

Dampak Media Digital Dalam Membangun Literasi Keuangan Bagi Generasi Alpha

Fahri Hikmanda Haruman¹, Eka Noviana²

¹⁾²⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

*Correspondence author: Fahri Hikmanda Haruman, fahri.hikmanda@mhs.itenas.ac.id, Bandung, Indonesia.
Eka Noviana, Bandung, Indonesia.

Abstrak. Memahami tentang pengaturan keuangan sangat penting ditanamkan sejak dini agar tercapainya tingkat kesejahteraan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media digital bisa dimanfaatkan sebagai media literasi keuangan bagi generasi Alpha. Melalui wawancara terhadap 3 orang guru yang mengajar di SDN Sertajaya 01, SDN Sertajaya 03, dan SMPN 1 Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi didapatkan bahwa penggunaan gadget membawa pengaruh buruk pada pola belajar anak, hal itu diungkapkan oleh para guru yang mengaku cukup kesulitan dalam mengajar anak-anak generasi Alpha. Meskipun demikian, penggunaan perangkat elektronik seperti gadget sangat diperlukan untuk mendukung tahap belajar. Sekolah-sekolah saat ini juga sudah mulai berinisiatif untuk menerapkan media digital sebagai metode pembelajaran. Sedangkan hasil kuesioner yang dibagikan secara snowball memperlihatkan bahwa 87.7% responden sudah memberikan perangkat seluler kepada generasi Alpha namun dengan pengawasan mereka, dengan akses paling banyak oleh Generasi Alpha sekitar 49.2% yaitu game. Lalu didapatkan bahwa sudah banyak platform media digital yang dapat meningkatkan literasi keuangan namun saat ini belum ada penerapan atau tindakan khusus di rumah ataupun ruang lingkup belajar di sekolah. Sehingga para orang tua dan guru berharap di masa yang akan datang nanti terdapat banyak sarana peningkatan literasi keuangan dan dapat diterapkan baik di rumah maupun di sekolah.

Keywords: *Media Digital, Literasi Keuangan, Generasi Alpha*

Abstract. *Understanding financial management is very important to be instilled early on in order to achieve the level of community welfare. This study aims to determine the extent to which digital media can be used as a medium for financial literacy for the Alpha generation. Through interviews with 3 teachers who teach at SDN Sertajaya 01, SDN Sertajaya 03, and SMPN 1 Cikarang Timur, Bekasi, it was found that the use of gadgets has a negative influence on children's learning patterns, this was expressed by teachers who admitted that they had quite a hard time teaching children of the Alpha generation. However, the use of electronic devices such as gadgets is very necessary to support the learning stage. Schools are currently also starting to take the initiative to implement digital media as a learning method. Meanwhile, the results of the questionnaire distributed by snowball showed that 87.7% of respondents had provided mobile devices to the Alpha generation but with their supervision, with the most access by the Alpha generation around 49.2%, namely games. Then it was found that there are already many digital media platforms that can improve financial literacy but currently there is no specific*

application or action at home or in the learning environment at school. So parents and teachers hope that in the future there will be many means of increasing financial literacy and can be applied both at home and at school.

Keywords: *Digital Media, Financial Literacy, Alpha Generation*



This work is licensed under a CC-BY-NC, Fahri Hikmanda Haruman

A. PENDAHULUAN

Generasi Alpha adalah generasi yang tumbuh tenggelam dalam teknologi digital (Höfrová et al., 2024). Mereka adalah anak-anak yang lahir antara tahun 2011 hingga 2025. Studi mengatakan bahwa anak-anak Generasi Alpha tidak dapat lepas dari perangkat gadget mereka dan diprediksi kurang bersosialisasi, kurang kreatif, dan lebih mengutamakan kepentingan pribadi (Fadlurrohman et al., 2020). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan, malas, dan terisolasi secara sosial (Saniyyah et al., 2021). Karena sangat dipengaruhi oleh teknologi, digitalisasi, dan perubahan sosial, Generasi Alpha memiliki karakteristik khas seperti menjadi digital natives, multitasking, beragam, fleksibel, berwawasan luas, dan berfokus pada nilai (Ulfa et al., 2023). Sebagai generasi yang dikenal sangat pandai menggunakan teknologi bahkan dari usia yang sangat muda dan tumbuh dalam lingkungan yang multikultural, inklusif, dan beragam maka melarang bukan hal yang tepat, melainkan perlu pengawasan dan arahan dari orang tua (Ulfa et al., 2023; Assingkily et al., 2019).

Literasi mengacu pada kemampuan membaca dan menulis yang mencakup berbagai keterampilan termasuk memahami teks, berpikir kritis, dan komunikasi yang efektif. Bukan hanya sekedar membaca melainkan melibatkan kapasitas untuk memproses dan menghubungkan informasi dengan pengalaman pribadi sesuai tujuannya yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah, yang pada akhirnya memperluas wawasan seseorang. Inti dari literasi terletak pada bagaimana individu memperoleh pengetahuan dan belajar, menjadikannya keterampilan penting untuk kehidupan sehari-hari (Safitri & Suriadi, 2023). Dikutip dari artikel Otoritas Jasa Keuangan atau OJK, mengatakan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan demi memperoleh kesejahteraan keuangan masyarakat. Literasi keuangan bisa diartikan sebagai pengetahuan keuangan, yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan.

Agar tidak terdampak dari masalah keuangan, literasi keuangan merupakan dasar kebutuhan bagi setiap orang. Keadaan keuangan yang sulit dapat timbul apabila dalam pengelolaan keuangan terjadi kesalahan (mismanagement). Literasi keuangan merupakan hal yang paling penting untuk dimiliki demi memperoleh kehidupan yang sejahtera. Taraf hidup masyarakat diharapkan meningkat dengan adanya pengelolaan keuangan yang tepat dan ditunjang dengan literasi keuangan yang baik. Jika

pengelolaan keuangannya tidak tepat walaupun tingkat penghasilannya tinggi, maka keamanan finansial tetap akan sulit tercapai (Yushita, 2017).

Berdasarkan situs OJK, diketahui bahwa penduduk Indonesia dibagi menjadi empat bagian tingkat literasi keuangan yakni *well literate*, *sufficient literate*, *less literate*, dan *not literate*. *Well literate* yakni mempunyai wawasan mengenai lembaga jasa keuangan serta produk jasa keuangan, termasuk fitur, manfaat, dan risiko, hak dan kewajiban berhubungan dengan produk dan jasa keuangan, dan kemampuan menggunakan produk dan jasa keuangan. *Sufficient literate*, mempunyai wawasan mengenai lembaga jasa keuangan serta produk dan jasa keuangan, termasuk fitur, manfaat, dan risiko, hak dan kewajiban berhubungan dengan produk dan jasa keuangan. *Less literate* yakni hanya mempunyai pengetahuan mengenai lembaga jasa keuangan, produk dan jasa keuangan. Terakhir, *not literate* yakni tidak mempunyai wawasan terhadap lembaga jasa keuangan termasuk produk dan jasanya, serta tidak ada kemampuan dalam menggunakan produk dan jasa keuangan. Berdasarkan hasil survei nasional literasi dan inklusi keuangan atau SNLIK tahun 2024, indeks literasi keuangan tahun 2023 sebesar 65,43%, artinya dari 100 orang umur 15-79 tahun hanya 65 orang yang memiliki literasi keuangan baik (*Well Literate*).

Menurut sebuah artikel di Kumparan yang dikutip dari buku *Pembelajaran Digital* oleh Fatira et al. (2021) mengatakan bahwa media digital didefinisikan sebagai media dengan kontennya yang berupa gabungan data, teks, suara, dan gambar yang disimpan dalam format digital. Akses ke dalam media digital saat ini sangat mudah untuk dilakukan, bahkan untuk orang awam dan anak-anak sekalipun. Dengan adanya transformasi digital di media dimulai pada 1990-an, media digital mempunyai peran penting di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, interaksi sosial, dan bahkan kerangka hukum. Bagian berikut menyoroti dimensi utama media digital, menggambarkan signifikansi dan dampaknya.

Media digital telah meningkatkan aksesibilitas ke informasi, memungkinkan pengguna untuk mengonsumsi konten kapan saja dan di mana saja (Alzubi, 2022). Namun, penggunaan media digital yang berlebihan dapat memunculkan perasaan seperti kecemasan dan depresi, mempengaruhi perkembangan emosional dan sosial, mempengaruhi harga diri dan menyebabkan perilaku berisiko, terutama di kalangan remaja (Reis et al., 2024).

Literasi keuangan sangat penting untuk membuat keputusan keuangan yang tepat, berdampak pada penganggaran, tabungan, investasi, dan manajemen utang (Amirtha, 2024). Melalui media digital, literasi keuangan perlu dibangun. Dengan

demikian, generasi penerus selanjutnya dapat mengelola keuangannya sendiri dengan baik dan ekonomi negara meningkat di waktu kelak nanti. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak media digital bagi Generasi Alpha, terutama dalam membangun literasi keuangan. Mengingat literasi keuangan merupakan hal penting dan perlu dilakukan sedari kecil agar anak-anak menjadi generasi penerus yang dapat mengelola dan menjaga stabilitas ekonomi di masa depan.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data, kuesioner, dan wawancara. Responden kuesioner adalah orang yang memiliki hubungan secara langsung dengan generasi Alpha, yaitu orang tua dan saudara. Kuesioner yang dibagikan berupa kuesioner tertutup melalui link Google Forms menggunakan teknik snowball. Sedangkan wawancara dilakukan bersama guru yang mengajar di SDN Sertajaya 01, SDN Sertajaya 03, dan SMPN 1 Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, dilakukan sebagai upaya lebih lanjut dalam memahami karakteristik Gen A sebagai subjek dan dampak media digital terhadap literasi keuangan.

Penggunaan metode kualitatif di penelitian ini yaitu untuk mengetahui secara lebih jauh mengenai karakter generasi Alpha berdasarkan aktivitas sehari-hari terutama dalam menggali ilmu, dan keterlibatan media digital dalam membangun literasi gen Alpha terhadap keuangan. Data yang dikumpulkan melibatkan 2 sumber utama, yaitu wawancara dan Kuesioner. Wawancara dilakukan bersama 1 orang guru di tiap sekolah dengan 2 tingkatan berbeda yaitu ibu Anilah Permana, S.Pd, guru kelas 1 SDN Sertajaya 03 yaitu Engkay Sukarsih, S.Pd, dan guru SMPN 1 Cikarang Timur yaitu ibu Hj, Eti Hartati, S.Pd. Kemudian kuesioner dibagikan melalui Google Forms menggunakan teknik snowball yang melibatkan orang tua, saudara, dan orang-orang yang memiliki hubungan atau ikatan secara langsung dengan generasi Alpha.

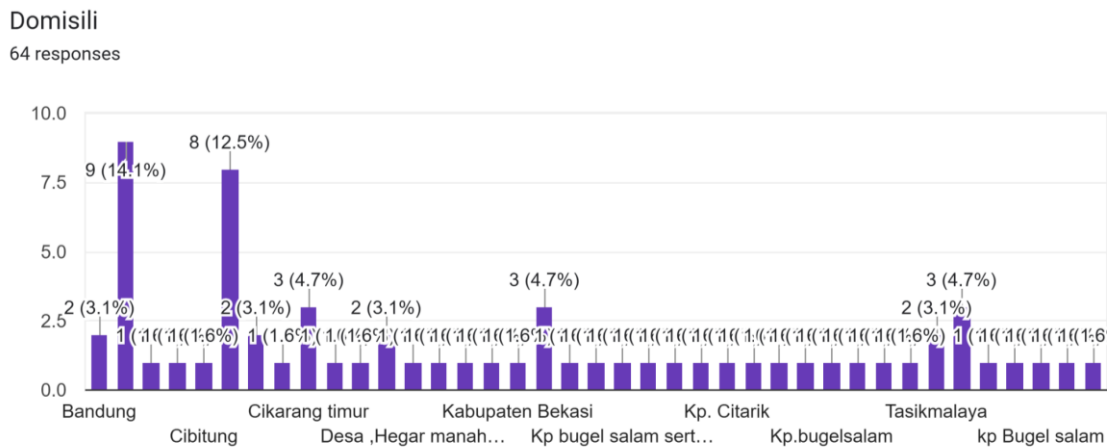
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Dalam wawancara yang dilakukan bersama 3 orang guru, menunjukkan bahwa terdapat persamaan masalah dalam membimbing generasi saat ini yaitu Generasi Alpha. Para guru memiliki tantangan yang berbeda dari generasi-generasi sebelumnya ketika mengajar anak-anak atau murid dari generasi Alpha. Para guru berkata bahwa terjadinya perubahan pola pikir dan perilaku karena penggunaan perangkat teknologi, yaitu telepon seluler atau gadget, itu berdampak pada pembelajaran. Dampak tersebut menyebabkan perilaku-perilaku seperti malas menulis, jarang memperhatikan guru, berani menyampaikan keberatan apabila rangkaian belajar tidak sesuai, sering mengeluh, sulit diatur, susah untuk diingatkan, kurang disiplin, berkata yang tidak baik kepada teman bahkan kepada guru, dan lain-lain. Kasus yang sering terjadi pada akhir-akhir ini, seperti contoh guru menegur anak maka mereka akan melapor orang tuanya hingga sang guru disudutkan oleh orang tua dan bahkan sampai dilaporkan ke pihak berwajib, itu menjadi kekhawatiran para guru dalam mengajar murid di kelas.

Walaupun begitu, masih terdapat anak-anak gen Alpha yang rajin dan selalu antusias ketika mengikuti pelajaran di kelas, seperti anak-anak dari kelas 5 SDN Sertajaya 01. Hal itu nyatanya juga didukung oleh peran aktif guru dalam membawa suasana kelas. Dengan pembawaan kelas yang menyenangkan, anak-anak juga akan terdorong untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

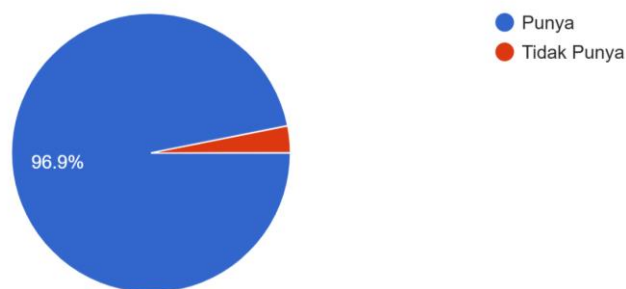
Dari hasil kuesioner yang dilakukan, responden lebih banyak bertempat tinggal atau berdomisili di Bekasi yaitu sebanyak 46 responden. Sedangkan untuk domisili lain yaitu berasal dari: Karawang 3 responden, Bandung 3 responden, Depok 2 responden, Tasikmalaya 2 responden, Subang 1 responden, Brebes 1 responden, dan Cirebon 1 responden.



Gambar 1 Bagan grafik domili responden

Rata-rata responden mempunyai hubungan kerabat dengan gen Alpha, baik itu sebagai orang tua dan anak, adik dan kakak, maupun paman atau bibi dan keponakan. Hasil menunjukkan bahwa yang memiliki hubungan dengan gen Alpha berjumlah sebesar 96.8%. Sisanya hanya sekitar 3.2% tidak mempunyai hubungan apapun dengan gen Alpha. Dari mereka yang memiliki hubungan dengan gen Alpha, didapatkan bahwa mereka berusia 3 tahun sebanyak 1 anak, 4 tahun sebanyak 3 anak, 5 tahun sebanyak 5 anak, 6 tahun sebanyak 2 anak, 7 tahun sebanyak 5 anak, 8 tahun sebanyak 13 anak, 9 tahun sebanyak 4 anak, 10 tahun sebanyak 6 anak, dan diatas 10 tahun sebanyak 28 anak.

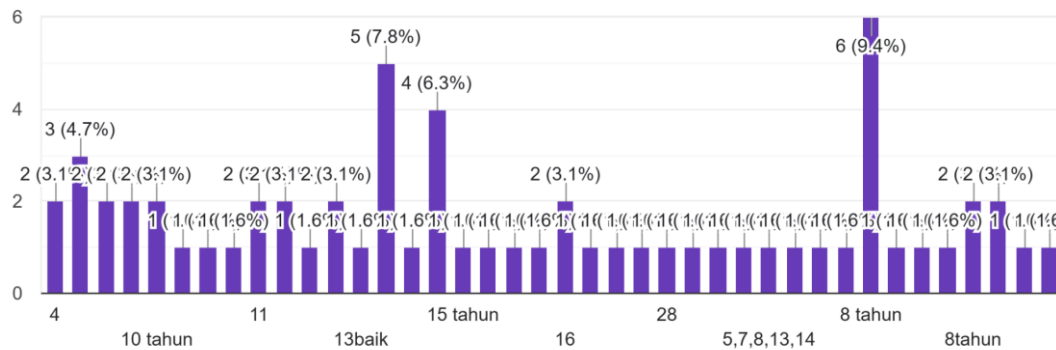
Apakah anda mempunyai anak/saudara/keluarga yang berumur 0-15 tahun?
64 responses



Gambar 2 Diagram hubungan kerabat dengan gen Alpha

Jika ada, berapa umur mereka sekarang?

64 responses



Gambar 3 Bagan grafik jumlah umur gen Alpha keluarga dari responden

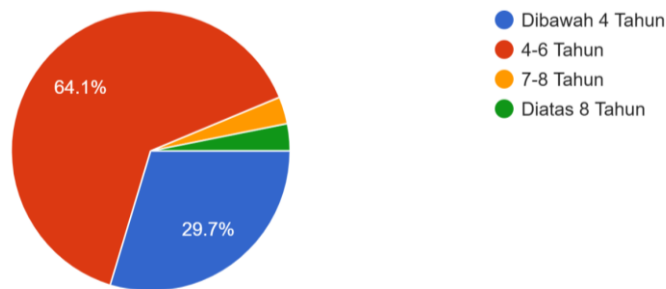
Dari hasil pertanyaan yang dilontarkan, responden menjawab bahwa sifat mereka itu positif seperti baik, penurut, aktif, cerdas, ceria, penyayang, rasa ingin terus mencoba, berani, kreatif, dan lainnya. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat juga dari mereka yang memiliki sifat egois, keras kepala, susah diatur, aneh, kurang beraktivitas, cenderung mengurung diri, kurang disiplin, lain-lain.

Sifat	Jumlah Anak
Aneh	2
Baik, Penurut, Rajin, Penyayang	26
Aktif, Ceria, Riang, Extrovert	7
Pintar, Cerdas, Rasa ingin tahu yang tinggi, Kreatif	7
Pendiam, Pemalu, Introvert	8
Egois, Keras kepala, Pandai berbicara	6
Labil, Manja	2
Cuek, Pemalas	3

Lalu berdasarkan hasil pertanyaan selanjutnya, gen Alpha mulai bisa berhitung yaitu pada umur untuk antara 4-6 tahun (63.5%) atau sekitar 40 anak, sedang sisanya mulai bisa berhitung dibawah umur 4 tahun (30.2%) atau 19 anak, 7-8 tahun (3.2%) atau 2 anak, dan diatas 8 tahun (3.2%) 2 anak. Sedangkan kemampuan mereka dalam mengenal mata uang yaitu dari umur 3-5 tahun sekitar 27 anak, umur 6-10 tahun sekitar 34 anak, dan baru mengenal uang diatas 10 tahun yaitu sekitar 2 anak.

Dari umur berapa mereka sudah bisa berhitung?

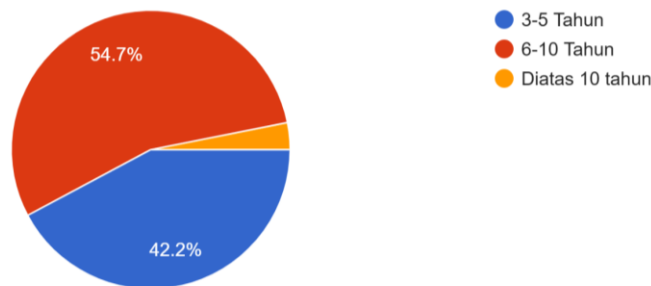
64 responses



Gambar 4 Diagram umur pertama kali gen Alpha bisa berhitung

Diumur berapa mereka sudah mengerti tentang uang?

64 responses

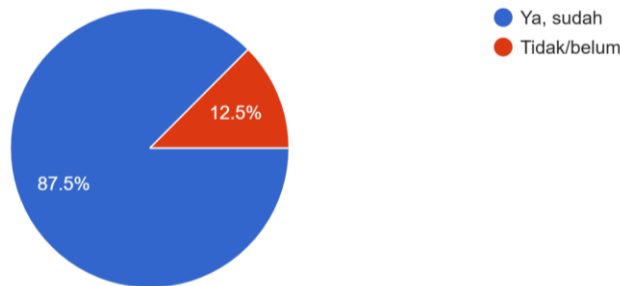


Gambar 5 Diagram umur pertama kali gen Alpha mengerti tentang uang

Hasil pertanyaan yang dilemparkan kepada responden mengungkapkan bahwa mereka sudah mengajarkan/memberikan perangkat seluler atau gadget, yaitu 87.5% atau sebanyak 56 dari 64 responden. Sedangkan mereka yang belum mengajarkan atau memberikan perangkat seluler sekitar 8 responden. Dalam penggunaan gadget, generasi Alpha cenderung mengakses beberapa platform atau aplikasi. Data menunjukkan bahwa sekitar 50% dari mereka menggunakan gadget untuk bermain game, sedangkan mengakses platform video (seperti Youtube) yaitu sekitar 26%, dan 23.4% dari mereka mengakses media sosial. Lalu, ketika menggunakan gadget generasi Alpha menghabiskan waktu sekitar 1-2 jam, yaitu sekitar 39.1%. Sisanya menghabiskan waktu dibawah 1 jam sekitar 17.2%, 3-4 jam sekitar 25%, 4-6 jam sekitar 9.4%, diatas 6 jam sekitar 6.3%, dan seharian penuh yaitu sekitar 3.1%.

Apakah mereka sudah diajarkan/diberikan gadget?

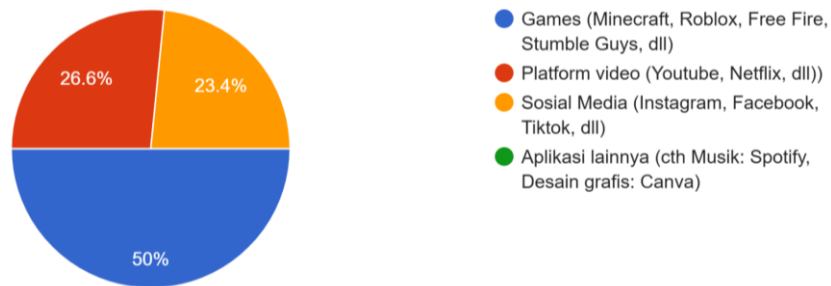
64 responses



Gambar 6 Diagram pemberian gadget pada generasi Alpha

Apa saja yang sering mereka akses ketika menggunakan gadget?

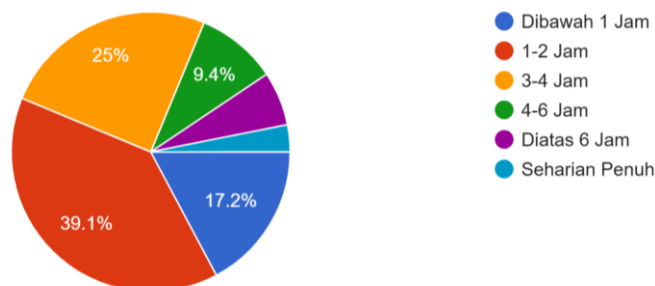
64 responses



Gambar 7 Diagram platform dan aplikasi yang diakses gen Alpha

Dalam 1 hari, rata-rata berapa lama mereka menggunakan perangkat tersebut?

64 responses



Gambar 8 Diagram durasi penggunaan gadget gen Alpha

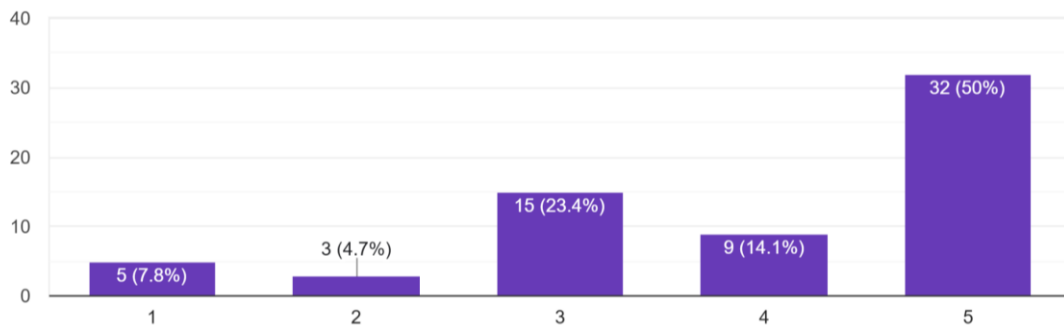
Dari pertanyaan mengenai metode pembelajaran melalui media digital, rata-rata responden berpendapat bahwa hal tersebut adalah suatu yang penting dan diperlukan, karena harus bisa mengikuti perkembangan jaman, membantu proses belajar, gampang diakses, mendukung ketertarikan belajar, praktis, dan lainnya. Namun sebagian dari responden juga berpendapat bahwa belum saatnya metode pembelajaran beralih ke digital, dikarenakan metode belajar melalui media tradisional masih cukup.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa literasi keuangan adalah yang penting bagi generasi Alpha. Responden berpendapat bahwa dengan adanya pemahaman terhadap uang, mereka akan lebih menghargai uang, mengetahui nilai mata uang, tidak boros, bisa menabung, tahu cara mengatur keuangan, dan sebagainya.

Apakah pemahaman terhadap keuangan bagi gen Alpha sangat penting? Mengapa?
64 responses

- penting , karena bnyak ilmu di mediasosial
- Sangat penting agar bisa mengenal mata uang
- Karena uang itu pnting buat kebutuhanm
- Agar bijaksana dalam berbelanja
- Penting, karena media digital bisa diakses dengan adanya uang baru bisa diakses
- Penting, karena sdh bisa sejak dini jauh lebih bagus dr pada belum ngerti takut banyak ditipu orang. Karena mengerti uang juga memudahkan anak dalam berdagang. Karena anak saya dagang disekolah.
- ya karena pemahaman terhadap uang tersebut bisa berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka dan masa depannya
- Penting karna biar mereka mengala mata uang dan membedakan mana uang palsu dan uang asli

Gambar 9 Pendapat responden mengenai literasi keuangan
Seberapa penting peningkatan literasi keuangan bagi gen Alpha
64 responses



Gambar 10 Bagan grafik pentingnya peningkatan literasi keuangan bagi gen Alpha

Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa media digital yang diketahui oleh responden yang dapat meningkatkan literasi keuangan. Media digital itu diantara Youtube (21 perolehan), media sosial seperti Tiktok, Facebook, X atau Twitter, dan Instagram (24 perolehan), blog atau situs (5 perolehan), e-learning atau Learning Management System (LMS) lainnya seperti Ruangguru (3 perolehan), aplikasi reksadana seperti Bibit (1 perolehan, dan Mobile Banking (1 perolehan).

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui wawancara, didapatkan bahwa saat ini di beberapa tingkatan sekolah seperti sekolah dasar dan menengah, sudah mulai menerapkan perangkat-perangkat atau media digital. Media-media tersebut diterapkan pada pembelajaran di kelas, bahan ajar dirumah, saat ujian, dan pada saat kegiatan lainnya.

Salah satu guru di SDN Sertajaya 03, Engkay Sukarsih, mengatakan bahwa SDN Sertajaya 03 telah menerapkan konsep belajar menggunakan media digital seperti Google Forms yang dibagikan melalui WhatsApp orang tua atau murid namun dalam bimbingan orang tua, Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) sebagai program evaluasi dalam meningkatkan mutu pendidikan, lalu kegiatan menonton bersama

menggunakan alat proyektor yang dilaksanakan sebagai rangkaian untuk memperingati hari-hari penting nasional, seperti Hari Pahlawan melalui alat proyektor.

Lalu wawancara yang dilakukan bersama guru di SDN Sertajaya 01 yaitu ibu Anilah, juga mengatakan bahwa SDN Sertajaya 01 pun menerapkan media digital sebagai konsep pembelajaran. Adanya program Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), pemakaian alat proyektor di kelas sebagai media belajar pun dilakukan sebagai peningkatan mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas belajar serta kemampuan literasi dan numerasi.

Wawancara terakhir dilakukan bersama ibu Eti Hartati, salah satu guru di SMPN 1 Cikarang Timur sebagai rujukan dalam mengetahui karakteristik anak-anak sekolah di jaman sekarang yaitu generasi Alpha dan bagaimana upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar dengan menerapkan media digital. Di SMPN 1 Cikarang Timur, penerapan media digital sebagai sarana pembelajaran di sekolah dilakukan untuk mendukung kegiatan mengajar, penggunaan media seperti Google Classroom, Google Forms bahkan platform desain grafis seperti Canva sudah digunakan oleh siswa dan siswi di SMPN 1 Cikarang Timur. Penggunaan perangkat komputer untuk ujian, alat proyektor di setiap kelas pun sudah digunakan dari tahun-tahun sebelumnya.

Dari hasil wawancara bersama 3 sekolah berbeda, ditemukan bahwa sekolah-sekolah tersebut belum menerapkan media digital sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman terhadap keuangan. Akan tetapi, kegiatan menabung dan adanya program kas masih terus dilakukan. Karena itu, para guru di sekolah-sekolah tersebut berharap media digital sebagai sarana dalam membangun literasi keuangan kedepannya dapat diterapkan di lingkungan sekolah.

Kemudian dari hasil kuesioner dibagikan kepada orang yang memiliki hubungan dengan Generasi Alpha, yaitu orang tua dan saudara, para responden setuju bahwa literasi keuangan hal penting bagi generasi Alpha dan perlu dilakukan sejak masih anak-anak. Dengan adanya pemahaman terhadap keuangan, gen Alpha diharapkan dapat mengelola keuangannya dengan baik di masa depan. Dan dengan adanya media digital, mereka juga berharap bahwa generasi Alpha dapat memanfaatkan hal itu sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman terhadap keuangan. Karena, generasi Alpha adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi digital sejak usia dini dan sudah terbiasa dengan perangkat digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan data, kuesioner, dan wawancara, didapatkan bahwa saat ini Generasi Alpha adalah anak-anak sekolah yang saat ini berumur antara 3-15 tahun. Mereka memiliki sifat anak-anak seperti pada umumnya dan belum terlihat kepribadian tertentu yang mencirikan generasi ini. Namun, dikarenakan sudah diperkenalkan dengan teknologi yaitu gadget oleh orang tua mereka, generasi ini cenderung mempunyai sifat yang negatif seperti malas, sering mengeluh, dan sebagainya sehingga terbawa ke lingkungan sekolah. Gadget merupakan perangkat yang memiliki aksesibilitas yang cukup tinggi, berbagai informasi dapat dijangkau dalam sekejap sehingga apabila digunakan oleh anak-anak tanpa pengawasan yang baik dapat berdampak buruk bagi anak. Namun, hal tersebut sudah tidak bisa dihindari. Meskipun dianggap berbahaya tetapi perangkat gadget bisa dimanfaatkan dengan baik seperti menjadi sarana dalam meningkatkan literasi keuangan. Peningkatan literasi keuangan pada media digital melalui perangkat elektronik seperti gadget dapat dilakukan namun dengan pengawasan orang tua ataupun orang disekitarnya.

Media digital saat ini telah menjadi komponen penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya media digital segala urusan dapat terselesaikan dengan baik. Tidak hanya pembaharuannya yang cepat dan efisien, media digital juga dapat diakses dengan mudah, seperti mengakses tentang keuangan. Media digital juga telah

digunakan di ruang pendidikan atau lingkungan sekolah sebagai pendukung dalam kegiatan belajar, seperti yang dilakukan oleh SDN Sertajaya 01, Sertajaya 03, dan SMPN 1 Cikarang Timur di daerah kabupaten Bekasi.

Anak-anak sekolah yaitu Generasi Alpha diketahui bahwa mereka sudah mulai diperkenalkan tentang keuangan. Kegiatan-kegiatan seperti menabung dan adanya uang kas di sekolah, serta didukung oleh peran orang tua di rumah dapat membantu anak-anak memahami tentang keuangan. Hingga saat ini sudah terdapat banyak platform dan aplikasi digital yang dapat meningkatkan pemahaman tentang keuangan, antara lain seperti blog, media sosial, e-learning atau Learning Management System (LMS), dan aplikasi pengelola keuangan seperti reksadana.

Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa baik di rumah ataupun ruang lingkup belajar di sekolah belum ada penerapan atau tindakan khusus yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap keuangan terutama melalui media digital. Hal ini tentunya perlu diperhitungkan mengingat literasi keuangan penting untuk dimiliki bahkan sedari kecil, karena dengan mengetahui keuangan sejak dini, mereka akan tahu perbedaan mata uang, uang jajan menjadi tidak boros, menumbuhkan rasa ingin menabung, dan lain-lain sehingga di masa depan mereka dapat mengelola keuangannya sendiri dengan baik. Para orang tua dan guru juga berharap, di masa yang akan datang nanti media digital sebagai sarana dalam meningkatkan literasi keuangan dapat lebih diterapkan baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alzubi, A. M. (2022). Impact of New Digital Media on Conventional Media and Visual Communication in Jordan. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(3), 105–113. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0403.383>
- Amirtha, R. (2024). Financial Literacy for the Future: Preparing Individuals for Economic Success. *Recent Research Reviews Journal*, 3(2), 381–396. <https://doi.org/10.36548/rrrj.2024.2.006>
- Berita Terkini. (2023, October 23). Pengertian Media Digital dan Contohnya dalam Kehidupan Sehari-hari. *Kumparan*. https://www.kumparan.com/berita-terkini/21R6I93oVLI?utm_source=Desktop&utm_medium=copy-to-clipboard&shareID=fmPXGT0ZMLdO
- Dr., Vikas, Mahandule., Mrs., Harsha, Patil., Mr., Pavan, Padghan., Mr., Saurav, Temgire. (2024). Financial Literacy in India. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, <https://doi.org/10.48175/ijarsct-22014>
- Höfrová, A., Balidemaj, V., & Small, M. A. (2024). A systematic literature review of education for Generation Alpha. *Discover Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00218-3>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2007). Baby Boomer retirement security: The roles of planning, financial literacy, and housing wealth. *Journal of Monetary Economics*, 54(1), 205–224. <https://doi.org/10.1016/j.jmoneco.2006.12.001>
- Maulida, A. F. (2023, December 11). 7 Contoh Media Digital, Sudah Pernah Pakai? *Dibimbing.id*; [dibimbing.id](https://www.dibimbing.id/blog/detail/contoh-media-digital-sudah-pernah-pakai). <https://www.dibimbing.id/blog/detail/contoh-media-digital-sudah-pernah-pakai>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Reis, A., Afonso, G. B., Payão, M. d. S., Lima, I., Rocha, A., Paiva, M. d. C. M. d., & Tozato, J. G. (2024). IMPACTOS DA ERA DIGITAL NA SAÚDE MENTAL DE

- CRANÇAS E ADOLESCENTES: UMA REVISÃO SOBRE TRANSTORNOS PSQUIÁTRICOS E O USO DE MÍDIAS DIGITAIS. *Revista CPAQV - Centro de Pesquisas Avançadas Em Qualidade de Vida*, 16(3), 4. <https://doi.org/10.36692/v16n3-37r>
- Saputro, A., & Shovmayanti, N. A. (2024). Perspektif sebagai Pengembangan Literasi Media Digital Mahasiswa. *ANALOGI Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 18–30. <https://doi.org/10.61902/analogi.v2i1.905>
- Sitompul, L. R., Japar, M., Sukardjo, M., Azhar, M., & Saepuloh, L. (2023). Kepemimpinan Digital Masa Depan Melalui Pendidikan Karakter Generasi Alpha. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 19(2), 139–157. <https://doi.org/10.19166/pji.v19i2.6465>
- Sterponi, L., Zhang, J. (2023). Literacy. *Oxford Research Encyclopedia of Anthropology*.
- VIDA. (2024). Contoh Media Digital, Tujuan, dan Karakteristiknya. *Vida.id*. <https://doi.org/106879902855/1731500633630>
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>