

Implementasi *Market Day* melalui Permainan Petualangan Harta Karun untuk Mengembangkan Literasi Keuangan Anak Usia Dini

Zuhriya Lutfi Rohmatina¹, Sulhatul Habibah², Moh. Vito Miftahul Munif³

^{1,2,3}Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

*Corresponding author: zuhriya.2021@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received 24-04-26

Revised 18-05-26

Accepted 20-05-26

Keywords

Market day

Treasure hunt adventure

Financial literacy

Early childhood

ABSTRACT

Early childhood still has difficulty in understanding the concept of financial literacy due to the limited learning media that are interesting and appropriate to their developmental stage. Research on financial literacy at Dharma Wanita Balungtawun Sukodadi Kindergarten found that the average student has not been able to understand financial literacy and has not been able to manage the expenditure of pocket money given by their respective parents. This study aims to (1) describe the implementation of Market Day through the Treasure Adventure game to introduce and develop financial literacy at Dharma Wanita Balungtawun Sukodadi Kindergarten. (2) describe the response of early childhood to market day activities through the treasure adventure game in financial literacy learning at Dharma Wanita Balungtawun Sukodadi Kindergarten. The method used is descriptive qualitative, the techniques used include: observation, interviews, and documentation techniques. The results of the study (1) market day through treasure adventure games can introduce and develop financial literacy in Dharma Wanita Balungtawun Kindergarten by differentiating money, understanding the value of money and making decisions regarding the wise use of money (2) The children's response to this activity was very positive, shown by enthusiasm, increasing social attitudes such as taking turns, and being able to participate in activities well.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase perkembangan krusial yang dikenal sebagai *golden age*, yaitu masa emas yang menentukan pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan hidup anak (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Salah satu kompetensi dasar abad ke-21 yang mendesak untuk ditanamkan sejak fase ini adalah kecakapan literasi finansial. Menurut Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD, 2020), literasi keuangan bukan sekadar kemampuan kognitif mengenai uang, melainkan kombinasi dari

kesadaran, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang sehat guna mencapai kesejahteraan individu. Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memasukkan literasi keuangan sebagai satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai masyarakat. Literasi keuangan pada anak usia dini penting untuk membentuk kebiasaan mengelola uang secara bijak, melatih pemahaman konsep menabung, serta membangun fondasi kemampuan membedakan kebutuhan (*needs*) dan keinginan (*wants*). Melalui sosialisasi ekonomi (*economic socialization*) yang diinternalisasikan sejak dini, anak-anak dipersiapkan untuk memiliki kontrol diri finansial yang baik saat dewasa. Dengan semakin luas pengetahuan atau kemampuan mengenai keuangan maka semakin baik juga keputusan yang dihasilkan (Jennifer & Pamungkas, 2021).

Namun pada realitasnya, tingkat literasi keuangan anak usia dini di Indonesia masih tergolong rendah. Sebagian besar anak hanya mengenal uang secara superfisial sebagai alat tukar atau alat beli instan tanpa memahami makna fungsional dari manajemen keuangan. Berbagai literatur terdahulu mencatat bahwa pengenalan literasi keuangan di satuan PAUD masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan digital pasif. Di antaranya adalah upaya mengenalkan literasi keuangan sejak dini melalui media pembelajaran diorama (Noverita & Westhisi, 2021) atau menggunakan gim berbasis web (Nalar Istiqomah & Novika, 2024). Sayangnya, pendekatan-pendekatan tersebut memiliki keterbatasan yang cukup signifikan dalam konteks PAUD. Media visual seperti diorama cenderung bersifat statis dan satu arah sehingga cepat memicu kebosanan pada anak. Di sisi lain, penggunaan gim berbasis web – meski tampak modern – sering kali menjebak anak pada interaksi layar (*screen time*) yang soliter, abstrak, serta minim stimulasi fisik-motorik. Kedua metode ini belum mampu memberikan pengalaman sensorik dan sosial yang nyata mengenai esensi nilai uang, kalkulasi numerik riil, serta manajemen risiko pengeluaran di dunia nyata. Ketiadaan keterlibatan fisik secara aktif dalam simulasi transaksi konkret membuat kemampuan anak dalam menimbang keputusan finansial sederhana menjadi tidak berkembang secara optimal.

Meskipun penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan diorama maupun gim berbasis web, pendekatan-pendekatan tersebut masih menyisakan celah empiris (*research gap*) yang nyata. Studi terdahulu cenderung memisahkan aktivitas kognitif finansial dengan aktivitas fisik-motorik kasar anak, sehingga proses pembelajaran terasa berjarak dari realitas keseharian anak usia dini yang aktif dan eksploratif. Terdapat kelangkaan pemodelan instruksional di satuan PAUD yang secara integratif mengawinkan simulasi transaksi nyata dengan permainan petualangan fisik berbasis pemecahan masalah dalam satu kesatuan siklus belajar. Kesenjangan inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Integrasi metode dinilai perlu untuk menjembatani keterbatasan media statis dan media

digital layar tersebut dengan menyajikan pengalaman belajar langsung (*experiential learning*). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hasil transaksi finansial, melainkan pada penguatan motivasi intrinsik, regulasi diri, dan ketahanan anak saat melewati tantangan fisik-kognitif sebelum akhirnya mereka membuat keputusan finansial secara mandiri.

Sebagai solusi atas kesenjangan tersebut, model pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) dinilai menjadi jawaban yang paling tepat. Merujuk pada *Experiential Learning Theory* dari David Kolb, pengetahuan anak diciptakan secara konkret melalui transformasi pengalaman langsung yang melibatkan siklus refleksi serta konseptualisasi (Kolb, 2015). Penomoran aktivitas konkret ini diwujudkan melalui kegiatan *market day*, yang terbukti efektif menstimulasi pemahaman anak mengenai transaksi jual-beli, pemahaman simbol angka, matematika operasional, serta keterampilan komunikasi ekonomi yang bermakna (Sutinah & Putriyanti, 2024). Riset eksperimen dari Sri Idamulyani et al., (2024) juga membuktikan bahwa kegiatan *market day* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik sekaligus mendongkrak skor literasi keuangan anak usia 5–6 tahun secara signifikan melalui praktik langsung di lingkungan sekolah (Febrianthy et al., 2026). Sesuai dengan pandangan konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky, anak-anak akan membangun pemahaman dunia mereka secara optimal melalui interaksi sosial yang bermakna dan terpandu dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) mereka (Bodrova & Leong, 2024).

Aktivitas *market day* tersebut akan menjadi jauh lebih bermakna dan mengalir jika diintegrasikan dengan permainan petualangan harta karun (*treasure hunt*). *Play Theory* menegaskan bahwa bermain bagi anak usia dini adalah sarana utama untuk mengeksplorasi realitas, menguji hipotesis, dan mengembangkan regulasi diri (Carlisle, 2009). Karakteristik metode perburuan harta karun yang bersifat investigatif dan eksploratif diketahui mampu memicu rasa ingin tahu serta merangsang kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah atau *problem solving* (Putri, 2025). Selain itu, sifat petualangan dari metode ini menciptakan dinamika kelompok yang kuat, meningkatkan keterlibatan aktif, dan mampu mentransfer pengetahuan secara menyenangkan melalui kerja sama (Alifah & Suranto, 2024). Berdasarkan *Self-Determination Theory*, pemenuhan kebutuhan akan otonomi dan kompetensi melalui tantangan permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar (Deci et al., 1991). Melalui penggabungan kedua metode ini, anak-anak tidak sekadar menghabiskan uang secara konsumtif, tetapi harus melewati pos-pos tantangan fisik dan kognitif untuk mengumpulkan koin atau poin penghargaan, yang kemudian diinvestasikan atau dibelanjakan secara bijak dalam simulasi *market day*.

Melihat latar belakang tersebut, urgensi dari penelitian ini bertumpu pada kebutuhan mendesak akan adanya pembaruan desain kurikulum PAUD yang mengintegrasikan literasi keuangan ke dalam aktivitas fisik-motorik, kognitif, dan

sosial-emosional yang terpadu. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai "Implementasi Market Day melalui Permainan Petualangan Harta Karun untuk Mengembangkan Literasi Keuangan Anak Usia Dini". Secara teoretis, studi ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan PAUD mengenai model *experiential learning* berbasis permainan modifikasi. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan rujukan strategi pembelajaran yang aplikatif dan kreatif bagi para pendidik maupun orang tua untuk menanamkan kecerdasan finansial yang sehat sejak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam implementasi kegiatan *market day* melalui permainan petualangan harta karun (*treasure hunt*) dalam mengembangkan literasi keuangan anak usia dini. Pemilihan pendekatan kualitatif deskriptif ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari dan mengeksplorasi suatu fenomena secara alamiah langsung di lapangan tanpa adanya manipulasi terhadap subjek penelitian. Melalui desain ini, seluruh aktivitas fisik-motorik anak saat memecahkan tantangan petualangan, interaksi sosial mereka selama proses transaksi, hingga cara mereka mengonseptualisasikan nilai uang dapat diamati secara holistik. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang mengutamakan kedalaman data kontekstual untuk menghasilkan deskripsi yang utuh mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang diterapkan.

Aktivitas penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Desa Balungtawun, Kecamatan Sukodadi, Kabupaten Lamongan. Lokasi tersebut dipilih secara sengaja (*purposive*) karena berdasarkan studi pendahuluan, rata-rata anak didik di sekolah ini belum mampu mengelola uang saku secara bijak dan cenderung menunjukkan perilaku konsumtif dalam kesehariannya. Pengumpulan data di lapangan dijadwalkan dan dilaksanakan pada bulan Mei 2025. Subjek utama dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 21 anak, dengan komposisi gender terdiri dari 14 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Demi memperoleh data yang kredibel dan komprehensif mengenai latar belakang perilaku anak serta proses perencanaan kegiatan di sekolah, guru kelas kelompok B juga dilibatkan secara aktif sebagai informan pendukung dalam penelitian ini.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang terjun langsung ke lapangan dengan dibantu oleh beberapa instrumen pendukung, yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi untuk menjamin keabsahan data dari berbagai sudut pandang. Observasi terstruktur digunakan untuk mengamati secara langsung setiap tahapan aksi anak, mulai dari cara mereka menghargai koin yang diperoleh dari pos tantangan hingga bagaimana keputusan finansial diambil saat simulasi *market day*. Selanjutnya,

wawancara semiterstruktur dilakukan kepada guru kelas dan perwakilan anak setelah kegiatan usai guna menggali pemahaman subjektif mereka mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan. Seluruh rangkaian aktivitas tersebut diperkuat dengan teknik dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman video interaksi, serta catatan lapangan (*field notes*) sebagai bukti autentik empiris.

Seluruh data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut kemudian dianalisis menggunakan model kualitatif mengalir dari Miles et al., (2024) yang meliputi tiga tahapan interaktif, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Proses analisis dimulai dengan kondensasi data, di mana peneliti memilah, menyederhanakan, memfokuskan, dan mentransformasikan catatan lapangan yang masih mentah ke dalam kluster tema yang relevan dengan indikator literasi keuangan anak. Setelah data tereduksi dengan rapi, langkah berikutnya adalah melakukan penyajian data ke dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis, runtut, dan logis untuk mempermudah pemahaman terhadap hubungan antar-variabel tindakan di lapangan. Tahap akhir dari metode ini adalah penarikan kesimpulan secara induktif, di mana peneliti memaknai data yang tersaji secara hati-hati guna menghasilkan temuan ilmiah yang sah, objektif, dan relevan dengan fokus penelitian yang diangkat.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi kegiatan *market day* melalui permainan petualangan harta karun (*treasure hunt*) di TK Dharma Wanita Desa Balungtawun menunjukkan hasil yang signifikan terhadap stimulasi dan perkembangan literasi keuangan anak usia dini. Secara prosedural, intervensi ini dieksekusi melalui skenario tiga pos permainan tematik yang dirancang secara berjenjang untuk memfasilitasi transisi kognitif anak dari abstrak ke konkret. Pada pos pertama, anak ditantang untuk mencocokkan gambar uang dengan nilai nominal yang sesuai guna memperoleh koin penghargaan. Aktivitas ini secara fundamental menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenali atribut visual uang. Selanjutnya pada pos kedua, pembelajaran diintegrasikan dengan aktivitas motorik kasar dalam bentuk melompati rintangan fisik yang dikombinasikan dengan tantangan tebak nominal uang. Keterpaduan ini berhasil memecah ketegangan kognitif sehingga anak tidak merasa tertekan saat belajar matematika operasional dasar. Pada pos ketiga, anak memasuki fase konversi ekonomi di mana mereka menukarkan koin keberhasilan yang telah dikumpulkan menjadi uang mainan berwujud riil. Uang tersebut kemudian digunakan secara mandiri untuk bertransaksi membeli barang kebutuhan pada puncak kegiatan *market day*. Melalui seluruh rangkaian pos petualangan ini, anak mendapatkan pengalaman konkret yang utuh mengenai konsep nilai uang, mekanisme proses transaksi, dan penalaran logika dalam pengambilan keputusan ekonomi sederhana.

Berdasarkan hasil observasi terstruktur selama kegiatan berlangsung, tingkat capaian perkembangan literasi keuangan anak menunjukkan sebaran performa yang dinamis dan bervariasi. Sebagian besar anak berada pada kategori Mulai

Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara beberapa anak lainnya telah mencapai lompatan impresif ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori BSB ini secara dominan ditunjukkan oleh kemampuan anak dalam menyebutkan nominal uang secara akurat dan ketepatan menentukan pilihan barang belanjaan yang disesuaikan secara rasional dengan jumlah uang di tangan mereka. Selama simulasi, anak-anak memperlihatkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif yang tercermin dari intensitas mereka dalam bertanya, menegosiasikan harga barang, serta memamerkan rasa bangga saat berhasil mengonversi koin penghargaan mereka. Fenomena psikologis ini mengindikasikan bahwa manipulasi lingkungan belajar melalui permainan tematik berbasis tantangan mampu melejitkan motivasi intrinsik anak, mentransformasi materi literasi keuangan yang semula dianggap rumit oleh pendidik menjadi sebuah aktivitas pemecahan masalah yang adiktif dan menyenangkan bagi anak.

Temuan penelitian ini memperkuat prinsip fundamental perkembangan anak usia dini yang menegaskan bahwa *learning by doing* atau pembelajaran berbasis pengalaman langsung merupakan fondasi mutlak dalam pembentukan pengetahuan anak. Kombinasi *market day* dan perburuan harta karun ini terbukti efektif karena mengaktifkan tiga domain perkembangan anak sekaligus, yakni motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Melalui skema ini, anak tidak dipaksa menghafal nominal uang secara verbalistik-abstrak, melainkan mengonstruksinya sendiri lewat tindakan fisik: mencari, mengumpulkan, menukar, hingga membelanjakan. Fakta empiris ini sangat sejalan dengan konsep *Experiential Learning Theory* dari David Kolb yang menyatakan bahwa pengetahuan sejati dibentuk dari transformasi pengalaman nyata lewat refleksi aktif (Kolb, 2015).

Lebih jauh, implementasi model ini memberikan kontribusi ganda yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial-emosional dan pembentukan karakter anak didik. Ketika anak berinteraksi langsung mengambil peran sebagai penjual atau pembeli yang jujur dalam kegiatan *market day*, mereka secara tidak langsung sedang menginternalisasikan nilai-nilai moral seperti kejujuran dalam menghitung kembalian, tanggung jawab menjaga modal barang dagangan, serta keberanian mengutarakan keputusan finansial secara mandiri. Hal ini sangat selaras dengan pandangan Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa fungsi kognitif tinggi anak muncul pertama kali di tingkat sosial melalui interaksi interpersonal yang terpandu (Bodrova & Leong, 2024). Penguatan ini juga didukung oleh penelitian Jamilah et al., (2024) yang menegaskan bahwa literasi keuangan perlu di ajarkan kepada anak sejak dini, salah satu caranya adalah dengan mengajak anak terjun langsung dalam berbelanja baik dari memilih barang yang akan dibeli, hingga membayar sehingga anak mampu memutuskan dan mengelola keuangan. Rangkaian fakta empiris tersebut membuktikan bahwa esensi utama dari pendidikan literasi keuangan bagi anak usia dini tidak boleh terjebak pada aspek materialistis-ekonomis semata, melainkan wajib diorientasikan sebagai media internalisasi kecakapan hidup (*life skills*) dan pendidikan karakter. Melalui integrasi pengalaman langsung yang bermakna seperti kegiatan *market day*,

satuan PAUD dapat melahirkan generasi masa depan yang mandiri, bijaksana, serta memiliki tanggung jawab penuh terhadap tata kelola keuangannya sendiri.

Secara teoretis dan metodologis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara aktivitas pasar sekolah (*market day*) dengan permainan tematik-investigatif layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang solutif di lembaga PAUD. Dampak positif yang dihasilkan dari penelitian ini tidak hanya memiliki relevansi tinggi secara akademis dalam memperkaya variasi model pembelajaran anak usia dini, tetapi juga memberikan implikasi praktis yang nyata. Guru di sekolah dan orang tua di rumah mendapatkan sebuah pola baru bahwa mengajarkan konsep manajemen keuangan dan kontrol diri finansial pada anak dapat dilakukan tanpa menghilangkan hakikat dasar anak, yaitu belajar dengan cara bermain yang aktif, aman, bergerak, dan menyenangkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi kegiatan *market day* melalui permainan petualangan harta karun secara signifikan dapat mengembangkan kecakapan literasi keuangan anak usia dini di TK Dharma Wanita Desa Balungtawun, Kecamatan Sukodadi, Kabupaten Lamongan. Melalui model pembelajaran yang integratif ini, anak-anak tidak hanya mampu menguasai aspek kognitif dasar uang seperti mengenali nilai nominal dan memahami fungsi uang sebagai alat tukar sah, melainkan telah melangkah pada tahapan pemahaman cara mengelola uang secara kontekstual melalui simulasi transaksi ekonomi sederhana di sekolah.

Kegiatan berbasis petualangan ini memberikan pengalaman nyata bagi anak untuk menentukan pilihan barang belanjaan secara rasional berdasarkan anggaran yang dimiliki, meregulasi diri untuk mulai membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta belajar mengatur pengeluaran sejak dini. Di samping itu, tingginya antusiasme, keaktifan bertanya, dan kuatnya motivasi intrinsik anak selama melewati pos rintangan membuktikan bahwa penggabungan aktivitas fisik-motorik dengan muatan kognitif tebak nominal mampu mengeliminasi kebosanan yang kerap ditemukan pada metode pembelajaran konvensional. Melalui interaksi sosial interpersonal yang terpandu dalam ekosistem pasar sekolah ini, anak secara natural membangun fungsi kognitif yang lebih tinggi sesuai dengan prinsip konstruktivisme sosial.

Secara praktis, kegiatan ini membuktikan bahwa literasi keuangan merupakan kecakapan hidup (*life skills*) krusial yang akan dihadapi anak hingga masa depan mereka, sehingga kegagalannya sejak dini akan menghambat kemampuan mereka dalam mengelola keuangan kelak. Oleh karena itu, pendidikan literasi keuangan tidak boleh terbatas pada aspek materialistis-ekonomis semata, melainkan terbukti efektif sebagai media pendidikan karakter yang melatih keterampilan sosial anak, seperti nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian mengambil keputusan. Model pembelajaran kolaboratif antara *market day* dengan unsur petualangan ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di PAUD karena adaptif terhadap karakteristik

perkembangan anak serta dapat diterapkan secara menyenangkan baik di sekolah maupun di rumah.

Daftar Rujukan

- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*.
- Carlisle, R. (2009). Piaget and Play. In *Encyclopedia of Play in Today's Society*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781412971935.n274>
- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and Education: The Self-Determination Perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2603&4_6
- Febrianty, C., Triyati, M., Mahendra, D. D., & Putrihendrayana, S. (2026). PRAKTIK BERTRANSAKSI: MARKET DAY DALAM LITERASI FINANSIAL ANAK USIA DINI. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 16-29. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/abata/article/view/6247>
- Indonesia, P. R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Terpadu, P. E., Daerah, B. K., Presiden, P., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., & Daerah, P. O. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2010(1), 1-5. <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Jamilah, P., Busyro, W., Septianingsih, R., Lisman, M., & Putri, N. I. C. (2024). Literasi Keuangan Pada Anak Usia Dini di Selangor, Malaysia Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Cerdas Mengelola Uang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 8(1), 67-71. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i1.6913>
- Jennifer, J., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengaruh Self Control, Financial Literacy Dan Parental Socialization Terhadap Saving Behavior. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.24912/jmk.v3i1.11259>
- Kolb, D. (2015). *Experiential Learning: Experience as the source of Learning and Development Second Edition*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2024). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (5th ed.). SAGE Publications.
- Nalar Istiqomah, & Novika, F. (2024). Pengenalan Literasi Keuangan Pada Siswa PAUD Menggunakan Game Berbasis Web. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 190-204. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v5i1.1949>
- Noverita, H., & Westhisi, S. M. (2021). Pembelajaran Literasi Finansial Dalam Perkembangan Sosioemosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menabung Di Ra Nurul Yusro. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 539-543. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/8024>
- OECD. (2020). *OECD PISA 2021 financial literacy framework*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2021-financial-literacy->

framework.pdf

- Putri, N. A. (2025). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun* [Universitas Lampung]. [https://digilib.unila.ac.id/94401/3/SKRIPSI FULL TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf](https://digilib.unila.ac.id/94401/3/SKRIPSI_FULL_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf)
- Sri Idamulyani, Bachri, B. S., & Khotimah, N. (2024). Pengaruh Market Day Terhadap Literasi Keuangan dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun: The Effect of Market Day on Financial Literacy and Symbolic Thinking Skills in 5-6 Year Old Children. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2 SE-Articles), 347-354. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3273>
- Sutinah, S., & Putriyanti, L. (2024). Implementasi Market Day pada Aspek Kemampuan Komunikasi Matematis Anak TK B di TK Pertiwi 14.26.11 Desa Giyanti Kecamatan Rowokele Kabupaten Kebumen Semester 1 Tahun Ajaran 2024-2025. *Edukatika*, 2(2), 60-69. <https://doi.org/10.26877/edukatika.v2i2.1503>