



## Pengembangan Bahan Ajar Literasi Finansial untuk Siswa Sekolah Dasar

Suprananto

Universitas Singaperbangsa

Eviana Hikamudin

Universitas Pendidikan Indonesia

Pos-el: [evianahikamudin@upi.edu](mailto:evianahikamudin@upi.edu)

DOI: 10.32884/ideas.v9i3.1369

### Abstrak

Literasi finansial merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar saat ini, namun pada kenyataannya belum banyak tersedia bahan ajar literasi finansial untuk sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan kompetensi siswa sekolah dasar dalam literasi finansial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis instrumen dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Developmen, Implementatio, Evaluation*). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam literasi finansial yang bernama Q-VICI Pratama yang cocok untuk siswa kelas IV, V, dan VI sekolah dasar. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah perlunya pengumpulan informasi dari pengguna siswa dan guru lebih lanjut sebagai umpan balik untuk evaluasi dan pengembangan insrumen. Selain itu, perlu dilakukan perluasan materi literasi finansial untuk jenjang selanjutnya.

### Kata Kunci

Literasi finansial, bahan ajar, pembelajaran berbasis permainan

### Abstract

*Financial literacy is one of the competencies needed by elementary school students today, but in reality there are not many financial literacy teaching materials available for elementary schools. The purpose of this study is to develop a game-based learning application that is able to improve the competence of elementary school students in financial literacy. The method used in this study is the instrument analysis method by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results obtained from this study are an android-based application that can improve student competence in financial literacy called Q-VICI Pratama which is suitable for grade IV, V, and VI elementary school students. The implication of the results of this study is the need to collect information from users, students and teachers further as feedback for the evaluation and development of the instrument. In addition, it is necessary to expand financial literacy materials for the next level.*

### Keywords

*Financial literacy, learning material, game-based learning*

### Pendahuluan

Anak-anak yang saat ini dalam rentang usia sekolah harus dibekali dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang memadai agar ketika mereka dewasa mampu menghadapi berbagai tantangan dan perubahan. *Organisation for Economic Co-operation and Development*, OECD dalam target pembagunan pendidikan dan ketrampilan di tahun 2030 (*OECD future of*

*education and skills 2030*) menguraikan berbagai kemampuan yang wajib dimiliki oleh seluruh bangsa-bangsa di dunia dalam menghadapi perubahan yang tidak pernah pasti (OECD Board, 2019a). Pihak OECD menyebutkan bahwa walaupun masa depan tidak bisa diprediksi dan sangat tidak pasti, namun kita harus siap dan sigap menghadapi hal itu. Anak-anak usia sekolah di masa sekarang akan menjadi dewasa di tahun 2030, sehingga sekolah harus dapat mempersiapkan siswa untuk pekerjaan yang mungkin belum tercipta, untuk dapat menggunakan teknologi yang mungkin belum pernah terpikirkan, dan bahkan untuk menyelesaikan masalah yang belum diantisipasi (OECD Board, 2019.).

Selaras dengan OECD, kebijakan Pemerintah Indonesia melalui *Roadmap of Sustainable Development Goals (SDGs) of Indonesia* dan *Education for Sustainable Development/ESD*, target di tahun 2030 adalah Indonesia bebas dari kemiskinan dan kelaparan (Bappenas, 2019). Untuk menuju target SDGs tersebut, perlu penanaman fondasi pendidikan, yang salah satunya adalah fondasi kognitif, yang di dalamnya termasuk literasi finansial.

Literasi finansial adalah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep finansial dan risiko, termasuk keterampilan dan karakter/sikap untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman dalam membuat keputusan yang efektif di berbagai konteks finansial guna meningkatkan kesejahteraan finansial individu dan masyarakat, sehingga pada akhirnya turut serta berpartisipasi aktif dalam dunia ekonomi (OECD Board, 2019b). Literasi finansial termasuk salah satu literasi dasar dalam keterampilan abad 21 yang digunakan untuk menghadapi kehidupan dunia global agar mampu bersaing dan bersanding dengan bangsa lain dalam menciptakan kesejahteraan. (Ajzen, 1991) dalam “Teori Perilaku yang Direncanakan” atau “*Theory of Planned Behaviour*” menjelaskan bahwa perilaku terbentuk karena adanya niat (*intention*), dimana niat tersebut dipengaruhi oleh sikap/karakter terhadap perilaku (*attitude toward the behaviour*), norma subyektif (*subjective norm*) dan kontrol perilaku yang dipersepsikan (*perceived behavioural control*). Dengan teori ini dapat dipahami bahwa perilaku yang mencerminkan melek finansial (*financial literate*) dapat direncanakan atau ditanamkan.

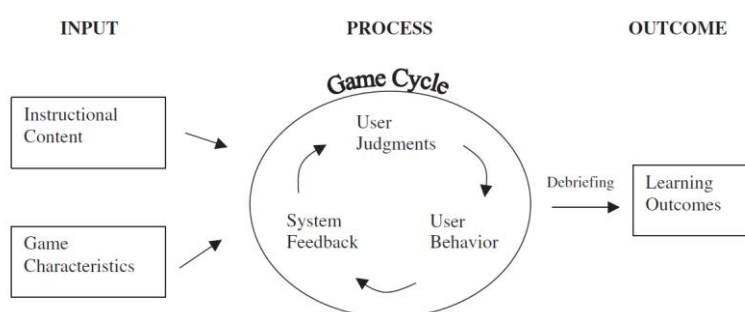
Hal ini juga dijelaskan oleh (Gold, 2018) tentang pentingnya materi literasi finansial yang diberikan pada anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari sebagian aktivitas yang dilakukan seseorang hampir tidak lepas dari kegiatan ekonomi. Kesejahteraan akan finansial dapat meningkat, jika ada peranan sekolah dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa sejak sekolah dasar. Tingkat pemahaman literasi finansial harus senantiasa meningkat, seiring dengan perkembangan usia anak.

Terkait dengan kurikulum pendidikan dasar dan menengah, literasi finansial tidak diajarkan melalui satu mata pelajaran khusus. Dalam (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, 2018) dan (Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2021) pembelajaran literasi finansial hanya tersirat dalam mata pelajaran IPS atau IPAS pada tingkat SD dan SMP, sedangkan pada tingkat SMA termuat dalam pelajaran ekonomi untuk peminatan pendidikan sosial. Hal ini tentunya tidak sejalan dengan strategi nasional terkait dengan literasi finansial ataupun dengan tujuan dari gerakan literasi nasional.

Saat ini belum tersedia bahan ajar literasi finansial yang memadai untuk digunakan oleh guru dan siswa, baik di sekolah dasar maupun menengah. Sementara itu, pembelajaran literasi finansial harus dapat mengubah perilaku di masa depan, yang oleh karenanya harus ditanamkan

sejak usia dini – *early childhood* - (Masnan & Curugan, 2016). Hal ini diperkuat oleh (Grody dkk., 2008) yang mengatakan bahwa pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar memberikan dampak yang signifikan.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam literasi finansial dapat dilakukan melalui berbagai cara, yang salah satunya adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi melalui permainan dalam sistem elektornik (*game-based e-learning*), yang merupakan sarana hiburan dan sekaligus untuk edukasi. *Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan prestasi peserta didik karena game dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri (Garris dkk., 2002). Kualitas game juga harus diperhitungkan guna mendukung sarana edukasi yang menyenangkan.



Gambar 1. Model *Game-Based Learning* (Garris dkk., 2002)

Model yang digunakan oleh (Garris dkk., 2002) menunjukkan bahwa karakteristik *game* harus disesuaikan dengan isi pembelajaran (*content instructional*), sehingga siswa menjadi tertarik, tertantang dan mengerti isi pembelajaran. Selanjutnya siswa akan menjalani diskusi dan tanya jawab antar teman dan guru untuk mencapai *learning outcomes* yang optimum. Meskipun model ini tampaknya lebih menarik untuk dilakukan, terutama bagi siswa sekolah dasar, namun guru sebaiknya tetap mengerti akan kelebihan dan kekurangan dari *game based learning* ini, sesuai dengan yang disampaikan oleh (Furdu dkk., 2017) tentang kelebihan dan kekurangan dari model tersebut.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan literasi finansial siswa sekolah dasar. Bahan ajar ini dibuat dengan berbasiskan *game based e-learning* sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan mudah dilakukan di luar jam pelajaran. Siswa dapat belajar sambil bermain, atau siswa dapat bermain tanpa merasa harus belajar finansial literasi. Lebih dari itu, guru juga dapat menggunakan bahan ajar ini secara terintegrasi dengan dengan mata pelajaran tertentu, tanpa harus menambah mata pelajaran baru. Pembelajaran berbasis teknologi informasi diyakini dapat memberikan nilai tambah dan keefektifan dalam prosesnya. Yusuf dkk. (2023) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa skor rata-rata presentase respon peserta didik yang menggunakan bahan ajar berbasis teknologi informasi melalui Google Sites adalah 77%. Hasil rata-rata persentase ini termasuk dalam kriteria “baik”. Di samping itu hasil penelitian lainnya (Nurhabibah dkk., 2023) menyebutkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi melalui aplikasi Let's Read memiliki dampak yang signifikan terhadap literasi membaca di kalangan siswa SD kelas dua. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikemas

dalam bentuk aplikasi berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam memahami literasi.

Konten yang dikemas dalam bahan ajar secara ideal mencakup 4 (empat) domain, sebagaimana tertuang dalam *Curriculum Frame Work Financial Literacy* (OECD Board, 2019c), yaitu konten, konteks, proses, dan faktor non-kognitif. Konten adalah materi yang terdiri dari pengetahuan dan pemahaman yang penting untuk dipertanyakan dalam literasi finansial. Proses menggambarkan strategi yang diperlukan untuk menegosiasikan materi. Sedangkan yang dimaksud dengan konteks adalah situasi di mana domain pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman diterapkan, mulai dari pribadi, keluarga hingga global. Domain terakhir adalah domain yang bukan merupakan faktor kognitif.

Unsur kebaruan dari penelitian ini adalah dihasilkannya produk bahan ajar literasi finansial yang merupakan gabungan antara kerangka (*framework*) yang dikembangkan oleh OECD dan kurikulum nasional (kurikulum 2013 yang disempurnakan di tahun 2018 maupun kurikulum sekolah penggerak). Bahan ajar ini mengangkat kearifan lokal Indonesia dan dinamakan Q-VISI. Aplikasi Q-VISI berbeda dan memiliki kelebihan dari aplikasi lainnya yang sudah ada terutama dalam hal kontennya dan merupakan aplikasi yang gratis untuk digunakan. Aplikasi ini dibuat sedemikian rupa dengan mengedepankan nilai-nilai Pancasila, sesuai yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, bahwa tujuan akhir pendidikan adalah terciptanya Profil Pelajar Pancasila.

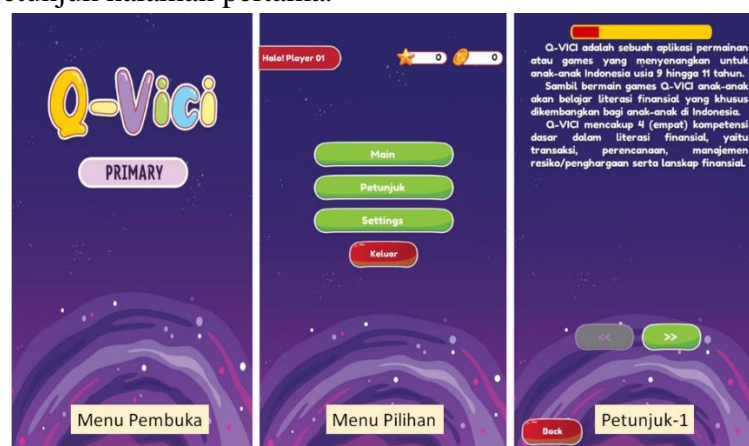
### Metode

Studi ini merupakan *Research & Development (R&D)* yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan: (1) bagaimana mengembangkan bahan ajar literasi finansial yang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar; dan (2) apakah bahan ajar literasi finansial berbasis elektronik games yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial di Sekolah Dasar. Model R&D yang digunakan dalam studi ini dipilih model ADDIE, yaitu yaitu Analisis (*Analyse*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE merupakan suatu model yang sering digunakan dalam rangka pengembangan media ajar untuk menjadi lebih efektif dan dinamis (Amanda & Katie, 2016). Alasan pemilihan model ADDIE antara lain (Nancy & Mustaji, 2013) adalah: (1) model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi; (2) tingkat fleksibilitas yang cukup tinggi dalam menjawab permasalahan; dan (3) tersedianya kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional, serta memungkinkan adanya revisi dan evaluasi pada setiap tahapannya. Di samping itu, (Wibawa, 2017) menyatakan bahwa selain sering digunakan dalam pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Meskipun model ini memiliki prosedur yang sangat sederhana, tetapi implementasinya sistematis (Amanda & Katie, 2016).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

1. Aplikasi Q-Vici Primary merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas III sampai dengan VI Sekolah Dasar, khususnya dalam bidang literasi finansial. Konten dari aplikasi ini mencakup 8 *Level* yang masing-masing memuat sejumlah judul cerita, yaitu: Level-1 (*Money and Transaction* 42 Cerita), Level-II (*Planning and Managing Finance* I 38 Cerita), Level-III (*Risk and Reward* I 22 Cerita), Level-IV (*Financial Landscape* I 24 Cerita), Level-V (*Money and Transaction* II 22 Cerita), Level-VI (*Planning and Managing Finance* II 24 Cerita), Level-VII (*Risk & Reward* II 33 Cerita), Level-VIII (*Financial Landscape* II 28 Cerita).
2. Desain pembelajaran untuk setiap cerita mencakup: (1) Tema; (2) Tujuan Pembelajaran; (3) Faktor non-kognitif; (4) Aspek pada Profil Pelajar Pancasila; (5) Proses Pembelajaran; dan (6) Integrasi ke dalam Mata Pelajaran.
3. Setelah membaca dan mengikuti alur cerita, peserta didik diberikan beberapa pertanyaan berupa soal Pilihan Ganda, baik soal dengan hanya satu jawaban benar, maupun memungkinkan adanya soal dengan beberapa jawaban benar. Jika peserta didik belum menjawab dengan benar, maka dia tidak bisa masuk ke level cerita berikutnya. Sebaliknya apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar, maka dia akan mendapatkan poin yang seakan berupa rupiah. Besaran poin tergantung dari tingkat kesulitan soal. Soal-soal tersebut dapat dikelompokkan menjadi: Soal 1 (*Identify Financial Information*), Soal 2 (*Analyse Financial Information & Situation*), Soal 3 (*Evaluate Financial Issue*), Soal 4 (*Apply Financial Knowledge & Understanding*).
4. Peserta didik yang akan menggunakan Aplikasi Q-Vici Primary, dapat mengunduh aplikasi yang tersedia pada <https://literasifinansial.id/>.
5. Setelah dilakukan instalasi pada *gadget*, peserta didik dapat memulai menggunakannya dengan memasukkan *user name* dan *password*.
6. Fitur tampilan pada saat menggunakan aplikasi terdiri dari: (1) halaman pembuka; (2) menu pilihan; dan (3) petunjuk halaman pertama.



Gambar 2. Fitur Tampilan Awal Aplikasi

7. Tampilan berikutnya adalah berupa petunjuk penggunaan aplikasi yang terdiri 3 halaman, dilanjutkan dengan tampilan: Menu Pembuka Permainan, Pilihan Level (Level), dan Halaman Muka Cerita.
8. Selanjutnya akan muncul tampilan wacana dalam beberapa halaman dan akan muncul pula di bagian berikutnya yaitu soal Pilihan Ganda yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai instrumen untuk mengukur kemampuan literasi finansial yang telah diperoleh siswa melalui wacana sebelumnya.

### **Pembahasan**

Model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini merupakan sebuah model pengembangan instrumen yang lengkap. Proses pengembangan yang dilakukan pada setiap tahapan merupakan sebuah alur yang terukur dan tervalidasi dengan baik. Banyaknya tahapan yang dilakukan adalah sebanyak lima tahapan proses.

#### *Analyse*

Tahapan analisis dimulai dengan meninjau framework PISA, khususnya pada bagian literasi finansial di tahun 2021 (OECD Board, 2019c) yang mencakup tinjauan terhadap: tujuan pengembangan bahan ajar, karakteristik pengguna bahan ajar, konten bahan ajar yang dikembangkan, dan penentuan sumber daya.

##### 1) Tujuan pengembangan bahan ajar

Untuk meningkatkan pembelajaran literasi finansial yang efektif dan efisien, diperlukan bahan ajar yang mudah dipahami dan menarik. Model Bahan Ajar yang memenuhi kriteria mudah dan menarik antara lain: (1) materi yang sederhana dan tidak menambah pelajaran baru, proses pembelajarannya dapat diintegrasikan dengan pelajaran yang lainnya; (2) mudah ditanamkan, mudah dicontoh dan memungkinkan diterapkan oleh siswa; dan (3) setelah mengikuti pembelajaran, siswa termotivasi untuk belajar lebih lanjut.

##### 2) Karakteristik pengguna

Tinjauan ini terkait dengan pengetahuan dan keterampilan, tingkat pengalaman, kemahiran bahasa, serta motivasi pengguna, di mana hal ini merupakan bahan pertimbangan dalam penentuan bahan ajar. Dari tinjauan ini, diperoleh bahwa pengguna bahan ajar adalah siswa usia 7-12 tahun, yang memiliki ciri-ciri seperti: (1) perlu peningkatan kemampuan membaca (kelas 4-5-6); (2) sebagian belum memiliki kemampuan membaca (kelas 1-2-3); (3) senang bermain *game* dengan *gadget*; (4) senang berkompetisi; (5) memiliki karakter yang belum terbentuk -- terutama yang berhubungan dengan waktu dan talenta; dan (6) memerlukan pen-tokoh-an; serta (7) memiliki kemampuan berpikir di antara fiksi dan realita.

##### 3) Konten Bahan Ajar

PISA membagi framework untuk literasi finansial menjadi empat domain. Dari keempat domain tersebut, kemudian disusun alur pembelajaran. Pada tahapan ini diperoleh data kurikulum nasional untuk usia 7-12 tahun. Kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh siswa dalam kurikulum nasional kemudian disandingkan dengan materi PISA. Agar dapat

diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang lainnya, maka ditambahkan beberapa kurikulum tentang literasi finansial, dengan model seperti tampak pada gambar 3.



Gambar 3. Irisan antara PISA framework dan Kurikulum Nasional

Data irisan ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk pembuatan *prototype* media ajar yaitu berupa cerita pendek yang berisikan sesuai pemetaan (*mapping*) konten dan terintegrasi dengan nilai moral Pancasila yang sesuai.

#### 4) Sumber Daya

Dalam tahap ini, tata cara instruksi konten disandingkan dengan sumber daya yang ada. Misalnya untuk siswa kelas rendah, diperlukan materi berupa video dikarenakan siswa belum mahir membaca. Game dalam aplikasi untuk siswa kecil bersifat permainan menjodohkan, mewarnai dan semacamnya, sesuai dengan materi video yang diberikan. Sedangkan untuk siswa kelas tinggi (IV, V, dan VI), konten dapat disampaikan melalui cerita pendek, dimana siswa perlu membaca dan memahami. Mengingat bahan ajar yang dikembangkan adalah berbasis android dengan aplikasi berbasis windows atau IOS, maka sumber daya yang dibutuhkan adalah: tenaga pengisi video, pembuat cerita pendek, layouter dan programmer.

#### *Design*

Tahapan *design* mencakup: (1) penentuan alur pembelajaran; (2) penetapan strategi instruksional; dan (3) pengembangan bahan ajar; (4) penyusunan indikator setiap alur pembelajaran; (5) penetapan hubungan antara indikator ketercapaian pada setiap tema literasi finansial dengan capaian mata pelajaran; dan (6) penyusunan urutan logis dari konten, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan karakter peserta didik. Alur pembelajaran literasi finansial dan karakter Pancasila adalah sebagai berikut: (1) Pembuatan cerita (*story*) yaitu penulis cerita menetapkan integrasi ke dalam mata pelajaran yang paling relevan; (2) Pembuatan kuis atau soal latihan berdasarkan *story*; (3) Checking terhadap *story* dan soal yaitu pemeriksaan tahap menyangkut keseluruhan proses (*identify, analysis, evaluate* dan *apply*); dan (4) Pembuatan ilustrasi cerita dalam bentuk tulisan untuk kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar.

#### *Development*

Tahapan ini mencakup: (1) persiapan sarana; (2) pembuatan prototipe; (3) pengujian skala terbatas; (4) validasi atau review/revisi. Instalasi media dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal terkait penentuan fitur program dan tampilan aplikasi. Prototype diperlukan sebagai umpan balik. Bahan pembelajaran yang sudah siap dari tahap design diinputkan ke dalam media ajar berupa aplikasi game. Terdapat 6 tahapan pengembangan bahan ajar, dimana untuk setiap akhir tahapan menghasilkan Prototipe 1.0, Prototipe 1.1, Prototipe 1.2. dan seterusnya sampai

dengan Prototipe 1.5. Pengujian dari produk ini dilakukan oleh pakar yang terdiri dari ahli bahasa, ahli psikologi anak dan ahli kurikulum. Selanjutnya, prototype aplikasi game diujicobakan untuk mendapatkan umpan balik yang terkait dengan kemudahan (*user friendly*), sehingga dapat digunakan sebagai input ide fitur game. Reviu dan revisi sebagai metode validasi dilakukan dalam bentuk FGD dengan melibatkan pakar dan pemangku kepentingan yang terdiri dari tim pengembang, ahli IT, dosen, dan guru SD sehingga diperoleh umpan balik untuk penyempurnaan aplikasi bahan ajar. Validasi juga dilakukan dari berbagai segi dan sudut pandang, seperti: kurikulum, konten dan konteks, proses pembelajaran literasi finansial, dan Profil Pelajar Pancasila, serta kesesuaian integrasi terhadap mata pelajaran yang relevan.

### **Implementation**

Tahapan ini dilakukan dalam bentuk implementasi kepada guru-guru SD dari 25 sekolah yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia (Jawa, Sumatera, dan Kalimantan) dan siswa SD sebanyak 30 orang dari masing-masing sekolah. Kegiatan implementasi yang dilakukan meliputi: (1) pembekalan teknis kepada guru, (2) penggunaan aplikasi dalam pembelajaran oleh siswa dengan fasilitasi dan bimbingan guru. Pembekalan kepada guru berisi tentang tata cara implementasi bahan ajar dan pendampingan siswa, yang mencakup: (1) tata cara instalasi aplikasi; (2) tata cara pemakaian dan permainan; (3) pengenalan *manual book* termasuk kunci jawaban dan makna di balik tiap cerita. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan kepada siswa dan orang tua siswa tentang penggunaan aplikasi bahan ajar atau penggunaan game.

### **Evaluation**

Evaluasi dilakukan untuk memperoleh informasi seberapa besar peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa terkait dengan literasi finansial setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis game. Evaluasi dilakukan kepada siswa-siswa SD dari berbagai daerah di Indonesia. Siswa mengikuti tes sumatif sebagai bentuk *post-test*, yang hasilnya dapat dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang diikuti sebelum pembelajaran. Di samping itu, dilakukan pengujian *TEC VARIETY* untuk melihat apakah seberapa besar aplikasi media ajar cukup mampu mengena sasaran. *TEC-VARIETY* adalah suatu alat untuk melihat apakah suatu pembelajaran (termasuk daring atau online) telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. (Bonk & Khoo, 2014) memperkenalkan beberapa aspek dari *TEC-VARIETY*.

*Tone/Climate* (apakah pembelajaran dengan media ajar secara psikologis telah memberikan rasa aman, nyaman, terbuka dan rasa memiliki?), *Encouragement* (apakah kita telah cukup memberi umpan balik dengan tanggap, penuh penghargaan dan dukungan?), *Curiosity* (apakah kita telah cukup memberi umpan balik dengan tanggap, penuh penghargaan dan dukungan?), *Variety* (apakah kita telah memberi aneka ragam aktivitas yang baru, menyenangkan, dan menginspirasi?), *Autonomy* (apakah kita telah memberi banyak kendali, pilihan, keluwesan, dan kesempatan belajar kepada mereka?), *Relevance* (apakah kita telah memberi aktivitas belajar yang kontekstual, otentik, menarik, dan bermakna?), *Interactivity* (apakah kita telah memberi aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, berbasis team dan komunitas?), *Engagement* (apakah kita telah memberi aktivitas yang mendorong mereka untuk berupaya penuh, berusaha keras, dan terlibat aktif?), *Tension* (apakah kita telah memberi aktivitas yang menantang, mengundang kontroversi atau semacam argumentasi dan





disonansi?), *Yielding Products* (apakah kita telah memberi aktivitas untuk menghasilkan suatu karya/produk yang didasarkan atas prinsip berbasis tujuan yang jelas, visi yang *purposif*, dan ide sendiri yang otentik?).

Aplikasi *Q-Vici Primary* yang dikembangkan ini merupakan aplikasi yang memiliki manfaat yang besar untuk digunakan oleh siswa terutama siswa SD dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial. Dalam penggunaannya aplikasi ini tidak berbayar (gratis) dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Di samping itu aplikasi ini dapat pula memberikan wawasan tambahan tentang literasi finansial untuk para guru dan orang tua siswa dalam membimbing anak-anaknya.

### Simpulan

Secara umum, aplikasi Q-VICI Primary yang dihasilkan dari studi ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar. Aplikasi ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang sudah familiar dengan *gadget*, menggunakan aplikasi, dan bermain *game* untuk pembelajaran. Konten yang dimuat dalam aplikasi ini merujuk pada *Financial Literacy Framework* pada PISA, cukup lengkap dan bervariasi, dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta mudah dipahami oleh siswa.

### Daftar Rujukan

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Amanda, K. N., & Katie, G. (2016). Designing for Engagement : Using The ADDIE Model to Integrate High-Impact Practices into an Online Information Literacy Course. *Communications in Information Literacy*, 10(2), 264–282. <https://pdxscholar.library.pdx.edu/comminfolit/vol10/iss2/6/>
- Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. (2021). *Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan No 028/H/KU/2021*. [https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/09/14081555/SALINAN\\_SURAT-KEPUTUSAN-NOMOR-028-CP-PA-UD-SD-SMP-SMA-SDLB-SMPLB-DAN-SMALB.pdf](https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/09/14081555/SALINAN_SURAT-KEPUTUSAN-NOMOR-028-CP-PA-UD-SD-SMP-SMA-SDLB-SMPLB-DAN-SMALB.pdf)
- Bappenas. (2019). *Roadmap of SDGs Indonesia: A Highlight*. Kementerian PPN/Bappenas
- Furdu, I., Tomozei, C., & Köse, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2), 56–62. <http://s://doi.org/10.48550/arXiv.1708.09337>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation and Gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Gold, L. A. (2018). Financial Literacy in The Elementary Classroom: Integrate Not Recreate. *Ohio Journal of School Mathematics*, 79(1), 38-42. <https://ohiomathjournal.org/index.php/OJSM/article/view/6322/5070>
- Grody, A. D., Grody, D. D., Kromann, E., & Sutliff, J. (2008). A Financial Literacy and Financial Services Program for Elementary School Grades - Results of a Pilot Study. SSRN

- Electronic Journal*, 1-31. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1132388>
- Masnan, A. H., & Curugan, A. A. M. (2016). Financial Education Program for Early Childhood Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(12), 113–120. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v6-i12/2477>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2018). *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>
- Nancy, A., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 155-162. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1129>
- OECD Board. (2019a). *OECD Future of Education and Skills 2030-Learning Compass 2030*. OECD Publishing.
- OECD Board. (2019b). *PISA 2018 Results: Are Students Smart About Money?* OECD Publishing.
- OECD Board. (2019c). *Pisa 2021 Financial Literacy – Analytical and Assessment Framework*. OECD Publishing.
- Wibawa, S. C. (2017). The Design and Implementation of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>
- Yusuf, R. R., Abdjul, T., & Payu, C. S. (2023). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Bahan Ajar Berbantuan Google Sites pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 199-208. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1115>