



## SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI GAMES LITERACY FINANCIAL PADA PEMBELAJARAN PAUD

Aldilla Iradianty<sup>1\*</sup>, Bayu Rima Aditya<sup>2</sup>, Ifat Fatimah Zahro<sup>3</sup>, Andrisyah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Prodi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Universitas Telkom, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Sistem Informasi, Universitas Telkom, Indonesia

<sup>3,4</sup>Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, IKIP Siliwangi Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>[aldillai@telkomuniversity.ac.id](mailto:aldillai@telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[yubayu@telkomuniversity.ac.id](mailto:yubayu@telkomuniversity.ac.id), <sup>3</sup>[ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id),

<sup>4</sup>[andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pengenalan literasi keuangan sebaiknya dimulai sejak usia dini, karena dapat membentuk perilaku dan kebiasaan keuangan anak ketika memasuki usia dewasa. Permasalahan yang di hadapi mitra, masih kurangnya ketersediaan permainan online bagi anak usia dini terkait literasi keuangan, padahal sejak masa pandemi, anak usia dini sangat terbiasa menggunakan smartphone dan beragam aplikasinya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan untuk anak usia dini melalui media permainan online, dengan animasi yang menarik, dan suara permainan yang khas. Kegiatan pengabdian ini merupakan sosialisasi penggunaan aplikasi games literacy financial pada pembelajaran PAUD bagi guru RA di Cimahi Utara. Sasaran dari kegiatan ini adalah 25 orang guru yang merupakan mitra pengabdian. Kegiatan dilaksanakan secara luring/ tatap muka di KKG RA Cimahi Utara. Kegiatan terdiri dari dua tahap yaitu 1) Pemaparan materi urgensi literasi keuangan pada anak usia dini, 2) Pemaparan materi dan praktek penggunaan aplikasi games literacy financial. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan rata-rata respon peserta. Hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi games literacy financial. Kendala dalam kegiatan ini terkait dengan kestabilan jaringan internet.

**Kata Kunci:** anak usia dini; aplikasi games; literasi keuangan.

**Abstract:** The introduction of financial literacy should start at an early age because it can shape the behavior and financial habits of children when they enter adulthood. The problem faced by partners is the lack of availability of online games for early childhood related to financial literacy, even though since the pandemic period, early childhood is very accustomed to using smartphones and various applications. This service activity aims to improve financial literacy for early childhood through online game media, with interesting animations, and distinctive game sounds. This service activity is a socialization of the use of financial literacy games applications in early childhood learning for Raudhatul Athfal teachers in North Cimahi. The target of this activity is 25 teachers who are service partners. Activities are carried out offline or face to face at KKG RA Cimahi Utara. The activity consists of two stages, namely 1) Presentation of material on the urgency of financial literacy in early childhood, and 2) Presentation of material and practice of using financial literacy games applications. Data collection techniques using questionnaires or questionnaires. Data analysis used the average participant response. The results of participant responses showed positive results where teachers gained knowledge and skills in the use of financial literacy game applications. The obstacle in this activity is related to the stability of the internet network.

**Keywords:** early childhood; game applications; financial literacy.



#### Article History:

Received : 02-09-2022

Revised : 02-10-2022

Accepted : 14-10-2022

Online : 31-01-2023



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. PENDAHULUAN

Pengembangan dan penguatan karakter serta kegiatan literasi menjadi salah satu unsur penting dalam kemajuan sebuah negara di era globalisasi. Literasi merupakan kecakapan hidup di abad 21 menjadi keharusan untuk dikuasai oleh setiap individu. Menurut Forum Ekonomi Dunia Tahun 2015, terdapat enam literasi dasar, yaitu (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, dan (6) literasi budaya dan kewargaan (Nudiati & Sudipermana, 2020).

Dalam menghadapi pembangunan sumber daya manusia di era Industri 4.0, perlu adanya pengembangan inovasi bidang pendidikan khususnya PAUD. Salah satunya adalah kegiatan literasi finansial yang disesuaikan dengan standar mutu pembelajaran yang selaras dengan pembelajaran di abad 21. Menurut *The National Financial Educator Council*, literasi finansial merupakan pengembangan keterampilan dan pengetahuan tentang keuangan agar percaya diri dan dapat mengambil tindakan yang efektif untuk setiap orang, keluarga maupun komunitas global (Yuwono, 2020). Gerakan Literasi Nasional (GLN) memberikan definisi literasi finansial sebagai pengetahuan tentang rumusan konsep dan tujuan finansial serta praktik kewirausahaan dan kemampuan dalam mengatur untuk menghasilkan, mengelola, menginvestasikan, dan menyumbangkan uang (Ariyani, 2018).

Pengembangan pendidikan finansial bagi anak usia dini merupakan area yang saat ini diminati dan mendapat perhatian negara-negara maju dan sedang berkembang. Bahkan menjadi perhatian serius sejak 2005 oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) yang memberikan saran bahwa pendidikan finansial harus dikenalkan sedini mungkin melalui lembaga sekolah agar anak memiliki keterampilan dalam menangani masalah keuangan dalam kehidupan mereka (Setiawan, 2021).

Akan tetapi orang dewasa sebagai model anak dalam meniru dan mengajarkan anak pemahaman tentang aspek kehidupan manusia salah satunya adalah pemahaman pendidikan finansial yang masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni & Reswita, 2020) bahwa sebagian besar pendidik anak usia dini di daerah Kabupaten Siak belum mengetahui, memahami bagaimana cara menerapkan dan terampil dalam melaksanakan pembelajaran finansial. Padahal mengenalkan pendidikan sosial finansial kepada anak sejak dini perlu dikenalkan dengan kegiatan pembelajaran yang bijak, sehingga pendidik dan orang tua sebagai orang dewasa yang terdekat dengan lingkup pembelajaran anak perlu memperhatikan tindakan-tindakan yang baik untuk ditiru oleh anak.

Selain itu, lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat di Indonesia, literasi keuangan masih belum dilakukan secara serius untuk diperkenalkan khususnya kepada anak usia dini sebab pembicaraan

berkaitan dengan keuangan dianggap tabu oleh sebagian masyarakat Indonesia untuk memperkenalkan hingga mengajarkan anak usia dini memahami tentang literasi keuangan. Pengenalan pendidikan sosial finansial kepada anak sejak dini akan membantu anak dalam mengendalikan pengeluaran keuangan dengan membedakan kebutuhan dan keinginan anak dalam memenuhi kebutuhannya (Raphi, 2016).

Pendidikan sosial finansial yang diterapkan pada pendidikan untuk anak usia dini memberikan pembelajaran terkait dengan tanggung jawab sosial dan kompetensi keuangan dimana anak dapat mengeksplorasi hak dan tanggung jawabnya di kelas dengan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menerapkan keterampilan kewirausahaan untuk mengatasi masalah sosial yang penting bagi diri sendiri dan lingkungan sosialnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2019). Selain itu pendidikan sosial finansial merupakan salah satu upaya sekolah dalam mengembangkan empat tujuan Sustainable Development Goals (SDG) yaitu tujuan ke-1 menghapus kemiskinan, tujuan ke-4 pendidikan bermutu, tujuan ke-8 pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi dan tujuan ke-10 mengurangi ketimpangan. Tujuan SDG ini merupakan tujuan yang dikembangkan oleh program Aflatoun *International Strategy* dimana program tersebut memiliki kesamaan dalam memperkenalkan pemahaman tanggung jawab sosial dan kompetensi keuangan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2019; Sustainable Development Goals, n.d.; *Aflatoun International Strategy 2016-2020*, 2018).

Adapun ruang lingkup pengembangan pendidikan sosial finansial yang dapat diterapkan pada anak usia dini di sekolah, meliputi: (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2019) dalam (Syamsuddin et al., 2015) 1). Pengetahuan sosial finansial, dalam hal ini meliputi: a) menjelaskan arti/ makna menerima, mengeluarkan/ membayar/ menukar, memberi dan melipatgandakan. b) menjelaskan kata cukup; c) menjelaskan arti kebutuhan dan keinginan; d) memperkenalkan uang sebagai alat tukar; e) menjelaskan orang tua bekerja. 2) Keterampilan cerdas social finansial, 3) Sikap/ karakter cerdas sosial finansial, meliputi a) sikap sederhana; b) sikap menghargai; c) sikap kontrol diri; d) sikap social; e) sikap bertanggung jawab; f) sikap integritas.

Proses penanaman nilai-nilai melalui pendidikan sosial dan finansial pada anak memerlukan proses yang panjang dan berkesinambungan, serta komitmen dan keterlibatan dari berbagai pihak baik satuan pendidikan, keluarga maupun masyarakat. Untuk pelaksanaan proses tersebut,

Aflatoun Global yang berpusat di Belanda telah mengembangkan Program Aflatot yang merupakan kurikulum pendidikan sosial dan finansial yang seimbang untuk pemberdayaan anak usia dini dalam literasi finansial dan sosial. Konsep Pendidikan Sosial dan Finansial menurut program ini, bahwa: 1) Pendidikan Sosial: Diajarkan untuk mengerti nilai-nilai social memberi dan berbagi, tidak hanya dengan mendapatkan hadiah/ materi tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya dan dewasa. 2) Pendidikan Finansial: Diajarkan untuk mengetahui tentang perencanaan, penganggaran tabungan, pengeluaran dan penggunaan sumber daya berdasarkan pada kegiatan rutin keseharian mereka.

Kecakapan literasi finansial yang dapat dikembangkan dari anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang; 2) Pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan; 3) pengetahuan dan keterampilan untuk menyisihkan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari; 4) Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain yang lebih membutuhkan (Dewayani et al., 2020).

Perkembangan teknologi saat ini akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran, diantaranya pada materi pembelajaran dan cara penyampaian materi (Ma'ruf, 2021). Beragam metode dan media dalam menanamkan literasi keuangan di PAUD yang dilakukan guru, salah satunya dengan aplikasi *games literacy financial*. Penerapan aplikasi *games* di PAUD, siswa cenderung lebih tertarik karena mudah dimainkan dan terdapat gambar animasi, warna juga musik yang menarik perhatian, sehingga siswa akan lebih aktif dalam menerima pembelajaran. Bahkan menurut penelitian (Vitianingsih, 2017) bahwa salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Selain itu, game edukasi memiliki keunggulan yaitu dengan adanya animasi, dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Nurcholis, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak usia dini melalui aplikasi permainan online yang dapat diterapkan pada pembelajaran di PAUD.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara luring dan diikuti oleh 25 orang guru yang tergabung dalam organisasi mitra Kelompok Kerja Guru Raudhattul Athfal (KKG-RA) Cimahi Utara. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk sosialisasi yang terdiri dari tiga tahapan yaitu:

### 1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengurusan izin dan surat menyurat dengan organisasi mitra. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan dengan ketua KKG. Setelah itu tim pengabdian menyiapkan bahan-bahan untuk sosialisasi games literacy financial seperti materi dan aplikasi games yang akan di perlihatkan.

### 2) Tahap Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan, terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu sebagai berikut : 1) Paparan materi tentang Urgensi literasi finansial bagi anak usia dini; 2) Sosialisasi Aplikasi *Games Literacy Financial*; 3) Praktek penggunaan Aplikasi *Games Literacy Financial*; 4) Diskusi tentang materi yang ada pada aplikasi (media, suara, gambar, materi, dll).

### 3) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada peserta pelatihan melalui aplikasi *Googleform*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertemakan “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Games Literacy Financial Pada Pembelajaran PAUD Bagi Guru RA di KKG RA Kecamatan Cimahi Utara”, telah dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2022. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan pemilihan lokasi sekaligus diskusi penjadwalan kegiatan serta menyampaikan surat izin kerjasama ke Ketua Kelompok Kerja Guru (KKG) RA Kecamatan Cimahi Utara. Target peserta sejumlah 25 guru Raudhatul Athfal yang ada di Kecamatan Cimahi Utara.

### 1. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan pelatihan terdiri dari dua sesi. Pertama, pemaparan materi tentang urgensi literasi keuangan pada anak usia dini. Narasumber menjelaskan tentang bagaimana memberikan pemahaman terkait konsep keuangan pada anak usia dini. Pengembangan financial literacy pada anak usia dini sangat diperlukan, karena akan berpengaruh terhadap kehidupannya di masa depan, baik sebagai orang tua maupun pendidik menginginkan anak dengan perilaku tidak boros, tidak konsumtif dan materialistis, maka dari itu anak harus diajarkan sedari dini untuk mengelola keuangan yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari, selain itu anak perlu diberikan pengetahuan yang tepat mengenai keuangan, bukan hanya nominalnya tetapi juga bagaimana penggunaannya. Pemaparan materi pertama tentang

“Urgensi Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini” di sampaikan oleh Ifat Fatimah Zahro, S.Ag, M.Pd, kegiatan berlangsung seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi Urgensi Literacy Finansial.

Gambar 2 menunjukkan pemaparan materi oleh narasumber kedua tentang “Sosialisasi Aplikasi *Games Literacy Finansial*”. Pengenalan tentang literasi keuangan pada anak usia dini akan lebih menarik jika disajikan melalui bermain. Sesi kedua materi yang disampaikan terkait penggunaan aplikasi games literasi keuangan yang telah dibuat oleh tim dan sudah dapat didownload di *playstore* langsung (<http://s.id/literasikeuangananak>). Pada awalnya narasumber Dr. Bayu Rima Aditya, ST, MT mengajak peserta berdiskusi terkait konsep uang yang dipahami oleh peserta. Kemudian peserta diminta untuk membuka aplikasi games literasi keuangan dari handphone masing-masing dengan mendownload terlebih dahulu melalui *playstore*. Setelah peserta berhasil mendownload panitia memberikan waktu selama 15 menit untuk peserta memainkan games tersebut dan memberikan *feedback* tentang aplikasi games yang sudah peserta mainkan.

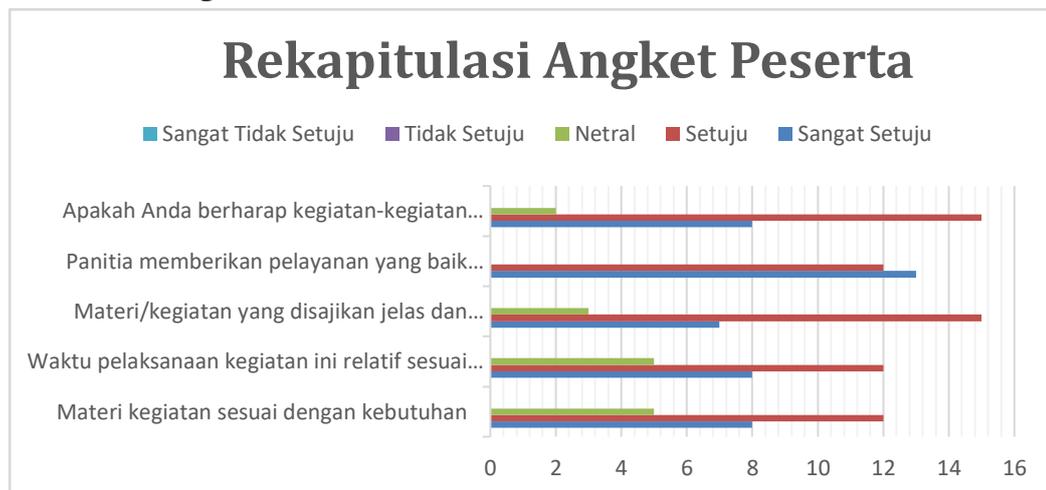


**Gambar 2.** Sosialisasi Aplikasi *Games Literacy Finansial*.

## 2. Kebermanfaatan Sosialisasi

Sosialisasi ini memberikan dampak yang cukup baik bagi mitra, berdasarkan hasil wawancara sebelum kegiatan dilaksanakan diketahui bahwa masih minim pengetahuan guru untuk mengajarkan tentang literasi keuangan pada anak usia dini. Setelah diadakan sosialisasi, semua guru sudah memahami dan mau menggunakan aplikasi *games* literasi keuangan sebagai alternative pembelajaran dalam mengenalkan konsep literasi keuangan pada anak usia dini.

Dampak kegiatan dari tahap sosialisasi hingga tahap peserta mencoba aplikasi *games* literasi keuangan dianalisis menggunakan angket dalam bentuk google form yang diberikan kepada peserta pada akhir kegiatan. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa pada indikator : 1) Materi kegiatan sesuai kebutuhan mitra menunjukkan 32% menyatakan sangat setuju, 48% setuju dan 20% menjawab netral; 2) Waktu pelaksanaan kegiatan relative sesuai/ cukup, 32% peserta menjawab Sangat Setuju, 48% Setuju dan 20% netral; 3) Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami, mendapat respon 28% Sangat Setuju, 60% Setuju dan 12% netral; 4) Panitia memberikan pelayanan yang baik, mendapatkan respon 42% Sangat Setuju dan 52% Setuju; dan 5). Harapan peserta untuk kegiatan selanjutnya, 32% Sangat Setuju, 60% Setuju dan 8 % netral. Rekapitulasi hasil angket dapat dilihat dalam gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 3.** Rekapitulasi Hasil Angket Peserta.

Berdasarkan tujuan dan target pengabdian pada masyarakat yaitu memberikan pemahaman kepada guru PAUD tentang literasi keuangan pada anak usia dini melalui aplikasi *games* literasi keuangan, seperti yang dilakukan oleh Anggraeni (2022); Dewayani et al. (2020) Hidajat, (2016) Nurcholis (2017) tentang literasi keuangan sedini mungkin. Maka luaran yang telah tercapai berupa adanya transfer ilmu tentang urgensi literasi keuangan pada anak usia dini. Kerjasama secara kontinu terhadap mitra baik pengabdian maupun penelitian juga perlu diperluas agar semakin banyak yang akan menerima manfaat dalam kegiatan pengabdian ini.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Dampak kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa keberhasilan terukur dari materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan mitra. selain itu peserta juga mampu memahami materi yang disampaikan terkait literasi keuangan anak usia dini dan ketrampilan dalam

menggunakan aplikasi *games* literasi keuangan. Waktu pelaksanaan kegiatan dan pelayanan panitia juga mendapat respon sangat baik dari peserta. Antusias dan responsive peserta dalam menerima materi juga sangat baik. Harapan dari peserta kegiatan seperti ini bisa dilaksanakan secara berkala untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai guru RA di Kecamatan Cimahi Utara, Jawa Barat. Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan adalah jaringan internet yang kurang stabil.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Telkom dan LPPM Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi Bandung yang telah mendanai kegiatan pengabdian kolaborasi eksternal ini sehingga terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga untuk guru-guru RA Kec. Cimahi Utara yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

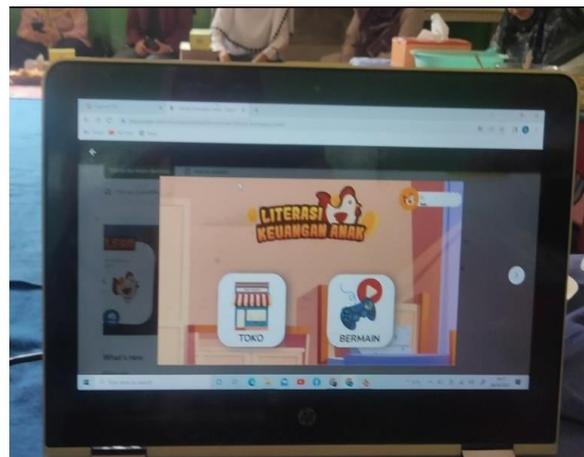
- Aflatoun International Strategy 2016-2020*. (2018).
- Anggraeni, I. (2022). Identifikasi Pembelajaran Literasi Finansial pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Marifah / Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18–38.
- Ariyani, D. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Purwokerto. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 175–190. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v13i2.2100>
- Dewayani, S., Budihardja, J., & Natakusumah, Y. (2020). *Menumbuhkan Kecakapan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini* (I). Otoritas Jasa Keuangan Departemen Literasi dan Inklusi Keuangan.
- Hidajat, T. (2016). *Literasi keuangan*. STIE Bank BPD Jateng.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2019). *Pedoman Pendidikan Sosial Finansial Di Satuan PAUD*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Nudiati, D. & Sudipermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nurcholis, M. T. (2017). Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Paud Sidoasih. *Jurnal Ilmiah DASIJurnal Ilmiah DASI Vol. 18. No. 4 Desember 2017, Hlm. 57-66, 18(4)*, 57–66.
- Rapih, S. (2016). Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak: Mengapa dan Bagaimana? *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 14–28.
- Setiawan, A. R. (2021). Pembelajaran Literasi Finansial Untuk Tingkat Dasar. *Alobatnic Research Society (ARS), Februari 2021*, 1–11.
- Syamsuddin, M., Kuswara, K., Iskandar, H., & Kusmiadi, A. (2015). *Sejarah Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat*.

- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.  
 Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wahyuni, S., & Reswita. (2020). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Persepsi Guru terhadap Pendidikan Sosial Finansial pada Anak Usia Dini menggunakan Media Loose Parts Abstrak*. 4(1), 962–970. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.493>
- Yuwono, W. (2020). Konseptualisasi Peran Strategis dalam Pendidikan Literasi Keuangan Anak melalui Pendekatan Systematic Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1419–1429. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.663>

## DOKUMENTASI KEGLATAN



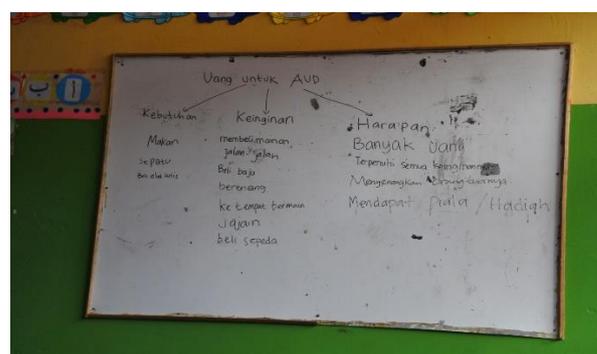
**Gambar 1.**  
Peserta Kegiatan



**Gambar 2.**  
Tampilan Aplikasi Games Literasi Keuangan



**Gambar 3.**  
Pelaksanaan Kegiatan



**Gambar 4.**  
Hasil diskusi dengan peserta