

Media Interaktif *Augmented Reality* untuk Peningkatan Kemampuan *Financial Literacy* Anak Usia Dini

Khairi Murdy^{1✉}, Nopa Wilyanita²

Pendidikan Ekonomi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan 'Aisyiyah Riau, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan 'Aisyiyah Riau, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.3795](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795)

Abstrak

Financial Literacy merupakan literasi yang penting untuk diperkenalkan dan ditanamkan kepada anak sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk melihat dan meningkatkan kemampuan *Financial Literacy* anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Untuk mengembangkan media pembelajaran ini penelitian ini menggunakan penelitian *Research & Development* (R&D) dari Sivasailam Thiagarajan yang disebut 4-D yaitu *Define, Design, Develop* dan *Dissemination*. Subjek penelitian siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Pekanbaru. Hasil penelitian adalah tersusunnya media pembelajaran berbasis AR. Media AR ini dapat digunakan dengan mudah dan tidak membutuhkan biaya yang besar bagi guru untuk membuatnya. Adanya penggunaan QR juga memudahkan guru dan siswa dalam memanfaatkan media AR dalam pengenalan *Financial Literacy*. Penggunaan media juga berpengaruh terhadap peningkatan *Financial Literacy* anak usia dini, hal ini terlihat dari hasil eksperimen One Group Pretest-Posttest dari hasil uji Uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 artinya terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR.

Kata Kunci: *augmented reality; financial literacy; media pembelajaran*

Abstract

Financial Literacy is an important literacy to introduce and instill in children from an early age. This research was conducted to see and improve the ability of early childhood Financial Literacy by using learning media based on Augmented Reality (AR). To develop this learning media this research uses Research & Development (R&D) research from Sivasailam Thiagarajan called 4-D, namely Define, Design, Develop and Dissemination. The research subjects of Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kindergarten students in Pekanbaru. This AR media can be used easily and does not require a large amount of money for teachers to make. The use of QR also makes it easier for teachers and students to utilize AR media in introducing Financial Literacy. The use of media also influences the increase in Financial Literacy in early childhood, this can be seen from the results of the One Group Pretest-Posttest experiment from the results of the Wilcoxon test which shows the Asymp value. Sig 0.000 < 0.05 means that there is an increase in students' financial literacy skills by using AR media.

Keywords: *Augmented Reality; Financial Literacy; learning media*

Copyright (c) 2023 Khairi Murdy & Nopa Wilyanita

✉ Corresponding author :

Email Address : khairimurdy02@gmail.com (Pekanbaru, Indonesia)

Received 13 October 2022, Accepted 7 January 2023, Published 11 January 2023

Pendahuluan

Selama beberapa dekade terakhir dan, baik di negara maju maupun negara berkembang tingkat literasi keuangan di kalangan masyarakatnya, semakin mengkhawatirkan terutama di kalangan anak muda. Selama pandemi Covid-19 juga menunjukkan situasi keuangan dan pekerjaan yang tidak pasti dan genting yang juga dialami oleh banyak orang (Mihalčová et al., 2014; OECD, 2014). Padahal literasi keuangan merupakan kemampuan yang penting dalam pengambilan keputusan dalam berbagai bidang dan menjadi prioritas global (Mihalčová et al., 2014; Hikmah, 2020; Grohmann et al., 2015; Blue et al., 2014; Gezmen & Eken, 2021).

Pengenalan terhadap Literasi keuangan akan menambah pengetahuan dan juga pemahaman terhadap konsep dan resiko mengenai keuangan. Literasi keuangan juga berguna untuk membuat sebuah keputusan yang efektif tentang keuangan yang nantinya dapat meningkatkan kesejahteraan. Laporan OECD tahun 2012 tingkat Literasi Keuangan masyarakat Indonesia menduduki tingkat terendah jika dibandingkan dengan seluruh masyarakat ASEAN (Fauziah & Candra, 2019). Survei OJK (2019) indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 38.03 %. Nilai ini masih masuk dalam kategori rendah, artinya masih perlu adanya peningkatan terhadap kemampuan masyarakat Indonesia tentang literasi keuangan. Hasil survei yang dilakukan oleh Bank Indonesia melalui survei *Household Balance Sheet Survey* (HBSS) pada tahun 2011 diperoleh hasil rumah tangga yang memiliki akun tabungan di lembaga keuangan seperti Bank sebesar 43,57%, kemudian di temukan lagi ada sekitar 19,58% rumah tangga yang memiliki kemampuan atau dapat mengakses pinjaman di bank, sisanya rumah tangga melakukan pinjaman di lembaga keuangan nonbank seperti koperasi dan lembaga keuangan mikro dan lembaga non keuangan seperti meminjam uang ke teman atau kolega, ke tetangga, rentenir, di warung dan lain sebagainya. Penelitian Ningtyas (2019) beberapa penelitian menguji kemampuan tingkat literasi keuangan pada anak muda. Hasilnya menunjukkan tingkat literasi keuangan anak muda masih sangat rendah meskipun mereka tergolong *financially active* yang bisa dilihat dari bukti kepemilikan mereka terhadap kartu kredit. Untuk Generasi milenial yang menunjukkan tingkat literasi keuangan yang paling rendah terdapat 24% responden yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar. Responden Generasi X hanya sebesar 38%, *baby boomer* sebesar 48% dan terakhir untuk *silent generation* hanya 55% yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Permasalahan ini tentu sangat mengkhawatirkan, apalagi saat ini dunia keuangan mengalami perkembangan yang sangat luar biasa ditambah dengan adanya peningkatan teknologi dan informasi. Hasil survei yang dilakukan di dalam dan luar negeri menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan keahlian di bidang literasi finansial masih berkisar pada angka rata-rata (Mihalčová et al., 2014).

Survei yang dilakukan oleh OJK melalui Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2019 menunjukkan hasil bahwa tingkat indeks literasi keuangan hanya sebesar 38,03 % dan tingkat indeks inklusi keuangan sebesar 76,19% (OJK, 2020). Hasil survei ini menunjukkan kemampuan masyarakat di Indonesia soal keuangan masih tergolong rendah. Hal ini dapat disimpulkan masyarakat Indonesia masih banyak yang belum memahami dengan baik tentang karakteristik berbagai produk dan layanan jasa keuangan yang ditawarkan oleh lembaga jasa keuangan formal. Padahal dengan adanya kemampuan dalam literasi keuangan akan membantu individu dalam mengatur perencanaan keuangan pribadi, kemudian akan meningkatkan taraf kehidupannya (Sujud & Setiaji, 2020; Yushita, 2017; Kafabih, 2020). Melihat persoalan literasi keuangan ini tentu harus ada pendidikan terhadap literasi keuangan yang dilakukan sejak dini. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Aryani menunjukkan bahwa *Financial Literacy* sangat baik jika diterapkan sejak dini. Pengenalan terhadap pengetahuan *Financial Literacy* dapat membentuk pondasi tentang keuangan dan membuat anak terbiasa mengelola keuangannya dengan baik dan benar dimasa yang akan datang (Novieningtyas, 2018; Ariyani, 2018; Anggarani et al., 2022).

Untuk memperkenalkan *Financial Literacy* kepada anak terutama di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentu diperlukan sebuah media yang interaktif dan mudah di pahami oleh anak. Teknologi baru yang berkembang saat ini yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternative dalam penyampaian informasi terhadap siswa adalah dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR memungkinkan penggunaanya dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 3 dimensi (3D) (Johnson et al., 2011). Kelabihan dari teknologi AR adalah sifatnya yang interaktif dan *real time* (Billinghurst et al., 2015). Saat ini teknologi AR banyak berkembang dan diimplementasikan dalam berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran(Haryani, Prita, 2017)(Rusnandi et al., 2015). Penggunaan AR akan memberikan manfaat berupa pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan efektif, bisa diimplementasikan secara, modeling obyek bisa dibuat secara sederhana, waktu yang digunakan dalam pembuatannya tidak memakan biaya, dan mudah untuk di operasikan (Hakim, 2018).

Pembuatan AR biasanya sulit dilakukan karena membutuhkan program-program tertentu tapi dengan adanya peningkatan teknologi AR untuk saat ini bisa lebih mudah untuk di terapkan. Untuk memudahkan dalam pembuatan media AR sekarang banyak perangkat lunak yang dapat digunakan secara online, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan *Assemblr Studio* yang dapat di buka di <https://www.assemblrworld.com>. Dengan menggunakan *Assemblr Studio*, kita dapat membuat, melihat, dan berbagi pengalaman 3D & augmented reality untuk semua kebutuhan (Assemblr, T, 2020). *assemblrworld* ini telah menyediakan banyak asset 3 dimensi tinggal dirangkai sesuai dengan keinginan dan kreatifitas sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, atau bisa juga mencari gambar dari 3 dimensi di web penyedia 3 dimensi kemudian di edit di *assemblr studio* (Sugiarto, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi AR akan dapat merangsang cara berpikir siswa lebih berpikir kritis ketika meghadapi permasalahan dan kejadian yang akan dialami dalam kesehariannya. Konsep abstrak yang di visualisasikan oleh teknologi AR akan membantu dalam pemahaman terhadap struktur suatu objek sehingga memungkinkan menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran (Mustaqim, 2016)

Penggunaan media berbasis AR melalui pemanfaatan *Assemblr* merupakan alternative untuk memperkenalkan *Financial Literacy* pada siswa anak usia dini. Teknologi AR dapat memproyeksikan materi keuangan baik berupa teks, gambar, dan video, suara, model 3D, dan animasi, sehingga siswa dapat melihat sebuah objek virtual yang terlihat seperti dunia nyata(Bower et al., 2014). Saat ini beberapa sekolah PAUD masih ada yang menggunakan cara lama seperti tatap muka, membaca buku yang menyebabkan siswa menjadi bosan, perlu ada metode baru yang interaktif yang bisa membuat anak tertarik dalam belajar (Nainggolan et al., 2019).

Penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi AR dan menjadikan *Financial Literacy* sebagai tema dalam implementasi pembelajarannya. Beberapa penelitian menunjukkan bagaimana penggunaan media AR mampu memberikan pengaruh bagi pembelajaran di PAUD terutama dalam peningkatan literasi, pemahaman konsep, efisiensi, interaktif, berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Nainggolan et al., 2019; Mukti, 2019; Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, 2022) . Akan tetapi belum ada penelitian yang menggunakan media AR untuk pengenalan konsep *Financial Literacy*. oleh karena itu tujuan khusus dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan *Financial Literacy* siswa di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru dengan menggunakan media AR dalam bentuk media pembelajarannya. Peserta didik diharapkan juga akan lebih antusias menggunakan teknologi AR sebagai metode pembelajaran yang interaktif. Penggunaan AR akan menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa atau bahkan orang tua dengan anak(Atmajaya, 2017). Penggunaan media berbasis teknologi AR juga akan menjadi tantangan

bagi para guru dalam meningkatkan kreatifitasnya dan AR akan sangat mendukung dalam pendidikan (Krevelen & Ronald, 2010)

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pengembangan media AR metode R&D dengan menggunakan model 4-D. Model 4-D tersebut dapat dijadikan sumber ide dan prosedur pengembangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dan penyebarannya (Rochmad, 2012). Tahapan dalam model 4-D yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Dissemination*.

Orientasi dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media Augmented Reality (AR) menjadi media edukasi dalam pengenalan Financial Literacy terhadap siswa di Taman Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru. Yang menjadi tempat untuk ujicoba media AR terhadap peningkatan kemampuan literacy financial dilakukan pada 20 siswa di TK ABA 7.

Tahapan pertama *Define*, kegiatan yang dilakukan dengan menetapkan dan mendefinisikan syarat untuk pengembangan. Dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Analisis dilakukan melalui studi literatur atau penelitian terdahulu.

Tahap kedua, *Design* mendesain media *Augmented Reality* (AR). terdapat 4 kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection* dan *initial design*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain, menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi keuangan siswa, memilih jenis media AR yang sesuai dengan karakteristik siswa, membuat *storyboard*, alur cerita dan konten dalam AR yang menggambarkan Financial Literacy, mensimulasikan penyajian *prototype* yang telah dirancang dan melaksanakan penilaian dari teman sejawat. Pada tahap *Develop* ada 2 kegiatan yang dilakukan, yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. Kegiatan *expert appraisal* dengan melakukan validasi oleh ahli atau pakar untuk menilai kelayakan dari produk yang telah di buat dalam bentuk *prototype*. *Developmental testing* kegiatan uji coba media AR dilakukan pada kelas eksperimen. Desain yang di gunakan adalah One Group pretest-posttes desain, dimana desain ini di pilih karena adanya keterbatasan dalam penelitian. Tahap terakhir dalam model ini adalah *Disseminate*, merupakan media AR yang sudah direvisi pada tahap pengembangan disosialisaikan dan disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) dan digunakan (diadopsi) orang lain.

Hasil dan Pembahasan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah. Orientasi dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media Augmented Reality (AR) menjadi media edukasi dalam pengenalan Financial Literacy terhadap siswa di Taman Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru.

Pengembangan media AR dengan model 4-D dapat dijadikan sumber ide dan prosedur pengembangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dan penyebarannya (dissemination). Tahapan dalam model 4-D yaitu pendefenisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dissemination*)

Tahapan *Define* dilakukan dengan melakukan analisa awal terhadap kebutuhan akan literasi terhadap kebutuhan Financial Literacy, Analisis siswa, analisis materi, melihat kurikulum sekolah. Hal ini dilakukan melalui studi literatur atau penelitian terdahulu, dan dengan melakukan wawancara dengan guru-guru di TK AB. Literasi keuangan merupakan bentuk pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan pengelolaan keuangan. Kemampuan ini adalah suatu keharusan karena berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, dan itu baiknya

dimiliki dan dibudayakan di mulai pada anak usia dini. Pengenalan sejak dini akan membentuk kebiasaan pada anak untuk mengelola keuangannya dengan baik, benar di masa depan. Literasi keuangan bukan hanya sekedar memahami konsep, tetapi juga prosesnya dalam kemampuan menganalisis kebutuhan dan prioritas, anak dapat membuat keputusan keuangan yang sederhana dan bijak serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi keuangan ditunjukkan dengan sikap dan perilaku mereka nantinya (Srinahyanti et al., 2021). Hal ini lah yang menunjukkan berapa pentingnya pengenalan literasi keuangan di ulai dari anaka usia dini. Literasi keuangan sangat penting untuk diterapkan pada anak sedini mungkin. Literasi keuangan akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan pengetahuan tentang keuangan dan juga tingkat kemakmuran di masa depan (Saputra & Susanti, 2021).

Analisis terhadap siswa TK ABA terhadap kelas B (usia 5-6 th). Dengan melihat 4 aspek perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun. Dengan memberikan atau meningkatkan kemampuan siswa dalam kecakapan literasi khususnya literasi keuangan sejak dini diharapkan bisa menjadi dasar bagi siswa dalam peningkatan kemampuan anak untuk belajar dan berkomunikasi saat ia beranjak dewasa. Perkembangan kognisi dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah juga sejalan dengan meningkatnya kemampuan akademiknya disaat anak melakukan kegiatan literasi sejak dini. Oleh karena itu, kegiatan literasi keuangan perlu di stimulasikan kepada siswa sejak dini disaat siswa sudah mampu merespon dan mencoba berkomunikasi secara verbal dan nonverbal.

Analisis terhadap kurikulum TK ABA berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan para guru TK ABA dapat disimpulkan bahwa TK ABA sudah menjalankan gerakan literasi secara umum, akan tetapi secara khusus dalam Tema/Sub Temanya belum mengajarkan tentang Literasi Keuangan. Walaupun dalam prakteknya guru-guru menyampaikan kepada siswa tentang pengenalan uang, mengajarkan tentang menabung, mengajarkannya untuk saling memberi/bersedekah. Artinya TK ABA belum pernah secara khusus menjadikan materi keuangan menjadi tema/subtema dalam Rencana Kegiatan Hariannya.

Analisis materi dilakukan dengan menyeleksi materi dengan media AR. Materi yang dianalisis diutamakan yang memiliki kesukaran dalam penerapan dan pemberian penjelasan dalam pembelajaran terutama dalam pemahaman siswa terhadap keuangan. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) konsep kecakapan dalam literasi keuangan yang dapat ditumbuhkan pada diri siswa dan anak terutama anak usia dini mencakup 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 menyalurkan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari, 4) Pengetahuan dan keterampilan untuk menyalurkan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari (Otoritas Jasa Keuangan, 2020). Konsep literasi keuangan dari OJK ini yang menjadi dasar pengembangan materi yang digunakan dalam pengembangan media AR.

Design media AR dijadikan media dalam pembelajaran financial literacy dengan melakukan 4 kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test*, *media selection*, *format selection* dan *initial design*. *Constructing criterion-referenced test* peneliti menyusun tes kriteria untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi keuangan siswa di TK. Tes yang di buat disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Tes di buat untuk mengukur kemampuan *Financial Literacy* siswa di TK ABA. Instrumen yang digunakan dengan membuat soal dengan indikator pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang, pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan, pengetahuan dan keterampilan untuk menyalurkan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari dan Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan. Instrumen tes ini nantinya dijadikan sebagai soal pretest dan posttest dalam mengukur peningkatan kemampuan literasi

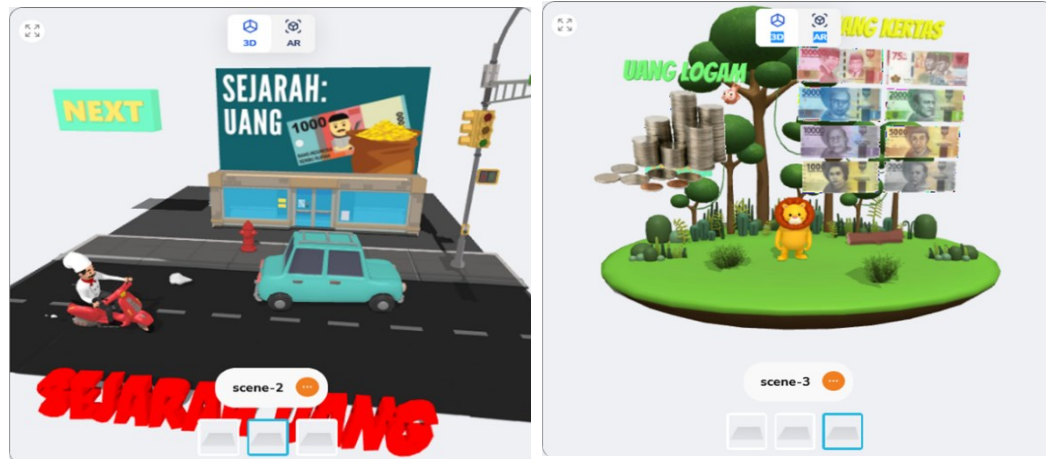
finansial siswa dengan menggunakan media AR. Instrumen tes ini sudah mendapatkan validasi dari validator ahli materi dengan pernyataan layak untuk di gunakan dan berada dalam kategori sangat baik. Rekap hasil validasi dari validator ahli dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kejelasan isi	100%	Sangat Baik
2	Ketepatan isi	100%	Sangat Baik
3	Relevansi	100%	Sangat baik
4	Kevalidan isi	100%	Sangat Baik
5	Tidak ada bias	100%	Sangat Baik
6	Ketepatan bahasa	93%	Sangat Baik

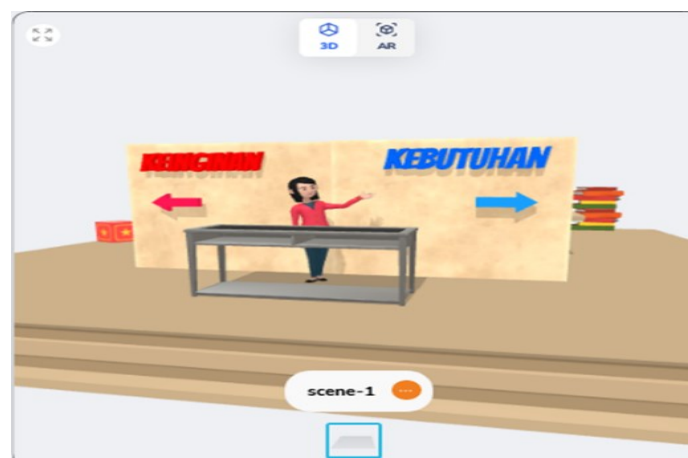
Media selection, pada penelitian ini peneliti melakukan pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan. Media yang di gunakan dalam pembuatan AR dengan menggunakan dengan memanfaatkan platform www.assemblrworld.com. www.assemblrworld.com merupakan platform yang memudahkan kita dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan AR, sehingga bisa membuat kegiatan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, & menyenangkan bagi siswa. Media AR ini juga dapat digunakan dengan menggunakan smartphone yang bisa digunakan oleh siswa baik di sekolah dan di rumah dengan pendampingan guru dan orang tua. Penggunaan teknologi wajib diperkenalkan kepada siswa dari dini hal ini dilakukan agar nantinya siswa mamapu bertahan dan bersaing di era digital di tengah perkembangan teknologi yang pesat saat ini (Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, 2016). Proses pembelajaran saat ini sangat didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat sehingga memungkinkan membuat media pembelajaran yang modern seperti berbasis teknologi AR. Teknologi AR dapat mengajak siswa untuk dapat menggabungkan antara dunia maya ke dunia (Hartanti & Kurniawan, 2022).

Format selection. Dalam tahapan ini peneliti merumuskan rancangan media pembelajaran dengan terlebih dahulu membuat *storyboard* atau alur cerita dan konten dalam AR yang menggambarkan indikator dalam konsep *Financial Literacy*. Dalam pembuatan alur cerita tentang *Financial Literacy* di sesuaikan dengan intrumen yang digunakan dengan indikator Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali berbagai jenis uang. Pada indikator ini untuk pengenalan Financial Literacy kita menceritakan tentang sejarah uang, perbedaan anatara uang kertas dan uang logam, perbedaan warna dan perbedaan nilai uang. Selain bertujuan memperkenalkan tentang apa itu uang, siswa juga diajak untuk mengenali nilai uang berdasar kan warnanya, siswa juga nantinya diharapkan mampu membedakan nilai uang yang terbesar hingga yang kecil. Hasil akhirnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pengetahuan konsep uang

Alur cerita kedua menjelaskan tentang bagaimana siswa memiliki pengetahuan terhadap kegunaan uang dalam kehidupannya sehari-hari dan keterampilan siswa untuk dapat membedakan antar kebutuhan dan keinginan. Pada indikator ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang konsep kebutuhan dan keinginan. Siswa diajak untuk dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan dengan memberikan contoh-contohnya. Dengan menjelaskan ini nantinya diharapkan siswa lebih bijak dalam membelanjakan uangnya dan bisa memahami mana yang merupakan kebutuhan dan mana yang merupakan sekedar keinginan. Dapat kita lihat pada gambar 2.



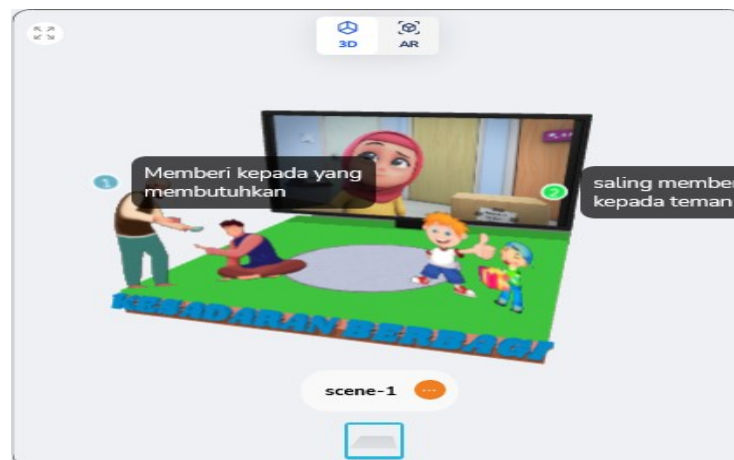
Gambar 2. Perbedaan kebutuhan dan keinginan

Cerita ketiga menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan siswa untuk dapat menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari. Pada indikator ini siswa diperkenalkan kebiasaan untuk menyisakan uang yang dimilikinya untuk disimpan. Siswa diperkenalkan kepada bentuk atau cara untuk menyimpan uangnya, bisa dengan menyimpannya di celengan, lembaga keuangan seperti Bank, dan tabungan sekolah. Dengan mengajarkan ini diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan investasi yang berguna bagi mereka di masa yang akan datang. Dapat kita lihat pada gambar 3.



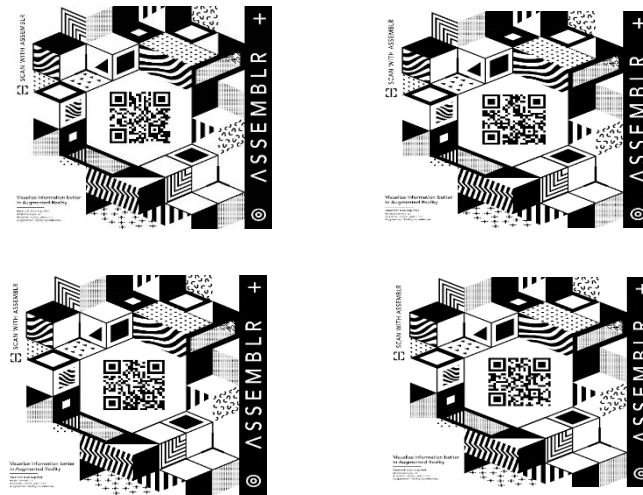
Gambar 3. menyisakan uang guna disimpan

Cerita terakhir menggambarkan tentang menumbuhkan kesadaran berbagi siswa dengan orang lain atau teman yang sedang membutuhkan. Pada indikator ini siswa di ajak untuk memiliki sikap simpati terhadap sesama. Siswa di harapkan memiliki kesadaran dalam berbagi kepada sesama dengan memberikan contoh-contoh yang dekat dengan kesehariannya. Misalnya membantu orang yang kesusahan, memberikan sumbangan untuk korban bencana, menyumbang untuk anak yatim dll. Dapat kita lihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kesadaran berbagi

Untuk dapat melihat hasil dari media AR siswa dapat langsung juga melihatnya dari smartphone sehingga selain di sekolah media ini dapat di manfaatkan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Media AR juga dapat dinikmati hanya dengan memindai apa yang biasa disebut sebagai 'marker' atau penanda. Biasanya, penanda ini berbentuk kode QR dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi Assembler di *Play Store* dan Kode QR ini dapat di bagi-bagikan ke siswa yang lain. QR ini dapat di scan oleh siswa dengan menggunakan *smartphone* yang dimilikinya sehingga dapat di buka baik di sekolah maupun di rumah nantinya.



Gambar 5. QR AR

Tahap akhir dari langkah *Design* adalah *Initial design*. Pada tahap ini merupakan desain awal dari media yang telah di kembangkan dalam bentuk *prototype*. Mensimulasikan penyajian *Prototype* yang telah dirancang dan melaksanakan penilaian dari teman sejawat. *Prototype* yang telah selesai di simulasikan dan di nilai oleh rekan sejawat sehingga mendapatkan masukan terhadap media AR yang telah di buat. Beberapa masukan diantaranya adalah mengenai pemilihan warna dalam tulisan dan gambar. Karena yang menggunakan adalah siswa PAUD maka perlu ada kombinasi warna yang menarik bagi siswa.

Tahapan berikutnya dalam pengembangan 4 D adalah Develop (tahap pengembangan). Pada Tahap ini ada 2 kegiatan yang dilakukan, yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Kegiatan expert appraisal melakukan validasi atau penilaian terhadap kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh validator ahli di bidang teknologi AR. Saran yang diberikan oleh validator digunakan untuk memperbaiki materi *prototype* yang telah disusun. Hasilnya validasi dari ahli media secara keseluruhan sudah layak untuk di uji cobakan dengan kategori sangat baik. Rekap hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Validator ahli

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi AR	100%	Sangat Baik
2	Ilustrasi media	100%	Sangat Baik
3	Kualitas dan tampilan media	100%	Sangat baik
4	Daya tarik	90%	Sangat Baik

Developmental testing kegiatan uji coba media AR dilakukan pada TK ABA 7. Uji coba dilakukan pada satu kelas yang terdiri dari 20 orang siswa. Untuk tahapan uji coba terhadap penggunaan media AR terhadap peningkatan literasi finansial siswa dilakukan pada TK ABA 7. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan menggunakan metode desain eksperimen "*one group pretest dan posttest*" untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan literasi keuangan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media AR. Metode eksperimen ini digunakan karena ada keterbatasan dalam penelitian. Hasil eksperimen data menggunakan uji non parametik dengan menggunakan Uji Wilcoxon. Tabel 3 disajikan Hasil Uji Wilcoxon.

Negatif Rank antara hasil kemampuan literasi finansial siswa untuk pre-test dan post tes adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank maupun Sum of Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) nilai dari Pretest ke nilai Post-test. Positive Rank atau selisih positif antara hasil kemampuan literasi finansial siswa untuk pre-test dan post tes pada tabel adalah 17 pada nilai N yang artinya dari 20 siswa 17 mengalami peningkatan positif.

Dengan peningkatan Mean Rank 9.00 dan Sum of Ranks sebesar 153.00. Ties merupakan kesamaan nilai siswa pada waktu pretest dan post tes. Ties pada tabel menunjukkan nilai 3 artinya ada 3 siswa yang memiliki nilai sama pada saat pretest dan post tes.

Tabel 3. Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_Test - Pre_Test	Negative Ranks	0 ^a	0.00	0.00
	Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
	Ties	3 ^c		
	Total	20		

Test Statistics ^a	
	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.827 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil olahan data SPSS menunjukkan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 artinya hipotesis di terima, terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR.

Tahap terakhir dari pengembangan media adalah tahapan *Disseminate* (tahap desiminasi). Tahap ini merupakan tahap terakhir pengembangan media AR, media yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian desiminasikan atau disebarluaskan. Kegiatan terakhir adalah mensosialisaikan dan disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) dan digunakan (diadopsi) orang lain. Penyebarluasan dilakukan kepada guru-guru di TK ABA dan dengan membuat artikel untuk dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi Sinta.

Pembahasan

Pengenalan terhadap pengetahuan literasi keuangan semenjak dini akan membuat anak-anak terbiasa mengelola keuangan dengan baik dan benar di masa yang akan datang (Ariyani, 2018). Untuk memperkenalkannya di perlukan sebuah media yang baru dan sesuai dengan perkembangan teknologi salah satunya dengan menggunakan teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR). Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan AR merupakan pilihan baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan AR dan saat ini sedang booming, dengan memiliki potensi untuk merevolusi pembelajaran (Macariu et al., 2020). AR ini bersama dengan teknologi seluler, salah satu pasangan paling efisien untuk mendukung pembelajaran yang signifikan dan ada di mana-mana. AR merupakan jenis "realitas campuran" di mana konten digital dimasukkan ke dalam lingkungan nyata, AR dapat dilihat sebagai saluran untuk menyatukan pendidikan di lingkungan virtual dan dunia nyata (Cabero-almenara et al., 2019).

Beberapa studi Literatur menunjukkan bahwa sistem AR dapat mendukung dan meningkatkan berbagai pendekatan pedagogis. Beberapa pedagogik yang dapat didukung oleh AR meliputi: 1) Pembelajaran konstruktivis dengan menggunakan AR dengan cara mendorong siswa untuk terlibat pada tingkat yang lebih dalam dengan tugas, konsep dan sumber daya yang dipelajari melalui penggunaan lapisan informasi, siswa dapat membuat hubungan yang mendalam dan abadi dalam basis pengetahuan mereka. 2) Pembelajaran terlokasi pembelajaran otentik dan kontekstual dimungkinkan untuk menanamkan pengalaman pendidikan dalam lingkungan dunia nyata dan dengan membawa dunia nyata ke dalam kelas. 3) Pembelajaran berbasis game.

Keuntungan lain dari media AR dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis game yang imersif dengan membuat narasi digital, menempatkan siswa dalam peran, menyediakan sumber daya otentik, dan menanamkan informasi yang relevan secara kontekstual. 4) Pembelajaran berbasis penyelidikan – dengan menawarkan sarana untuk mengumpulkan data secara elektronik untuk analisis masa depan dan menyediakan model virtual yang terletak dalam konteks dunia nyata yang mudah dimanipulasi AR mendukung inkuiri dengan memberikan informasi yang relevan secara kontekstual dengan topik yang sedang diselidiki (Bower et al., 2014). Penggunaan media berbasis teknologi AR akan menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan akan memberikan tantangan an motifasi bagi siswa (Hakim, 2018). Walaupun demikian dibalik banyak keuntungan penggunaan media AR tersebut terdapat ancaman adanya ketergantungan siswa terhadap teknologi dan resiko eksternal (Jafari, 2022)

Penelitian (Sadri, 2019) menunjukkan Tingkat *Financial Literacy* siswa yang rendah menjadikan mereka menggunakan uang hanya untuk konsumtif, tidak memahami anatar kebutuhan dan keinginan dan masih ada orang tua yang tidak mengajarkan pentingnya untuk menabung dan menggunakan uang dengan bijak untuk itu di perlukan pengenalan terhadap konsep-konsep keuangan dengan memanfaatkan sebuah media yang interaktif agar lebih memudahkan siswa dalam mengenali konsep keuangan, dan media AR dapat menjadi solusi bagi para guru. Media AR yang dapat digunakan melalui *smart phone* dengan melakukan scan barcode QR , juga akan mendukung siswa menggunakan media sesuai kebutuhan waktu dan tempat untuk belajar (Bower et al., 2014; Dunleavy & Dede, 2014).

Pendidikan tentang keuangan baiknya juga menjadi bagian dari kurikulum di lembaga PAUD dan memiliki kerangka yang jelas, hal ini tentu memerlukan dukungan dari berbagai pihak (Langgi & Susilaningih, 2022). Pertama peran pemerintah dalam pembuatan kebijakan kemudian sekolah yang mengembangkan dan mengimplementasi kurikulum. Peran kedua oleh guru dan orang tua yang berinteraksi, mengajarkan dan mendampingi literasi keuangan kepada siswa. Peran ketiga sebagai pendukung oleh media dan pihak lain yang mendukung setiap kegiatan *Financial Literacy* (Yuwono, 2020).

Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media AR tentu merupakan sebuah pembaharuan dalam dunia Pendidikan walaupun terdapat keunggulan dan kelemahan di dalamnya. Dalam penelitian (Zulhaida Masmuzidin & Abdul Aziz, 2018) dalam perkembangan penelitian anak usia dini, penggunaan media AR “berbasis marker” telah banyak di gunakan. Perkembangan psikologis anak dan mengabungkannya dengan situasi belajar dengan menggunakan media AR dapat memebantu siswa membangun sistem pembelajaran yang baik dan mendorong siswa melakukan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menganalisa dan memecahkan masalah-masalah praktis (Kuang & Bai, 2019).

Ini menunjukkan media AR ini memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang kuat bagi siswa baik secara kontekstual serta untuk membantu eksplorasi interkoneksi kompleks yang terlihat dalam informasi di dunia nyata (E. Zhu et al., 2014). Bagi anak usia dini media AR ini akan meningkatkan pendidikan anak usia dini secara signifikan karena media ini memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dengan adanya pengintegrasian objek virtual dan informasi tambahan ke objek nyata (Y. Zhu et al., 2017).

Walaupun demikian terdapat beberapa keterbatasan didalam penelitian ini yang bisa menjadi masukan bagi peneliti berikutnya. Penerapan media AR dalam penelitian ini masih dilaksanakan pada sampel yang terbatas maka di perlukan sampel yang lebih luas lagi untuk dapat melihat keefektifan penggunaannya di semua Institusi Pendidikan Anak Usia Dini. Instrumen *Financial Literacy* dalam penelitian ini menggunakan isntrumen dari OJK, untuk itu perlu penyempurnaan dan penambahan dalam indikatornya agar bisa melihat lebih komplek lagi subtansi materi yang di butuhkan bagi anak usi dini. Kemudian perlu ada sosialisai kepada orang tua mengenai media AR ini, karena tidak semua orang tua dapat menerima

pembelajaran dengan penggunaan teknologi atau yang melibatkan *smart phone* dalam intensitas yang lama.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi AR berguna dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. AR bersifat interaktif karena dapat membuat siswa melihat keadaan secara nyata dan langsung dalam bentuk 2 D dan 3 D. Penggunaan AR juga mampu memperkenalkan dan meningkatkan kemampuan siswa terhadap *Financial Literacy*. Hal ini terlihat pada hasil *Development* (pengembangan) media AR dalam penggunaan uji eksperimen. Hasil uji Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig $0.000 < 0.05$ artinya terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR. Media AR ini dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru maupun siswa. Ketersediaan penanda berbentuk kode QR tentu juga akan mempermudah anak usia dini untuk mengakses AR kapan saja dan di mana saja.

Ucapan Terima Kasih

Pertama, peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan karunia yang diberikan-Nya. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang mendukung atas bantuan pendanaan penelitian program kompetitif nasional tahun anggaran 2022. Terimakasih peneliti juga kepada Lembaga Penelitian STKIP 'Aisyiyah Riau yang mendukung penelitian ini dan Tim Jurnal Obsesi yang membantu peneliti dalam mempublikasikan artikel ini.

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>
- 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.v13i2.2018.pp175-190>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://jurnal.fikom.umi.ac.id/index.php/ILKOM/article/view/143>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A Survey of Augmented Reality. 8(2), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Blue, L., Grootenboer, P., & Brimble, M. (2014). Financial literacy education in the curriculum: Making the grade or missing the mark? *International Review of Economics Education*, 16(PA), 51–62. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2014.07.005>
- Bower, M., Howe, C., Mccredie, N., & Robinson, A. (2014). *Augmented Reality in education – cases, places and potentials*. September 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1109/CICEM.2013.6820176>
- Cabero-almenara, J., Barroso-osuna, J., Llorente-cejudo, C., & Fern, M. (2019). *Educational Uses of Augmented Reality (AR): Experiences in Educational Science*. 1–18. <https://doi.org/10.3390/su11184990>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). *Augmented Reality Teaching and Learning*. 735–745. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59
- Fauziah, P., & Candra, R. (2019). The Development of a Financial Literacy Questionnaire for Early Childhood. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(7), 305–315. https://www.ijicc.net/images/vol7iss7/7722_Fauziah_2019_E_R.pdf
- Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah

- Indonesia Kelas Xi Ips Sman 8 Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/50083>
- Gezmen, B., & Eken, ihsan. (2021). Acquisition of Financial Literacy as a Life Skill. *Research Anthology on Personal Finance and Improving Financial Literacy*, February, 482–503. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8049-3.ch026>
- Grohmann, A., Kouwenberg, R., & Menkhoff, L. (2015). *Childhood Roots of Financial Literacy*.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>
- Haryani, Prita, et al. (2017). *Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807–812. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614>
- Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 103. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16780>
- Jafari, E. (2022). *The Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats of Augmented Reality Technology for Higher Education Curriculum*. 13(25), 295–318. http://www.icsajournal.ir/article_154424.html?lang=en
- Johnson, E., Yuen, S. C., & Johnson, E. (2011). *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education*. *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education*. 4(1). <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- Kafabih, A. (2020). Literasi Finansial Pada Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Strategi Pengembangan Financial Inclusion di Indonesia. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3607>
- Krevelen, R. Van, & Ronald, P. (2010). A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *International Journal of Virtual Reality*, 9(2), 10–20. <https://doi.org/10.20870/IJVR.2010.9.2.2767>
- Kuang, Y., & Bai, X. (2019). The feasibility study of augmented reality technology in early childhood education. *14th International Conference on Computer Science and Education, ICCSE 2019, Iccse*, 172–175. <https://doi.org/10.1109/ICCSE.2019.8845339>
- Langgi, N. R., & Susilaningsih, S. (2022). Analisis Implementasi Pendidikan Keuangan pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2429–2438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1625>
- Macariu, C., Iftene, A., & Gifu, D. (2020). Learn chemistry with augmented reality. *Procedia Computer Science*, 176, 2133–2142. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.250>
- Mihalčová, B., Csikósová, A., & Antošová, M. (2014). Financial Literacy – The Urgent Need Today. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 109, 317–321. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.464>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK)*, 13(2), 174–183. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525>
- Nainggolan, E. R., Asymar, H. H., Nalendra, A. R. A., Anton, Sulaeman, F., Sidik, Radiyah, U., & Susafarati. (2019). The Implementation of Augmented Reality as Learning Media in Introducing Animals for Early Childhood Education. *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018, Citsm*. <https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674350>

- Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 13(1), 20–27. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v13i1.111>
- Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. *Manners*, 1(2), 133–137. <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/manners/article/view/257>
- Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, S. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(6), 1689–1699. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- OECD. (2014). *Financial Education for Youth*. <https://www.oecd.org/finance/financial-education-and-youth.htm>
- OJK. (2020). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia. Otoritas Jasa Keuangan. <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-SNLKI-2021---2025.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2020). Menumbuhkan Kecakapan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini. *Otoritas Jasa Keuangan*, 1, 1–42. <https://ojk.go.id>
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. (2015). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 1(2), <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/40>
- Sadri, M. (2019). Pemberdayaan Siswa Melalui Edukasi Keuangan Sejak Dini Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Cerdas Mengelola Uang. *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan*, 1(1), 290–295. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/snk/article/view/3630>
- Saputra, J., & Susanti, D. (2021). A Study of Several Financial Literacy Teaching Methods for Children. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 1(2), 7–10. <https://doi.org/10.46336/ijeer.v1i2.120>
- Srinahyanti, S., Simatupang, D., & Damanik, S. (2021). *Development of Interactive Media to Improve Early Childhood Financial Literacy*. <https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313809>
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(2), 1–13. <https://jurnalmdaris.org/index.php/md/article/view/248>
- Sujud, F. A., & Setiaji, K. (2020). Determinan Tingkat Literasi Keuangan Siswa Sekolah Menengah (Studi Komparatif Indonesia dan Vietnam). *Journal of Economic Education and Entrepreneurship Studies*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26858/je3s.v1i1.13903>
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>
- 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>
- Zhu, E., Hadadgar, A., Masiello, I., & Zary, N. (2014). Augmented reality in healthcare education: An integrative review. *PeerJ*, 2014(1), 1–17. <https://doi.org/10.7287/peerj.preprints.335v1>
- Zhu, Y., Yang, X., & Jia Wang, S. (2017). Augmented Reality Meets Tangibility: A New Approach for Early Childhood Education. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*, 4(11), 153059. <https://doi.org/10.4108/eai.5-9-2017.153059>
- Zulhaida Masmuzidin, M., & Abdul Aziz, N. A. (2018). the Current Trends of Augmented Reality in Early Childhood Education. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(06), 47–58. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10605>