

## SOSIALISASI TENTANG Abstraksi

# MEMBANGUN GENERASI CAKAP LITERASI KEUANGAN DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DESA SEMPU, KECAMATAN ANDONG, KABUPATEN BOYOLALI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan dan literasi teknologi bagi anak usia dini di Desa Sempu, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari rendahnya pemahaman masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, terhadap pentingnya pengenalan konsep keuangan dan teknologi sejak dini. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dengan pendekatan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman orang tua dan pendidik tentang literasi keuangan dan teknologi setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengenal konsep dasar keuangan melalui metode *game-based learning* dan *storytelling*, serta mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran digital secara bijak. Program ini berdampak positif terhadap pembentukan kebiasaan hemat, tanggung jawab finansial sederhana, dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya menyiapkan generasi cakap literasi keuangan dan teknologi sejak usia dini.

Kata Kunci: literasi keuangan; literasi teknologi; anak usia dini; sosialisasi; pengabdian masyarakat

Elina Intan Apriliani<sup>1</sup>, Sukari<sup>2</sup>, Rifqi Arrafi Al Ihsan<sup>3</sup>, Aidah afifi qoyyumiyah<sup>4</sup>,

- <sup>1</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta
- <sup>2</sup>Pendidikan Agama Islam, Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta
- <sup>3</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta
- <sup>4</sup>Pendidikan Agama Islam, Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta

Article history  
Received : November 11, 2025  
Revised : Januari 21, 2026  
Accepted : Januari 27, 2026

\*Corresponding author  
Email : elina.bee06@gmail.com

## Abstract

*This community service activity aims to improve financial and technological literacy among early childhood students in Sempu Village, Andong District, Boyolali Regency. The activity was motivated by the low understanding of parents and educators regarding the importance of introducing financial and technological concepts from an early age. The method used included four stages: preparation, socialization, training, and mentoring, with a participatory approach. The results showed a significant improvement in parents' and educators' understanding of financial and technological literacy after the program. Children demonstrated great enthusiasm in learning basic financial concepts through game-based learning and storytelling, and they began to use digital learning media responsibly. This program had a positive impact on developing frugal habits, simple financial responsibility, and appropriate technology use. Thus, this activity successfully raised community awareness of the importance of preparing financially and technologically literate generations from early childhood.*

*Keywords: financial literacy; technology literacy; early childhood; socialization; community service*

© 2026 Some rights reserved

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam proses pendidikan yang sangat penting untuk perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, serta karakter anak. Pendidikan pada usia ini bertujuan untuk memberikan dasar-dasar yang kuat bagi anak untuk menghadapi tantangan hidup yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang efektif pada PAUD menjadi

hal yang sangat krusial, termasuk dalam hal peningkatan literasi keuangan dan teknologi. Literasi keuangan yang dimaksud adalah kemampuan untuk memahami dan mengelola keuangan secara bijak, sedangkan literasi teknologi merujuk pada kemampuan untuk menggunakan alat dan informasi digital secara efektif. Kedua keterampilan ini tidak hanya penting untuk masa depan anak dalam menghadapi tantangan ekonomi dan teknologi, tetapi juga penting untuk menciptakan



© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

masyarakat yang mandiri dan dapat beradaptasi dengan perubahan zaman.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, literasi teknologi menjadi keterampilan dasar yang tidak bisa dihindari. Anak-anak di usia dini perlu dibekali dengan pemahaman yang baik mengenai teknologi, baik dalam konteks penggunaan alat digital maupun pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi. Teknologi tidak hanya mencakup alat komunikasi, tetapi juga berbagai perangkat yang dapat mendukung pendidikan, misalnya aplikasi pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, PAUD perlu mengadopsi metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi untuk memfasilitasi anak-anak dalam belajar dengan cara yang lebih kreatif dan efektif.

Selain itu, literasi keuangan juga memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Literasi keuangan yang baik akan membantu mereka memahami bagaimana cara mengelola uang, mengenal konsep pengeluaran dan pemasukan, serta pentingnya menabung dan merencanakan masa depan keuangan mereka. Pengenalan literasi keuangan di usia dini dapat menumbuhkan kebiasaan keuangan yang sehat, yang pada gilirannya akan mengurangi perilaku konsumtif dan membentuk pola pikir yang lebih bijaksana dalam mengelola keuangan pribadi di masa depan. Fitriah dan Pusposari (2022) dalam penelitiannya mengenai *game-based learning* menyatakan bahwa pembelajaran literasi keuangan menggunakan pendekatan yang menyenangkan seperti permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak-anak dalam memahami konsep keuangan.

Di sisi lain, Haryanti, Sari, dan Wulandari (2022) menunjukkan bahwa sosialisasi literasi keuangan syariah pada anak-anak dapat memperkenalkan prinsip-prinsip keuangan yang sesuai dengan nilai-nilai agama, yang akan sangat berguna bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan konsep keuangan yang berbasis nilai-nilai ini juga akan membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami

pentingnya bertanggung jawab atas keuangan pribadi mereka serta mengambil keputusan yang bijak terkait dengan pengelolaan uang. Dengan demikian, literasi keuangan pada anak-anak bukan hanya berfungsi sebagai bekal untuk kehidupan pribadi mereka, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk generasi yang lebih bijaksana dalam menghadapi tantangan ekonomi global.

Namun, implementasi literasi keuangan dan teknologi dalam konteks PAUD di wilayah pedesaan masih menghadapi keterbatasan. Hasil pemetaan awal di Desa Sempu, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali, menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua dan pendidik PAUD belum memiliki pemahaman konseptual maupun praktis mengenai literasi keuangan dan teknologi untuk anak usia dini. Indikator awal yang ditemukan meliputi: (1) belum adanya pembiasaan menabung atau pengenalan konsep kebutuhan dan keinginan pada anak, (2) penggunaan gawai oleh anak yang belum disertai pendampingan edukatif, serta (3) keterbatasan guru PAUD dalam mengintegrasikan aktivitas literasi keuangan dan teknologi ke dalam pembelajaran harian.

Di tengah tantangan ini, upaya untuk meningkatkan literasi keuangan dan teknologi di Desa Sempu sangat diperlukan. Sosialisasi kepada masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, mengenai pentingnya pengintegrasian literasi keuangan dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini menjadi langkah awal yang sangat penting. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada masyarakat Desa Sempu mengenai pentingnya literasi keuangan dan teknologi bagi masa depan anak-anak mereka. Sosialisasi ini juga bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti cara mengelola keuangan dengan bijaksana, mengenal dan memanfaatkan teknologi dengan aman, serta menumbuhkan kebiasaan baik dalam penggunaan perangkat digital yang dapat menunjang pendidikan mereka.

Sebagai bagian dari upaya ini, penggunaan metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi juga sangat dianjurkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar, sekaligus membantu mereka mengenal teknologi sejak dini dalam konteks yang positif dan produktif. Metode seperti *storytelling*, permainan edukatif, atau penggunaan aplikasi pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan literasi keuangan dan teknologi kepada anak-anak di Desa Sempu (Astuti, Suryani, & Widiastuti, 2022).

Dengan adanya intervensi peningkatan kapasitas mitra melalui pendekatan partisipatif yaitu sosialisasi dan pengenalan literasi keuangan dan teknologi sejak usia dini, diharapkan anak-anak di Desa Sempu tidak hanya memperoleh keterampilan dasar yang bermanfaat untuk kehidupan mereka, tetapi juga dapat menjadi generasi yang lebih siap menghadapi tantangan global. Melalui kegiatan ini, diharapkan masyarakat Desa Sempu dapat lebih memahami dan mengaplikasikan literasi keuangan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan mereka dan memberikan bekal yang lebih baik untuk masa depan anak-anak mereka.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini adalah pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan dan teknologi pada anak usia dini di Desa Sempu, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode pengabdian masyarakat dengan pendekatan kualitatif dan partisipatif, yang berfokus pada penerapan program pembelajaran yang melibatkan orang tua, pendidik, serta anak-anak di komunitas setempat.

Desain pengabdian ini menggunakan desain penelitian tindakan pengabdian masyarakat yang terdiri dari beberapa tahapan kegiatan, yakni persiapan, pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, serta pendampingan. Setiap tahapan dilakukan secara bertahap dan saling berkaitan, dimulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi

hasil kegiatan (Astuti, Suryani, & Widiastuti, 2022). Pengabdian ini dilaksanakan di Desa Sempu, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa desa tersebut memiliki keterbatasan dalam akses terhadap pendidikan yang mengintegrasikan literasi keuangan dan teknologi, serta minimnya pemahaman orang tua dan pendidik mengenai pentingnya literasi tersebut bagi anak usia dini (Fitriah & Pusposari, 2022). Subjek dalam pengabdian ini terdiri dari: Anak-anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun, yang menjadi peserta utama dalam kegiatan literasi keuangan dan teknologi. Orang tua dan pendidik di Desa Sempu yang terlibat dalam program sosialisasi dan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait literasi keuangan dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini (Cahyaningrum et al., 2024).

Pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan: Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data awal melalui wawancara dan survei untuk mengetahui tingkat pemahaman masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, terkait literasi keuangan dan teknologi. Selain itu, dilakukan juga koordinasi dengan lembaga PAUD setempat untuk menyusun jadwal dan rencana pelaksanaan kegiatan (Suyanto, 2023).
- 2) Tahap Sosialisasi: Sosialisasi dilakukan kepada orang tua dan pendidik mengenai pentingnya literasi keuangan dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Sosialisasi ini dilakukan dengan menggunakan metode yang sederhana dan mudah dipahami, seperti penyuluhan, diskusi interaktif, serta penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan usia anak-anak (Haryanti et al., 2022). Pada tahap ini juga, materi literasi keuangan disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, seperti melalui cerita, permainan edukatif, dan aktivitas visual.
- 3) Tahap Pelatihan: Pada tahap pelatihan, anak-anak dilatih melalui metode *game-based learning* dan *storytelling* untuk mengenalkan konsep dasar literasi keuangan. Dalam hal ini, metode *game-based learning* digunakan karena memiliki potensi untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan interaksi mereka dalam memahami konsep-konsep seperti

menabung, membelanjakan uang dengan bijak, serta mengenal perbedaan antara kebutuhan dan keinginan (Fitriah & Pusposari, 2022). Storytelling digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep literasi keuangan dengan cara yang mudah dicerna dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, pengenalan teknologi dilakukan melalui aplikasi edukasi berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

4) Tahap Pendampingan : Pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa orang tua dan pendidik dapat mengimplementasikan materi yang telah disosialisasikan dan dilatihkan kepada anak-anak. Pada tahap ini, dilakukan observasi dan evaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman anak-anak dan pengaruhnya terhadap kebiasaan mereka dalam mengelola uang dan menggunakan teknologi secara bijak. Pendampingan juga mencakup penyuluhan kepada orang tua dan pendidik mengenai cara mendampingi anak-anak dalam mengaplikasikan literasi keuangan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Pratama & Putra, 2023).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

- 1) Wawancara Mendalam : Wawancara dilakukan dengan orang tua, pendidik, dan kepala lembaga PAUD untuk menggali informasi mengenai pemahaman mereka terhadap literasi keuangan dan teknologi sebelum dan setelah sosialisasi dan pelatihan. Wawancara ini juga bertujuan untuk mendapatkan persepsi mereka mengenai manfaat kegiatan ini bagi anak-anak.
- 2) Observasi : Observasi langsung dilakukan terhadap anak-anak selama pelatihan untuk melihat sejauh mana mereka memahami dan mengaplikasikan konsep literasi keuangan yang telah diajarkan. Observasi ini juga mencakup pengamatan terhadap pengajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode yang digunakan.

3) Kuesioner : Kuesioner disebarikan kepada orang tua dan pendidik untuk menilai perubahan pemahaman mereka mengenai literasi keuangan dan teknologi setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Kuesioner ini mengukur tingkat pengetahuan mereka sebelum dan sesudah kegiatan dilakukan, serta sikap mereka terhadap implementasi literasi keuangan dan teknologi pada anak-anak.

4) Dokumentasi: Dokumentasi kegiatan pengabdian dilakukan untuk keperluan evaluasi dan pelaporan hasil kegiatan. Dokumentasi ini mencakup foto, video, serta catatan kegiatan yang dapat menggambarkan jalannya program sosialisasi dan pelatihan.

5) Analisis Data : Data yang terkumpul dari wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada pemahaman dan perilaku orang tua, pendidik, serta anak-anak terkait literasi keuangan dan teknologi. Hasil analisis ini akan digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat serta untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan lebih lanjut di masa depan.

6) Evaluasi dan Pelaporan : Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan kegiatan untuk menilai keberhasilan implementasi literasi keuangan dan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menyusun laporan pengabdian yang mencakup temuan-temuan penting, rekomendasi, serta potensi pengembangan lebih lanjut yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi keuangan dan teknologi di Desa Sempu.

## PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Sempu, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali ini berfokus pada peningkatan literasi keuangan dan literasi teknologi bagi anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan ini didasari oleh rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya para pendidik dan orang tua, terhadap pentingnya memperkenalkan konsep keuangan serta pemanfaatan teknologi secara bijak sejak dini.



**Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

Sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan seluruh unsur masyarakat menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran peserta (Sari & Sa'ida, 2021; Lahallo et al., 2021).

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada orang tua dan pendidik mengenai pentingnya literasi keuangan dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh wawasan baru tentang bagaimana pengelolaan uang sederhana dapat dikenalkan kepada anak, seperti membedakan kebutuhan dan keinginan, pentingnya menabung, serta cara memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan belajar yang edukatif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar orang tua belum pernah mengenalkan konsep keuangan kepada anak, sedangkan setelah sosialisasi, mereka mulai memahami pentingnya pendidikan finansial sejak dini. Hal ini sejalan dengan temuan (Fitriah dan Pusposari : 2022) yang menyatakan bahwa literasi keuangan anak dapat dikembangkan melalui pembelajaran

berbasis aktivitas menyenangkan seperti permainan edukatif dan simulasi, serta diperkuat oleh hasil penelitian (Anggarani et al. : 2022) dan (Nuroniah, Suzanti, & Tiurlina : 2022) yang menegaskan efektivitas metode peran dan media visual dalam memperkenalkan konsep ekonomi sederhana bagi anak usia dini.

Tahap pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode *game-based learning* dan *storytelling* untuk memudahkan anak-anak memahami konsep keuangan secara sederhana dan menyenangkan. Metode ini terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan yang berkaitan dengan aktivitas menabung dan berbelanja secara bijak. Selain itu, kegiatan *storytelling* membantu anak memahami nilai-nilai tanggung jawab, kejujuran, dan kemandirian dalam konteks keuangan. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan aktif anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Penerapan metode ini mendukung hasil penelitian (Astuti, Suryani, dan Widiastuti: 2022), serta (Jumiati, Rahakabauw, dan Budiarti: 2023) yang menegaskan bahwa *game-based learning* dan media digital interaktif efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial anak usia dini. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian (Oktaviani et al.: 2023) yang menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif dapat memperkuat pemahaman literasi finansial sejak usia dini. Selain literasi keuangan, pengenalan literasi teknologi juga menjadi fokus penting dalam kegiatan ini. Anak-anak diperkenalkan pada media pembelajaran digital interaktif yang sederhana dan sesuai dengan usia mereka. Melalui penggunaan aplikasi edukatif dan video pembelajaran, anak-anak belajar cara menggunakan teknologi dengan aman dan produktif. Sementara itu, orang tua dan pendidik dilatih untuk mendampingi anak dalam penggunaan teknologi, agar dapat membedakan antara konten yang bermanfaat dan yang berpotensi negatif. Peningkatan kesadaran ini menunjukkan bahwa literasi teknologi bukan hanya tentang kemampuan

menggunakan alat digital, tetapi juga kemampuan memahami etika dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Cahyaningrum et al.: 2024), (Dewi, Arrasyafitri, & Nurgama: 2023), dan (Nurzaman & Gandana: 2023) yang menegaskan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mengarahkan anak agar menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab. Senada dengan itu, (Hidayatullah, Syihabuddin, & Damayanti: 2023) menyebutkan bahwa media digital perlu dirancang sesuai kebutuhan anak agar lebih efektif dalam meningkatkan literasi teknologi.

Dari hasil evaluasi terhadap kegiatan, terlihat adanya perubahan positif dalam perilaku peserta. Orang tua mulai membiasakan anak untuk menabung dari uang saku harian dan menghindari perilaku konsumtif. Guru PAUD di Desa Sempu juga mulai mengintegrasikan aktivitas literasi keuangan dan teknologi ke dalam kegiatan belajar, misalnya melalui simulasi jual beli sederhana dan penggunaan media digital interaktif. Perubahan ini mencerminkan keberhasilan pendekatan partisipatif yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian, karena masyarakat tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga berperan aktif dalam proses pelaksanaan dan tindak lanjutnya. Hal ini mendukung pandangan (Suyono, Nurhuda, & Sari: 2023) dan (Gustiana: 2025) bahwa keberhasilan program literasi di masyarakat sangat ditentukan oleh partisipasi aktif seluruh elemen yang terlibat, termasuk pendidik, orang tua, dan lembaga PAUD sebagai lingkungan pembelajaran anak usia dini.

Dampak sosial dari kegiatan ini pun cukup signifikan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta, tetapi juga memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi, lembaga PAUD, dan masyarakat Desa Sempu. Kolaborasi tersebut menjadi bentuk nyata sinergi dalam upaya menciptakan lingkungan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Mahardika et al., 2023; Windayani & Sudarma, 2025). Melalui program ini, masyarakat mulai memahami bahwa literasi keuangan dan teknologi merupakan keterampilan dasar yang harus

ditanamkan sejak usia dini untuk membangun generasi yang tangguh, cerdas finansial, dan bijak dalam penggunaan teknologi.

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi tentang literasi keuangan dan teknologi pendidikan anak usia dini di Desa Sempu berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Peningkatan pemahaman, keterlibatan aktif, serta perubahan perilaku positif masyarakat menjadi indikator keberhasilan program ini. Untuk keberlanjutan kegiatan, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan dan pengembangan modul pembelajaran digital yang dapat digunakan secara mandiri oleh guru dan orang tua. Langkah ini diharapkan mampu memperkuat implementasi literasi keuangan dan teknologi secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan anak usia dini, khususnya di wilayah pedesaan.

Kebaruan pendekatan pengabdian ini terletak pada integrasi literasi keuangan dan literasi teknologi dalam satu kerangka intervensi berbasis keluarga-PAUD, yang jarang dilakukan secara simultan di wilayah pedesaan. Model ini menunjukkan bahwa kedua literasi tersebut saling menguatkan dalam membentuk anak yang cerdas finansial dan bijak teknologi sejak dini.

#### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Sempu menunjukkan bahwa peningkatan literasi keuangan dan teknologi anak usia dini efektif dilakukan melalui penguatan kapasitas orang tua dan pendidik sebagai mitra utama. Pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan berhasil mendorong perubahan pemahaman dan praktik mitra dalam mendampingi anak belajar keuangan dan teknologi secara kontekstual.

Kontribusi utama pengabdian ini bukan hanya pada peningkatan pengetahuan, tetapi pada terbentuknya praktik literasi yang berkelanjutan di lingkungan keluarga dan PAUD. Integrasi metode *game-based learning*, *storytelling*, dan media digital sederhana terbukti aplikatif dan relevan untuk konteks pedesaan.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktik pengabdian PAUD, bahwa program

## 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 Pendidikan Anak*, 11(2), 113-123.
- Astuti, R., Suryani, I., & Widiastuti, D. (2022). *Implementasi model game-based learning dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini*. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3255-3266.
- Cahyaningrum, D., Nurhayati, T., & Salsabila, N. (2024). *Peran orang tua dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini di era teknologi 4.0*. *Jurnal Obsesi*, 8(1), 441-451.
- Dewi, A. K., Arrasyafitri, N., & Nurgama, M. B. (2023). *Potensi media pendukung belajar pra-aksara berbasis augmented reality dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Digital*, 3(1), 77-86.
- Fitriah, S., & Pusposari, A. (2022). *Penerapan game-based learning untuk meningkatkan literasi keuangan anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(3), 213-224.
- Gustiana, A. D. (2025). *Tren penelitian literasi finansial pada anak usia dini di Indonesia*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 82-94.
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2023). *Analisis kebutuhan media literasi berbasis digital pada anak usia dini*. *Jurnal Obsesi*, 7(2), 1355-1364.
- Jumiati, H., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2023). *Pengembangan media pembelajaran digital untuk anak usia dini*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(3), 145-153.
- Lahallo, F. F., Rupilele, F. G. J., Muskita, S. M. W., & Ferdinandus, A. Y. (2021). *Pentingnya pengenalan literasi keuangan bagi anak usia dini pada Rumah Baca Kanaan, Kota Sorong*. *J-DEPACE: Journal Dedication to Papua Community*, 5(2), 42-56.
- Mahardika, E. K., Wiradharma, G., & Prasetyo, M. A. (2023). *Implementasi gim edukatif Android untuk anak usia dini dalam meningkatkan literasi budaya dan digital*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 15-27.
- Nuroniah, P., Suzanti, L., & Tiurlina, T. (2022). *Edukasi literasi finansial kepada anak usia dini melalui poster di Desa Lontar Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang*. *Jurnal Pelatihan Pendidik*, 1(2), 82-86.
- Nurzaman, I., & Gandana, G. (2023). *Model interactive storytelling berbasis Android dalam pengembangan keterampilan menyimak anak usia dini*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 98-108.
- Oktaviani, D. I., Gusnardi, G., & Indrawati, H. (2023). *Enhancing financial literacy through educational game-based learning materials for children*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*, 4(3), 225-237.
- Sari, A. Y., & Sa'ida, N. (2021). *Investasi edukasi literasi keuangan untuk anak usia dini di Indonesia*. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 2085-2094.
- Suyono, A., Nurhuda, N., & Sari, M. (2023). *Peningkatan literasi keuangan anak berbasis pretend play bagi orang tua*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 56-67.
- Windayani, N. L. I., & Sudarma, I. K. (2025). *Strategi*