

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MOANA* UNTUK MELATIH  
KETERAMPILAN *WORKING MEMORY* ANAK USIA 8 TAHUN  
PADA AKTIVITAS PENGELOLAAN UANG**

Agnes Revina Via De Vita

Universitas Sanata Dharma

2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Moana* (Monopoli Keuangan Anak) dalam melatih *working memory* anak usia 8 tahun yang dikaitkan dengan aktivitas pengelolaan uang. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan modifikasi 6 langkah dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yaitu (1) identifikasi potensi masalah yang dilakukan dengan observasi dan wawancara, (2) pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara serta studi pustaka, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi produk kepada 3 validator dengan hasil skor rerata 3,6 yang masuk ke dalam rentang  $3,26 \leq x \leq 4,00$  dengan kriteria sangat baik dalam aspek kesesuaian dengan tujuan atau materi yaitu terkait literasi keuangan dan melatih *working memory* anak, keamanan penggunaan media, dan kemenarikan tampilan media. Kemudian hasil angket respon penggunaan media yang telah diisi oleh subjek penelitian mendapatkan skor rerata 3,6 yang juga masuk ke dalam rentang  $3,26 \leq x \leq 4,00$  dengan kriteria sangat baik dalam aspek, (5) merevisi produk sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh para validator atau ahli, dan (6) uji coba produk terbatas kepada 11 anak usia 8 tahun dengan hasil angket respon penggunaan media yang telah diisi oleh subjek penelitian mendapatkan skor rerata 3,6 dalam rentang  $3,26 \leq x \leq 4,00$  dengan kriteria sangat baik dalam kemenarikan tampilan media, mudah dipahami, dan membantu anak dalam belajar konsep literasi keuangan serta melatih *working memory* anak dengan kesimpulan bahwa kualitas media *Moana* telah sesuai dengan isi dan tujuan dalam penelitian ini.

Kata kunci : media permainan, *working memory*, pengelolaan uang anak

**ABSTRACT**

**MOANA GAME MEDIA DEVELOPMENT TO TRAIN 8 YEAR OLD CHILDREN'S  
WORKING MEMORY SKILLS IN MONEY MANAGEMENT ACTIVITIES**

Agnes Revina Via De Vita

Sanata Dharma University

2023

*This study aims to develop media games “Moana” (Children Finance Monopoly) in training working memory 8 year old children associated with money management activities. The research was carried out using the research and development (R&D) method using a 6-step modification of the Borg and Gall research and development model, namely (1) identification of potential problems by observation and interviews, (2) data collection by analyzing the results of observations and interviews and literature study, (3) product design, (4) product validation to 3 validators with a mean score of 3.6 which falls within the range of 3.26 – 4.00 with very good criteria in the aspect of media display attractiveness , easy to understand, and helps children learn the concept of financial literacy and training working memory children, (5) revising the product according to the comments and suggestions given by the validators or experts, and (6) limited product trials to 11 children aged 8 years with the results of a media use response questionnaire which have been filled out by research subjects get an average score of 3.6 which also falls into the range of 3.26 - 4.00 with very good criteria in the aspect of media display attractiveness, easy to understand, and helps children in learning the concept of financial literacy and training working memory child with the conclusion that the quality of the media Moana in accordance with the content and objectives of this study.*

*Keywords: game media, working memory, child money management*