



Pemanfaatan *Games Smart Money Kids* Untuk Stimulasi Literasi Finansial di RA Al-Munawwarah

Adinda Corry Faradina^{1*}, Nurul Ismaiayah², Kiswatus Salamah³, Salifatul Aini⁴

¹Universitas Islam Madura

²Universitas Islam Madura

³Universitas Islam Madura

⁴Universitas Islam Madura

* Corresponding Author. E-mail: adindafaradina223@gmail.com

Abstrak

Literasi finansial pada anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang perlu dikenalkan sejak awal untuk membentuk sikap dan kebiasaan dalam mengelola keuangan secara bertanggung jawab. Namun, pembelajaran literasi finansial di lembaga pendidikan anak usia dini masih sering dilakukan secara konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Games Smart Money Kids* dalam proses pembelajaran serta menganalisis perannya dalam menstimulasi literasi finansial anak usia dini di RA Al-Munawwarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 40 anak usia 5-6 tahun dan 3 guru kelas yang terlibat dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Games Smart Money Kids* melalui fitur Supermarket mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif bagi anak. melalui permainan tersebut, anak mulai mengenal konsep nilai uang, proses transaksi sederhana, serta kesadaran terhadap keterbatasan sumber daya ketika melakukan kegiatan berbelanja. Interaksi antara anak dan guru selama permainan juga membantu memperkuat pemahaman konsep melalui dialog dan pendampingan. Dengan demikian, pemanfaatan permainan digital berbasis edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi literasi finansial anak usia dini secara bertahap dan bermakna.

Kata Kunci: Literasi Finansial, Anak Usia Dini, *Games Smart Money Kids*

Abstract

*Financial literacy in early childhood is a fundamental ability that needs to be introduced from an early stage to develop responsible financial attitudes and habits. However, financial literacy learning in early childhood education institutions is often conducted through conventional approaches and lacks the use of interactive learning media. This study aims to describe the use of *Games Smart Money Kids* in the learning process and to analyze its role in stimulating early childhood financial literacy at RA Al-Munawwarah. This study employed a qualitative descriptive approach. The research subjects consisted of 40 children aged 5–6 years and 3 classroom teacher involved in the learning process. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the use of *Games Smart Money Kids* through the Supermarket feature provides contextual and interactive learning experiences for children. Through the game, children begin to recognize the concept of money value, simple transaction processes, and the limitation of financial resources when making purchasing decisions. Interaction between teachers and children during the game also strengthens conceptual understanding through guidance and dialogue. Therefore, the use of digital educational games can serve as an effective learning medium to stimulate early childhood financial literacy in a gradual and meaningful way.*

Keywords: *Financial Literacy, Early Childhood, Games Smart Money Kids*

PENDAHULUAN

Kecakapan literasi finansial menentukan sikap, pengetahuan dan kebiasaan anak dalam mengelola keuangan di fase berikutnya. Keterampilan ini penting untuk dimiliki anak karena dalam

kesehariannya anak berinteraksi dengan kegiatan ekonomi (jual beli) yang menjadikan uang sebagai alat transaksi. Pengenalan konsep keuangan sederhana, seperti memahami fungsi uang, membiasakan menabung, serta belajar menentukan pilihan, dapat membantu anak mengembangkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Subagiyo et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan literasi finansial pada anak usia dini perlu disusun secara terstruktur sehingga pengalaman belajar yang diberikan selaras dengan tahap perkembangan anak.

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat peka terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya (Harnawati et al., 2021). Pada tahap ini, anak belajar dengan cepat melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan aktif. Stimulasi yang diberikan pada masa ini berpengaruh terhadap pembentukan cara berpikir dan perilaku anak di kemudian hari. Dengan demikian, pengenalan literasi finansial perlu dikemas dalam kegiatan yang bermakna, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan anak agar konsep keuangan dapat dipahami secara alami.

Pemahaman anak usia dini terhadap konsep keuangan dasar masih menunjukkan berbagai keterbatasan. Anak sering kali belum mengenal fungsi uang secara menyeluruh, belum memiliki kebiasaan menabung, serta masih kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan (Hindriana et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi penguatan literasi finansial pada anak usia dini masih perlu ditingkatkan dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak (Putri et al., 2023).

Dalam praktiknya, pembelajaran literasi finansial di lembaga Raudhatul Athfal pada umumnya masih dilaksanakan dengan pendekatan yang sederhana dan cenderung konvensional. Kegiatan pembelajaran lebih banyak berfokus pada penjelasan guru tanpa dukungan media bermain yang dirancang secara khusus (Maelissa et al., 2024). Pola pembelajaran seperti ini kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan belum sepenuhnya mendukung cara belajar anak usia dini yang menekankan aktivitas bermain (Angkur, 2025).

Pemanfaatan permainan edukatif yang kontekstual dan tersusun secara terencana dalam pembelajaran literasi finansial juga masih terbatas (Astuti et al., 2024). Padahal, permainan edukatif memiliki potensi besar untuk membantu anak memahami konsep keuangan melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keterbatasan penggunaan media bermain yang sesuai menyebabkan pembelajaran literasi finansial belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Suprananto & Hikamudin, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pengenalan literasi finansial pada anak usia dini melalui berbagai kegiatan seperti market day, bermain peran, maupun pembiasaan menabung di sekolah (Susanti & Kemala, 2023). Pendekatan tersebut terbukti mampu membantu anak memahami konsep keuangan secara sederhana. Namun, pemanfaatan permainan digital interaktif sebagai media pembelajaran literasi finansial pada anak usia dini sudah dikaji namun dalam konteks pembelajaran di Raudhatul Athfal belum dikaji secara empiris (Nafiah & Munastiwi, 2023).

Hal ini relevan dengan temuan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa anak belum memiliki pemahaman yang kuat mengenai konsep keuangan dasar, seperti mengenal fungsi uang dan

membiasakan diri untuk menabung. Pemahaman anak terhadap perbedaan kebutuhan dan keinginan juga masih perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif, sehingga perkembangan literasi finansial anak belum mencapai hasil yang optimal (Nurbaiti et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan *Games Smart Money Kids* sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif (Ramli et al., 2023). Permainan ini digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan konsep keuangan sederhana kepada anak usia dini melalui kegiatan yang konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, anak diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga konsep keuangan, seperti mengenal uang, menabung, dan menentukan pilihan, dapat dipahami secara lebih mudah dan menyenangkan. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar secara optimal melalui pengalaman langsung serta aktivitas bermain (Ayani, 2024).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan pendekatan simulasi pasar atau kegiatan konvensional dalam mengenalkan literasi finansial, penelitian ini memanfaatkan permainan digital *Games Smart Money Kids* sebagai media pembelajaran literasi finansial pada anak usia dini (Noor et al., 2023). Permainan ini memberikan pengalaman interaktif yang memungkinkan anak memahami konsep nilai uang, transaksi sederhana, serta pengambilan keputusan secara kontekstual melalui aktivitas bermain (Hasyim Kosasih & Juhana, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Games Smart Money Kids* dalam proses pembelajaran di RA Al-Munawwarah serta menganalisis perannya dalam menstimulasi literasi finansial anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan literasi finansial anak usia dini.

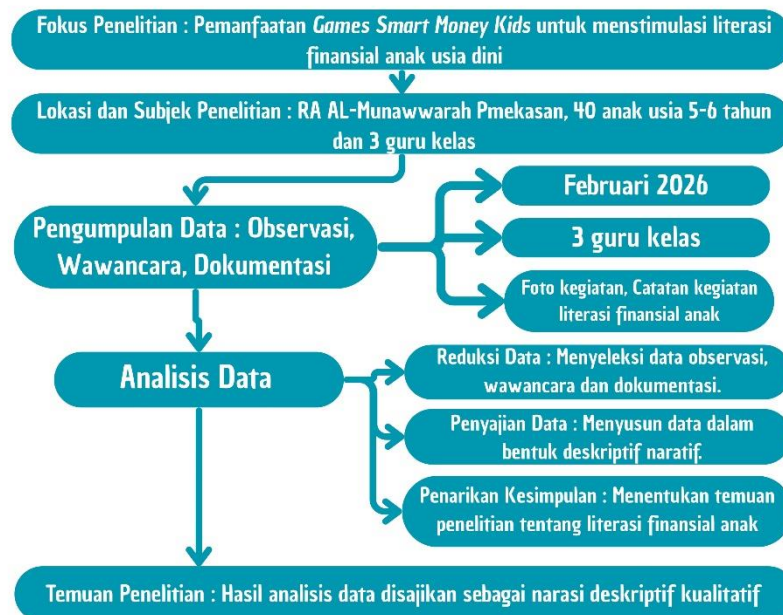
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pemanfaatan *Games Smart Money Kids* dalam pembelajaran serta perannya dalam menstimulasi literasi finansial anak usia dini. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara alami sesuai dengan konteks yang terjadi di lapangan tanpa melakukan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian (Darmawan, 2024)

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Munawwarah Pamekasan pada bulan Februari 2026. Lokasi penelitian dipilih karena lembaga tersebut menerapkan kegiatan literasi finansial dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah 40 anak usia 5-6 tahun, 3 guru kelas memuat guru utama dan pembantu yang melaksanakan pembelajaran *Games Smart Money Kids*.

Teknik pengumpulan data melalui observasi untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan keterlibatan anak saat menggunakan *Games Smart Money Kids*. Wawancara dilakukan dengan 3 guru sebagai informan pembelajaran literasi finansial. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian yang meliputi foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta catatan pendukung lainnya.

Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian (Sutiana et al., 2023). Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif serta menarik kesimpulan untuk menghasilkan temuan selama proses penelitian. Alur penelitian yang dilakukan dalam studi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan *Games Smart Money Kids* dalam pembelajaran literasi finansial di RA Al-Munawwarah dilaksanakan melalui fitur Supermarket sebagai media bermain edukatif. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengarahan guru mengenai alur permainan dan aktivitas berbelanja yang akan dilakukan, kemudian anak memainkan permainan secara bergantian dengan pendampingan guru (Marufah et al., 2025). Tahap awal ini berfungsi sebagai orientasi konseptual agar anak memahami konteks aktivitas sebelum terlibat secara langsung dalam permainan.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman langsung yang membantu anak memahami konsep uang dan transaksi karena aktivitas yang dilakukan berkaitan langsung dengan situasi nyata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Anggarani et al., 2022). Dalam konteks ini, literasi finansial anak usia dini tidak dipahami sebatas pengenalan uang, tetapi sebagai proses awal konstruksi makna mengenai nilai, pilihan, dan transaksi sederhana.

Selama pelaksanaan pembelajaran, anak menunjukkan keterlibatan aktif dan mampu menjalankan tahapan permainan secara berurutan, seperti memilih barang, memasukkan ke keranjang, melakukan pemindaian harga (*scan price*), hingga menyelesaikan pembayaran. Aktivitas pemindaian harga menjadi titik penting dalam pembentukan pemahaman konseptual. Melalui fitur tersebut, anak diperlihatkan bahwa setiap barang memiliki nominal tertentu. Proses ini membantu anak membangun representasi simbolik antara angka dan nilai barang (Marhamah et al., 2025).

Secara perkembangan kognitif, anak usia 5–6 tahun memasuki fase praoperasional, di mana kemampuan berpikir simbolik mulai tumbuh. Permainan digital dalam penelitian ini memfasilitasi kemampuan tersebut dengan menghadirkan hubungan konkret antara simbol angka dan objek barang (Sartika & Alimudin, 2025). Dengan demikian, pemahaman tentang nilai uang terbentuk melalui pengalaman langsung, bukan melalui penjelasan abstrak semata.

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa simulasi pasar dan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep kebutuhan dan keinginan secara sederhana (Gustriansyah & Azzahra, 2025). Namun, dalam penelitian ini, simulasi tersebut dikemas dalam bentuk permainan digital interaktif yang memungkinkan anak terlibat secara visual, motorik, dan kognitif secara simultan. Secara konseptual, literasi finansial pada anak usia dini mencakup pemahaman awal mengenai fungsi uang, nilai barang, perbedaan kebutuhan dan keinginan, serta kesadaran akan keterbatasan sumber daya (Sulistyowati, 2025). Dalam konteks penelitian ini, proses tersebut dibangun melalui simulasi transaksi pada fitur Supermarket.

Kegiatan diawali dengan pengarahan guru mengenai alur permainan, kemudian anak memainkan permainan secara bergantian dengan pendampingan guru (Marufah dkk., 2025). Tahap ini berfungsi sebagai aktivasi skema awal sebelum anak memasuki pengalaman bermain. Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa anak menggunakan kemampuan motorik halus dan kognitif secara bersamaan saat memainkan permainan. Anak melakukan sentuhan pada layar untuk memilih barang, menyesuaikan jumlah uang, serta menyelesaikan transaksi, yang menunjukkan adanya koordinasi antara pemahaman konsep dan tindakan (Arabiat et al., 2023).

Aktivitas ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menstimulasi aspek kognitif dan motorik anak secara bersamaan dalam pembelajaran kontekstual (Fitriah et al., 2023). Namun, dalam penelitian ini, permainan digital memperluas pengalaman tersebut melalui visualisasi interaktif yang memperkuat asosiasi simbolik antara angka dan nilai. Selain itu, anak tampak menunjukkan ekspresi antusias dan rasa ingin tahu selama permainan berlangsung, yang menandakan adanya keterlibatan emosional positif dalam pembelajaran, sebagaimana ditegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak (Suwarsi dkk., 2025.)



Gambar 2. Anak Melakukan Pemindaian Harga Barang (*Scan Price*) pada Game Supermarket

Pada tahap awal transaksi, anak melakukan pemindaian harga barang melalui fitur *scan price* untuk mengetahui nilai setiap barang yang dipilih. Aktivitas ini membantu anak mengenal bahwa barang memiliki harga tertentu serta memperkenalkan konsep nilai uang secara sederhana yang selaras dengan penggunaan simulasi kegiatan pasar untuk memperkenalkan literasi finansial awal. Guru memberikan penguatan dengan menyebutkan nominal harga dan menanyakan kesesuaian dengan jumlah uang yang tersedia, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran literasi finansial melalui pendampingan langsung. (Noor et al., 2023b).



Gambar 3. Anak Menyerahkan Struk Belanja pada Game Supermarket

Gambar selanjutnya menunjukkan aktivitas penyerahan struk belanja sebagai bagian dari penyelesaian transaksi dalam permainan. Melalui tahapan ini, anak diperkenalkan pada bukti transaksi sebagai hasil dari kegiatan berbelanja. Pengalaman berbelanja simulatif membantu anak memahami

rangkaian aktivitas ekonomi dasar (Irchamni & Wakhid, 2024). Guru memanfaatkan momen tersebut untuk mengajak anak menghitung jumlah barang dan mencocokkan total harga secara sederhana yang mendukung perkembangan literasi finansial sejak dini (Suwarsi dkk., 2025).



Gambar 4. Anak Memasukkan Uang ke Mesin Kasir pada Game Supermarket

Pada tahap akhir, anak memasukkan uang ke mesin kasir sesuai dengan jumlah yang tertera dalam permainan. Tahap pembayaran dalam permainan menjadi ruang penting dalam pembentukan kesadaran finansial. Anak memasukkan uang ke mesin kasir sesuai nominal yang ditampilkan. Dalam situasi tertentu, jumlah uang yang tersedia tidak mencukupi untuk membeli seluruh barang yang dipilih.

Situasi ini memunculkan perilaku penyesuaian pilihan. Anak mulai mempertimbangkan kembali barang yang akan dibeli. Proses ini menunjukkan munculnya kesadaran awal mengenai keterbatasan sumber daya serta kebutuhan untuk membuat keputusan berdasarkan kondisi yang ada. Aktivitas ini memperkenalkan konsep pembayaran dan keterbatasan uang, sehingga anak belajar bahwa tidak semua barang dapat dibeli sekaligus. Simulasi aktivitas finansial pada anak usia dini membantu pengenalan konsep keterbatasan sumber daya sejak awal (Nurfatmawati et al., 2023). Proses ini mendorong anak untuk mengambil keputusan sederhana dalam menentukan pilihan selama permainan berlangsung.

Literasi finansial pada tahap ini tidak sekadar mengenal uang, tetapi mulai memasuki dimensi rasionalitas ekonomi sederhana, yaitu memilih berdasarkan ketersediaan sumber daya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simulasi finansial sejak dini mampu memperkenalkan pengelolaan uang dan keputusan finansial sederhana (Sri Idamulyani dkk., 2024). Kontribusi penelitian ini terletak pada fakta bahwa pengalaman tersebut terjadi dalam lingkungan digital yang aman dan dapat diulang, sehingga anak memiliki ruang eksplorasi tanpa konsekuensi nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, anak menunjukkan perkembangan pemahaman awal terhadap konsep literasi finansial melalui aktivitas bermain menggunakan game *Supermarket*. Anak tampak mulai mengenal fungsi uang dalam proses transaksi serta menyadari bahwa jumlah uang yang tersedia bersifat terbatas (Aprita et al., 2023). Kondisi ini terlihat ketika anak dihadapkan pada situasi untuk menentukan barang yang akan dibeli sesuai dengan jumlah uang yang dimiliki dalam permainan.

Interaksi yang terjadi selama permainan juga menjadi ruang dialog antara guru dan anak. guru mengajukan pertanyaan sederhana, seperti alasan memilih barang tertentu atau kesesuaian harga dengan jumlah uang yang tersedia. Diskusi singkat tersebut membantu anak merefleksikan aktivitas yang dilakukan dan memperkuat pemahaman terhadap konsep keuangan dasar (Sri Idamulyani dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital yang digunakan secara terarah dan didampingi guru dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game *Supermarket* memberikan dampak positif dalam stimulasi literasi finansial anak usia dini. Anak mulai memahami bahwa setiap barang memiliki harga dan bahwa uang yang dimiliki bersifat terbatas, sehingga perlu membuat pilihan saat berbelanja. Ini sejalan dengan penelitian lain yang melaporkan bahwa kegiatan simulasi finansial sejak dini dapat memperkenalkan dasar literasi keuangan seperti pengelolaan uang, pemahaman kebutuhan dan keinginan, serta keputusan finansial sederhana yang menunjukkan kemampuan anak dalam merespon aktivitas pasar dengan pemahaman nilai uang yang meningkat (Sri Idamulyani et al., 2024)

Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan observasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran literasi finansial melalui permainan lebih mudah dipahami oleh anak. Guru aktif mengajukan pertanyaan reflektif mengenai kesesuaian harga dan jumlah uang. Interaksi ini berfungsi sebagai scaffolding dalam zona perkembangan proksimal anak.

Melalui dialog pedagogis, guru membantu anak mentransformasikan pengalaman bermain menjadi pemahaman konseptual. Anak tidak hanya mengikuti instruksi permainan, tetapi merefleksikan alasan di balik tindakan transaksi yang dilakukan. Permainan membantu anak memahami materi secara alami tanpa merasa terbebani oleh proses belajar yang bersifat formal (Noor et al., 2023b).

Temuan ini memperluas hasil penelitian sebelumnya tentang efektivitas simulasi pasar dan bermain peran (Gustriansyah & Azzahra, 2025) dengan menunjukkan bahwa dimensi interaksi sosial dalam permainan digital menjadi faktor penting dalam internalisasi konsep finansial. Dengan demikian, permainan digital bukan pengganti peran guru, melainkan media yang memperkuat proses mediasi pedagogis.

Selain memperkuat teori pembelajaran berbasis bermain, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran literasi finansial pada anak usia dini apabila digunakan secara terencana dan disertai pendampingan guru. *Games Smart Money Kids* melalui game *Supermarket* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif

yang mendukung pengembangan literasi finansial anak secara kontekstual dan berpusat pada anak (Nababan & Jang, 2025).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa literasi finansial anak usia dini merupakan proses konstruksi konseptual yang berkembang melalui pengalaman bermain yang kontekstual dan dialogis. Pemanfaatan *Games Smart Money Kids* melalui fitur Supermarket tidak hanya memperkenalkan konsep nilai uang dan transaksi, tetapi juga memfasilitasi munculnya kesadaran akan keterbatasan sumber daya serta pengambilan keputusan sederhana.

Integrasi permainan digital dan scaffolding guru menjadi faktor kunci dalam membentuk pemahaman finansial awal. Permainan digital berfungsi sebagai ruang eksplorasi simbolik, sementara guru berperan sebagai mediator epistemik yang membantu anak mengonstruksi makna. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan model literasi finansial berbasis permainan digital dalam konteks RA yang menekankan interaktivitas, refleksi, dan konstruksi makna.

Meskipun demikian, penelitian ini terbatas pada satu lembaga dan durasi implementasi yang relatif singkat. Penelitian lanjutan dengan desain longitudinal atau pendekatan campuran diperlukan untuk mengkaji perkembangan literasi finansial anak secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Angkur, M. F. M. (2025). Early Science Literacy: Fostering Scientific Thinking Through Play-Based Learning in Early Childhood Education. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.70177/abdimas.v3i1.2222>
- Aprita, Y. M., Nuraeni, Y. S., & Irawati, D. (2023). FINANCIAL LITERACY EDUCATION FOR PRESCHOOL STUDENT. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 518–529. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1271>
- Darmawan, T. (2024). *Implementasi Pembentukan Komponen Cadangan Pertahanan Negara Kementerian Pertahanan Republik Indonesia di Kodam III/Siliwangi Provinsi Jawa Barat*.
- Fitriah, N., Degeng, M. D. K., Degeng, I. N. S., & Praherdhiono, H. (2023). Enhancing Early Childhood Financial Literacy Through FinSOLEkid Indonesia: A Comparative Study of Digital Platforms. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(3), 171–181. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.83-06>

- Hasyim Kosasih, W., & Juhana, A. (2025). Role of Game-Based Learning in Improving Financial Literacy and Investment Skills Among the Young Generation. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 17(1).
- Irchamni, A., & Wakhid, A. N. (2024). *IMPLEMENTASI PENGENALAN LITERASI FINANSIAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MARKETDAYDI TK ISLAM MIFTAHUL JANNAH NGALIYAN SEMARANG*. 23.
- Maelissa, N., Tarumasely, Y., & Sahertian, C. D. W. (2024). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PAK DI ERA DIGITAL. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 523–531. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3121>
- Marhamah, Putri, R. I. I., Zulkardi, & Hartono, Y. (2025). Learning trajectory on understanding monetary values for autistic students through a modified monopoly game. *Jurnal Elemen*, 11(4), 966–979. <https://doi.org/10.29408/jel.v11i4.32052>
- Marufah, M., Hasibuan, R., Rinakit, K., Istighfaroh, N., Haq, M. S., & Kristanto, A. (2025). The Role of Role Play in Supporting Early Childhood Financial Literacy Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 4(2), 406–416. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i2.15961>
- Munawaroh, H., Sriyanto, A., & Prabowo, D. S. (2025). Pelestarian Kesenian Tradisional Anggun (Angklung Gunung) dalam Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Anak Usia Dini. *Asghar: Journal of Children Studies*, 5(1), 15-24.
- Nababan, S. P., & Jang, J. (2025). IMPLEMENTATION OF FINANCIAL LITERACY EDUCATION FOR EARLY CHILDHOOD: MULTICASES STUDY AT BEKASI UTARA KINDERGARTEN. *EDUTECH*, 24(3), 1773–1785. <https://doi.org/10.17509/e.v24i3.88627>
- Nafiah, Q. N., & Munastiwi, E. (2023). Adaptation and Implementation of Financial Education for Early Childhood in the Post-Pandemic Era: A Case Study in Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 87–96. <https://doi.org/10.14421/jpi.2023.121.87-96>
- Noor, M., Nurhayati, Y., & Maulidha. (2023a). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN LITERASI FINANSIAL ANAK USIA DINI: STUDI KASUS DI PAUD BANJARMASIN. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 69–74. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2095>
- Noor, M., Nurhayati, Y., & Maulidha. (2023b). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN LITERASI FINANSIAL ANAK USIA DINI: STUDI KASUS DI PAUD BANJARMASIN. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 69–74. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2095>
- Nurbaiti, N., Apriyantoro, N. H., Dumaris, C. H., Prawestri, R., Rizqi, M., & Supriyoni, P. (2023). Literasi Kognitif Neurosains Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(9), 3503–3513. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i9.10654>

- 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>
- Putri, I., Henniwati, H., Iswani, R., As, E., & Dewi, S. (2023). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Stimulasi Perkembangan Anak Usia 12-18 Bulan di Desa Sungai Pauh Kecamatan Langsa Barat. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(12), 5592–5603. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i12.12638>
- Ramli, N. N., Roslan, S., Sulaiman, T., Abdul Kadir, S. B., Zaremohzzabieh, Z., Ping, W. S., & Mohamad, Z. B. (2023). Enhancing Financial Literacy in Malaysian Preschoolers Through A Financial Management Game. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(12), Pages 4850-4861. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i12/20336>
- Sartika, R. & Alimudin. (2025). The Influence of Using Animated Videos on the Symbolic Thinking Skills of 5-6 Year Old Children. *JURNAL PENA PAUD*, 6(1), 27–40. <https://doi.org/10.33369/jpp.v6i1.41573>
- Sri Idamulyani, Bachri, B. S., & Khotimah, N. (2024). Pengaruh Market Day Terhadap Literasi Keuangan dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun: The Effect of Market Day on Financial Literacy and Symbolic Thinking Skills in 5-6 Year Old Children. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 347–354. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3273>
- Sulistiyowati, U. F. (2025). *The Strategic Role of The Implementation of Financial Literacy Education For Early Childhood*.
- Susanti, I., & Kemala, R. (2023). The Role of Financial Literacy in Developing Financial Management Skills in Early Children. *Kompartemen: Kumpulan Orientasi Pasar Konsumen*, 1(2), 85–89. <https://doi.org/10.56457/kompartemen.v1i2.484>
- Sutiana, Y., Turiah, T., Lestari, S., & Sujati, T. (2023). *MANAJEMEN PEMASARAN PENDIDIKAN DI MADRASAH TSANAWIYAH MA'HAD AL-ZAYTUN INDRAMAYU*.
- Suwarsi, A. A., Noermawati, J., Utama, S., Robiatun, F., Anarika, R., & Pambudi, D. S. (n.d.). *Financial Literacy for Early Childhood at Kindergarten*.