



Published every April, August and December

JURNAL RISET AKUNTANSI & KEUANGAN

ISSN:2541-061X (Online). ISSN:2338-1507(Print). <http://ejournal.upi.edu/index.php/JRAK>



Penggunaan *Game Online* Berkategori *Causal* Sebagai Sarana Pendidikan Literasi Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Mahasiswa

Dwi Iga Luhsasi

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Abstract. *In the past, we adding the knowledge that we have only from school. But now, we can get the knowledge in every activity. One of the activities is a game online. Playing a game online has advantages, but gamer realizes that the advantage is refreshing only. The gamer could get many pieces of knowledge and educations like it said before. One of the knowledge is financial literacy and personal financial management. There is a possibility that playing a game online brings effect on financial literacy and financial management. The descriptive quantitative research has the sample from economic education's college students of FKIP UKSW (56 students of the classes of 2015-2017). The data was collected form questioner and tested by simple regression. The result shows that playing the game online brings effect on financial literacy. But on the other side, playing the game online do not affect financial literacy.*

Keywords: *game online; financial literacy; individual financial management.*

Abstrak. Pengetahuan tidak hanya didapatkan dari pelajaran yang diselenggarakan sekolah secara formal. Salah satunya adalah bermain game. Selain menjadi sarana hiburan, game online juga menjadi sarana edukasi. Hal ini membuktikan bahwa game online tidak hanya memberikan dampak yang negatif namun juga dampak yang positif. Banyak macam pengetahuan yang dapat diambil dari penggunaan game. Salah satunya adalah pengetahuan mengenai literasi keuangan. Penggunaan game online ini juga memiliki kemungkinan pengaruh pada pengelolaan keuangan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada penggunaan game online terhadap literasi keuangan dan pengelolaan keuangan. Penelitian deskriptif kuantitatif ini mengambil sampel 56 mahasiswa angkatan 2015- 2017 Pendidikan Ekonomi FKIP UKSW. Data didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner menggunakan simple random sampling. Setelah data didapatkan, dilakukan pengujian regresi sederhana. Berdasarkan pengujian tersebut, didapatkan hasil bahwa penggunaan game online berpengaruh terhadap literasi keuangan. sementara itu, penggunaan game online tidak berpengaruh terhadap pengelolaan keuangan.

Kata Kunci: game online; literasi keuangan; pengelolaan keuangan individu.

Corresponding author. Email : dwi.luhsasi@staff.uksw.edu.

How to cite this article. Luhsasi, Iga, D. (2017). Penggunaan Game Online Berkategori Causal Sebagai Sarana Pendidikan Literasi Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan Program Studi Akuntansi Fakultas Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia*, 5(2), 1501–1514. <https://doi.org/10.17509/jrak.v5i2.8870>

History of article. Received: Mei 2017, Revision: Juli 2017, Published: Agustus 2017

Online ISSN: 2541-061X. Print ISSN: 2338-1507. DOI : 10.17509/jrak.v5i2.8870

Copyright©2017. Published by Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan. Program Studi Akuntansi. FPEB. UPI

PENDAHULUAN

Akses untuk mendapatkan hiburan baik di rumah, di sekolah, di jalan, bahkan di manapun sudah sangat mudah dilakukan. Adanya sarana dan prasarana yang memadai saat ini, semua orang dapat mengakses aplikasi-aplikasi permainan yang ada di smartphone mereka masing-masing. Irsyad (2016:1) mengatakan bahwa permainan yang banyak diminati dan populer di kalangan masyarakat saat ini adalah permainan yang disajikan pada smartphone berbasis android. Setiap aplikasi memiliki fungsi. Contohnya saja, permainan catur tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan papan catur yang nyata. Saat ini sudah ada aplikasi permainan catur yang dapat diunduh semua orang. Masih banyak lagi aplikasi-aplikasi permainan yang disajikan pada store yang ada di smartphone. Permainan ini terdapat dua jenis. Pertama yaitu permainan yang dapat digunakan secara online atau sering disebut dengan game online. Kedua, permainan yang dapat digunakan walau tidak ada jaringan internet atau yang sering disebut game offline. Sanditaria (2012) mengatakan bahwa berdasarkan kedua jenis permainan tersebut, saat ini yang paling digemari adalah game online.

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, game online sedang populer dimainkan oleh khalayak ramai. Walaupun permainan ini menggunakan data internet yang dimiliki masing-masing orang namun karena jenisnya yang beragam, game online ini tetap digemari sampai saat ini. Ada ratusan jenis aplikasi game online yang tersedia di google play store dan aplikasi store lainnya. Berdasarkan data google play store pada kolom Popular Games dan Trending Games (Senin, 2 Juni 2017), ada beberapa game online berkategori *casual* yang saat ini banyak digemari antara lain Hay Day, LINE Let's Get Rich, Little Big City, Township, Super Market Mania Journey, My Café: Recipes & Stories World Cooking Game, dan lainnya. Permainan-permainan yang sudah disebutkan mendapatkan bintang lebih dari empat dengan nilai penuh lima bintang. Hal ini dapat diartikan bahwa permainan-permainan

tersebut termasuk dalam permainan yang ratingnya tinggi dan banyak digemari. Tentu saja rating tersebut tidak didapatkan secara instan. Setiap pengguna yang menginstal aplikasi permainan tersebut akan memberikan jumlah bintang yang sesuai dengan kepuasan pengguna. Semakin banyak yang menginstal maka semakin banyak yang memberikan bintang.

Pengguna game online terdiri dari berbagai macam usia. Mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa bahkan tidak menutup kemungkinan lansia juga dapat memainkannya. Jika kita lihat fenomena yang terjadi di Indonesia, pengguna paling banyak yaitu para anak muda usia kuliah dan sebagiannya lagi usia SMA. Furió, D dkk (2015) mengatakan siswa dan remaja sudah terbiasa dan mahir memainkan permainan yang salah satunya menggunakan perangkat *mobile*. Su, C. H., & Cheng, C. H (2015) menyebutkan bahwa permainan ini merupakan salah satu sarana hiburan di kala kesibukan belajar. Tidak sedikit yang meluangkan waktu senggangnya bahkan ketika waktu belajar digunakan untuk bermain game. Su, C. H., & Cheng, C. H (2014) mengatakan setiap pengguna memiliki kepuasan tersendiri ketika memainkan dan memenangkan permainan tersebut. Penggunaan game online ini memiliki dampak yang dirasakan oleh penggunanya. Ada dua dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Pertama yaitu dampak negatif. Tidak sedikit berita yang menjelaskan bahwa pengguna game online yang kecanduan mengakibatkan kerugian pada penggunanya. Latief (Kompas 07 Desember 2016) menulis bahwa kecanduan game online berdampak pada gangguan tidur, kurang nafsu makan, kurang sosialisasi, lupa waktu, tingkat emosional yang tinggi, nilai akademik menurun, dan depresi berkepanjangan. Rejeki (Kompas 01 Juli 2012) menambahkan bahwa pecandu game online memiliki dorongan untuk berbuat kenakalan yang besar demi memenuhi hasrat melanjutkan permainannya. Hidayat (Kompas 15 Maret 2012) menuliskan bahwa pengguna game online memiliki

kebiasa buruk yaitu mengumpat dan berkata-kata kotor ketika bermain game online. Serta masih banyak lagi gangguan kesehatan yang diderita oleh pengguna game online. Tak jarang juga para orang tua yang mengeluh prestasi anaknya menurun akibat game online. Hal ini disebabkan oleh pengguna itu sendiri yang tidak dapat mengontrol intensitas waktu yang dihabiskan untuk memainkan game tersebut. Oleh karenanya, para pengguna dan orang-orang di sekitarnya perlu membatasi waktu yang digunakan untuk bermain game. Selain itu perlu juga diperhatikan jenis-jenis game yang dipilih.

Secara tidak langsung, game dapat menimbulkan dampak perilaku pada kehidupan sehari-hari. Seperti jenis game pertarungan akan cenderung membuat pengguna mudah melakukan kontak fisik seperti memukul, emosi tinggi, dan lainnya. Dampak negatif ini dapat diminimalisir dengan cara pemilihan game. Pemilihan game yang tepat akan memberikan dampak yang positif bagi penggunanya. Ciampa, K. (2013) berkata pengguna permainan pada perangkat mobile sebagai pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan perilaku positif. Dampak inilah yang merupakan dampak kedua yaitu dampak positif. Banyak terdapat game online yang memberikan edukasi bagi para penggunanya. Game-game edukasi saat ini marak diciptakan untuk menambah hal-hal positif bagi pengguna. Candra (Kompas 21 Februari 2012) menambahkan efek positif bermain game yaitu koordinasi mata dan tangan, mengurangi stress, kerja tim, dan lainnya dengan syarat pengaturan waktu bermain serta pengawasan yang tepat. Diharapkan dengan adanya game edukasi ini, maka lebih disarankan untuk memilih game-game edukasi.

Hal-hal positif tidak hanya didapat dari game-game edukasi. Game-game online lainnya juga memberikan hal positif. Hsiao, H.S. (2014) dan Supardi (2014) mengatakan suatu teknologi seperti halnya permainan berbasis perangkat mobile dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan manual pengguna. Contoh game online yang saat ini sedang digemari banyak orang pun

memiliki dampak positifnya. LINE Let's Get Rich, Super Market Mania Journey, My Café: Recipes & Stories World Cooking Game, dan lainnya dapat memberikan hal-hal yang positif. Review yang disajikan pada google play store, game-game tersebut sebenarnya mengandung pemilahan pos-pos dan kebutuhan-kebutuhan. Memilih kebutuhan atau item mana yang paling penting untuk memenangkan game atau mendapatkan keuntungan. Maharani, S. (2016) mengatakan pengguna game akan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan yang sedang dimainkan. Begitu juga pada permainan/ game yang disebutkan sebelumnya.

Sampai saat ini, penelitian yang sudah dilakukan terkait dengan permainan berbasis perangkat mobile baik game online maupun game offline dalam bentuk pengembangan. Chung, S. M., & Wu, C. T., (2017) mengembangkan permainan berbasis mobile layar sentuh dengan tingkatan kesulitan pada setiap level guna membantu pengguna memahami dasar seni musik. Gower, L., & McDowall, J., (2012) mengembangkan permainan interaktif guna meningkatkan ketrampilan musik penggunanya. Baratè, A., dkk (2013) mengembangkan aplikasi berbasis mobile mengenai konsep dasar nada yang dapat dimainkan sekaligus pada beberapa pengguna. Gomes et al (2016) mengembangkan permainan "Flappy Crab" sebagai pembelajaran musik. Serta masih banyak pengembangan permainan lainnya. Sedangkan penelitian terkait literasi keuangan antara lain Halim dkk (2015) melihat hubungan financial stressors, financial behavior, risk tolerance, financial solvency, financial knowledge, dan kepuasan finansial. Navickas (2014) melihat literasi keuangan pada keuangan personal pembantu/ asisten rumah tangga yang masih muda. Yushinta (2017) mengupas perihal pentingnya literasi keuangan untuk pengelolaan keuangan pribadi. Serta masih banyak lagi yang lainnya. Belum ada yang meneliti mengenai penggunaan game online sebagai sarana pendidikan literasi keuangan dan pengelolaan keuangan.

Taktik dan strategi dalam game online sebenarnya sama seperti pengelolaan keuangan pada kehidupan sehari-hari. Ningsih, N. (2016) menemukan permainan sangat efektif dan layak digunakan untuk mengasah ketrampilan dalam berpikir kritis. Salah satu ketrampilan berfikir kritis adalah terkait dengan pengelolaan keuangan. Pengelolaan keuangan setiap orang mungkin berbeda-beda. Ada yang sudah tertata dengan rapi, ada yang tidak ditata dengan baik, bahkan ada yang tidak dapat menata keuangannya. Liu et al (2011) mengatakan bahwa saat ini pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan, khususnya pada usia remaja (SMA dan kuliah), belum dapat diaplikasikan dengan baik. Contohnya saja pada pengamatan awal masih banyak ditemukan mahasiswa yang kehabisan uang saku pada pertengahan bulan. Mendari dkk (2013) menemukan bahwa masih banyak mahasiswa yang menggunakan uang kuliah untuk memenuhi keperluan lainnya. Banyak mahasiswa yang tidak membayarkan uang kos untuk membeli baju, atau lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak orang yang membutuhkan pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan yang baik atau yang sering disebut dengan literasi keuangan.

Mahasiswa merupakan individu yang sudah mulai mandiri dalam mengelola keuangannya. Sugiharti (2014) menekankan bahwa pelajar harus melakukan persiapan yang salah satunya adalah pengelolaan keuangan guna menghadapi dunia secara luas seperti ASEAN Economic Community. Mandell (2009) mengatakan bahwa pengetahuan mengenai literasi keuangan yang dimiliki sebelumnya dapat mempengaruhi baik buruknya pengelolaan keuangan sehari-hari. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, game online merupakan salah satu wadah atau alat yang dapat dimanfaatkan untuk penanaman pengelolaan keuangan yang baik. Apa yang dimainkan dalam game memiliki kemungkinan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini juga dialami pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UKSW. Sebagian besar mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP

UKSW pernah dan sedang menjadi pengguna game online. Adanya latar belakang pembelajaran ekonomi dalam perkuliahan, seharusnya mahasiswa dapat menangkap secara langsung ataupun tidak langsung mengenai literasi keuangan pada game online. Kebutuhan mana yang paling penting dan bagaimana membagi-bagi uang yang dimiliki untuk memenuhi segala kebutuhan. Oleh karena itu, penggunaan game online memiliki kemungkinan besar juga dapat diaplikasikan dalam pengelolaan keuangan mahasiswa. Penting untuk diketahui pemalahan literasi keuangan dan penerapannya dalam pengelolaan keuangan melalui game online di kehidupan sehari-hari.

KAJIAN LITERATUR

Penggunaan Game Online

Istilah game merupakan istilah yang sering dipakai untuk mengartikan permainan. Yulaini (2015) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. Siswanti dkk (2015) mengartikan game/permainan sebagai salah satu sarana hiburan dan edukasi bagi berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Istilah permainan dan game ternyata seringkali dianggap ada perbedaan. Erwin dkk (2013) membagi pengertian permainan dan game menjadi dua pengertian. Pertama, permainan merupakan sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan pemilihan strategi guna mencapai kemenangan. Kedua, game merupakan permainan berbasis elektronik yang dibuat dengan Teknik dan metode animasi. Berbeda dengan yang dikatakan oleh Amrizal (2016) bahwa game atau permainan merupakan sistem atau program dimana pemain mengambil keputusan melalui kendai pada objek untuk suatu tujuan tertentu. Parise (2012) menambahkan bahwa game merupakan metode yang sejajar dengan model pembelajaran konstruktif dimana peserta didik dapat secara aktif bereksplorasi dalam pembelajaran. Sanditaria (2012) mendefinisikan game online sebagai

permainan berbasis elektronik, visual, dan dapat dimainkan bersama oleh banyak orang di berbagai daerah. Selain itu, game online juga membutuhkan koneksi internet guna menghubungkan antara satu pemain dengan pemain lainnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, tersirat bahwa fungsi dan tujuan dari penggunaan game, khususnya game online, adalah selain sebagai alat atau sarana hiburan juga menjadi sarana edukasi. Trisnadoll (2015) mengatakan bahwa game online sebagai hiburan karena didalam game terdapat efek audio visual serta langkah-langkah yang membuat pengguna merasa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan game tersebut. Selain itu, game juga dapat menjadi sarana edukasi karena setiap permainan pastinya ada makna yang tersirat ataupun tersurat. Pembelajaran inilah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ciampa (2013) menemukan bahwa game, khususnya game online, dapat memberikan pengajaran mengenai motivasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penggunaan game online diartikan sebagai pemanfaatan perangkat berbasis mobile sebagai sarana hiburan dan edukasi yang dapat dimainkan secara bersamaan menggunakan koneksi internet. Game online pada penelitian ini dispesifikasikan pada game online dengan kategori *casual*.

Pendidikan Literasi Keuangan dalam Game Online

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, game online adalah sarana hiburan dan edukasi. Hikam dkk (2013) mengatakan bahwa game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan prestasi peserta didik. Sari dkk (2014) mengatakan game dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri. Kualitas game juga harus diperhitungkan guna mendukung sarana edukasi yang menyenangkan. Trisnadoll (2015) mengatakan kualitas game dapat dilihat dari aspek yang diukur dan diuji sesuai dengan kebutuhan kualitas game tersebut. Kualitas

game yang sudah memenuhi standar dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi penggunaannya. Su, C. H., & Cheng, C. H (2014) menemukan bahwa game digunakan sebagai sarana meningkatkan motivasi dan sarana pembelajaran.

Game sebagai sarana pembelajaran memiliki arti yang luas. Pembelajaran itu sendiri dapat diartikan banyak hal. Pembelajaran di sekolah secara akademik, pembelajaran untuk mengasah kemampuan sosial, kemampuan berbahasa, meningkatkan literasi keuangan dan lain sebagainya. Salah satu pembelajaran yang saat ini penting untuk dipahami adalah literasi keuangan. Pembelajaran ini penting untuk dipelajari karena pada akhirnya setiap individu dituntut untuk mandiri dalam pengelolaan keuangan. Oleh karena itu tidak heran, banyak penelitian yang mengangkat perihal pentingnya literasi keuangan. Dikria dkk (2016) meneliti literasi keuangan yang dihubungkan dengan perilaku konsumtif mahasiswa. Hastings et al (2013) mencoba untuk menghubungkan financial literacy, financial education dan economic outcomes. Mandell (2009) melihat dampak dari edukasi keuangan di sekolah terhadap literasi keuangan dan pengambilan keputusan keuangan peserta didik. Serta masih banyak penelitian-penelitian lain yang membahas literasi keuangan.

Literasi keuangan merupakan pengetahuan mengenai kebutuhan dasar manusia guna terhindar dari masalah keuangan. Huston (2010) mengatakan literasi keuangan merupakan pengetahuan mengenai keuangan dan digunakan sebagai input pemodelan yang dibutuhkan pada edukasi keuangan serta menjelaskan variasi keluaran keuangan. Hastings (2013) mengartikan literasi keuangan sebagai kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keahlian mengelola sumber-sumber keuangan secara efektif. Lusardi (2008) mengatakan bahwa literasi keuangan merupakan pengetahuan mengenai perencanaan keuangan yang efektif sehingga seseorang dapat mengambil keputusan keuangan yang benar. Kezar et al (2010) menulis bahwa literasi keuangan merupakan pengetahuan mengenai

pengelolaan keuangan yang terkait dengan tabungan, pinjaman, investasi, dan asuransi. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, penelitian ini mengartikan literasi keuangan sebagai pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan termasuk didalamnya terkait tabungan, pinjaman dan investasi.

Literasi keuangan dapat dipelajari melalui banyak cara. Chung et al (2017) dan Gomes et al (2016) mengatakan bahwa hal ini dapat dipelajari menggunakan game edukasi. Liu et al (2011) menambahkan dengan pembelajaran di kelas, role playing game, dan masing banyak lagi. Seperti contoh yang sudah disebutkan, dapat dilihat bahwa penanaman literasi keuangan membutuhkan cara dan sarana yang menyenangkan. Sanditaria (2012) mengatakan game online merupakan salah satu permainan yang digemari dan menghibur. Apabila dilihat lebih dalam, game online memiliki ritme/ tahap yang menyerupai literasi keuangan. Contohnya pada beberapa game (Little Big City, Village and Farm, LINE Let's Get Rich, dan lainnya) menuntut pengguna untuk mengumpulkan poin dari permainan yang dilakukan dan menggunakan poin tersebut untuk menambah item-item yang diperlukan dalam game. Tujuan akhirnya adalah dapat mengelola dan menyelesaikan permainan dengan mendapatkan keuntungan.

Ada pula game yang cara bermainnya adalah mengelola dan membangun suatu desa. Pada permainan seperti ini terlihat bahwa pengelolaan harus dilakukan dengan baik. Ketika lahan masih kosong, harus ditanami tumbuhan supaya beberapa waktu setelahnya panen dan menghasilkan uang/poin. Uang/poin ini yang dikelola supaya dapat membangun desa. Liu et al (2011) mengatakan bahwa siklus dan tahapan seperti inilah yang sebenarnya ditanamkan dalam literasi keuangan. Oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa game online dapat digunakan menjadi sarana penanaman literasi keuangan.

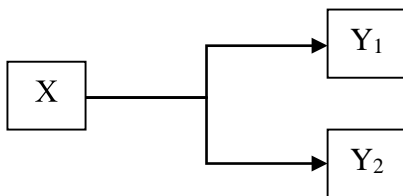
Pengelolaan Keuangan Bercermin pada Penggunaan Game Online

Tindakan nyata dari literasi keuangan adalah pengelolaan keuangan. Dasar-dasar pengetahuan yang sudah dipelajari dalam literasi keuangan maka dapat diaplikasikan dalam pengelolaan keuangan. Silvy & Yulianti (2013) mengatakan pengelolaan keuangan merupakan sikap nyata keuangan yang memiliki tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendek pada umumnya mencakup tempo kurang dari satu tahun. Sedangkan jangka panjang memiliki tempo lebih dari satu tahun. Guna mencapai tujuan tersebut, setiap orang perlu melakukan beberapa tahap dalam pengelolaan keuangan. Yushinta (2017) berpendapat bahwa pengelolaan keuangan adalah seni mengatur sumber daya (uang) yang dilihat dari penggunaan dana, penentuan sumber daya, manajemen risiko, dan perencanaan masa depan. Pengelolaan keuangan acap kali dihubungkan dengan perusahaan atau suatu badan usaha. Padahal pengelolaan keuangan sebenarnya dimulai dari setiap individu yang ada di dalam organisasi. Halim dkk (2015) mengartikan pengelolaan keuangan sebagai sikap dan perilaku seseorang dalam melakukan manajemen atas keuangannya. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, penelitian ini mengartikan pengelolaan keuangan sebagai manajemen keuangan individu yang mencakup penggunaan dana, penentuan sumber daya, manajemen risiko dan perencanaan masa depan.

Pengelolaan keuangan dikatakan baik apabila setiap tahap yang ada dalam pengelolaan keuangan dapat dilaksanakan dengan baik. Selain itu, Navickas et al (2014) karakteristik individu yang melakukan pengelolaan keuangan juga menjadi pemicu pengelolaan keuangan dapat dilakukan dengan baik. Lingkungan sekitar, Ananingtiyas (2016) faktor demografi, Suhartini dkk (2007) etnis dan ras, dan masih banyak lagi hal-hal yang mempengaruhi pengelolaan keuangan seseorang. Perilaku keuangan menjadi salah satu hal yang dapat mempengaruhi pengelolaan keuangan.

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, perilaku seseorang, khususnya perilaku keuangan, terbentuk dari suatu kebiasaan. Contohnya saja, seseorang telah terbiasa menyisihkan gajinya pertama kali untuk bersedekah. Kegiatan bersedekah ini merupakan tindakan yang selalu diulang-ulang secara rutin dan menempel pada individu tersebut. Contoh yang lainnya yaitu saat kehabisan uang, seseorang akan selalu meminjam uang pada teman atau saudara. Halim dkk (2015) menulis bahwa apabila tindakan ini terus dilakukan secara berulang maka menciptakan suatu perilaku. Pada penelitian ini, game online merupakan sarana yang secara rutin digunakan dan dimainkan. Tahapan dan ritme yang ada dalam game ini membuat pengguna sudah terbiasa dalam menghadapi suatu kondisi dengan perilaku yang terbentuk dari bermain game ini. Oleh karenanya, game dapat membentuk suatu perilaku. Maksudnya, game yaitu game online kemungkinan besar dapat membentuk perilaku sehari-hari pengguna khususnya pengelolaan keuangan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat dibentuk kerangka berfikir sebagai berikut:



Kerangka berfikir penelitian dapat dirumuskan hipotesis berikut:

Penggunaan Game Online dan Literasi Keuangan

H_0 = Tidak ada pengaruh antara game online (X) dengan literasi keuangan (Y_1)

H_1 = Terdapat Pengaruh antara game online (X) dengan literasi keuangan (Y_1)

Penggunaan Game Online dan Pengelolaan Keuangan

H_0 = Tidak ada pengaruh antara game online (X) dengan pengelolaan keuangan (Y_2)

H_1 = Terdapat pengaruh antara game online (X) dengan pengelolaan keuangan (Y_2)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang menjelaskan pengaruh antara variabel independen dan dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah game online (X). Sementara itu, variabel dependen penelitian ini meliputi literasi keuangan (Y_1) dan pengelolaan keuangan (Y_2). Penelitian dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UKSW dengan sampel mahasiswa angkatan 2015-2017. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Jumlah sampel terdiri dari angkatan 2015 sebanyak 25 mahasiswa, angkatan 2016 sebanyak 18 mahasiswa, dan angkatan 2017 sebanyak 25 mahasiswa. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 68 mahasiswa. Sejumlah 68 kuesioner yang disebar, terdapat 56 kuesioner yang kembali.

Teknik pengambilan data memakai angket dengan skala Likert. Skala ini terdiri dari 4 kelompok yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan sangat tidak setuju. Kisi-kisi angket yang disebar dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Setelah data diperoleh menggunakan angket, selanjutnya data tersebut akan diolah menggunakan beberapa uji dalam teknik analisis data. Pertama, dilakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari validitas, reliabilitas, dan normalitas. Uji ini digunakan untuk menguji instrumen berupa angket yang digunakan. Kedua, yaitu uji regresi sederhana. Regresi dilakukan terpisah yaitu menguji X dan Y_1 serta X dan Y_2 . Hasil dari data yang telah diuji akan dianalisis dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh kemudian diuji regresi untuk variabel penggunaan game online (X_1) pada literasi keuangan (Y_1) dan pengelolaan keuangan (Y_2). Hasil uji regresi tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1: Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Empiris	No. Item
Penggunaan game online (X)	Pemanfaatan perangkat berbasis mobile sebagai sarana hiburan dan edukasi yang dapat dimainkan secara bersamaan menggunakan koneksi internet.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan sebagai sarana hiburan • Pemanfaatan sebagai sarana edukasi • Intensitas penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • A1- A4 • A6-A12 • A5
Literasi keuangan (Y₁)	Pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan termasuk didalamnya terkait tabungan, pinjaman dan investasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan dasar keuangan • Tabungan & Pinjaman • Investasi 	<ul style="list-style-type: none"> • B1-B5 • B6-B8 • B9-12
Pengelolaan keuangan (Y₂)	Pengelolaan keuangan sebagai manajemen keuangan individu yang mencakup penggunaan dana, penentuan sumber daya, manajemen risiko dan perencanaan masa depan.	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan dana • Penentuan sumber daya • Manajemen risiko • Perencanaan masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • C1-C4 • C5-C6 • C7-C9 • C10-C12

Sumber: Data Primer (2017)

Tabel 2: Uji Regresi Penggunaan Game Online terhadap Literasi Keuangan dan Pengelolaan Keuangan

Variabel	R	R Square	F	Sig.
Lirerasi Keuangan	0,705	0,497	53,348	0,000
Penggelolaan Keuangan	0,016	0,000	0,015	0,904

Variabel independen: Penggunaan Game Online
Sumber: Data Primer (2017)

Bedasarkan Tabel 2, terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap literasi keuangan. Hal ini dikuatkan dengan tiga hasil. Pertama, dilihat dari nilai R. Kriteria yang digunakan adalah jika R hitung > R tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. R hitung diperoleh nilai 0,705, sementara itu R tabel diperoleh nilai 0,2221. R hitung 0,705 > R tabel 0,2221 yang artinya terdapat pengaruh pada penggunaan game online terhadap literasi keuangan. Kedua, berdasarkan nilai F. Jika F hitung > F tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Nilai F hitung sebesar 53,348 > F tabel 3,17 sehingga penggunaan game online berpengaruh terhadap literasi keuangan. Ketiga, dengan dasar tingkat signifikansi. Apabila tingkat signifikansi < alpha (α) maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hasil uji menunjukkan bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,000 < alpha (α) 0,05 yang artinya terdapat pengaruh pada penggunaan game online terhadap literasi keuangan. Besar pengaruh tersebut sebesar 49,7% yang dilihat

dari nilai R square. Artinya penggunaan game online memiliki pengaruh sebesar 49,7% terhadap literasi keuangan. Sementara itu, 51,3% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Terdapat pengaruh pada penggunaan game online terhadap literasi keuangan. Hal ini sejalan dengan Gomes et al (2016) yang menyatakan bahwa game dapat digunakan sebagai sarana edukasi bagi penggunanya. Selain itu, Parise (2012) mengatakan bahwa mobile social game dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Siswanti dkk (2015), Sari dkk (2014), Hikam (2013), Gower dan McDowall (2012) mengatakan bahwa selain menjadi sarana hiburan, game juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi. Salah satu edukasi yang didapat pada game, khususnya game online, adalah literasi keuangan.

Literasi keuangan dianggap penting karena dapat membantu seseorang dalam memilah dan mengaplikasikan prioritas kebutuhan. Dikria dkk (2016) menemukan

bahwa literasi keuangan yang diterima mempengaruhi perilaku boros seseorang. Dengan kata lain, seseorang akan terhindar dari perilaku boros jika dapat memahami literasi keuangan dengan baik. Halim dkk (2015) dan Hastings et al (2013) menambahkan bahwa setiap orang yang memiliki pengetahuan literasi keuangan yang luas merujuk pada perilaku keuangan yang baik. Yushinta (2017) berkata bahwa pengetahuan mengenai literasi keuangan adalah hal yang penting agar seseorang mengetahui kebutuhan sesuai dengan prioritas. Oleh karena itu Liu et al (2011) menemukan hasil bahwa melalui game online, literasi keuangan dapat dipelajari. Dengan kata lain, ada pengaruh penggunaan game online terhadap literasi keuangan seseorang.

Uji regresi berikutnya untuk menguji apakah ada pengaruh pada penggunaan game online terhadap pengelolaan keuangan. Sama seperti uji regresi sebelumnya, pada uji regresi ini didasarkan pada tiga hal yaitu nilai R, nilai F, dan nilai signifikansi. Nilai R hitung sebesar $0,016 < R$ tabel $0,2221$. Nilai F hitung sebesar $0,015 < F$ tabel $3,17$. Tingkat signifikansi $0,904 > \alpha$ (α) $0,05$. Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap pengelolaan keuangan.

Penggunaan game online tidak memiliki pengaruh terhadap pengelolaan keuangan. Temuan ini bertentangan dengan Ciampa (2013) yang menemukan bahwa game dapat mempengaruhi tingkat motivasi yang berhubungan dengan perilaku penggunanya. Motivasi tersebut termasuk didalamnya adalah pengelolaan keuangan yang baik. Lusardi (2008) sependapat bahwa pengelolaan keuangan, termasuk pengambilan keputusan, dapat ditingkatkan dengan cara dan metode yang mudah dipahami setiap orang. Mandell (2009) menambahkan bahwa pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan keuangan dapat dilatih dengan beberapa cara.

Tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap pengelolaan keuangan ini besar kemungkinan disebabkan oleh gaya

hidup penggunanya. Navickas (2014) sependapat bahwa gaya hidup dapat mempengaruhi pengelolaan keuangan seseorang. Arifiyanto (2014), Dwiharja dan Taufik (2013) menjelaskan bahwa perencanaan dan pengalokasian uang menjadi hal yang penting dalam pengelolaan keuangan. Walaupun dalam game online dapat digunakan sebagai simulator pengelolaan keuangan, namun para pengguna (dalam hal ini sampel penelitian) belum dapat memilah sumber dana yang diperoleh, membuat perencanaan keuangan, dan pemilahan kebutuhan-kebutuhan termasuk didalamnya tabungan. Ini terlihat dari skor rendah yang diberikan pada poin-poin terkait pernyataan tersebut. Hal yang sebenarnya sudah dipelajari dalam game online namun belum dapat diterapkan pada pengelolaan keuangan sehari-hari. Mendari (2013) menambahkan bahwa keputusan keuangan seseorang didasarkan pada pendapat pribadi, diluar pengetahuan yang tersaji pada berbagai sarana. Suhartini (2007) menemukan bahwa pengelolaan keuangan dipengaruhi oleh etnis dan kebudayaan yang sudah turun-temurun. Dengan kata lain, pengelolaan keuangan yang baik tidak hanya dipengaruhi oleh adanya sarana untuk menambah pengetahuan mengenai keuangan seperti halnya penggunaan game online pada penelitian ini.

SIMPULAN

Penggunaan game online mempunyai pengaruh terhadap literasi keuangan pada penelitian ini. Artinya, di dalam game online terdapat informasi-informasi yang secara langsung ataupun tidak langsung terkait dengan literasi keuangan. Pengguna game online (dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UKSW) telah memahami bahwa dari game online, pengguna dapat mempelajari konsep-konsep literasi keuangan. Walaupun pengguna telah menyadari adanya pengetahuan mengenai literasi keuangan, penggunaan game online tidak memiliki pengaruh terhadap pengelolaan keuangan sehari-hari. Penggunaan game online tidak membuat para penggunanya

mengaplikasikannya pada pengelolaan keuangan.

Hal ini memungkinkan terdapat faktor-faktor lain yang menyebabkan penggunaan game online tidak mempengaruhi pengelolaan keuangan. Mendari dkk (2013), Mandell (2009), dan Dikria (2016) menemukan bahwa ini disebabkan beberapa faktor yang mengarah pada faktor gaya hidup seseorang. Pemilahan sumber dana, pemilahan kebutuhan, perilaku menabung, dan melakukan perencanaan keuangan merupakan hal-hal yang mendapatkan nilai rendah. Artinya walaupun dalam game online terdapat banyak informasi yang dapat dipelajari, penggunaan game online tidak serta merta mempengaruhi pengelolaan keuangan seseorang. Gaya hidup merupakan faktor yang memiliki kemungkinan besar rendahnya pemilahan sumber dana, pemilahan kebutuhan, perilaku menabung, dan melakukan perencanaan keuangan.

Hal inilah yang tidak terekam dalam penelitian. Oleh karena itu akan lebih baik untuk penelitian berikutnya meneliti mengenai penggunaan game online yang dikaitkan dengan gaya hidup dalam pengelolaan keuangan pribadi. Bagi para praktisi diharapkan lebih menerapkan informasi-informasi yang disajikan dalam game online. Harapannya adalah mendapatkan pendidikan literasi keuangan serta mengaplikasikannya dalam pengelolaan keuangan sehari-hari. Adanya penggunaan game online diharapkan tidak hanya sebagai hiburan namun juga dapat menambah pengetahuan khususnya pengelolaan keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, Y., & Kurniati, R. (2016). Game Aritmatika Berbasis Android. *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA*, 1(2), 100-104. Retrieved from <http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/121/114>
- Ananingtyas, Herliana. (2016). Pengaruh Faktor Demografi dan Sikap

Pengelolaan Keuangan Keluarga pada Perencanaan Pensiun Keluarga di Gresik dan Surabaya. Artikel Ilmiah. STIE Perbanas. Surabaya

- Arifiyanto, D. F. (2014). Akuntabilitas Pengelolaan Alokasi Dana Desa di Kabupaten Jember. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 2(3), 473-485. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/jrak.v2i3.6598>
- Candra, Asep. (2012). Inilah 10 Efek Positif Bermain "Game". Kompas.com. Edisi 21 Februari
- Chung, S. M., & Wu, C. T. (2017). Designing Music Games and Mobile Apps for Early Music Learning. In *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 57-75). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_3
- Ciampa, K. (2013). Learning In A Mobile Age: An Investigation of Student Motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(1), 82-96. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12036/full>
- Dikria, O., & W, S. U. (2016). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 143-155. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7161>
- Dwiharja, L. M., & Kurrohman, T. (2013). Pengaruh Akuntabilitas dan Transparansi Pengelolaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah (APBS) Terhadap Partisipasi Komite Sekolah (Studi Empiris Pada Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patrang Kabupaten Jember). *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 1(3), 181-

193.
doi:<http://dx.doi.org/10.17509/jrak.v1i3.6696>
- Erwin, & Purba, F. R. (2013). Game RPG “True Destiny” Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(8), 389-401. Retrieved from <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/808/773>
- Furió, D., Juan, M. C., Seguí, I., & Vivó, R. (2015). Mobile learning vs. Traditional Classroom Lessons: a Comparative Study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 189-201. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12071/full>
- Gomes, C. M. C., et al. (2016). Project Flappy Crab: an Edugame for Music Learning. In *Competencies in Teaching, Learning and Educational Leadership in the Digital Age* (pp. 287-301). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-30295-9_18
- Gower, L., & McDowall, J. (2012). Interactive Music Video Games and Children's Musical Development. *British Journal of Music Education*, 29(01), 91-105. <https://doi.org/10.1017/S0265051711000398>
- Halim, Y. K. E., & Astuti, D. (2015). Financial Stressors, Financial Behavior, Risk Tolerance, Financial Solvency, Financial Knowledge, dan Kepuasan Finansial. *Finesta*, 3(1), 19-23. Retrieved from <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/manajemen-keuangan/article/view/2955>
- Hastings, J. S., Madrian, B. C., & Skimmyhorn, W. L. (2013). Financial Literacy, Financial Education, and Economic Outcomes. *Annual Review of Economics*, 5, 347-373. doi:<https://doi.org/10.1146/annurev-economics-082312-125807>
- Hidayat, Andy Riza. (2012). “Game Online”, Mereka Jadi Mudah Mengumpat. Kompas.com edisi 15 Maret 2012
- Hikam, A. R., Kariada, N., & Santosa, K. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Journal of Biology Education*, 2(2), 148-155. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/2839>
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y., & Hu, P. M. (2014). Development of Children's Creativity and Manual Skills within Digital Game-Based Learning Environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(4), 377-395. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12057/full>
- Huston, S. J. (2010). Measuring financial literacy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296-316. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1745-6606.2010.01170.x/full>
- Irsyad, Hanif. (2016). *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kezar, A., & Yang, H. (2010). The Importance of Financial Literacy. *About Campus*, 14(6), 15-21. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/abc.20004/full>
- Latief. (2016). Awas, Kecanduan “Game Online” Tak Cuma Bikin Anak Depresi!. Kompas.com Edisi 07 Desember 2016
- Liu, Chang; Franklin, Teresa; Shelor, Roger; Ozercan, Sertac; Reuter, Jarrod; et al. (2011). *American Journal of Business Education; Littleton*, 4(7), 1-18. Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/2>

- [8d5b4f0df52ae699f0954e0489712b8/1?pq-origsite=gscholar&cbl=54899](https://doi.org/10.1080/15330307.2014.911111)
- Lusardi, A. (2008). Financial Literacy: An Essential Tool for Informed Consumer Choice? *The National Bureau of Economic Research*. Retrieved from <http://www.nber.org/papers/w14084>
- Maharani, S., Hatta, H. R., & Selvyani, F. A. (2016). Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace. *Jurnal Infotel*, 8(1), 56-63. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.52>
- Mandell, L. (2009). The impact of financial education in high school and college on financial literacy and subsequent financial decision making. In *American Economic Association Meetings, San Francisco, CA* (Vol. 51). Retrieved from <https://www.aeaweb.org/conference/2009/retrieve.php?pdfid=507>
- Mendari, A. S., & Kewal, S. S. (2013). Tingkat literasi keuangan di kalangan mahasiswa STIE MUSI. *Jurnal Economia*, 9(2), 130-140. <http://dx.doi.org/10.21831/economia.v9i2.1804>
- Navickas, M., Gudaitis, T., & Krajnakova, E. (2014). Influence of Financial Literacy on Management of Personal Finances In A Young Household. *Business: theory and practice*, 15(1), 32-32.
- Ningsih, N., Prabowo, P., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker Xp Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *JPPS: Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 6(1), 1107-1112. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/527>
- Parise, S., & Crosina, E. (2012). How A Mobile Social Media Game Can Enhance the Educational Experience. *Journal of Online Learning and Teaching*, 8(3), 209-222. Retrieved from http://jolt.merlot.org/Vol8_No3.htm
- Rejeki, Sri. (2012). Waspada Dampak Negatif Game dan Internet. Kompas.com Edisi 01 Juli 2012
- Sanditaria, Winsen. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Student E-Journal*, 1(1), Universitas Padjadjaran.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>
- Silvy, M., & Yulianti, N. (2013). Sikap Pengelola Keuangan dan Perilaku Perencanaan Investasi Keluarga di Surabaya. *Journal of Business & Banking*, 3(1), 57-68. <http://dx.doi.org/10.14414/jbb.v3i1.254>
- Siswanti, Elistiana dkk. (2015). Jejak Merah Putih: Game Perjuangan Berbasis RPG di Platform Dekstop. Tel-U Collection. Universitas Telkom. Bandung
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A Mobile Gamification Learning System for Improving the Learning Motivation and Achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268-286. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12088/full>
- Sugiharti, Harpa. (2014). Kesiapan Mahasiswa dalam Menghadapi ASEAN Economic Community 2015 (Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi,

- Universitas Indonesia). *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 2(3), 427-442.
<http://dx.doi.org/10.17509/jrak.v2i3.6595>
- Suhartini, D., & Ardhian Renanta, J. (2012). Pengelolaan Keuangan Keluarga Pedagang Etnis Cina. *Jurnal Riset Ekonomi & Bisnis*, 7(2), 70-81. Retrieved from <http://www.ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/rebis/article/view/60>
- Supardi. (2014). Pengujian Cognitive Absorption Terhadap Kepercayaan-Kepercayaan Penggunaan untuk Berbagai Informasi di Lingkungan Virtual Worlds. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 2(3), 525-549.
<http://dx.doi.org/10.17509/jrak.v2i3.6602>
- Trisnadoll, Anggy. (2015). Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak Pada Software Game Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 67-74. Retrieved from <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/20>
- Yulaini, Erma. (2015). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi bagi Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. Universitas PGRI Palembang. Retrieved from http://mhs.univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal/index.php/prosiding/article/view/1067
- Yushinta, Amanita Novi. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Jurnal Nominal*, 6(1), 11-26. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/14330>

Seminar Peningkatan Literasi Keuangan



Sumber :

http://cdn2.tstatic.net/jogja/foto/bank/images/eminar-fintech-uty_20171004_230824.jpg