

PENGENALAN LITERASI KEUANGAN PADA SISWA PAUD MENGUNAKAN *GAME* BERBASIS WEB

Nalar Istiqomah¹, Fanny Novika²

^{1,2}Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti, Jakarta

nalar.istiqomah23@gmail.com¹, novikafanny@gmail.com²

Abstrak

Anak-anak usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sudah mulai diberikan uang untuk bekal sekolah, tetapi karena belum mengerti nilai uang, seringkali terjadi masalah pengeluaran berlebihan, kurangnya uang kembalian, atau bahkan kehilangan uang. Oleh karena itu, diperlukan upaya literasi keuangan agar anak-anak memahami konsep uang dan cara menggunakannya. Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, dilakukan pengenalan literasi keuangan pada siswa PAUD melalui : 1) melakukan edukasi dan sosialisasi pengenalan mata uang Rupiah kepada siswa PAUD Al Muhajirin, 2) membuat game edukasi berbasis web dengan tema pengenalan uang dan 3) melakukan kegiatan *role play* restoran untuk memperkuat pemahaman tentang cara penggunaan uang. Sosialisasi dilakukan dengan memberikan alat peraga materi pengenalan uang serta *game* edukasi yang dapat diakses di <https://mengenalrupiah.netlify.app/>. *Game* ini terdiri dari berbagai kegiatan, yaitu *flash card* uang, mengenal tampak depan-belakang uang kertas rupiah, mencocokkan gambar dan tulisan nominal uang, membedakan uang koin dan uang kertas serta menjumlahkan nominal uang. Kegiatan *role play* dilakukan melalui kegiatan jual beli seperti pengelolaan restoran sederhana. Dari 44 siswa yang hadir, 43 siswa (97,72%) menandai senang melakukan kegiatan bermain sambil belajar ini melalui penandaan gambar, sementara 1 siswa lainnya menandai gambar senang dan sedih sekaligus. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang uang dan mendapat respon positif dari orang tua dan guru.

Kata Kunci: Game Berbasis Web; Literasi Keuangan; Siswa PAUD

Abstract

At the Early Childhood Education Programs (ECEP) age, children are provided with money for school supplies. However, due to their lack of understanding of the value of money, issues such as overspending, a shortage of change, or even the loss of money often arise. Therefore, efforts in financial literacy are necessary to help children comprehend the concept of money and how to manage it. In this community service activity, financial literacy was introduced to ECEP students through three main approaches: 1) Providing education and socializing the introduction of the Rupiah currency to Al Muhajirin ECEP students, 2) Creating a web-based educational game with the theme of introducing money, 3) Carrying out role-play activities in restaurants to strengthen understanding of how money is used. The socialization process involved the provision of teaching aids with materials on money recognition. The educational games, accessible at <https://mengenalrupiah.netlify.app/>, comprised various activities, including money flash cards, recognizing the front and back of Rupiah banknotes, matching pictures and writing nominal values, distinguishing coins and banknotes, and adding up nominal values. Role-play activities were conducted through buying and selling scenarios, simulating the management of a simple restaurant. Out of the 44 students present, 43 students (97.72%) indicated that they enjoyed learning through play, as evidenced by their positive responses when marking pictures. One other student expressed a mix of happiness and sadness. The results demonstrated an improvement in students' understanding of money, and the initiative received positive feedback from both parents and teachers.

Keywords: Web Based Games; Financial Literacy; ECEP students

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Anak-anak usia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sudah mulai diberikan uang sebagai bekal selama bersekolah. Namun, karena mereka belum mengerti nilai nominal uang, seringkali terjadi masalah seperti kurangnya uang kembalian, pengeluaran anak melebihi nilai uang yang diberikan, atau bahkan kehilangan uang. Kesulitan ini muncul karena anak-anak masih belum memahami nilai nominal uang. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan konsep uang dan cara menggunakannya melalui kegiatan literasi keuangan pada anak-anak (Avonita et al., 2021). Beberapa alasan mengapa literasi keuangan itu penting, yaitu:

1. World Bank pada tahun 2015 menyatakan bahwa indeks literasi keuangan Indonesia berada di peringkat 32 sedunia. Peringkat ini masih lebih rendah dibandingkan Malaysia dan Singapura sebagai sesama negara di Asia Tenggara.
2. Menurut BPS, Indonesia termasuk negara yang mengalami inflasi cukup tinggi, yaitu 0,12 pada Agustus 2019. Hal ini memberi dampak signifikan pada ketidakstabilan ekonomi masyarakat.
3. Literasi keuangan masyarakat Indonesia masih rendah. Salah satu buktinya adalah maraknya kasus pinjaman online ilegal di Indonesia (Elyta & Mutia, 2020).

Masalah-masalah tersebut berdampak pada perekonomian individu dan keluarga. Permasalahan ekonomi menjadi sulit dihindari karena rendahnya literasi keuangan, disertai situasi ekonomi di Indonesia yang kurang menguntungkan (Adiandari & Okvitawanli, 2023). Oleh karena itu, kita perlu mempersiapkan generasi yang memiliki kecakapan finansial sejak dini (Haryanti et al., 2020). Terlebih di era milenial yang menuntut sumber daya manusia bukan hanya sekedar mampu bertahan hidup, tapi juga harus kompeten dan berintegritas.

Mengenalkan ilmu keuangan kepada anak sejak dini, tentu tidak lepas dari pengenalan alat tukar utama, yaitu uang. Ketika mengenalkan uang kepada anak, ada hal yang harus diperhatikan, yaitu usia anak, tingkat kebutuhan anak terhadap uang dan tingkat pemahaman anak terhadap angka dan bilangan (numerik) (Elyta & Mutia, 2020).

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengenalkan uang sejak dini yaitu:

1. Pemahaman konsep uang dan pengenalan jenis uang.

2. Pemahaman konsep fungsi uang dan cara menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari serta keterampilan untuk membedakan kebutuhan dan keinginan.
3. Membiasakan diri menyalurkan uang untuk disimpan dan digunakan di kemudian hari (menabung).
4. Membiasakan diri untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang membutuhkan (Choerudin et al., 2023).

Adapun, pada usia PAUD, anak cukup diberikan pemahaman awal tentang uang, nama mata uang negara kita, serta jenis uang (kertas dan logam) (Elyta & Mutia, 2020). Sebagian besar PAUD sudah melakukan pembiasaan menabung untuk mengenalkan uang sejak dini, namun masih belum ada materi khusus mengenai pengenalan uang. Pada kegiatan literasi keuangan yang dilakukan kepada anak usia dini (PAUD) tentu diperlukan sebuah media yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak (Murdy & Wilyanita, 2023). Salah satu teknologi yang bisa digunakan adalah *game* berbasis web.

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, dilakukan pengenalan literasi keuangan kepada siswa PAUD. Kegiatan yang dilakukan yaitu pengenalan mata uang rupiah menggunakan *game* berbasis web. *Game* edukasi berbasis web dipilih agar bisa diakses dari perangkat apapun baik *personal computer* (PC) maupun *handphone* (baik android maupun iPhone) yang terhubung ke internet. Adapun peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas A dan B PAUD Al Muhajirin, Klapanunggal, Kab. Bogor.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, kegiatan untuk mengatasi permasalahan itu adalah:

1. Melakukan edukasi dan sosialisasi pengenalan mata uang Rupiah kepada siswa PAUD Al Muhajirin.
2. Membuat *game* edukasi berbasis web dengan tema pengenalan uang.
3. Melakukan kegiatan *role play* restoran untuk memperkuat pemahaman tentang cara penggunaan uang.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah pengetahuan dan kemampuan individu dalam memahami konsep, layanan dan produk dari lembaga-lembaga keuangan sehingga dapat digunakan dalam mengambil keputusan yang tepat (Choerudin et al., 2023). Berdasarkan survei OJK pada tahun 2019, tingkat indeks literasi keuangan di Indonesia hanya sebesar

38,03%. Adapun tingkat indeks inklusi keuangan di Indonesia sebesar 76,19% (OJK, 2020). Hasil survei tersebut menunjukkan kemampuan masyarakat Indonesia mengenai keuangan masih rendah. Dengan kata lain, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memahami dengan baik layanan dan produk dari lembaga-lembaga keuangan (Azmi, 2020). Padahal, individu yang memiliki literasi keuangan yang baik, akan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola keuangan mereka dengan baik, sehingga nantinya bisa meningkatkan taraf hidupnya (Yushita, 2017).

Literasi keuangan bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak memiliki kecerdasan finansial sejak dini. Selain itu, literasi keuangan juga bertujuan agar:

1. Anak memahami makna dan pentingnya kecerdasan finansial
2. Anak terbiasa mengelola keuangan mulai dari cara yang paling sederhana hingga kompleks.
3. Anak siap menghadapi perubahan dan dinamika ekonomi di masa depan.
4. Anak memiliki karakter yang mandiri dan disiplin
5. Anak mampu mengembangkan jiwa wirausaha
6. Anak mampu memecahkan masalah keuangan (Elyta & Mutia, 2020).

Game/Permainan

Game atau permainan adalah suatu barang yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang dipertandingkan. Salah satu jenis *game* adalah *game* edukasi atau *educational game*. *Game* edukasi adalah permainan yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Yu et al., 2021). Adapun manfaat dari *game* edukasi adalah:

1. Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak.
2. Meningkatkan pola pikir dan kreatifitas anak
3. Membuat lingkungan belajar menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak.
4. Meningkatkan pemahaman anak tentang informasi atau materi yang diperoleh saat bermain *game*
5. Meninggalkan kesan yang baik, sehingga informasi atau materi yang diperoleh bisa diingat lebih lama
6. Memberikan pengalaman dalam pengambilan keputusan, sehingga anak tidak mengulangi kesalahan yang sama di kemudian hari

7. Sebagai sarana evaluasi hasil pembelajaran. Guru bisa mengetahui apakah siswa sudah mengerti atau belum materi yang diberikan melalui *game* (Arifannisa et al., 2023).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di PAUD Al-Muhajirin yang beralamat di Perumahan Puri Harmoni 9 blok C RT 01/RW 022, Klapanunggal, Kabupaten Bogor. Adapun waktu pelaksanaannya adalah tanggal 7-8 November 2023. Pada hari pertama (7 November 2023), dilakukan kegiatan edukasi dan sosialisasi pengenalan mata uang Rupiah kepada siswa PAUD Al Muhajirin serta bermain *game* edukasi berbasis web dengan tema pengenalan uang. Pada hari kedua (8 November 2023), dilakukan kegiatan *role play* restoran untuk memperkuat pemahaman tentang cara penggunaan uang dengan cara melakukan kegiatan jual-beli barang. Beberapa siswa bertindak sebagai pelanggan, koki, pramusaji, staf dan kasir.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memerlukan beberapa peralatan, yaitu:

1. Laptop yang digunakan untuk presentasi dan melakukan permainan. Presentasi dilakukan kurang lebih selama 30 menit dengan mengenalkan berbagai pecahan uang dan ciri-ciri khusus yang ada pada uang tersebut misal dari segi warna, nominal dan gambar/tokoh pada uang. Bermain *game* dilakukan dengan cara terdapat 1 orang pendamping dan kelompok siswa (sekitar 4-6 orang) pada satu layar laptop. Siswa berusaha untuk menyelesaikan tantangan pada *game* mengenai pengenalan uang sedangkan pendamping memberikan arahan agar siswa dapat fokus bermain.
2. Proyektor, digunakan untuk memproyeksikan materi presentasi pengenalan uang
3. *Game* berbasis web yang dapat diakses di <https://mengenalrupiah.netlify.app/>. Adapun tampilan *game* yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

- a. *Flash Card* Uang

Pengenalan nominal uang dengan konsep flash card seperti pada Gambar 1.

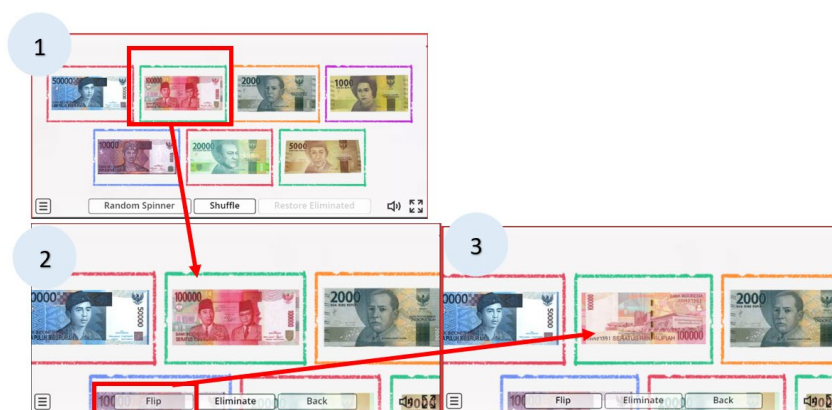


Gambar 1 Flash card pengenalan nominal uang

Siswa dapat memilih tombol benar atau salah. Misal pada Gambar 1, terdapat gambar uang sepuluh ribu rupiah dan tulisan “Sepuluh ribu Rupiah”. Karena gambar dan tulisan cocok, maka siswa memilih tombol centang.

- b. Mengenal tampak depan-belakang uang kertas rupiah

Siswa dapat mengenal tampak depan dan belakang uang seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Mengenalkan gambar depan-belakang uang

Pada halaman awal, ditampilkan beberapa gambar uang kertas. Kemudian siswa dapat memilih salah satu gambar uang, misal uang seratus ribu. Maka akan ditampilkan gambar seratus ribu secara zoom out. Ketika siswa mengklik tombol Flip, maka gambar seratus ribu bagian belakang akan ditampilkan.

- c. Mencocokkan gambar dan tulisan nominal uang

Permainan pada sesi ini dilakukan dengan cara siswa memilih gambar uang yang sesuai dengan tulisan yang ada di batu meteor, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Mencocokkan gambar uang dan tulisannya

d. Membedakan uang koin dan uang kertas

Selain uang kertas, Indonesia juga mempunyai uang koin. Untuk mengenalkan uang koin pada siswa, dilakukan dengan melakukan kegiatan seperti pada Gambar 4.

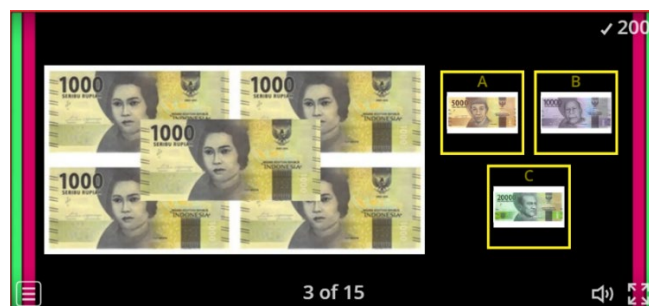


Gambar 4 Membedakan uang koin dan kertas

Siswa diajak mengelompokkan uang koin dan uang kertas dengan cara *drag and drop* gambar uang ke kotak sesuai dengan kelompoknya.

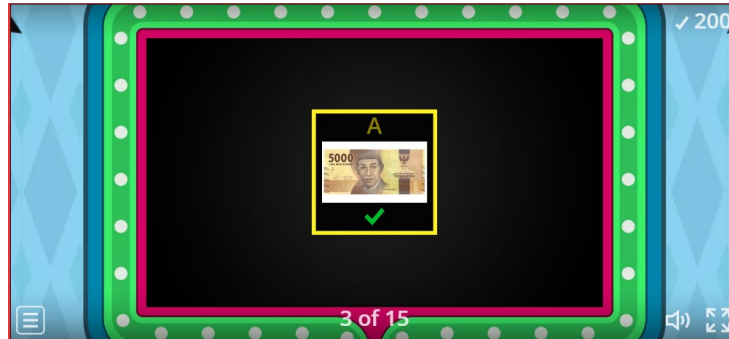
e. Pengenalan tambahan nominal uang

Setelah siswa mengenali uang dan nominalnya, siswa mulai diajak untuk belajar menambahkan nominal uang seperti pada Gambar 5.



Gambar 5 Menambahkan nominal uang

Jika jawaban siswa benar, maka akan ditampilkan pemberitahuan seperti pada Gambar 6.



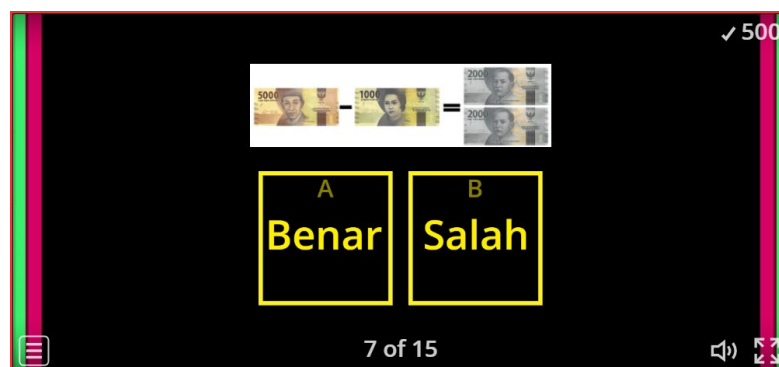
Gambar 6 Notifikasi jawaban benar

Namun, jika jawaban siswa salah, maka akan muncul notifikasi seperti pada Gambar 7.



Gambar 7 Notifikasi jawaban salah

Selain pertanyaan pilihan ganda, ada pula pertanyaan benar-salah seperti pada Gambar 8



Gambar 8 Pertanyaan benar-salah

Sebelumnya, siswa PAUD Al-Muhajirin sudah dikenalkan materi menambahkan dan mengurangi bilangan di sekolah. Jadi, siswa sudah bisa mengerjakan soal pada *game* ini

4. Alat peraga berupa *slide*, *print out* materi dan *worksheet*

Slide materi yang disampaikan pada PkM dapat diakses pada <https://bit.ly/SlidePkMALMuhajirin>. Sambil mendengarkan materi, siswa dapat melihat *print out* materi berisi gambar-gambar uang baik uang koin maupun uang kertas. *Print out* ini diberikan agar siswa dapat mempelajari kembali materi di rumah. *Print out* materi terdapat pada Gambar 9.



Gambar 9 *Print out* materi pengenalan uang

Worksheet yang digunakan pada kegiatan ini berupa tugas yang harus dikerjakan siswa sambil menunggu giliran bermain *game*. *Worksheet* dapat dilihat pada Gambar 10.

Sebelum *game* di-*publish* ke internet, dilakukan evaluasi terlebih dahulu untuk memastikan *game* sudah berjalan dengan baik. Guru beserta beberapa wali murid mencoba *game* dan memberikan masukan terkait *game* yang telah dibuat. Kemudian, dilakukan perbaikan terhadap *game* tersebut sesuai masukan dari guru dan wali murid. Setelah kegiatan selesai, evaluasi program kegiatan akan dilakukan. Karena siswa PAUD belum bisa mengisi kuisioner, maka evaluasi akan dilakukan dengan cara menandai gambar.



Gambar 10 *Worksheet* materi pengenalan uang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Literasi Keuangan Menggunakan *Game* Berbasis *Web*

Sebelum bermain *game*, siswa diajak untuk mendengarkan materi pengenalan uang terlebih dahulu. Materi ditampilkan menggunakan proyektor. Siswa mendengarkan materi sambil diajak berinteraksi.



Gambar 11 Pemberian materi pengenalan uang

Setelah diberi materi, siswa diajak bermain *game* pengenalan uang secara bergantian. Sementara menunggu giliran, siswa diminta untuk mengerjakan *worksheet* pada Gambar 10. Hasil pengerjaan *worksheet* terdapat pada Gambar 12. Tugas yang harus diselesaikan siswa adalah mengurutkan uang kertas dari yang nominalnya terkecil hingga ke yang terbesar. Secara keseluruhan Siswa telah bisa menjawab dengan benar.



Gambar 12 Hasil Pengerjaan *Worksheet* pengenalan uang

Karena keterbatasan waktu dan ketersediaan PC, maka *game* pengenalan uang dilakukan secara berkelompok. Penggunaan *game* web pada kegiatan PKM ini mengikuti aturan penggunaan gawai (*screen time*) untuk anak sesuai rekomendasi WHO yaitu kurang dari 1 jam, didampingi oleh guru. Gambar 13 adalah foto saat bermain *game* pengenalan uang.



Gambar 13 Bermain *game* pengenalan uang

Setelah bermain *game*, siswa diberi kuisioner seperti pada Gambar 14. Jika siswa merasa senang saat bermain *game*, maka siswa bisa menandai gambar yang sedang tersenyum. Namun jika tidak, siswa menandai gambar yang sedang sedih.



Gambar 14 Kuisoner penggunaan game pengenalan uang

Dari 55 siswa, hanya 44 siswa yang hadir di hari pertama. Karena pada hari Selasa, siswa kelas PG sebanyak 5 orang, sedang libur (hanya masuk 3 hari seminggu). Dan 6 siswa kelas A dan B tidak hadir (karena sakit atau izin). Dari 44 siswa yang hadir tersebut, 43 siswa menandai gambar “senang”, sementara 1 siswa lainnya menandai gambar “senang” dan “sedih” sekaligus.

Role play Restoran sebagai Praktek Penggunaan Uang

Di hari pertama, siswa mengenal apa itu uang, tampak/bentuk uang seperti apa, beserta nominal uang. Adapun di hari kedua, siswa belajar cara menggunakan uang dengan cara praktik langsung. Siswa diberi kesempatan untuk memilih peran, ada yang menjadi pelanggan, koki, pramusaji, staf dan kasir. Siswa yang menjadi pelanggan diberi uang mainan sebagai alat pembayaran nantinya.



Gambar 15 Siswa berbaris antri memasuki restoran sambil diberi uang mainan. Sementara itu, siswa yang menjadi koki dan pramusaji, bersiap-siap menyajikan makanan berupa sop buah dan sosis bakar.



Gambar 16 Siswa yang menjadi koki dan pramusaji

Siswa pelanggan memesan makanan, dan dicatat oleh staf restoran. Kemudian para koki menyiapkan pesanan (dibantu oleh guru dan perwakilan wali murid), dan diantar oleh pramusaji.



Gambar 17 Siswa memesan makanan dan pesannya diantar pramusaji
Setelah itu, siswa pelanggan menyantap makanan bersama-sama.



Gambar 18 Siswa makan bersama

Siswa membayar makanan yang dipesan kepada kasir. Sop buah diberi harga Rp. 5000, sedangkan sosis bakar diberi harga Rp. 1000 per tusuk. Siswa dipandu guru untuk menghitung total yang harus dibayar. Kemudian kasir akan memberikan kembalian jika uang yang dibayarkan berlebih.



Gambar 19 siswa membayar pesanan di kasir

Dari kegiatan PKM ini, siswa dapat mengenali uang, belajar operasi pertambahan dan pengurangan nominal uang, serta cara menggunakan uang. Kegiatan PKM ini juga mendapat sambutan baik dari orang tua dan guru PAUD Al-Muhajirin.

KESIMPULAN

Pada usia PAUD, anak sudah mulai diberi uang untuk bekal selama sekolah. Namun, karena anak belum mengenal nominal uang, seringkali terjadi uang kembalian kurang, anak jajan melebihi nominal uangnya, atau bahkan uang hilang. Hal ini terjadi, karena anak belum mengenal nominal uang. Oleh karena itu, perlu dilakukan literasi keuangan pada anak supaya anak mengerti konsep uang dan cara menggunakannya.

Dalam kegiatan literasi keuangan kepada anak usia dini (PAUD), diperlukan sebuah media yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak. Salah satu teknologi yang bisa digunakan adalah *game* berbasis web. Namun, dalam penggunaan gawai pada anak, terdapat aturan khusus agar tidak timbul dampak negatif seperti mata rabun, malas, kurang sosialisasi dan empati, dan sebagainya. Menurut WHO, anak-anak usia 3-4 tahun

(usia PAUD) diperbolehkan memiliki *screen time* satu jam per hari, dengan pengawasan orang tua atau pengasuh anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kami telah melakukan edukasi dan sosialisasi pengenalan mata uang Rupiah kepada siswa PAUD Al Muhajirin, membuat *game* edukasi berbasis web dengan tema pengenalan uang, melakukan kegiatan *role play* restoran untuk memperkuat pemahaman tentang cara penggunaan uang, serta melakukan *publish* web *game* ke internet. Menurut kuisioner yang dibagikan kepada para siswa, 97.72% siswa merasa puas dengan kegiatan yang diberikan. Kegiatan ini juga mendapat *feed back* yang sangat baik dari para guru dan wali murid.

Adapun untuk kegiatan selanjutnya, disarankan tampilan *game* untuk di *handphone* lebih dirapikan lagi. Dibedakan dengan tampilan web di laptop atau PC. Untuk siswa PAUD yang belum terbiasa menggunakan laptop, bisa menggunakan *handphone* atau *tablet* karena lebih familiar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiandari, A. M., & Okvitawanli, A. (2023). Perancangan, Desain Sistem dan Isi Aplikasi Pengelolaan Keuangan Generasi Milenial. .
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Avonita, O. L., Tsalimna, U. M., Nisa, L., & Putri, B. (2021). Urgensi Literasi Keuangan Usia Dini. *Abdi Psikonomi*, 143–150.
- Azmi, N. (2020). Problematika Sistem Ekonomi Islam di Indonesia. *Mutawasith: Jurnal Hukum Islam*, 3(1), 44–64.
- Choerudin, A., Widyaswati, R., Warpindyastuti, L. D., Khasanah, J. S. N., Harto, B., Oktaviani, N. F., Sohilauw, M. I., Nugroho, L., Suharsono, J., & Paramita, V. S. (2023). *Literasi Keuangan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Elyta, R., & Mutia, R. (2020). *Kecil-Kecil Jago Finansial: Mendidikan Generasi Cerdas Finansial Sejak Dini*. Laksana.
- Haryanti, P., Rodliyah, I., Laili, C. N., & Saraswati, S. (2020). Sosialisasi Literasi Keuangan Syariah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 3(2), 136–145.
- 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.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya literasi keuangan bagi pengelolaan keuangan pribadi. *Nominal Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1), 11–26.