

## Peningkatan literasi keuangan siswa melalui penggunaan media interaktif SIKU (Sikapi Uangmu)

Holpi Fikria Nanda<sup>1,a\*</sup>, Dwi Iga Luhsasi<sup>1,b</sup>, Destri Sambara Sitorus<sup>1,c</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, 50711, Indonesia

e-mail: <sup>a</sup>162018018@student.uksw.edu\*; <sup>b</sup>destri.sambara@uksw.edu; <sup>c</sup>dwi.luhsasi@uksw.edu

\* Corresponding Author.

Received: December 15, 2022; Revised: February 09, 2023; Accepted: February 10, 2023

**Abstrak:** Agar siswa memiliki perangkat untuk mengelola keuangan mereka, literasi keuangan perlu diajarkan kepada siswa sejak dini dengan bijak. Tujuan riset berikut ialah membantu siswa menengah atas meningkatkan literasi keuangan melalui pemanfaatan media interaktif SIKU (Sikapi Uangmu). Rancangan eksperimen kelompok quasi eksperimental design dengan jenis Nonequivalent control group. Sampel yang diambil dilakukan pada kedua kelas, Kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan Kelas X IIS 3 sebagai kelas kontrol. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrument tes. Data yang telah dikumpulkan lantas dianalisis menggunakan t-paired test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif SIKU terhadap siswa menengah atas mampu meningkatkan literasi keuangan siswa. Pengujian paired t-test yang menghasilkan signifikansi 0,000,  $t=-12.43$ , menjelaskan adanya peningkatan literasi keuangan pembelajaran menggunakan SIKU. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif SIKU dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah, dan secara efektif mampu berkontribusi pada peningkatan literasi keuangan siswa.

**Kata Kunci:** Literasi keuangan; media interaktif SIKU; siswa SMA

**Abstract:** For students to have the tools to manage their finances, they have to be taught about financial literacy from an early age wisely. The purpose of this research is to help senior high school students improve financial literacy through interactive media SIKU (Sikapi Uangmu). This research used a Quasi-experimental group experimental design with a Nonequivalent control group type. Samples were taken using total sampling techniques in 2 different classes. Class X IIS 2 was the experimental group, and Class X IIS 3 was the control group. The research data was taken using test instruments. The data that has been collected is then analyzed using a t-paired test. The results showed that the use of SIKU interactive media for senior high school students was able to increase student's financial literacy. Paired t-test testing which produces a significance of 0.000,  $t=-12.43$ , explains the increase in financial literacy of learning using SIKU. These results show that SIKU interactive media can be applied in the learning process in schools, and effectively contribute to improving students' financial literacy.

**Keywords:** Financial literacy; interactive media SIKU; high school student

**How to Cite:** Nanda, H. F., Luhsasi, D. I., & Sitorus, D. S. (2023). Peningkatan literasi keuangan siswa melalui penggunaan media interaktif SIKU (Sikapi Uangmu). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 13(1), 39-46. <https://doi.org/10.21067/jip.v13i1.7850>



Copyright © 2023 (Holpi Fikria Nanda, Dwi Iga Luhsasi, Destri Sambara Sitorus)

## Pendahuluan

Orang perlu mengaktifkan rancangan periode singkat maupun periode lama, individu perlu mengelola finansial mereka. Mengontrol keuangan periode singkat bisa menunjang anda menghindari membeli barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan. Perencanaan keuangan jangka panjang bagaimanapun membantu dalam membuat persiapan untuk masa depan dan masa pensiun. jasa keuangan seperti bank dapat digunakan seseorang untuk menyimpan asset, menyediakan modal untuk memenuhi kebutuhan, menyediakan tempat berinvestasi dll. Individu membuat putusan finansial individu seperti mengalokasikan 10% melalui penghasilan kotornya guna beramal, 20% guna asuransi serta pendidikan, 30% guna berinvestasi, serta 40% biaya kehidupan (Noya, 2016)

Pengelolaan uang dan keuangan pribadi berjalan beriringan. menurut OJK (Otoritas Jasa Keuangan), literasi finansial mengacu pada pemahaman, sikap, serta keterampilan yang mempengaruhi perilaku serta sikap dalam rangka meningkatkan kualitas pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan untuk kesejahteraan. Sedangkan literasi keuangan adalah tingkat pengetahuan dan kompetensi seseorang dalam mengelola keuangan pribadi menurut Warsono (Margaretha, 2010). Dalam kehidupan sehari-hari, memiliki keterampilan manajemen keuangan pribadi yang kuat dan literasi keuangan sangat penting (Prambudhi, 2015). Literasi keuangan juga membantu mencegah masalah keuangan. Namun, survei OJK pada 2019 mengungkapkan bahwa dengan total 12.773 responden, indeks literasi keuangan Indonesia adalah 38,03 (OJK, 2019). Indikator literasi finansial termasuk kecil bila dilakukan perbandingan terhadap negara-negara Asia Tenggara lainnya sebagaimana Singapura (59%) indeks literasi finansial termasuk kecil. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa publik Indonesia memiliki tingkat perencanaan keuangan dan kesadaran produk yang rendah. Oleh karena itu dilakukan survey terhadap siswa SMA Kristen Satya Wacana yang menggunakan *pre-test* dan *posttest*. Menurut data, siswa SMA memiliki taraf literasi finansial yang rendah.

Siswa berliterasi finansial yang rendah sering cenderung mengeluarkan uang terlalu banyak dan mengalami kesulitan dalam mengendalikan pengeluaran mereka (Krishna, 2007). Meskipun di era digital saat ini, anak muda saat ini tidak memiliki akses ke uang atau tabungan, dan mereka bahkan bisa menjadi miskin meskipun semua kemudahan tersedia di ujung jari mereka dan transaksi dapat dilakukan secara digital. Jika teknologi ini digunakan secara tidak bertanggung jawab maka akan mengakibatkan pengeluaran yang melebihi pendapatan (Hendri & Setiawan, 2017). Penggunaan media interaktif dapat membuat pembelajaran kepada anak muda atau siswa tentang uang masuk dan keluar menjadi menyenangkan. Salah satu langkah yang dilakukan OJK adalah pengembangan aplikasi "SikapiUangmu" yang berisi data keuangan, tabungan, pinjaman, investasi, perencanaan keuangan dan informasi lainnya. Aplikasi "Sikapi Uangmu" yang tersedia untuk diunduh melalui Play Store. Diharapkan aplikasi ini akan membantu masyarakat lebih memahami keuangan publik. Pembelajaran literasi finansial bisa diintegrasikan dengan mata pelajaran terkait berupa pelajaran ekonomi, untuk arah dan kontrol yang lebih baik. Untuk memastikan bahwa siswa memahami apa yang dia katakan, dia menggunakan metode pengajaran yang menarik. Saat ini, ketika teknologi berkembang pesat dan kita semua dipaksa untuk mengikutinya, banyak orang menggunakan media IT untuk belajar. (Suryani et al., 2020) TIK digunakan pada aktivitas belajar mengajar dengan cara diantaranya: 1) untuk mengoptimalkan mutu pembelajarannya; 2) peningkatan layanan pembelajaran dan pendidikan; 3) menurunkan biaya pendidikan; 4) untuk memenuhi kebutuhan partisipasi TI; dan 5) untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan TI yang diperlukan.

Metode pengajaran dan bahan ajar ialah dua elemen terpenting pada aktivitas pendidikan. Bahan ajar bisa menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar bahkan berdampak positif bagi mereka. Akibatnya, perangkat pembelajaran berbasis TIK mendukung dan memfasilitasi proses pengajaran dan akan membuat materi yang diberikan lebih menarik, meningkatkan kepuasan siswa terhadap mata pelajaran yang umumnya dianggap cukup menantang. Guru harus memiliki akses ke teknologi untuk memajukan pembelajaran sebagai respon terhadap kemajuan TIK

dalam pendidikan. Media TIK telah mendapatkan popularitas di masyarakat akhir-akhir ini karena telah meningkatkan jangkauan interaksi antara guru dan siswa dan memungkinkan akses ke sumber belajar kapan saja, di mana saja, dan tanpa memperhatikan jadwal yang telah ditetapkan. Mengingat bahwa literasi keuangan sangat penting bagi siswa.

Pendidikan satu diantara perekonomian yang didapatkan di SMA mengenalkan literasi keuangan. Dengan demikian, guru ekonomi sangat penting dalam membantu siswa menjadi lebih memahami literasi keuangan. Peningkatan literasi keuangan dapat membuat investasi menjadi lebih sederhana (Sujud, 2022) Pengenalan mengelola uang dengan bijak yang diterima anak muda melalui pendidikan literasi keuangan lebih dari sekedar pengenalan uang. Seseorang yang memiliki literasi keuangan bisa menjadi pembeda manakah keperluan seta yang sekedar kemauan serta memikirkan uang dengan menggunakannya secara bijak pada keseharian kehidupan. Guru dapat menunjang pelajar menjadi lebih melek finansial dengan melayani sebagai pendidik dan fasilitator dan dengan berbagi literasi keuangan mereka sendiri. Kaum muda harus tahu bahwa menabung bukanlah tugas yang mudah. Memberi siswa pengetahuan untuk membelanjakan seperlunya saja dan menyisihkan uang saku untuk ditabung adalah salah satu solusinya.

Literasi keuangan masih terlihat tertinggal di SMA Negeri 3 Salatiga, pemahaman meningkatkan ketrampilan pengelolaan uang kaum muda masih cukup rendah. Berdasarkan temuan wawancara pendahuluan, tiga orang siswa mengetahui sangat sedikit tentang literasi keuangan. banyak siswa berjuang untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Sebagian besar siswa memilih "tidak penting" dan "tidak mendesak" saat memutuskan apa yang paling penting dan mendesak. Indikatornya adalah tingkat tabungan yang rendah dan tingkat kepuasan siswa yang tinggi. Untuk meningkatkan pemahaman dan kapasitas seseorang dalam berperilaku yang tepat, pendidikan literasi keuangan harus direncanakan dengan matang (Badriyah, 2016). Menurut wawancara pertama dengan 3 orang siswa SMA Negeri 3 Salatiga memahami menabung dikarenakan banyaknya pelajar yang tidak mempunyai rekening serta mayoritas telah memilikinya. Peningkatan materi pembelajaran, terutama yang menuntut kemajuan teknologi, seperti media interaktif SIKU, merupakan salah satu cara untuk meningkatkan standar pendidikan. Dalam rangka "Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa Melalui Penggunaan Media Interaktif Siku Di SMA Negeri 3 Salatiga" diperlukan suatu kajian penelitian.

### Metode

Riset berikut bertujuan guna memahami apakah pemakaian media interaktif SIKU bisa mengoptimalkan literasi finansial pelajar SMAN 3 Salatiga. Desain riset yang digunakan ialah penelitian eksperimen dengan jenis non-equivalent control group design. Untuk kelompok kontrol dan eksperimen dalam rancangan berikut ada pre-test serta *post-test* (Arikunto, 2006). Mengacu pada table 1 kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan serta diajar dengan metode pengajaran tradisional, sedangkan kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media interaktif SIKU. Ini ialah teknik dalam mengambil sampel yang disengaja telah digunakan. mengadakan kelas kontrol dan eksperimen sebagai kelompok secara terpisah. Dalam pemilihan sampel peneliti menggunakan kelas X IIS 2 sebagai kelompok uji yang mendapatkan pembelajaran melalui media interaktif SIKU, dan kelas X IIS 3 sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran melalui pembelajaran tradisional. Sebelum diproses sebagai pembelajaran dengan memakai media interaktif SIKU di Kelas X IIS 2 diberikan *pre-test*. Tes selanjutnyadengan menggunakan *posttest* yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil akan berbeda berdasarkan usia yang sama, bahan ajar yang sama, dan sekolah yang sama yaitu SMA Negeri 3 Salatiga.

Jenis data yang dipakai ialah data kuantitatif melalui pemberian tes, beberapa pertanyaan yang telah ditulis sebelumnya digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Alat tersebut memakai rasio semantik dimana alternatif jawabannya A, B, C, ataupun D untuk responden. Melalui pembuatan tes berdasarkan penelitian, eksperimen, dan alat literatur, teknik pengumpulan data dilakukan. Kelompok eksperimen kelas X IIS 2 jumlahnya 34 pelajar,

sedangkan kelompok kontrolnya kelas X IIS 3 jumlahnya 34 pelajar. Kelas-kelas ini dijadikan sampel penelitian. Sedangkan kelas kontrol menggunakan bahan ajar tradisional, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran SIKU. Guna melakukan pengukuran kedudukan literasi keuangan pelajar, pertanyaan setelah dan sebelum tes, berjumlah 10, diambil secara bersamaan.

Hal ini disesuaikan dengan pandangan (Effendy, 2016) bahwa memberikan tes kepada siswa terlebih dahulu akan membantu mereka mencapai tahap perkembangan kognitif dimana mereka dapat memahami atau mempelajari materi secara efektif selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa antara nilai sebelum dan sesudah pembelajar, soal harus diberikan dan mempunyai skor serupa, ataupun dapat dinyatakan, banyaknya soal sama, pada dokumen serupa. ujian. Setelah melakukan pengukuran dan pengumpulan skor *pre-test* dan *post-test* terkait tingkat pemahaman literatur keuangan, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menentukan apakah penerapan Media SIKU efektif atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik dengan jenis *paired t-test* dengan sejumlah analisis prasyarat yang menyertainya.

**Table 1.** Rancangan Riset Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Q1	Z1	Q2
Kontrol	Q1	Z2	Q2

Keterangan:

- Q1 : *Pre-test* sebelum pembelajaran
- Q2 : *Post-test* setelah pembelajaran
- Z1 : Menggunakan Media SIKU
- Z2 : Belajar konvensional.

## Hasil

### Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil pada tabel 2 dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki total nilai *pre-test* sebesar 1,735 poin, dengan nilai *pre-test* tertinggi 66, serta poin *pre-test* paling rendah 38 . Rerata didapatkan nilai 51,02 . Rata-rata skor posttes bernilai 76, dengan skor postes paling tinggi 89 poin seta skor psotes paling rendah ialah 61 poin. Total nilai post test adalah 2603 poin. Oleh karena itu, terlihat jelas bahwa beberapa pelajar sudah memenuhi KKM tetapi beberapa pelajar tidak memenuhinya. Sedangkan pada kelompok kontrol skor rerata pretes adalah 52,58, dimana skor *pre-test* paling tinggi 65 dan nilai *pre-test* terendah adalah 41. Posttest memiliki skor maksimal 80, nilai minimal 60, nilai totalnya 2358, serta nilai reratanya 69,35. Siswa yang menerima skor ini dengan skor KKM 75 dinyatakan lulus atau tidak lulus tes.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kriteria	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Tertinggi	66	89	65	80
Skor Terendah	38	61	41	60
Jumlah	1.735	2.603	1.788	2.358
Rata-Rata	51.02	76.55	52.58	69.35

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas dipenelitian berikut dijalankan guna memahami data terdistribusi normal

ataukah tidak.

**Tabel 3.** Pengujian Normalitas

		Kelompok Eskperimen		Kelompok Kontrol	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kolmogorov-Smirnov	Statistik	.120	.121	.105	.149
	df	34	34	34	34
	Sig	.200*	.200*	.200*	.053

Mengacu hasil tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov pada *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwasanya seluruh sampel terdistribusi normal dalam tingkat sig.  $0,200 > 0,05$ . Setelah itu, bisa diteruskan pengujian homogenitas.

### Uji Homogenitas Data

Penentuan apakah pemilihan sampel melalui suatu populasi menunjukkan variasi serupa ataukah beda. Uji homogenitas dapat dijalankan melalui penggunaan SPSS untuk mengetahui apakah kedua sampel yang dipakai pada kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai taraf kecerdasan serupa.

**Tabel 4.** Pengujian Homegenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Eksperimen	.004	1	66	.953
Kontrol	3.713	1	66	.058

Bersumber output pengujian homogenitas pada tabel 4 dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen maupun kontrol sama memiliki tingkat signifikansi diatas  $0,05$  dan menunjukkan bahwa kedua sampel homogen, data kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai variasi serupa.

### Uji Paired T-Test

Pengujian berikut guna memastikan apakah ada perbedaan rerata antara dua sampel yang pasang-pasangan, gunakan uji T berpasangan. Tes ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa baik sebelum maupun sesudah dilakukan intervensi seperti belajar mengajar media interaktif SIKU.

**Tabel 5.** Pengujian Paired T Test

t	df	Sig. (2-tailed)
-12.428	33	.000

Data uji *paired t tets* pada tabel 5 menunjukkan taraf signifikansinya sejumlah  $0,00$  dengan artian dibawah  $0,05$ . Kondisi tersebut mengindikasikan adanya perbedaan dalam cara orang belajar menggunakan media SIKU untuk meningkatkan literasi keuangannya.

### Pembahasan

Media SIKU efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa karena media disajikan dalam bentuk elektronik dan diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan manajemen keuangan yang lebih baik. Melihat pandangan siswa, penulis jarang seklai memperhatikan pengajar mengajar memakai bahan ajar untuk mempermudah pembelajaran serta mendorong pelajar untuk menaruh minat pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Tentunya saya

berharap siswa mampu memiliki bekal dalam pengelolaan literasi keuangan yang baik setelah menggunakan media teknologi. Secara keseluruhan, media interaktif SIKU memungkinkan siswa mengakses media dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Media yang dapat memberikan kemudahan siswa dapat membantu dalam membantu berpikir kritis dan memecahkan masalah. Media SIKU yang menarik bagi siswa dan guru namun jangkauan materinya perlu dipikirkan kembali dan diperluas.

Memahami konsep keuangan sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan pekerjaan di masa mendatang. Sehingga, penulis mempunyai harapan supaya siswa SMA Negeri 3 Salatiga memiliki pemahaman literasi keuangan yang lebih mendalam. Hasilnya memungkinkan peneliti untuk membuat media interaktif SIKU yang melibatkan dan memahami siswa secara dalam. Sebelum menetapkan untuk menggunakan media interaktif SIKU, penulis melakukan pengamatan di SMAN 3 Salatiga guna lebih memahami latar serta pembelajaran pelajar. Setelah melakukan beberapa observasi, akhirnya peneliti memilih mengembangkan media interaktif SIKU untuk mengoptimalkan literasi finansial di SMAN 3 Salatiga. Kondisi berikut selaras terhadap (Lusardi, 2022; Azmi, 2018) ) ini mencakup berbagai pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki seorang individu dalam mengolah ataupun mempergunakan uangnya guna menambah gaya hidup serta kesejahteraannya. Literasi keuangan secara langsung dipengaruhi oleh tindakan, kebiasaan, dan kekuatan luar.

Output pre-test serta post-test golongan kelas eksperimen menunjukkan skor rerata 76,55, skor tertinggi 89 poin, dan nilai terendah 66 poin. Setelah dilakukan post test, hasil belajar siswa meningkat. Rata-rata nilai postes adalah 92,58 poin, skor paling tinggi 80 poin, dan skor paling rendah 65 poin. Bisa diperhatikan melalui output perhitungan terlampir, golongan eksperimen menggunakan SIKU untuk belajar di SMA Negeri 3 Salatiga. Terlihat jelas dari hasil perhitungan secara menyeluruh diantara golongan eksperimen dengan kontrol bahwa skor golongan eksperimen melebihi kontrol. Skor rerata golongan kontrol 51,02, skor paling tingginya 61 poin, skor pretes paling rendah 38 poin, skor rerata postes 69,35 poin, skor paling tinggi 60 poin, dan skor rata-rata paling rendah ialah 41.

Peningkatan literasi keuangan ialah satu diantara aspek yang bisa mengoptimalkan belajar mengajar di SIKU. Dengan meningkatkan efisiensi dan produktivitas, pekerja akan lebih memahami manfaat yang ditawarkan oleh perusahaan dan merasa lebih puas dalam bekerja. (Brennan, 1998). Meningkatkan tingkat literasi siswa sangat penting untuk kehidupan kerja dan karier mereka. Efisiensi organisasi dapat ditingkatkan dengan mendorong para siswa ini untuk menjadi lebih melek finansial. Ini akan membantu karyawan memiliki lebih sedikit masalah keuangan dan lebih memiliki kepemilikan atas keuangan mereka sendiri.

Perbedaan tingkat pertumbuhan model pembelajaran SIKU dengan model pembelajaran konvensional adalah dengan membandingkan tingkat pertumbuhan belajar pelajar golongan kontrol dengan eksperimen. Informasi dikumpulkan melalui 20 soal pilihan ganda tentang pembelian yang diberi pada pelajar. Sebelum dan sesudah pembelajaran, ajukan pertanyaan kepada siswa. Keberhasilan akademik pelajar pada golongan eksperimen menunjukkan hal ini. Skor rata-rata: 5102; skor tertinggi: 66; skor terendah: 38; jumlah: 1735. Pada post-test diperoleh nilai tertinggi 89, terendah 61, nilai keseluruhan 2603, dan nilai rata-rata 76. Berdasarkan hasil tersebut, beberapa siswa menyatakan bahwa kelas eksperimen berjumlah 10 siswa. gagal karena nilai KKM masing-masing mata pelajaran adalah 75. Terlihat jelas bahwa pembelajaran SIKU lebih baik dari pembelajaran konvensional.

Kondisi berikut selaras terhadap riset yang memaparkan bahwasanya mayoritas mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia mempunyai taraf literasi keuangan sedang (63 persen), hanyalah 7% mahasiswa yang mempunyai taraf tinggi, dan 30% mahasiswa mempunyai taraf literasi finansial terendah. Kondisi berikut hanya memaparkan betapa sedikitnya literasi finansial pada kalangan siswa. Siswa harus dibekali dengan pengetahuan keuangan pribadi sejak dini. Bersumber output pre-test serta post-test, kelas X IIS 1 SMAN 3 Salatiga memakai media SIKU interaktif untuk meningkatkan pengetahuan keuangan siswa, yang akan meningkatkan interaktivitas dan inovasi pembelajaran, serta motivasi belajar siswa pada aktivitas belajar mengajar bisa ditingkatkan, sehingga terwujud tujuan belajar mengajar yang diharapkan. menumbuhkan rasa haus akan pengetahuan dan



kapasitas belajar mandiri pada siswa. (Fauziah, 2019).

Hal yang harus dicermati pada pembuatan serta pengembangan bahan ajar ialah media harus mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat/membantu, tepat, rasional dan terstruktur (Nurseto, 2012). Cakupan bahasa dari pembahasan modul lebih banyak terpusat dan terukur, serta lebih mementingkan kegiatan belajar pengguna. Sekarang modul tidak lagi dalam bentuk konvensional yang hanya berisi tulisan, tetapi juga disajikan dalam bentuk elektronik dimana tampilan lebih menyenangkan, interaktif, serta fitur-fitur lainnya seperti audio, video, dan gambar akan membuat pembaca semakin tertarik untuk menggunakannya. Sehingga, harus dijalankan pengembangan bahan ajar literasi finansial yang menarik dan mengintegrasikannya dengan materi pembelajaran Ekonomi di kelas guna mengoptimalkan literasi finansial pelajar. Riset berikut mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disebut "SIKU" dimana kepanjangannya ialah Literasi Keuanganku. Bahan ajar berikut disajikan berbentuk sebuah modul elektronik dan harapannya "SIKU" bisa menunjang mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan luas perihal manajemen finansial, dengan demikian, ketika pelajar melek huruf dengan baik, mereka dapat mengelola keuangan dengan bijak.

Yang perlu dipersiapkan bagi peneliti selanjutnya adalah menyiapkan media pembelajaran dan memilih media yang paling relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Variabel untuk meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan yang berkaitan dengan literasi keuangan. Hingga riset berikutnya bisa dikembangkan secara berkelanjutan melalui beragam faktor lain. Peneliti selanjutnya harus benar-benar memahami topik yang hendak diutarakan hingga tujuan belajar mengajar dalam meningkatkan literasi bisa terwujud. Dengan penelitian sebelumnya sesamanya rendahnya tingkat literasi keuangan sebelum diberikan perlakuan media SIKU. Akan tetapi ada perbedaan yang dialami.

Riset berikut tidak selaras terhadap riset terdahulu lantaran subjek riset, lokasi yang berbeda dengan karakter siswa juga yang berbeda. Observasi awal siswa SMA Kristen Satya Wacana menunjukkan bahwasanya literasi finansial siswa SMA berada dalam golongan literasi rendah. Salah satu solusi untuk memperkenalkan dan menjelaskan pengetahuan keuangan dapat dilakukan dengan memasukkannya ke dalam bahan ajar sekolah. Analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa literasi keuangan dapat dimasukkan dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.5 serta 3.6 mata pelajaran Ekonomi kelas 10 SMA dan di KD 3.4 dan 3,5 mata pelajaran dasar perbankan di kelas 10 SMA.

### Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, media interaktif SIKU digunakan di kelas X IIS 2 SMAN 3 Salatiga untuk meningkatkan literasi finansial pelajar. Dalam golongan kontrol memakai bahan ajar yang tradisional serta dalam golongan eksperimen memakai media interaktif SIKU. Nilai signifikan ternyata 0,00, yang berada dibawah 0,05 menurut hasil pengujian-paired t test. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan SIKU untuk meningkatkan literasi keuangan berbeda dengan pendidikan tradisional. Oleh karena itu, analisis berdasarkan fakta dari temuan penelitian mengungkapkan bahwa pelajar kelas X IPS 2 SMAN 3 Salatiga menjadi lebih paham literasi finansial berkat media interaktif SIKU. Hasil pengujian t berpasang-pasangan memaparkan keberadaan signifikansi yang berbeda pada kategori pengetahuan diantara kelompok sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Mayoritas pelajar kelas X SMAN 3 Salatiga memaparkan kemampuan yang cukup baik sebelum maupun sesudah menguasai media interaktif SIKU. Setelah mendapat perlakuan dan mendapat media SIKU interaktif.

### Referensi

- Azmi, Z. (2018). Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Perencanaan Keuangan Keluarga. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 2(1), 6673. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.599>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badriyah, S. (2016). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar "Mili dan Kotak Ajaib" sebagai Media*

- Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Menabung dan Investasi untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2015/2016.* 1–212.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(2)*, 81–88.
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean. *Eprints UNY, 5*.
- Hendri, & Setiawan, R. (2017). Pengaruh Motivasi dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Samudra Bahari Utama. *Agora, 5(1)*, 18.
- Krishna, A. (2007). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Di Kalangan Mahasiswa dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Survey Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (Financial Literacy Level Analysis Among Students and Its Affecting Factors. Survey on UPI). *Academia.Edu*, November, 16. Diakses pada 20 agustus 2022
- Lusardi. (2022). *Pengaruh media pembelajaran e-learning, gaya belajar, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas x di smk negeri 2 pinrang.* 6(1), 25–34.
- margaretha. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan. *Kinerja, 2(02)*, 111–134. <https://doi.org/10.34005/kinerja.v3i01.966>
- Noya, sina . (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Sina Dan Noya, 1(2)*, 81–88.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1)*, 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- OJK. (2019). Survei nasional literasi and inklusi keuangan. *Survey Report*, 1–26.
- Prambudhi. (2015). Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation, 4(4)*, 1729–1736.
- Sujud, F. A. (2022). Determinan tingkat literasi keuangan siswa sekolah menengah (studi kasus: SMA Hidayatullah Semarang). *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Kebijakan Publik, 7(1)*, 1–8.
- Suryani, S., Alfiah, A., Zein, M., & Amir MZ, Z. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Literasi dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. *Instructional Development Journal, 3(2)*, 113. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i2.11792>