dari satu peringkat ke peringkat berikutnya dan perkembangan dapat dilihat dari perubahan secara kualitas dengan membandingkan sifat terdahulu dengan sifat yang sudah terbentuk (Papalia, 2001). Belajar merupakan aktifitas mental yang cukup penting dalam pengembangan diri seseorang. Untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di sekelilingnya, termasuk informasi tekstual, setiap individu mempunyai strategi belajar tertentu. Strategi belajar ini disebut strategi kognitif. Cara kita menanamkan kebiasaan ini tentu berbeda-beda tergantung pada usia anak.

Salah satu hal seperti mengajarkan anak untuk bertanggung jawab terhadap uang saku yang diberikan cukup penting diajarkan. Pada anak, kita bisa memberi pengertian bahwa tidak semua hal yang dia inginkan bisa kita belikan. Misalnya, anak-anak ini harus dilatih bila dia ingin membeli snack berarti dia tidak dapat membeli mainan.

Sebagian besar anak ketika dia mulai mendapatkan uang saku pertama kalinya mereka akan berpikir uang ini akan digunakan untuk apa, dan sebagian besar anak menghabiskan uang saku mereka di sekolah. Kebanyakan anak-anak menghabiskan uang sakunya untuk membeli makanan dan mainan yang dijual di halaman luar sekolah, padahal jajanan yang dijual di luar sekolah mayoritas menjual makanan yang tidak bergizi dan cenderung berbahaya untuk tubuh mereka.

Lalu apakah keuntungan dari memberikan uang saku sejak dini kepada anak? Jika orang tua mendidik anak pada usia dini untuk menghargai uang maka hasilnya akan terlihat dikemudian hari, anak-anak tidak konsumtif dalam membelanjakan uang. Selain itu, anak-anak berlatih sabar dan mampu menahan diri ketika tidak semua keinginannya terpenuhi saat itu juga. Pada akhirnya mereka akan tumbuh menjadi individu yang tahan banting, siap

dalam kondisi apapun. Tentu saja orang tua harus menyiapkan anak-anak, agar mereka mengerti bahwa roda kehidupan selalu berputar. Tidak selalu mereka yang berkecukupan materi akan selalu demikian sepanjang hidupnya. Anak-anak yang sudah dapat menghargai uang akan menjadi pribadi individu yang bersyukur.

1.2 Rumusan Masalah

Dari data pengamatan di SD Tarakanita dan SDKE Mangunan, terdapat beberapa permasalahan, antara lain,

1. Penggunaan uang saku yang seharusnya mengajarkan anak untuk belajar dapat mengatur keuangan mereka kenyataannya anak menghabiskan uang saku tersebut untuk membeli jajanan yang kurang sehat.
2. Penyampaian istilah yang salah yang dilakukan oleh orangtua terhadap istilah uang saku yang berubah menjadi uang jajan memberikan paradigma yang berbeda kepada anak dalam penggunaannya.
3. Orangtua yang membiarkan anaknya ketika anak mereka membeli jajanan sepulang sekolah yang berbahaya.

Maka dibutuhkan sebuah media untuk mengajarkan dan menyadarkan anak-anak dan orangtua dalam pengelolaan uang saku.

1.3 Pernyataan Desain

Sarana Permainan Edukasi Pengelolaan keuangan, untuk anak SDKE Mangunan kelas 3-6 dengan pendekatan *social entrepreneurship* yang bertujuan mengajarkan anak agar dapat membedakan kebutuhan dengan keinginan serta lebih bertanggung jawab atas uang saku yang dia miliki. Permainan ini akan memiliki beberapa tingkatan sesuai dengan tahap-tahap pemahaman anak.

1.4 Tujuan dan Manfaat Produk

Tujuan:

1. Mengajarkan nilai nominal uang dan memahami hubungan nilai nominal uang dengan barang yang dapat dibelanjakan
2. Mampu membedakan kebutuhan dan keinginan agar anak tidak membeli apa yang diinginkannya melainkan apa yg seharusnya dibutuhkan
3. Mengatur pengeluaran dan pemasukan yang seimbang agar anak dapat mengatur pengeluarannya sampai batas penerimaan uang saku berikutnya
4. Menanamkan jiwa wirausaha sejak dini agar anak dapat mengerti bahwa untuk mendapatkan sesuatu dibutuhkan kerja keras
5. Menanamkan kebiasaan berbagi kepada teman
6. mengajarkan tahapan belajar pengelolaan uang anak sd kelas 3-6

Manfaat:

1. Anak mampu memahami nilai tukar uang dan barang
2. Anak menjadi lebih bijak dalam mengendalikan pengeluaran dan melatih kesabarannya
3. Anak bisa menahan diri dalam penggunaan uang saku
4. Anak paham bahwa dalam mendapatkan sesuatu dibutuhkan usaha
5. Menumbuhkan jiwa sosial sejak dini

1.5 Spesifikasi Performa Produk

Dari hasil *Discovery Research* di SDKE.Mangunan, didapatkan spesifikasi performa produk sebagai berikut:

- Sistem permainan:
 - secara bertahap yang dilakukan selama 4 minggu berturut-turut
 - menunjukkan variasi dari situasi dan kondisi kehidupan yang berbeda
- Elemen permainan:
 - memiliki wadah uang dengan pemisah untuk alokasi penggunaan uang yang berbeda
 - menggunakan jenis uang yang dapat diraba
 - menggunakan nominal uang yang kecil agar mudah dihitung
- Penghitungan:
 - memiliki buku yang digunakan untuk mengetahui jumlah uang yang diperoleh dan dibelanjakan
 - tingkat kesulitan taraf anak SD kelas 3-6
- Visualisasi Perwujudan:
 - menggunakan karakter gambar kartun sederhana yang disukai oleh anak
 - menggunakan bahan sederhana, sedapat mungkin memanfaatkan limbah sehingga nantinya produk ini dapat dibuat oleh konsumen sendiri berdasarkan panduan yang didesain.
 - bentuk dan ukuran yang mudah dibawa dan disusun ulang

1.6 Metode Desain

- Discovery research

Pengamatan dilakukan di sekolah SDKE Mangunan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa SD dalam penggunaan uang saku

- Eksperimen Bahan

Dilakukan untuk menganalisa bahan apa yang sesuai untuk pembuatan produk sehingga produk dapat berfungsi sebagaimana mestinya

- Eksperimen Pengguna

Eksperimen dilakukan untuk menguji keterkaitan produk dengan pengguna untuk mengetahui tingkat kesulitan yang dialami dan hal-hal yang mereka sukai dan tidak disukai.

BAB V

PRESENTASI DESAIN

5.1. Produk Jadi



Posisi produk pada saat tertutup



Membuka Produk dengan melepaskan ban yang terpasang pada kayu tersebut



Box paling atas berisi tentang berbagai macam uang / *money box*



Posisi produk saat akan dimainkan



Permainan tahap awal berisi aneka macam pilihan produk untuk dipilih secara tepat untuk mengumpulkan modal awal



Permainan tahap berikutnya tentang membedakan antara kebutuhan dan keinginan



Area permainan social entrepreneurs



Tumpukan area permainan social entrepreneurs

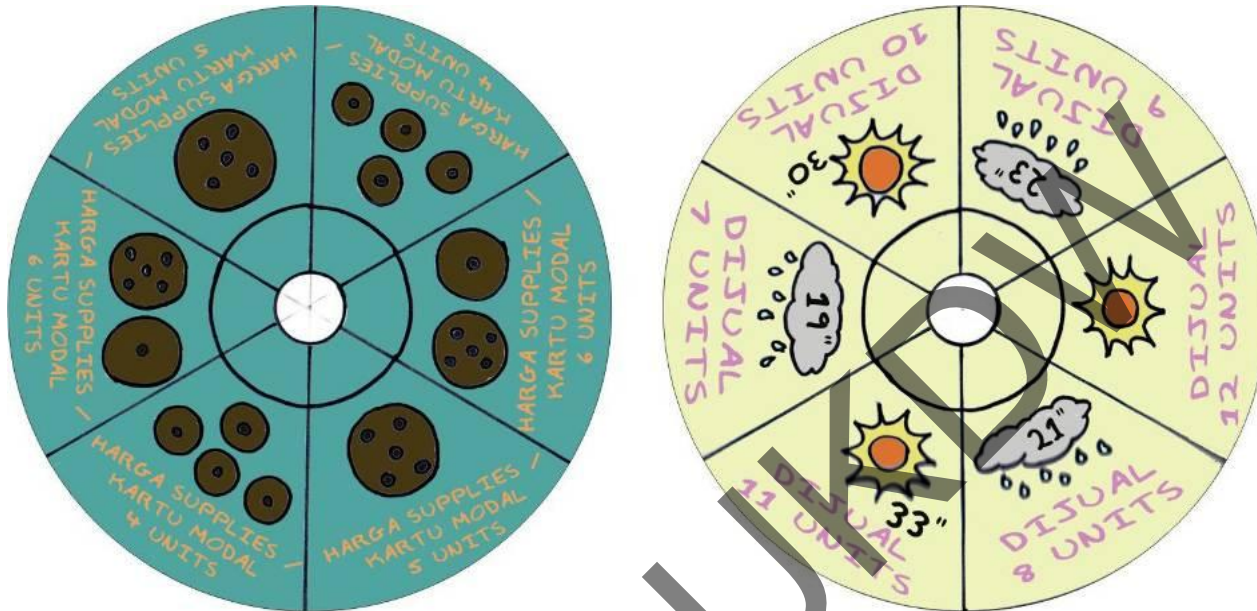


Menutup kembali box permainan



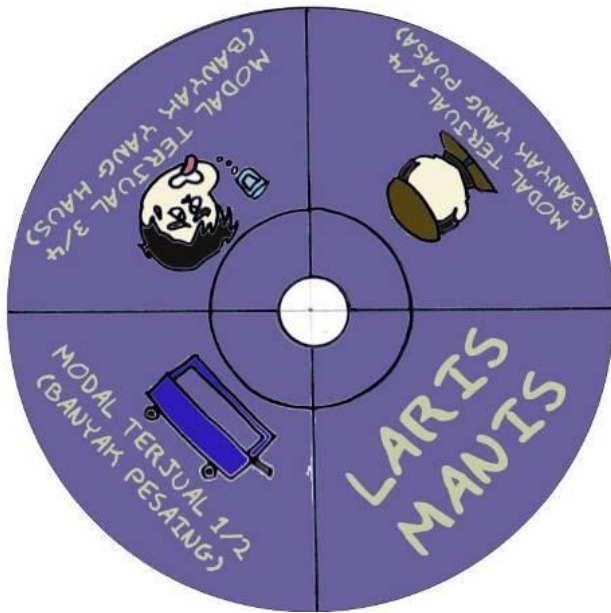
Memiliki kaki yang berfungsi mencegah box langsung terkena air

5.2 Visualisasi Pada Roda Pilihan

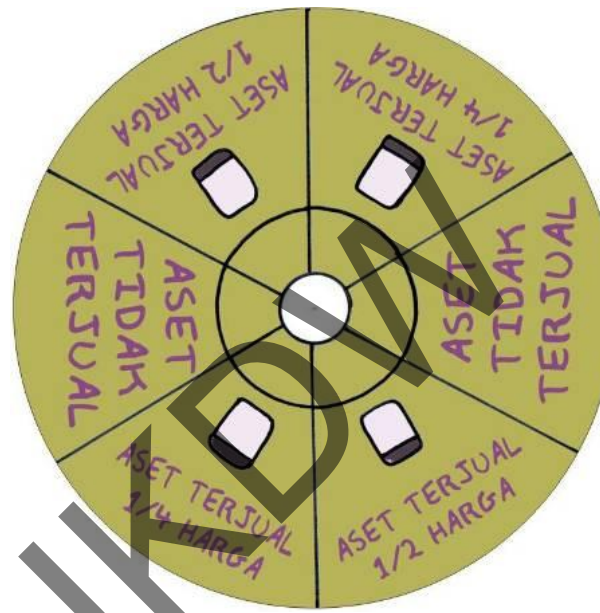


Roda pilihan pertama menunjukkan harga modal yang dibeli setiap 20 gelas nya.

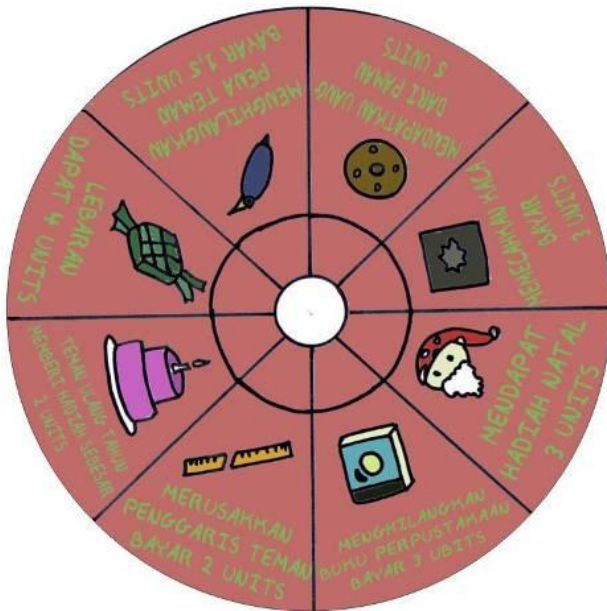
Roda pilihan kedua menunjukkan keterkaitan cuaca dengan harga product yang dijual



Roda pilihan ketiga menunjukkan berapa banyak

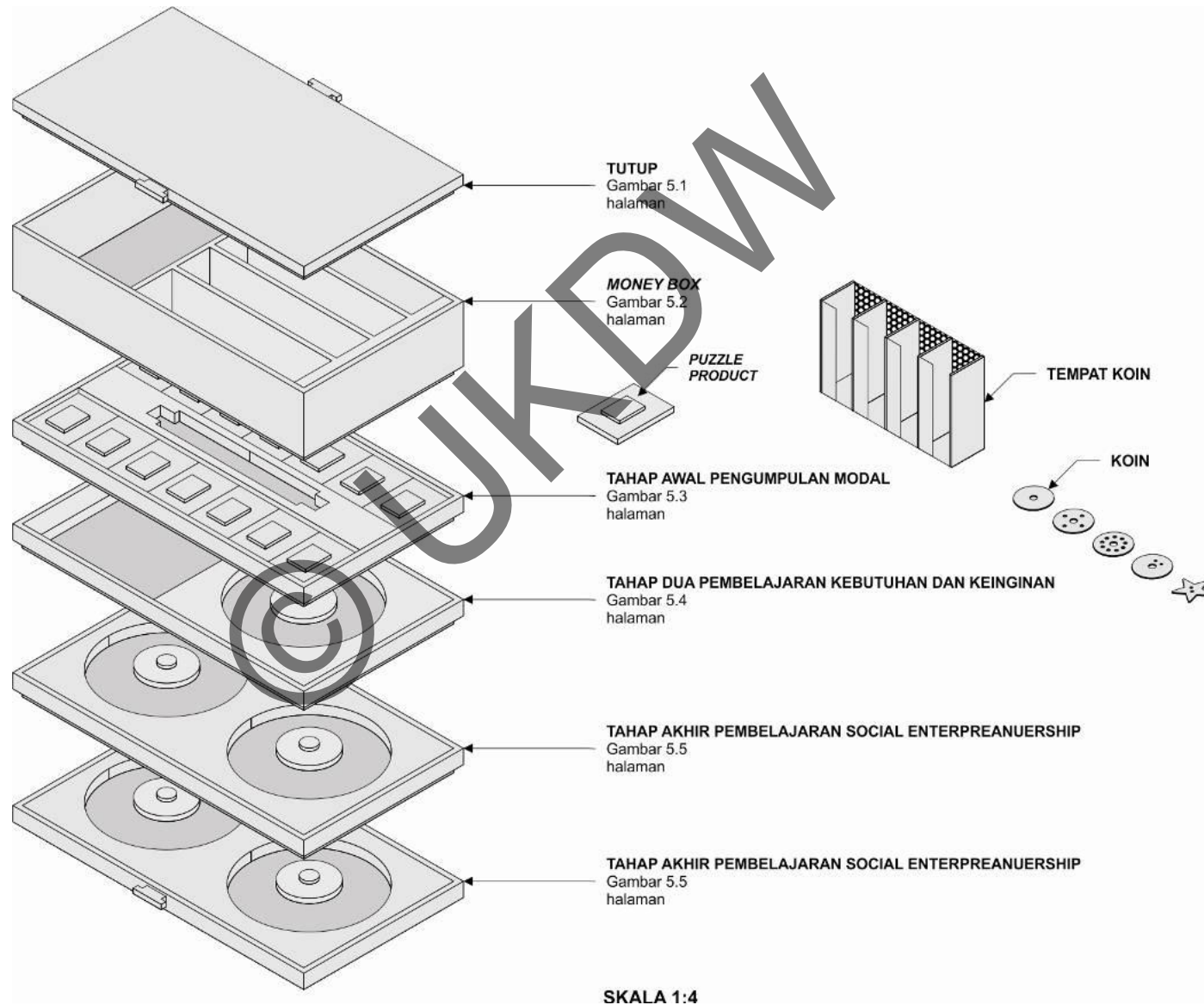


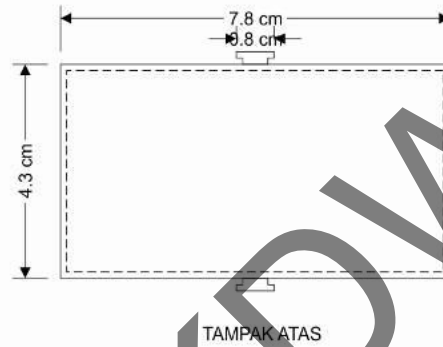
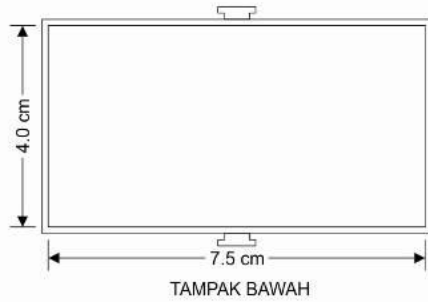
Roda pilihan terakhir menunjukkan kartu modal yang dapat terjual dengan harga jual sesuai dengan roda pilihan yang terhenti pada anak panah



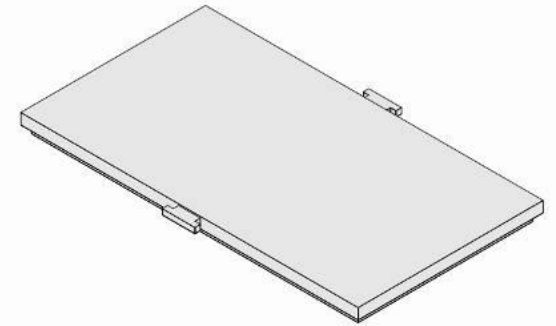
Roda situasi dan kondisi yang dimainkan pada saat permainan membedakan keinginan dan kebutuhan

5.3. Gambar Teknik



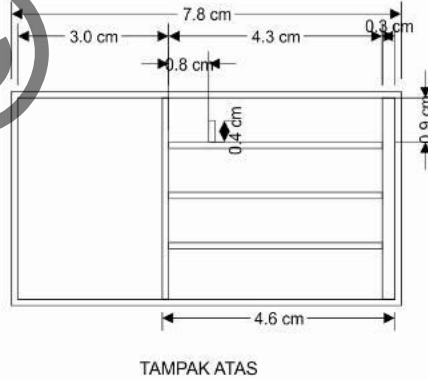
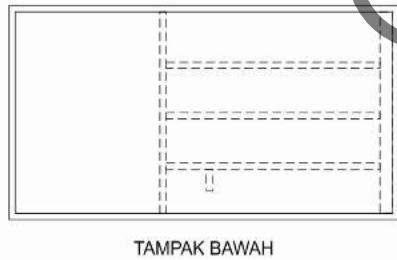
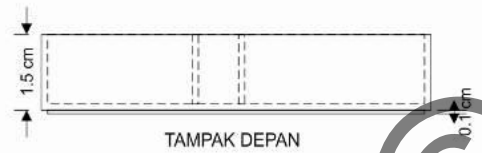


- GAMBAR TAMPAK TUTUP -
SKALA 1:4

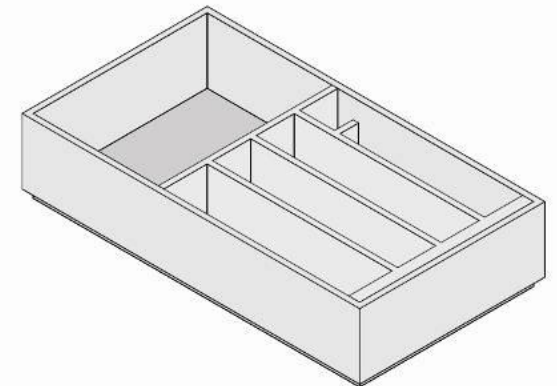


- GAMBAR AKSONOMETRI BAGIAN TUTUP -
SKALA 1:4

GAMBAR 5.1

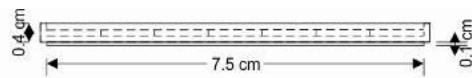


- GAMBAR TAMPAK *MONEY BOX* -
SKALA 1:4

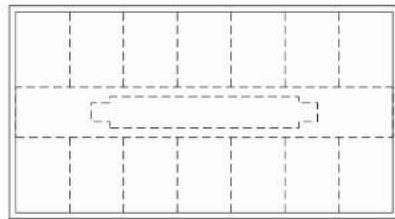


- GAMBAR AKSONOMETRI *MONEY BOX* -
SKALA 1:4

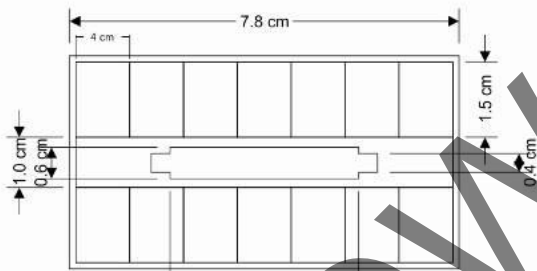
GAMBAR 5.2



TAMPAK DEPAN

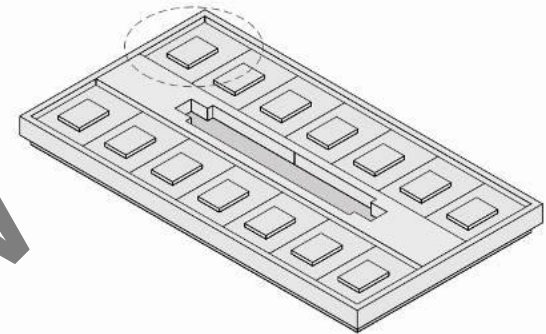


TAMPAK BAWAH



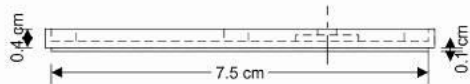
TAMPAK ATAS

- GAMBAR TAMPAK TAHAP AWAL PENGUMPUL MODAL -
SKALA 1:4

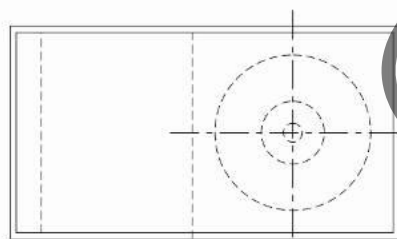


- GAMBAR AKSONOMETRI TAHAP AWAL PENGUMPUL MODAL -
SKALA 1:4

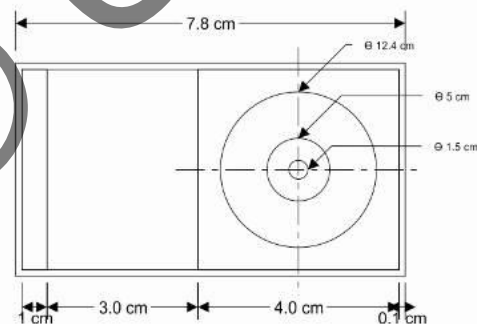
GAMBAR 5.3



TAMPAK DEPAN

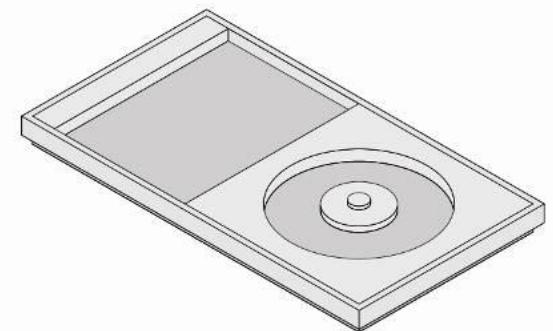


TAMPAK BAWAH



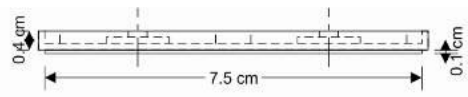
TAMPAK ATAS

- GAMBAR KEBUTUHAN DAN KEINGINAN -
SKALA 1:4

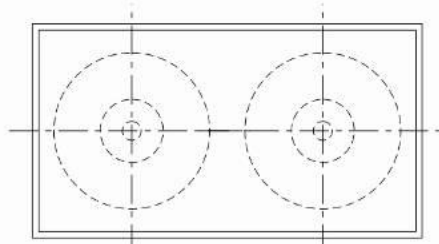


- GAMBAR AKSONOMETRI KEBUTUHAN DAN KEINGINAN -
SKALA 1:4

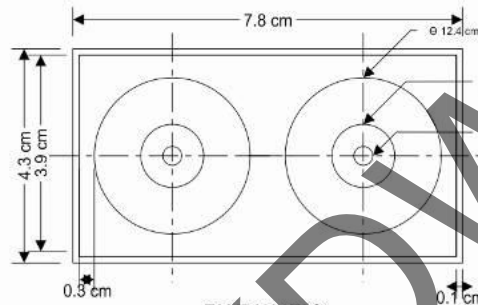
GAMBAR 5.4



TAMPAK DEPAN

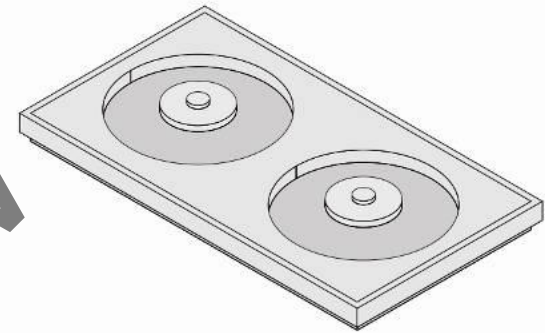


TAMPAK BAWAH



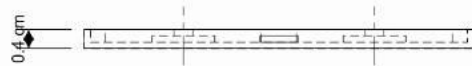
TAMPAK ATAS

- GAMBAR TAMPAK SOCIAL ENTERPREANUERSHIP -
SKALA 1:4

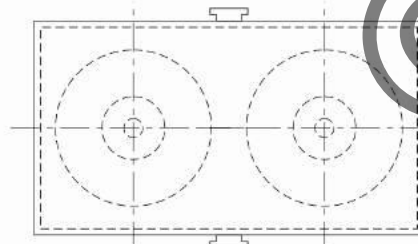


- GAMBAR AKSONOMETRI SOCIAL ENTERPREANUERSHIP -
SKALA 1:4

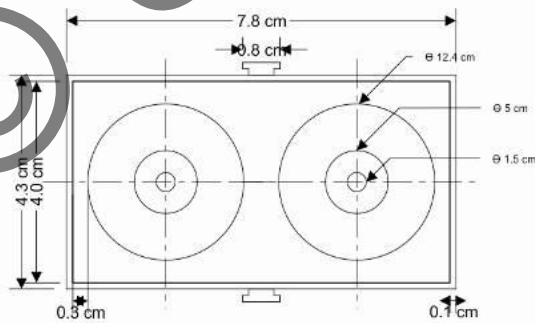
GAMBAR 5.5



TAMPAK DEPAN

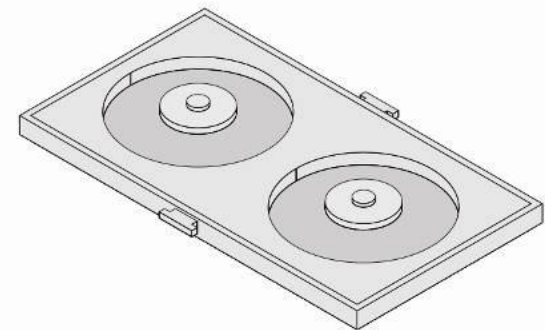


TAMPAK BAWAH



TAMPAK ATAS

- GAMBAR TAMPAK SOCIAL ENTERPREANUERSHIP -
SKALA 1:4



- GAMBAR AKSONOMETRI SOCIAL ENTERPREANUERSHIP -
SKALA 1:4

GAMBAR 5.6

5.4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari produk ini adalah produk sebagai sarana pengajaran tidak lepas dari peran pengajar yang membimbing anak-anak untuk bermain dan membantu mereka semakin memahami dari makna permainan tersebut. Setiap produk tidak lepas dari kekurangan dimana produk ini juga masih memiliki kekurangan pada tahap *social entrepreneurship* dimana perhitungan untuk mengetahui profit yang didapat akan diselesaikan melalui pembulatan dikarenakan jumlah pecahan koin yang terbatas. Produk ini masih memiliki kekurangan dari sisi bentuk koin yang masih kurang bervariasi, warna koin yang berbeda untuk memperjelas nilai nominal dari koin itu sendiri dan tempat koin yang mempermudah anak dalam mengambil uang serta dapat terlihat jelas uang yang dimiliki. Estetika dari logo permainan juga harus lebih dipercantik serta sertifikat pemenang permainan juga dibuat lebih menarik. Untuk bagian visualisasi gambar sebaiknya lebih menekankan gambar produk anak-anak. Selain itu dikembangkannya produk untuk konsep *do it ur self* dimana nantinya konsumen hanya perlu membeli panduan cara membikin permainan tersebut sehingga konsumen dapat membuat dan mengembangkan permainan itu sendiri.



Daftar Pustaka

Lermite, Paul W (2004), Agar Anak Pandai Mengelola Uang. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Dodo,R.W (2008), Manajemen Uang Saku : Nobel Edumedia

Hadley-Buxton Jocelyn (2005), Mengelola Uang saku

Yb, Mangunwijaya (2004), Pendidikan Pemerdakaan : PT Bayu Indra Grafika, Yogyakarta

Nawaksanti, R.Prasena (2006), Mengenal Pluspint : Dinamika Edukasi Dasar, Yogyakarta.

Dari Internet :

Novella Novi Retrived (Februari 20, 2012) from <http://www.slideshare.net/omcivics/penelitian-tentang-uang-jajan>

<http://untukanakbangsa.blogspot.com/2011/10/menumbuhkan-smart-financial-melalui.html>

<http://www.practicalmoneyskills.com.games/>

http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf

<http://www.moneycrashers.com/kids-educational-wabsites-learnings-money/>