Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 3561-3567
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Finansial Anak Usia Dini

Rina Mustika[1]✉, Rita Mariyana[2], Badru Zaman[3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi finansial anak usia dini, khususnya pada jenjang taman kanak-kanak, melalui pendekatan *literature review* deskriptif-analitis. Kajian ini menelaah artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan pada periode 2020-2025 dengan melakukan pencarian pada beberapa basis data seperti Google Scholar, DOAJ, ERIC, dan Garuda. Dari 62 artikel yang teridentifikasi pada tahap awal, sebanyak 22 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik *content analysis*. Hasil sintesis menunjukkan bahwa media digital seperti permainan edukatif, aplikasi interaktif, video animasi, dan augmented reality efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar keuangan, termasuk pengenalan uang, kebiasaan menabung, serta pembedaan kebutuhan dan keinginan. Media digital juga terbukti meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya pengalaman belajar apabila dirancang interaktif, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan anak. Namun, beberapa kendala teridentifikasi, antara lain keterbatasan literasi digital pendidik, akses perangkat teknologi, serta risiko distraksi pada penggunaan digital. Temuan ini menegaskan perlunya strategi pendampingan guru dan orang tua, serta pengembangan kebijakan pembelajaran PAUD yang mendukung integrasi media digital secara efektif.
Kata Kunci: *Media digital, anak usia dini, literasi finanasial*

Abstract

This study aims to examine the use of digital media in early childhood financial literacy education, particularly at the kindergarten level, through a descriptive-analytical literature review approach. This study reviews scientific articles published between 2020 and 2025 by searching several databases such as Google Scholar, DOAJ, ERIC, and Garuda. of the 62 articles identified in the initial stage, 22 articles met the inclusion criteria and were further analyzed using content analysis techniques. The synthesis results show that digital media such as educational games, interactive applications, animated videos, and augmented reality are effective in improving children's understanding of basic financial concepts, including money recognition, saving habits, and distinguishing between needs and wants. Digital media has also been proven to increase learning motivation and enrich learning experiences when designed to be interactive, contextual, and appropriate for children's developmental stages. However, several obstacles have been identified, including limitations in educators' digital literacy, access to technological devices, and the risk of distraction when using digital media. These findings emphasize the need for strategies to assist teachers and parents, as well as the development of early childhood education policies that support the effective integration of digital media.
Keywords: *digital media, early childhood, financial literacy*

Copyright (c) 2025 Rina Mustika, et al.
✉ Corresponding author: Rina Mustika
Email Address: rinamustika@student.upi.edu (Bandung, Indonesia)
Received 20 November 2025, Accepted 28 December 2025, Published 28 December 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

Pendahuluan

Di era digital saat ini, kehidupan anak-anak sangat dipengaruhi oleh keberadaan perangkat dan media digital seperti telepon pintar, tablet, aplikasi, dan berbagai bentuk permainan interaktif. Teknologi digital tidak hanya menjadi bagian dari rutinitas mereka, tetapi juga membentuk cara anak belajar, bermain, dan memahami lingkungannya. Kondisi ini memberikan peluang sekaligus tantangan bagi pendidikan anak usia dini (PAUD), terutama dalam penguatan aspek-aspek pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masa depan, salah satunya adalah literasi finansial. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pengelolaan keuangan sejak usia dini dapat menjadi dasar kebiasaan keuangan yang sehat di masa mendatang (Pramitasari et al., 2023).

Pada masa kanak-kanak, anak telah mulai berinteraksi dengan aktivitas finansial sederhana seperti menabung, jajan, atau menerima uang saku. Dengan arahan yang tepat, pengalaman-pengalaman awal ini mampu menumbuhkan sikap positif terhadap uang serta mengembangkan keterampilan dasar pengelolaan keuangan (Julaihah, Fitriah & Firdiansyah, 2023). Meskipun demikian, berbagai studi melaporkan bahwa tingkat literasi finansial anak usia dini bahkan remaja masih tergolong rendah. Kajian sistematis oleh Pramitasari et al. (2023) menemukan bahwa praktik pengenalan literasi keuangan pada anak usia dini masih sangat bervariasi, belum memiliki pola yang baku, dan belum terstruktur secara luas di lembaga PAUD.

Dalam konteks Indonesia, keterbatasan media pembelajaran yang sesuai usia dan minimnya integrasi literasi finansial dalam kurikulum PAUD menjadi kendala penting (Sari et al., 2022). Di sisi lain, media digital seperti aplikasi game edukasi, multimedia interaktif, buku cerita berbasis augmented reality, serta platform pembelajaran daring telah terbukti menawarkan interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan fleksibilitas penggunaan (R. C. Sari et al., 2022). Penelitian Fitriah et al. (2023) misalnya, menunjukkan bahwa aplikasi edukasi FinSOLEkid Indonesia dapat meningkatkan pengetahuan keuangan anak usia 5-6 tahun secara signifikan dibanding metode konvensional. Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengimplementasikan media digital dalam konteks literasi finansial anak usia dini, peta penelitian yang ada masih terfragmentasi. Sebagian studi berfokus pada efektivitas aplikasi tertentu, sebagian lainnya pada pengembangan media digital secara umum, dan hanya sedikit yang secara komprehensif memetakan jenis media, pendekatan pedagogis, keunggulan, serta keterbatasan yang muncul pada praktik pembelajaran di taman kanak-kanak.

Celah penelitian (*research gap*) pada penelitian ini terletak pada belum adanya kajian literatur yang secara sistematis mengumpulkan, membandingkan, dan mensintesis temuan-temuan tersebut untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana media digital digunakan dalam pembelajaran literasi finansial PAUD. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan kajian literatur terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi finansial di taman kanak-kanak. Kajian ini mengidentifikasi jenis media digital yang telah dikembangkan, keunggulan pedagogis yang dilaporkan, serta berbagai kendala implementasi yang dijelaskan dalam penelitian terdahulu. Dengan demikian, artikel ini berkontribusi dalam menyediakan pemetaan konseptual dan empiris yang lebih terstruktur sebagai dasar pengembangan kebijakan, model pembelajaran, maupun inovasi media digital untuk penguatan literasi finansial anak usia dini.

Metodologi

Artikel ini menggunakan metode kajian literatur (literature review) dengan pendekatan deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk menelaah, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi finansial anak usia dini, khususnya pada jenjang taman kanak-kanak. Literature review yang baik menuntut kemampuan peneliti dalam memilih sumber relevan, menilai kredibilitas literatur, serta mengorganisasi temuan ke dalam tema-tema utama agar menghasilkan telaah yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan (Eko Agus Cahyono et al., 2019).

Proses kajian dilakukan mengacu pada prinsip systematic literature review sebagaimana disarankan oleh Snyder (2019) dan Cronin (2011), yang meliputi: perumusan pertanyaan penelitian,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

penyusunan strategi pencarian literatur, seleksi sumber dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas, dan analisis isi serta sintesis temuan, dan penyatuan langkah-langkah tersebut dipilih untuk memastikan bahwa hasil kajian memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi terkini, kecenderungan, serta potensi pengembangan riset terkait media digital dalam literasi finansial PAUD.

Pencarian artikel dilakukan melalui beberapa basis data ilmiah open access dan terindeks nasional serta internasional, yaitu Google Scholar, DOAJ, ERIC, SpringerOpen, dan Garuda Ristekdikti. Kata kunci yang digunakan mencakup: *"literasi finansial anak usia dini", "financial literacy early childhood", "digital media", "digital learning kindergarten",* dan *"financial education preschool"*.

Batasan pencarian yang diterapkan adalah: publikasi tahun 2020-2025, artikel tersedia dalam teks penuh, berbahasa Indonesia atau Inggris, membahas media digital atau teknologi pembelajaran yang digunakan dalam literasi finansial anak usia dini, dan berasal dari jurnal ilmiah, prosiding, atau repository akademik.

Dari proses pencarian awal ditemukan 62 artikel. Setelah pengecekan judul dan abstrak, 38 artikel dinilai tidak memenuhi kriteria karena tidak berfokus pada literasi finansial atau tidak melibatkan media digital. Pada tahap telaah isi penuh, 22 artikel terpilih sebagai sumber utama untuk dianalisis. Proses seleksi artikel ini mengikuti pola PRISMA secara deskriptif, yaitu: identifikasi awal: 62 studi ditemukan; penyaringan judul dan abstrak: 24 studi lolos; evaluasi teks penuh: 22 studi memenuhi kriteria, dan studi yang disertakan dalam sintesis akhir: 22 artikel.

Analisis dilakukan menggunakan pendekatan *content analysis*, yaitu mengidentifikasi dan mengelompokkan pola temuan dari setiap artikel ke dalam beberapa tema utama, antara lain: jenis media digital yang digunakan (game edukasi, aplikasi mobile, video interaktif, AR, e-storybook, dan lainnya), peran guru dan orang tua dalam implementasi, dampak terhadap kemampuan literasi finansial anak, dan faktor pendukung dan kendala penggunaan media digital di PAUD. Setiap tema kemudian dibandingkan antar penelitian untuk menemukan pola umum, kelebihan, dan research gap yang masih terbuka. Proses ini menghasilkan sintesis yang menjadi dasar bagi pembahasan dan penarikan kesimpulan dalam artikel.

Hasil dan Pembahasan

Jenis Media Digital yang Digunakan dalam Pembelajaran Literasi Finansial Anak Usia Dini

Persepsi awal bahwa "media digital identik dengan gadget" memang masih kuat, namun kajian literatur menunjukkan bahwa media digital dalam pembelajaran literasi finansial jauh lebih luas daripada sekadar penggunaan gawai. Studi Amalia (2023) menegaskan bahwa perangkat digital dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar anak jika diarahkan dan dimediasi dengan baik. Temuan ini konsisten dengan banyak penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi digital bukan hanya alat hiburan, tetapi dapat menjadi ekosistem belajar yang terstruktur. Berbagai penelitian mengidentifikasi ragam media digital, mulai dari game edukasi, aplikasi interaktif, video animasi, digital storytelling, hingga augmented reality (AR).

Perbedaan ragam media ini menunjukkan bahwa pendekatan digital dalam literasi finansial telah berkembang menuju bentuk yang semakin multimodal dan adaptif. Studi Ramadhani et al. (2025) memperlihatkan penggunaan kombinasi media video animasi, simulasi pasar mini, flashcard digital, dan permainan peran yang meningkatkan literasi keuangan anak secara signifikan. Pendekatan multimodal ini memberikan pola penting, anak lebih memahami konsep finansial ketika media digital dikombinasikan dengan pengalaman bermain konkrit. Dalam penelitian lain, Rahayu et al. (2024) menemukan bahwa game monopoli versi digital membantu anak memahami konsep jual beli secara menyenangkan. Azzah et al. (2023) menunjukkan bahwa digital storytelling dengan narasi sederhana efektif menanamkan nilai menabung. Sementara Murdy & Wilyanita (2023) menunjukkan bahwa AR menghadirkan pengalaman visual-kinestetik yang memperjelas konsep nominal uang.

Media berbasis web (Istiqomah & Novika, 2024) dan permainan online (Iradianty et al., 2023) menambahkan temuan lain: media digital mampu membuat konsep finansial yang abstrak menjadi lebih konkret melalui simulasi interaktif. Secara keseluruhan, pola yang muncul adalah bahwa

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

semakin interaktif dan multimodal media digital, semakin besar peningkatan penguasaan konsep finansial anak. Namun, terdapat celah riset: minim penelitian yang membandingkan efektivitas antar-jenis media digital (misalnya AR vs. storytelling digital), belum banyak studi yang menguji durasi ideal penggunaan media digital untuk hasil maksimal tanpa menimbulkan risiko, dan sebagian besar penelitian masih pada level prototipe, bukan implementasi jangka panjang.

Peran Guru dan Orang Tua dalam Implementasi Media Digital

Literatur konsisten menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital sangat ditentukan oleh peran guru dan orang tua. Arya Satwika et al. (2022) menekankan bahwa guru memperoleh pemahaman tentang strategi integrasi permainan digital, sedangkan orang tua berperan memperkuat penguatan nilai di rumah. Kolaborasi dua pihak ini membentuk jembatan antara pembelajaran formal dan informal. Risna et al. (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi keuangan sederhana di rumah memperpanjang pengalaman belajar anak. Pada level implementasi, Nurhayati et al. (2023) menegaskan pentingnya pendampingan guru agar anak tidak hanya fokus pada visual, melainkan menangkap pesan edukatif.

Di sisi keluarga, Nagi Cintami et al. (2024) menyoroti pentingnya literasi digital orang tua, sebuah aspek yang masih sering diabaikan dalam program literasi finansial. Tanpa pendampingan memadai, anak rentan mengalami penggunaan tidak terarah. Di Indonesia, kendala literasi digital guru PAUD masih signifikan. Hardiyanti & Alwi (2022) mencatat lebih dari 60% guru belum mahir ICT. Hal ini berdampak langsung pada kemampuan sekolah mengintegrasikan program literasi finansial berbasis teknologi. Tantangan serupa juga terjadi pada orang tua (Sabrina et al., 2025) yang masih mengalami keterbatasan dalam memfilter konten dan memberikan pengawasan. Sampai tahap ini terlihat beberapa pola penting: media digital tidak akan efektif tanpa manusia pendamping, terutama pada anak usia dini, sebagian besar riset menyoroti ketergantungan pada kualitas pendampingan, bukan hanya pada kualitas media digital, dan gap riset yang tampak: minim penelitian tentang model kolaborasi efektif antara guru dan orang tua dalam pembelajaran finansial digital.

Dampak Media Digital terhadap Peningkatan Literasi Finansial Anak Usia Dini

Literatur menunjukkan bahwa media digital memberikan dampak positif pada berbagai dimensi literasi finansial anak, antara lain pengetahuan, sikap, perilaku pengambilan keputusan, dan motivasi belajar (Arini G & Gustiana, 2025). Kecenderungan ini diperkuat oleh banyak penelitian yang menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep kebutuhan dan keinginan, kebiasaan menabung, serta fungsi uang (A. Y. Sari & Sa'ida, 2021; Fitriah et al., 2023). Selain aplikasi interaktif seperti FinSOLEkid, media video animasi (Motimona & Maryatun, 2023) juga meningkatkan atensi anak dan memperjelas konsep finansial. Konsistensi hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mempermudah anak mempelajari konsep abstrak melalui visualisasi.

Meski demikian, literatur juga memperingatkan bahwa penggunaan media digital tidak bebas risiko. Nurhayati & Chandra (2025) menemukan bahwa risiko screen addiction dan distraksi visual meningkat jika penggunaan tidak terkontrol. Muppalla et al. (2023) menambahkan bahwa paparan berlebihan dapat memengaruhi atensi dan pola tidur. Temuan lintas studi memperlihatkan konsistensi manfaat, tetapi juga kontradiksi terkait risiko. Hal ini menunjukkan perlunya pedoman durasi penggunaan yang lebih jelas untuk PAUD, enelitian longitudinal tentang dampak jangka panjang, dan evaluasi desain media digital yang lebih ramah perkembangan anak.

4. Tantangan dan Peluang Pengembangan

Tantangan utama yang ditemukan dalam literatur mencakup keterbatasan sarana digital di banyak lembaga PAUD, kurangnya kompetensi guru dalam merancang media (Winarti et al., 2022), dan minimnya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran digital. Namun, terdapat peluang signifikan. Budiman et al. (2025) menunjukkan bahwa digital storytelling efektif menanamkan nilai finansial seperti hemat dan tanggung jawab. Selain itu, perkembangan AI, gamifikasi, dan media

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

interaktif offline seperti game PowerPoint (Setiyo Otoyo et al., 2024) membuka peluang media digital yang bisa digunakan tanpa internet. Suryani (2025) melalui pengembangan storybook digital "Uang Pertamaku" memperlihatkan potensi media digital untuk personalisasi konten, integrasi multimedia, dan kolaborasi guru dan orang tua. Kajian menunjukkan bahwa meski tantangan besar, peluang inovasi media digital sangat terbuka, terutama pada media digital tanpa koneksi internet, integrasi AI untuk adaptasi konten, dan media yang mudah digunakan guru dengan literasi digital rendah. Adapun gap riset pada bagian ini adalah belum banyak penelitian yang menilai kelayakan implementasi skala besar, dan evaluasi efektivitas jangka panjang media yang dihasilkan masih minim.

Sintesis Temuan

Dari keseluruhan kajian, beberapa pola utama dapat disimpulkan bahwa media digital efektif, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas desain dan pendampingan. Media digital meningkatkan pemahaman konsep finansial, namun hanya bekerja optimal ketika didampingi guru dan orang tua. Media yang paling berhasil adalah yang bersifat interaktif, multimodal, dan kontekstual. Seperti, game, storytelling digital, dan AR dinilai paling berdampak karena mampu menghubungkan konsep finansial dengan pengalaman nyata anak. Tantangan utama bukan pada media, tetapi pada kompetensi pendamping dan keterbatasan sarana. Maka dari itu kebijakan pelatihan literasi digital guru PAUD menjadi kunci keberhasilan nasional. Media digital memungkinkan pembelajaran yang personal, kolaboratif, dan lintas konteks rumah dan sekolah, hal ini menjadi keunggulan dibanding pembelajaran konvensional. Celah riset yang masih terbuka adalah perbandingan efektivitas antar-media digital, pengaruh jangka panjang penggunaan media keuangan digital, model sinergi guru-orang tua yang lebih kuat, dan desain media low-tech untuk PAUD daerah 3T.

Simpulan

Media digital memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan literasi finansial anak usia dini, khususnya pada jenjang taman kanak-kanak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif, aplikasi interaktif, video animasi, serta media berbasis augmented reality dapat membantu anak memahami konsep-konsep dasar keuangan seperti pengenalan uang, menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta memahami nilai transaksi sederhana. Media digital juga terbukti mendorong motivasi belajar, meningkatkan fokus, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik ketika dirancang sesuai tahap perkembangan serta mengintegrasikan unsur interaktivitas dan visualisasi yang kuat. Keberhasilan pemanfaatan media digital sangat dipengaruhi oleh peran guru dan orang tua sebagai pendamping utama.

Kapasitas literasi digital pendidik dan lingkungan pembelajaran yang mendukung menjadi faktor penting agar media digital dapat diterapkan secara efektif. Namun demikian, kajian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi di lembaga PAUD, rendahnya kompetensi digital guru, serta potensi distraksi atau penggunaan perangkat yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital perlu dilakukan secara terarah, proporsional, dan tetap berlandaskan prinsip *bermain sambil belajar* yang menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 23–32. https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743

Arini G, A., & Gustiana, A. D. (2025). Trend Penelitian Literasi Finansial Pada Anak Usia Dini Di Indonesia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 82–94. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.847

Arya Satwika, P., Studi Psikologi Fakultas, P., Kirana Anggarani, F., & Setyowati, R. (2022). Pendampingan Program Edukasi Literasi Keuangan berbasis Pretend Play bagi Guru dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

Orang Tua: Upaya Meningkatkan Gemar Menabung Anak Usia Dini. In *SSEJ* (Vol. 2, Issue 1). https://doi.org/10.20961/ssej.v2i1.60094

Azzah, S., 1, H., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 4). https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.574

Budiman, J. T., Kristia, D., & Santoso, R. R. (2025). *Edukasi Literasi Finansial Dini: Pengenalan Konsep Kebutuhan dan Keinginan Melalui Metode Storytelling pada Anak Usia Dini* (Vol. 9, Issue 01). https://doi.org/10.36456/penamas.vol9.no01.a10426

Cronin, C. (2011). Doing Your Literature Review: Traditional And Systematic Techniques. *Evaluation & Research in Education*, *24*(3), 219–221. https://doi.org/10.1080/09500790.2011.581509

Eko Agus Cahyono, Sutomo, & Aris Hartono. (2019). *Literatur Review ; Panduan Penulisan Dan Penyusunan*. https://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/43

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

Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemik Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3759–3770. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657

Iradianty, A., Rima Aditya, B., & Fatimah Zahro, I. (2023). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Games Literacy Financial Pada Pembelajaran Paud. *JCES (Journal of Character Education Society)*, *6*(1). https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10839

Kurniawan, A., Listyowati, A., & Hartanti, J. (n.d.). *Pelatihan Platform Digital Untuk Guru Paud: Penguatan Kompetensi Abad 21 Dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. *4*(2), 2025. https://doi.org/10.36456/4y1cct51

Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 6493–6504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682

Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*. https://doi.org/10.7759/cureus.40608

Murdy, K., & Wilyanita, N. (2023). Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 211–224. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3795

Nagi Cintami, P., Sari, K., Cica Andrianie, W., & Permata Sari, N. (n.d.). Peran Literasi Digital Orang Tua dalam Mendidik Anak Usia Dini di Era Digital. In *JPBK: Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling* (Vol. 7, Issue 3). Oktober. https://doi.org/10.20527/jpbk.2024.7.3.16992

Nalar Istiqomah, & Fanny Novika. (2024). Pengenalan Literasi Keuangan Pada Siswa Paud Menggunakan Game Berbasis Web. *JIPMAS : Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, *05*, 190–204. https://doi.org/10.51622/pengabdian.v5i1.1949

Nurhayati, Y., & Chandra, R. D. A. (2025). Literasi Digital Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis Atas Peluang Edukasi dan Risiko Adiksi di Era Teknologi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *8*(2), 478–488. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2444

Nurhayati, Y., Gentur Priguna Suwarto, & Rachmat Ismaya. (2023). Pengenalan dan Pendampingan Media Pembelajaran Digital untuk Anak PAUD Hidayatul Ikhwan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, *2*(2), 41–45. https://doi.org/10.25134/jise.v2i2.26

Pramitasari, M., Siti Syarah, E., Risnawati, E., & Shofiyah Tanjung, K. (2023). Early childhood financial literacy: A systematic literature review. *Aṭfālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, *6*(1), 1–11. https://doi.org/10.32505/atfaluna.v6i1.5724

Rahayu, Y., Asshidiq, B., Saadah, S. Hum., Wandasari, W. W., Septiyanti, R. F., Maulana, A., & Zuhriatusobah, J. (2024). Pengenalan Literasi Keuangan Melalui Game-Based Learning Pada

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7711

Siswa Sekolah Dasar Negeri Lebakwangi 01. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, *5*(3), 224–233. https://doi.org/10.51673/jaltn.v5i3.2306

Ramadhani, A., Uchi,) |, Qadri, L., Astuti,) |, Tiara,) |, Adhitya, R., & Hashfi Siregar,) |. (2025). Edukasi Interaktif sebagai Langkah Peningkatan Literasi Keuangan pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Dedikasi Sains Dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2). https://doi.org/10.47709/dst.v5i2.7037

Risna, I., Fikri Tanzil Mutaqin, M., & Fricticarani, A. (2023). Project Berbasis Aplikasi Android: Sinergisitas Orang tua dan Guru dalam Menumbuhkan Kecakapan Literasi Finansial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 746–757. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.395

Sabrina, P., Suryadi, S., Alimudin, A., Aneka, A., & Ratnasari, E. M. (2025). The Role of Parents in Supporting Digital Literacy in Early Childhood. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(2), 51–59. https://doi.org/10.24260/albanna.v5i2.4634

Santi, Hasibuan, R., & Sukartiningsih, W. (2024). Implementasi Learning Cycle dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4). https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1929

Sari, A. Y., & Sa`ida, N. (2021). Investasi Edukasi Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2085–2094. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1369

Sari, R. C., Aisyah, M. N., Ilyana, S., & Hermawan, H. D. (2022). Developing a Financial Literacy Storybook for Early Childhood in an Augmented Reality Context. *Contemporary Educational Technology*, *14*(2). https://doi.org/10.30935/cedtech/11734

Setiyo Otoyo, Ganti Ritauli Siantur, Rahmi Taqwa, Prastyo Dwi Indah Lestari, & Widiyawati. (2024). Pkb Guru Paud Karya Inovasi : Penggunaan Game Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Dan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Kaffah Batam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20925

Suryani, D. (2025). Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Development of the Interactive Storybook "Uang Pertamaku" as a Financial Literacy Learning Media for Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *9*(2). https://doi.org/10.19109/ra.v9i2.27558

Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1799–1810. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842

Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5621–5629. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111