

GAME BASED EXPERIENTIAL LEARNING: MEMBANGUN KARAKTER UGAHARI SISWA TK MENGGUNAKAN PLATFORM PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN

Majidah Majidah^{1*}, Hani Nurrahmi², Ranita Windriani³

¹Accounting Master Study Program, School of Economic & Business, Telkom University

²Informatics Engineering, Telkom University Bandung, Indonesia

³School of Informatics Engineering Telkom University Bandung, Indonesia

* Penulis Korespondensi : majidah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Salah satu indikator untuk menilai perkembangan perekonomian suatu negara ditunjukkan dengan literasi keuangan masyarakat di negara tersebut. Literasi keuangan remaja di Indonesia relatif rendah yaitu sekitar 51,7%. Salah satu cara untuk memperbaiki permasalahan tersebut, melalui literasi keuangan pada usia dini yaitu pada Siswa TK B. Oleh karena itu pengabdian masyarakat tentang literasi keuangan dilakukan pada Mitra TK Telkom Dayeuhkolot-Bandung Jawa Barat, dengan masyarakat sasar adalah Siswa TK B. Tujuan abdimas ini adalah untuk membangun karakter ughari melalui literasi keuangan dengan media platform pembelajaran Si-UGA dan metode pembelajaran game based experiential learning. Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan setelah memanfaatkan platform pembelajaran literasi keuangan Si-UGA, melalui simulasi keuangan, (1) Siswa TK membelanjakan uang dengan mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan, (2) Seluruh Siswa TK memiliki kesadaran tinggi untuk berbagi melalui bersedekah dan (3) mayoritas Siswa TK menyisihkan sebagian uang jajan untuk ditabung. Meskipun pelaksanaan pengabdian masyarakat relatif singkat, tapi dapat menanamkan karakter Ughari bagi Siswa TK. Guna meningkatkan literasi keuangan di usia dini dan membangun karakter Ughari, maka media pembelajaran dengan platform literasi keuangan ini dapat digunakan berulang-ulang untuk Siswa TK. Platform literasi keuangan ini dapat digunakan untuk TK sejenis dengan metode pembelajaran yang sama.

Kata kunci: Literasi Keuangan, Game-Based Experiential Learning, Ughari

Abstract

One indicator of a country's economic development is its citizens' financial literacy. One way to solve this problem is through financial literacy at an early age, namely for kindergarten students. Therefore, a community service on financial literacy was conducted at the Telkom Dayeuhkolot Kindergarten in Bandung, West Java, targeting kindergarten students. This community service aimed to build character through financial literacy using the Si-UGA learning platform and game-based experiential learning methods. The results of this community service activity show that after utilising the Si-UGA financial literacy learning platform through financial simulations, (1) kindergarten students spent money by prioritising needs over wants, (2) all kindergarten students had a high awareness of sharing through almsgiving, and (3) the majority of kindergarten students set aside some of their pocket money for savings. Although the community service programme was relatively short, it still instilled the Ughari character in kindergarten students. To improve financial literacy at an early age and build Ughari character, this learning media platform can be used repeatedly with kindergarten students. This financial literacy platform can be used for similar kindergartens with the same learning method.

Keywords: Financial Literacy, Game-Based Experiential Learning, Ughari.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Perekonomian suatu negara mencerminkan maju tidaknya negara tersebut dan Sejahtera tidaknya masyarakat negara tersebut. Salah satu indikator untuk menilai perkembangan

perekonomian suatu negara ditunjukkan dengan literasi keuangan masyarakat di negara tersebut. Berdasarkan data Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), Skor literasi Indonesia 57 di bawah skor rata-rata OECD 60 (Doucefleur, 2023).

Literasi keuangan adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menerapkan berbagai aspek pengelolaan keuangan, termasuk perencanaan, menabung yang berperan penting dalam pengambilan keputusan cerdas dan bertanggung jawab (Klapper & Lusardi, 2020; Zaimovic et al., 2023). Dari definisi tersebut menunjukkan bahwa literasi keuangan mengandung makna; kemampuan mengelola risiko, membuat Keputusan bijak dan meningkatkan kesejahteraan pribadi maupun sosial (Aldossary et al., 2025).

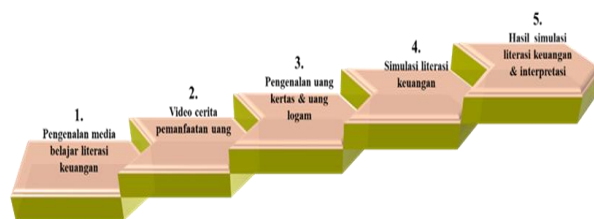
Permasalahan yang dihadapi, hasil survey otoritas Jasa Keuangan bahwa indeks literasi keuangan nasional 65, 43%, yang berarti literasi keuangan orang Indonesia dalam tataran sedang. Sementara itu literasi keuangan pada usia 15-17 tahun 51,70% (Jasa Keuangan dan Badan Pusat Statistik, 2025), rata-rata kelompok “remaja akhir” yaitu transisi dari usia anak-anak ke remaja memiliki literasi keuangan yang relatif rendah. Akibatnya rentan terhadap aktivitas keuangan ilegal, budaya konsumerisme atau dorongan sikap Fear of Missing Out (FOMO), yaitu rasa cemas karena tidak mengikuti perkembangan terbaru yang mengakibatkan perilaku konsumtif (Santosa et al., 2024; Tifferet & Vilnai-Yavetz, 2014). Argumen inilah yang menjadi dasar perlu dilakukan literasi keuangan pada Siswa Taman Kanak-kanak.

Taman kanak-kanak (TK) yang menjadi mitra adalah TK Telkom Dayeuhkolot kabupaten Bandung. Masyarakat sasar pada pengabdian masyarakat ini adalah Siswa TK B. dan Mitra Sasar adalah Kepala Sekolah TK Telkom Dayeuhkolot-Bandung. Jumlah Siswa di TK B 27 anak dengan jumlah Ibu Guru 5 orang. Alasan yang dipilih TK B, karena (1) Siswa TK B pada fase persiapan memasuki SD, sehingga relatif lebih siap mencerna materi literasi keuangan yang akan diberikan dan (2) pada fase tersebut dapat menjadi pondasi awal membangun karakter ughari

2. METODE PELAKSANAAN

Pembelajaran literasi keuangan pada Siswa TK perlu menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik usia anak-anak, sehingga hasil belajar sesuai yang diharapkan. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah games based learning, yaitu metode pembelajaran literasi keuangan melalui permainan edukatif (Dahalan et al., 2024; Videnovik et al., 2023). Metode pembelajaran yang juga relevan dengan topik ini adalah *experiential learning* merupakan pembelajaran berdasarkan pengalaman, sehingga pembelajar dapat langsung melakukannya (Morris, 2020). *Experiential learning* yang dimaksud adalah sebelum melakukan *games based learning* melalui kegiatan simulasi, Siswa TK diajak menyaksikan video dalam *platform* literasi keuangan - ughari yang bernama Si-UGA untuk menyaksikan cerita dongeng, cerita deskriptif mengenai uang yang terdiri atas uang kertas dan uang logam. Dilanjutkan dengan

kegiatan simulasi melalui games memilih kebutuhan versus keinginan. Oleh karena itu metode abdimas ini merupakan kolaborasi *experiential learning* dan *games based learning* yang disebut dengan *game based experiential learning*; yaitu pemanfaatan langsung (*experiential*) dalam konteks literasi keuangan mampu meningkatkan keterampilan keuangan dasar dan mampu membedakan kebutuhan versus keinginan serta pengambilan keputusan yang bijak sesuai perkembangan kognisi usia dini (Fariastuti, 2025). Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan *game based experiential learning*, sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan kegiatan pembelajaran *game based experiential learning*.

Tahapan kegiatan pembelajaran *game based experiential learning* (GBEL) sebagaimana gambar satu, sebagai berikut:

- 1) Pengenalan media belajar literasi keuangan; *platform* literasi keuangan yang bernama Si-UGA atau ughari dikembangkan oleh Tim Abdimas ini, disesuaikan dengan kebutuhan Siswa TK. Implementasi GBEL dimulai dengan pengenalan media pembelajaran literasi keuangan Si-UGA yang terdiri atas cerita dongeng, cerita uang dan *game* keinginan versus kebutuhan.
- 2) Video pemanfaatan uang; video berisi cerita atau dongeng mengedukasi pemanfaatan uang jajan secara bertanggung jawab, untuk menjajan mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan, untuk berbagi dan sisa uang untuk ditabung. Cerita dalam bentuk film kartun, dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak usia dini, diharapkan dapat mengedukasi anak-anak, khususnya Siswa Taman kanak-kanak (TK) B.
- 3) Pengenalan uang kertas dan uang logam; vitur pengenalan uang dalam cerita uang menjelaskan fungsi uang, jenis uang dan besaran nilai uang. Tujuan pengenalan uang ini agar Siswa TK mengerti jenis uang, nominal uang dan dapat mengelola uang jajannya secara bertanggung jawab, guna membangun karakter ughari.
- 4) Simulasi literasi keuangan; simulasi literasi keuangan dilakukan setelah Siswa TK B menyaksikan dongeng tentang pemanfaatan uang secara bertanggung jawab, mempelajari uang logam, uang kertas dan fungsinya. Menyaksikan dongeng dan mempelajari uang tersebut

merupakan *experiential learning*. Simulasi literasi keuangan yang dilakukan setelah *experiential learning* disebut *game learning*. Kegiatan ini dimulai dengan membagikan kantong untuk menyimpan uang, setiap Siswa diberi uang mainan pecahan kertas dan logam senilai Rp 10.000,-. **Kegiatan pertama** Siswa TK membelanjakan uangnya dengan memilih antara keinginan (membeli es krim, mainan dan coklat) atau memilih membeli kebutuhan (susu, buku dan buah). Tahapan belanja dengan memilih keinginan versus kebutuhan dilakukan dengan melihat gambar yang terdapat dalam *platform* literasi keuangan Si-UGA yang dioperasikan menggunakan TV interaktif 75 inci. Siswa ditanya akan memilih membeli es krim atau susu dengan dengan cara mengangkat tangan. Jika memilih eskrim, maka berbaris di depan gambar eskrim, demikian pula yang memilih susu berbaris didepan gambar segelas susu. **Kegiatan ke-dua**, Siswa diedukasi untuk berbagi pada sesama dengan bersedekah secara sukarela. **Kegiatan ketiga**, Siswa diminta menghitung sisa uang mereka, sisa uang tersebut dapat ditabung. Setiap Siswa diberi “celengan kecil” untuk menabung.

- 5) Hasil simulasi literasi keuangan dan interpretasi; simulasi literasi keuangan sebagaimana di tahap 4 di pantau dan dicatat oleh observer Mahasiswa S1 Akuntansi sebagai anggota tim pengabdian masyarakat ini. Data hasil simulasi literasi keuangan mencakup (1) belanja dengan memilih keinginan versus kebutuhan, (2) bersedekah dan (3) menabung saldo uang, dianalisis dengan statistik deskriptif.

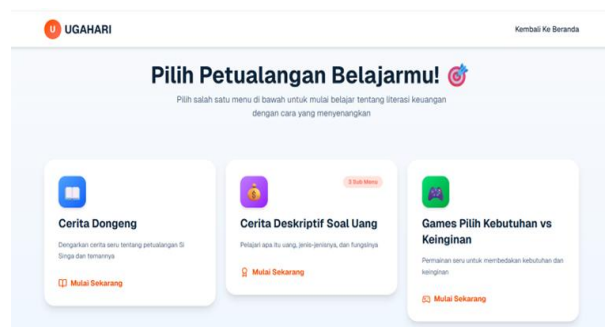
Indikator keberhasilan literasi keuangan dengan media Si-UGA dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Kegiatan Literasi keuangan	Indikator keberhasilan
1. Belanja Keinginan versus kebutuhan.	a. Jumlah Siswa yang belanja kebutuhan > keinginan. b. Terdapat peningkatan Siswa yang memilih kebutuhan. Ini mencerminkan pengembangan karakter ugahari.
2. Bersedekah	Mayoritas Siswa TK bersedekah $\geq$ Rp 2000,-
3. Menabung saldo uang jajan	Jmlah Siswa yang menabung $\geq$ rata-rata, lebih banyak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengenalan *platform* literasi keuangan Si-UGA yang merupakan media pembelajaran. Si-UGA merupakan media belajar keuangan yang terdiri atas: (1) Cerita Dongeng, (2) cerita Deskriptif soal uang, yaitu uang kertas dan uang logam, serta (3) games memilih kebutuhan versus keinginan.



Gambar 2. Tampilan Platform UGAHARI-Si UGA

Cerita dongeng menjelaskan fungsi uang digunakan untuk jajan (keinginan versus kebutuhan), sedekah dan menabung. Cerita tersebut secara tersirat mencerminkan implementasi *experiential learning*. Penggunaan uang secara tidak bertanggungjawab, mengakibatkan uang jajan akan cepat habis, sehingga tidak dapat menabung. Pengalaman tersebut mengakibatkan tokoh “Kuki” sadar dan memperbaiki diri untuk memanfaatkan uang jajan untuk mendahulukan kebutuhan dibanding keinginan, bersedekah dan menabung. Pemanfaatan uang secara bertanggung jawab tersebut mencerminkan karakter ugahari.



Cerita Dongeng 2D - Kuki Si Kangguru Kecil dengan Kantung Ajaib

Gambar 3. Tampilan Dongeng Literasi Keuangan “Si Kuki”.

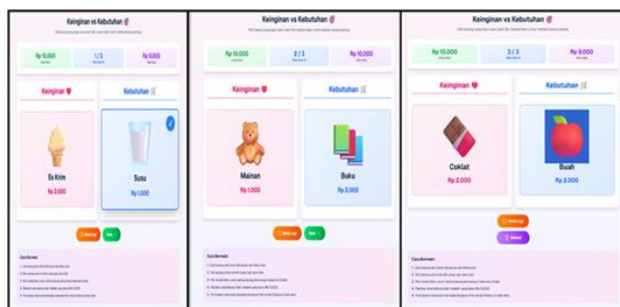
Setelah menyaksikan cerita tentang literasi keuangan melalui video dongen “Si Kuki”, Siswa TK menyaksikan cerita deskriptif uang, yaitu pengenalan jenis uang yang terdiri atas uang kertas dan uang logam, nilai uang sesuai dengan angka yang tertera dalam masing-masing uang, dan uang berfungsi untuk jajan atau belanja, berbagi atau sedekah dan menabung. Tahap selanjutnya Siswa TK diajak menggunakan uang melalui game untuk memilih antara beli eskrim (keinginan) dan susu (kebutuhan). Sebelum simulasi pemanfaatan uang, Siswa TK diberi arahan untuk mensimulasikan literasi keuangan mengacu pada dongen dalam video tersebut, tetapi tidak diarahkan dalam memilih apa yang mereka inginkan. Kemudian mereka diberi uang mainan, terdiri atas uang kertas dan uang logam, masing-masing Rp

10,000,-



Gambar 4. Arahkan Simulasi Literasi Keuangan & Pembagian Uang Mainan

Simulasi literasi keuangan untuk memilih antara kebutuhan dan keinginan merupakan implementasi game based learning. Game based learning dilaksanakan setelah experiential learning, oleh karena itu pembelajaran ini disebut game based experiential learning. Siswa diminta berbaris menjadi 2 kelompok berdasarkan pilihan mereka, yaitu memilih kebutuhan atau keinginan. Permainan pertama ditawarkan untuk memilih berbaris di hadapan gambar es krim, yaitu membeli eskrim (keinginan) atau berbaris di hadapan gambar segelas susu atau membeli susu (kebutuhan). Demikian pula dengan permainan kedua dan ketiga.



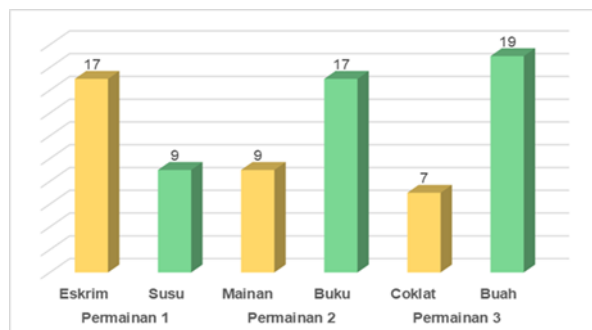
Gambar 5. Tampilan Game Keinginan Versus Kebutuhan.

Siswa TK B memperhatikan barang dagangan yang ditayangkan dalam layar TV. Mereka berbaris sesuai dengan gambar pilihannya, yaitu membeli eskrim (keinginan) Rp 2.000,- atau Susu (Kebutuhan) Rp 1.000,-. Membeli mainan (keinginan) Rp 1.000,- atau buku (kebutuhan Rp 2.000,- dan membeli coklat (keinginan) Rp 2.000 atau buah (kebutuhan) Rp 2.000,-. Pada setiap transaksi mereka membayar kepada Tim Abdimas sebagai penjual dengan harga sesuai dengan pilihannya. Kegiatan tersebut dicatat oleh dua orang Mahasiswa sebagai observer kegiatan ini, sehingga data aktivitas literasi keuangan ini dapat ditabulasi dan dianalisis. Kegiatan membelanjakan uang dengan memilih keinginan versus kebutuhan sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 6. Siswa berbaris dan membelanjakan uang sesuai pilihan di layar TV.

Hasil dari simulasi membelanjakan uang mereka dengan pilihan belanja mereka antara keinginan versus kebutuhan, sebagaimana grafik berikut ini.



Gambar 7. Hasil Simulasi Membelanjakan Uang Sesuai Pilihan.

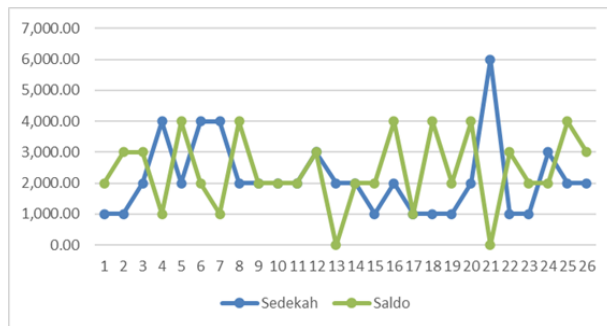
Hasil kegiatan simulasi membelanjakan uang antara keinginan atau kebutuhan, menunjukkan peningkatan. Siswa TK lebih banyak memilih belanja atau membeli sesuai kebutuhan pada simulasi atau permainan kedua dan ketiga. **Pada permainan 1**, 65% Siswa TK masih mendahulukan keinginan dibandingkan kebutuhan. **Permainan 2**, 65% Siswa TK mulai mengalami pergeseran perilaku, yaitu mendahulukan kebutuhan daripada keinginan. **Permainan 3**, 73 % Siswa TK mendahulukan kebutuhan daripada keinginan. Ini menunjukkan bahwa ada pergeseran perilaku dalam membelanjakan uang mereka mendahulukan kebutuhan. Mengacu pada tabel 1 tentang indikator keberhasilan, berarti pembelajaran literasi keuangan dengan menggunakan media Si-UGA dengan pendekatan *game based experiential learning*, dapat mengubah perilaku Siswa TK dengan memilih membelanjakan uang berdasarkan kebutuhan daripada keinginan. Meskipun pembelajaran literasi keuangan ini dalam waktu relatif singkat, tetapi mengindikasikan pengembangan karakter ugahari Siswa TK tersebut.

Kegiatan literasi keuangan selanjutnya adalah berbagi. Dari sisa uang belanja, ditawarkan kepada Siswa TK untuk bersedekah secara sukarela. Saldo dari belanja

dan bersedekah ditabung, setiap Siswa diberi box tabungan untuk menyimpas saldo uang. Simulasi bersedekah secara sukarela dan grafik hasil simulasi bersedekah dan saldo uang sebagai berikut.



Gambar 8. Simulasi Bersedekah



Gambar 9. Hasil Simulasi Sedekah dan Saldo uang

Hasil simulasi sedekah menunjukkan bahwa rata-rata sedekah dari 26 Siswa TK B adalah Rp 2,154,- dengan nilai sedekah ter tinggi Rp 6.000,- dan terendah adalah Rp 1.000,-. Mayoritas Siswa TK (69%) bersedekah lebih dari sama dengan Rp 2000,-. Mayoritas siswa TK memiliki kesadaran berbagi relatif tinggi untuk berbagi.

Rata-rata saldo uang setelah digunakan untuk belanja dan bersedekah adalah Rp 2.385,-. Saldo maksimum Rp 4.000,- dan saldo minimum Rp 0,-. Dua orang yang tidak memiliki saldo uang, karena jumlah sedekahnya relatif besar. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa TK memiliki kesadaran berbagi. Mayoritas Siswa TK memiliki kesadaran untuk menyisihkan uang jajan mereka untuk ditabung. Jumlah siswa TK yang menabung diatas rata-rata 42,31 % dan yang kurang dari rata-rata 19%. Meskipun indikator keberhasilan dalam menabung tidak tercapai, namun demikian 11 dari 26 Siswa mencerminkan penghematan uang mereka melalui kesadaran menabung yang relatif tinggi.

Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema literasi keuangan untuk Siswa TK menggunakan *platform* Si-UGA, dengan metode pembelajaran *game based experiential learning*, sesuai dengan tujuan, yaitu dapat membangun karakter ughari, meskipun dalam

waktu yang singkat dan belum optimal. Kelemahan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat dan hasil observasi kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa *platform* ughari sebagai media pembelajaran literasi keuangan dengan metode pembelajaran *game based experiential learning* membantu Siswa TK (1) memahami, jenis, nilai dan fungsi mata uang, (2) mengedukasi penggunaan uang secara bertanggungjawab dengan mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan, dan (3) mengedukasi Siswa TK untuk berbagi dan menyisihkan sebagian dari uang jajannya untuk ditabung.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang hanya satu hari ini mampu memotret keefektifan pemanfaatan media pembelajaran dengan *platform* literasi keuangan Si-UGA untuk membangun karakter ughari yang relatif singkat. Diharapkan pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat dilakukan beberapa kali, sehingga mudah diingat dan dapat mengembangkan sikap ughari bagi siswa TK. Guna meningkatkan useabilitas dari *platform* literasi keuangan, Si-UGA dapat digunakan pada TK sejenis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat dan hasil observasi kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa *platform* ughari sebagai media pembelajaran literasi keuangan dengan metode pembelajaran *game based experiential learning* membantu Siswa TK (1) memahami, jenis, nilai dan fungsi mata uang, (2) mengedukasi penggunaan uang secara bertanggungjawab dengan mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan, dan (3) mengedukasi Siswa TK untuk berbagi dan menyisihkan sebagian dari uang jajannya untuk ditabung.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang hanya satu hari ini mampu memotret keefektifan pemanfaatan media pembelajaran dengan *platform* literasi keuangan Si-UGA menggunakan pendekatan *game based experiential learning* untuk membangun karakter ughari yang relatif. Diharapkan pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat dilakukan beberapa kali, sehingga mudah diingat dan dapat mengembangkan sikap ughari bagi Siswa TK. Guna meningkatkan useabilitas dari *platform* literasi keuangan, Si-UGA dapat digunakan pada TK sejenis

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyampaikan terimakasih kepada Bagian Abdimas PPM Telkom University yang mendanai kegiatan Pengabdian Masyarakat Skema Teknologi Tepat Guna- Periode 2025. Semoga kegiatan ini memberi dampak kepada msyarakat yang dibantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldossary, N. S. A., Etman, A. A. E. M., & Omar, S. M. S. (2025). Financial Literacy Concepts Appropriate for Early Childhood: A Field Study from the Perspective of Kindergarten Teachers. *Journal of Posthumanism*, 5(9). <https://doi.org/10.63332/joph.v5i9.2869>
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279–1317. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>
- Doucefleure. (2023). *OECD/INFE 2023 international survey of adult financial literacy*. <http://www.oecd.org/termsandconditions>.
- Fariastuti. (2025). Pengembangan Keterampilan Literasi Keuangan Anak Usia Dini di Sekolah Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5, 763–778. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/ebtida>
- Jasa Keuangan dan Badan Pusat Statistik, O. (2025). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2025*.
- Klapper, L., & Lusardi, A. (2020). Financial literacy and financial resilience: Evidence from around the world. *Financial Management*, 49(3), 589–614. <https://doi.org/10.1111/fima.12283>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb's model. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 28, Number 8, pp. 1064–1077). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Santosa, A., Hartono, A. H., Tarihoran. Horas V. M., & Avenzora, A. (2024). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024. *Book*, 1–32. [https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-\(SNLIK\)-2024/Survei%20Nasional%20Literasi%20dan%20Inklusi%20Keuangan%20\(SNLIK\)%202024.pdf](https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-(SNLIK)-2024/Survei%20Nasional%20Literasi%20dan%20Inklusi%20Keuangan%20(SNLIK)%202024.pdf)
- Tifferet, S., & Vilnai-Yavetz, I. (2014). Gender differences in Facebook self-presentation: An international randomized study. *Computers in Human Behavior*, 35, 388–399. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.016>
- Videnovik, M., Vold, T., Kjøning, L., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovic, V. (2023). Game-based learning in computer science education: a scoping literature review. In *International Journal of STEM Education* (Vol. 10, Number 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>
- Zaimovic, A., Torlakovic, A., Arnaut-Berilo, A., Zaimovic, T., Dedovic, L., & Nuhic Meskovic, M. (2023). Mapping Financial Literacy: A Systematic Literature Review of Determinants and Recent Trends. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 15, Number 12). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/su15129358>