

DAFTAR PUSTAKA

- Afian, T., & Saputra, R. D. A. (2021). Inovasi Fasilitas Perpustakaan Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Minat Baca. *Journal Visionary (VIS)*, 6(1), 6-12. <https://doi.org/10.33394/vis.v6i1.4083>
- Ajzen, I., 1991. The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. <https://doi.org/10.47985/dcidj.475>
- Bestari, N. P. (2025, 7 Agustus). *Makin Banyak Warga RI Pakai Pinjol, Terutama Golongan Orang Ini*. Diakses pada 17 November 2025, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20250807105220-37-655898/makin-banyak-warga-ri-pakai-pinjol-terutama-golongan-orang-ini>
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Must: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31-34. <http://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- Grecia, R. E., & Puspitowati, I. (2022). Pengaruh Fokus Pelanggan, Respon Pelanggan, Proaktif, Inovasi dan Pengambilan Resiko terhadap Kinerja UKM. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 4(3), 712-720. <https://doi.org/10.24912/jmk.v4i3.19765>
- Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2020). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 24-44. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>
- Lorenza, E., & Hidayah, N. (2022). Pengaruh Inovasi Produk, Orientasi Pasar Dan Media Sosial Terhadap Kinerja UMKM Fashion. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 4(3), 739-748. <https://doi.org/10.24912/jmk.v4i3.19768>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurbaiti, A., & Handican, R. (2023). Systematic Literature Review(Slr) : Peran Lingkungan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Berbahasa Arab. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.55352/pba.v3i1.83>
- Nurul, D. (2022). Analisis Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 20-30. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v1i1.2>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2025, 6 Agustus). *OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2025*. Diakses

pada 17 November 2025, dari <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-dan-BPS-Umumkan-Hasil-Survei-Nasional-Literasi-Dan-Inklusi-Kuangan-SNLIK-Tahun-2025.aspx>

Permananda, T & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 53-71

Prihatiningtias, Y. W., Nurkholis., Anggaeni, O. L., Putri, K. B., Ikram, D., Djuang, V. F. A., Destriviyani, V., & Pertiwi, S. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan Remaja Melalui Media Papan (Finance Frenzy Snake and Ladders). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(11), 642-651. <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.1.4812>

Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal Of Computers And Digital Business*, 2(3), 105-111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasiona Ilmu Sosial & Teknologi*, 5, 84-90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>

Setiawati, S. (2025, 4 Juni). *Gen Z & Lulusan Sarjana Pusing Nyari Kerja, Salah Siapa?*. Diakses pada 8 Oktober 2025, dari <https://www.cnbcindonesia.com/research/20250604133428-128-638522/gen-z-lulusan-sarjana-pusing-nyari-kerja-salah-siapa>

Yusa, I. M. M., Riwayanti, A., Aminah, S., Qadar, J., Amane, A. P. O., Syamsiar, Anwar, M., Puspitasari, R., & Harfan, I. A. (2024). *Pengantar Ilmu Sosial*. Kuningan: Aina Media Baswara.

Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163-174.