

## **Pengembangan Media Pembelajaran Nuntoon Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Anak**

Anisa Mei Fadila Wati, Santi Mustikasari, Ratna Puji Rahayu, Mutiara Nurul  
Universitas Negeri Yogyakarta

### **ABSTRAK**

Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan Otoritas Jasa Keuangan mencatat bahwa tingkat literasi keuangan di Indonesia tahun 2019 berada pada angka 38,03% (OJK, 2020). Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kemampuan individu dalam hal literasi keuangan adalah dengan melakukan pendidikan literasi keuangan sejak dini. Penggunaan aplikasi literasi keuangan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan literasi. Untuk itu, kami melakukan penelitian pengembangan *research and development* produk aplikasi literasi keuangan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dengan tujuan untuk 1) mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak-anak 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* yang dikembangkan untuk anak, dan 3) Mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model APPEd yang terdiri dari tahap analisis dan penelitian awal, perancangan, produksi, evaluasi, serta diseminasi. Pada tahap analisis dan penelitian awal dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan materi *comic strip*, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan aplikasi sekaligus validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap evaluasi digunakan sebagai perbaikan penilaian produk sesuai arahan validasi materi dan validasi media. Pada tahap diseminasi dilakukan penggunaan produk terhadap siswa sekaligus mendaftarkan hak cipta melalui LPPM UNY. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Padokan sebanyak 28 orang.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media skor rata-rata aspek materi adalah 3,89 (Layak) dan aspek media 3,92 (Layak). Selain itu, hasil penelitian ini tentunya memperoleh produk aplikasi literasi keuangan dan berdampak bagi siswa kelas lima sekolah dasar dikarenakan mendapatkan respon baik dari hasil kuesioner yang telah dilakukan sebesar 59,3% dari 28 responden.

***Kata kunci:*** Nuntoon, Literasi Keuangan, Media, Artificial Intelligence

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Literasi keuangan merupakan kebutuhan dasar bagi seseorang agar terhindar dari masalah keuangan (Yushita, 2017). Literasi keuangan dapat diartikan sebagai pengetahuan keuangan yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan. Dengan pengelolaan keuangan yang tepat dan didukung dengan literasi keuangan yang baik, maka tingkat kesejahteraan masyarakat harapannya dapat meningkat.

Indonesia merupakan negara berkembang dengan kondisi finansial tergabung dalam kategori *saving society* yang berarti bahwa orientasi masih terpaku pada hal-hal yang sifatnya jangka pendek dan berfokus pada pemanfaatan produk-produk perbankan (Musri & Rama, 2015). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan Otoritas Jasa Keuangan mencatat bahwa tingkat literasi keuangan di Indonesia tahun 2019 berada pada angka 38,03% (OJK, 2020). Hal ini berarti dari 100 orang hanya terdapat 38 orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan terhadap layanan keuangan (*well literate*).

Saat ini, dengan adanya pandemi Covid-19 menjadikan penggunaan teknologi informasi terus meningkat terutama di bidang pendidikan (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020). Perubahan sistem pendidikan ini mempunyai peranan penting dalam membawa semangat baru untuk terus bereksperimen dan berinovasi di bidang pendidikan dengan memanfaatkan *Internet of Things*. Hal tersebut akan menjadi peluang dalam mengembangkan sistem pendidikan literasi keuangan yang terintegrasi melalui jaringan internet.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kemampuan individu dalam hal literasi keuangan adalah dengan melakukan pendidikan literasi keuangan. Pendidikan literasi keuangan ini harus dirancang dengan baik agar mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang untuk berperilaku efektif dalam rangka meningkatkan kesejahteraan (Huston, 2010). Sejalan dengan hal tersebut, untuk memudahkan proses pendidikan literasi keuangan pada anak diperlukan keterlibatan lingkungan mengingat keterlibatan lingkungan berperan penting dalam mewujudkan suatu karakter pada diri seseorang. Pendidikan literasi keuangan dapat dimulai dari lingkup kecil yakni keluarga untuk memberikan pemahaman dan pengarahan dalam hal mengelola keuangan secara bijak. Di sisi lain, untuk mendukung peningkatan literasi keuangan pada anak juga diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satunya melalui *games* dan komik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran literasi keuangan untuk anak berupa aplikasi bernama Nuntoon. Nuntoon merupakan aplikasi media pembelajaran literasi keuangan yang menghadirkan konten berupa komik yang dipadukan

dengan *games* berbasis *Artificial Intelligence* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa menggunakan jaringan internet yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi literasi keuangan pada anak usia 10-12 tahun agar terbiasa mengelola keuangan secara bijak pada era revolusi industri 4.0.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah dampak penggunaan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak?

### **Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* yang dikembangkan untuk anak
3. Mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran literasi keuangan berbasis *artificial intelligence* untuk anak

### **Urgensi Penelitian**

Guna mendukung peningkatan literasi keuangan pada anak diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satunya melalui *games* dan komik. Untuk itu, perlu adanya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Anak” yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran literasi keuangan pada anak dengan luaran berupa aplikasi bernama Nuntoon.

### **Luaran**

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah satu buah media pembelajaran literasi keuangan berbasis *Artificial Intelligence* bernama Nuntoon dan *granted* hak kekayaan intelektual berupa hak cipta.

### **Manfaat**

Penelitian mahasiswa ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi mahasiswa  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa mengenai literasi keuangan sebagai bentuk kebiasaan baru dalam mengenal uang hingga mengelolanya secara bijak.
2. Bagi masyarakat  
Penelitian ini dapat memecahkan masalah literasi keuangan yang belum diterapkan secara efektif dan maksimal serta memberi informasi kepada

masyarakat bahwa pengelolaan keuangan melalui media dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

### 3. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang edukatif dan interaktif untuk anak.

## **BAB 2** **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kajian Teori**

#### **Literasi Keuangan**

Literasi keuangan dapat diartikan sebagai pengetahuan keuangan yang memiliki tujuan untuk mencapai kesejahteraan (Yushita, 2017). Selain itu, perlunya persiapan dalam menyongsong Indonesia emas memberikan kebebasan dalam mengembangkan melek keuangan sebagai pengetahuan sekaligus menambah kemampuan dalam mengaplikasikannya. (Lusardi, 2007) menjelaskan bahwa literasi keuangan terdiri dari sejumlah kemampuan dan pengetahuan terkait keuangan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengelola atau menggunakan sejumlah uang guna menunjang taraf hidupnya dan bertujuan mencapai kesejahteraan. Literasi keuangan sangat berkaitan dengan perilaku seseorang, kebiasaan, hingga pengaruh dari faktor eksternal. Sementara itu, (Remund, 2010) menyatakan empat hal umum dalam finansial literasi adalah pengangguran, tabungan, pinjaman, dan investasi sehingga literasi finansial tidak hanya melibatkan pengetahuan dan kemampuan melainkan pula terkait dengan penanganan non-kognitif.

#### **Pengelola Keuangan**

Dalam proses pengelolaan keuangan terdapat proses untuk mengaplikasikannya. Menurut (Gitman, 2004) manajemen keuangan pribadi adalah seni dan ilmu mengelola uang dari unit individual atau rumah tangga. Dengan mengetahui manajemen atau pengelolaan keuangan pribadi tentu mendapatkan langkah tepat dalam menggunakan aplikasi untuk berpikir dan bertindak. Selain itu, pengelolaan keuangan pribadi juga menuntut adanya pola hidup yang memiliki prioritas sehingga berpengaruh pada kedisiplinan seseorang dalam mengatur keuangan.

#### **Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence***

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu dalam proses belajar sehingga mendapatkan *insight* untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2014) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan

isi materi. Dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebarkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. *Artificial Intelligence* adalah kecerdasan buatan yang termasuk salah satu bagian ilmu komputer untuk membuat sistem dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia (Kusumadewi, 2003). Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata. Karena itu *intelligence* lebih diutamakan pada sistem ini. Dengan bantuan teknologi *Artificial Intelligence* diharapkan wawasan di sekitar kita akan dapat divisualisasikan dalam bentuk digital (virtual). Informasi-informasi tentang objek dan lingkungan sekitar mampu dimodifikasikan ke dalam sistem *Artificial Intelligence* yang kemudian informasi tersebut dapat ditampilkan di atas layar dunia nyata secara real time seolah-olah informasi tersebut adalah nyata.

### **Karakteristik Anak**

Anak merupakan aset berharga bagi negara yang mana pada suatu saat kemajuan bangsa akan ditentukan oleh anak-anak melalui pendidikan dan wawasan yang diterimanya pada masa sekarang (Kemenkes, 2017). Setiap anak memiliki karakteristik masing-masing dan berbeda antara satu dengan lainnya. Perkembangan fisik pada anak usia 10-12 tahun secara umum menyangkut tipe perubahan, pola pertumbuhan fisik, dan karakteristik perkembangan serta perbedaan secara individual (Murni, 2017). Perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu periode sensori motorik, periode operasional, periode operasional konkrit, dan periode operasional formal. Periode operasional konkrit adalah fase perkembangan kognitif yang dialami oleh anak usia 7 tahun hingga 12 tahun.

### **Penelitian yang Relevan**

- a. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Mili dan Kota Ajaib sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Menabung dan Investasi untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2015/2016” (Badriyah, 2016). Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa produk berbasis *comic* yang dikhususkan pada anak dengan keunggulan berupa edisi buku berbeda. Persamaan dalam penelitian ini adalah fokus penelitian mengenai peningkatan literasi keuangan pada anak dan metode penelitian yang digunakan berupa penelitian pengembangan atau *research and development* terhadap kelas 5 SD. Sedangkan, terdapat perbedaan yang diharapkan

berupa hasil yang akan menjadi luaran, penelitian tersebut menggunakan buku cerita bergambar dan terdapat edisi beberapa buku.

- b. Selain itu penelitian dari Ilyasa & Sari (2015) yang berjudul “Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut terdapat persamaan yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan yaitu masalah yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Perbedaan terletak pada model penelitian tersebut menggunakan model *Four D*. Selain itu, terdapat perbedaan yang diharapkan berupa hasil luaran penelitian.

### **BAB 3**

## **METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Nuntoon berbasis *Artificial Intelligence* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa aplikasi *android* diharapkan menjadi bentuk pengumpulan data berdasarkan fakta dan keterangan yang diperoleh, lalu mengembangkan gagasan sebagai solusi alternatif.

### **3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian Nuntoon adalah 28 peserta didik kelas 5 di SD 2 Padokan, Bantul, Yogyakarta. Objek penelitian menggunakan aplikasi Nuntoon berbasis *Artificial Intelligence* dengan mengutamakan pemahaman siswa terkait literasi keuangan. Adapun pertimbangan dipilihnya sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian dikarenakan peserta didik masih minim wawasan mengenai literasi keuangan.

### **3.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini berlangsung selama dua bulan sejak proposal diterima yakni bulan Juli dan Agustus. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD 2 Padokan, Bantul, Yogyakarta.

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini, prosedur penelitian akan menggunakan model APPED (Surjono, 2017). Hal ini digunakan untuk menunjang pengembangan media dalam meningkatkan literasi keuangan pada anak, sebagaimana dapat dijelaskan berikut ini:

#### **3.4.1 Analisis dan Penelitian Awal**

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan masalah di SD 2 Padokan, Bantul, Yogyakarta, khususnya pada kelas 5 SD dengan metode observasi dan wawancara. Pada tahap ini ditemukan hasil bahwa di SD tersebut belum ada media untuk mengenalkan keuangan berbasis aplikasi untuk anak.

### **3.4.2 Perancangan**

Media aplikasi literasi keuangan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan. Berdasarkan data tersebut kami melakukan penyebaran angket secara *online* dikarenakan sekolah tersebut masih menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Data kebutuhan dibagikan melalui grup kelas kemudian diisi oleh 28 responden peserta didik kelas 5 SD 2 Padokan. Hal-hal yang dianalisis menjadi salah satu langkah untuk membuat fitur-fitur dalam aplikasi kami.

### **3.4.3 Produksi**

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yang berisi pembuatan media “Nuntoon”. Kegiatan produksi berisi dengan *editing*, *mixing*, dan finalisasi hasil media pembelajaran yang telah diedit sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. Data yang di-*input* meliputi nama dan kelas yang digunakan dalam sekolah tersebut. Setelah aplikasi Nuntoon Edu sempurna secara sistem kemudian diunggah pada *link* untuk bisa diunduh dan telah didaftarkan sebagai program komputer bersertifikat hak kekayaan intelektual di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

### **3.4.4 Evaluasi**

Pada tahap evaluasi merupakan tahapan penilaian tingkat penerimaan produk aplikasi Nuntoon. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah seperti validasi ahli media dan validasi materi, uji coba produk, dan perbaikan sistem. Langkah validasi dilakukan untuk mengetahui keabsahan aplikasi sebagai media pengembangan literasi keuangan. Langkah selanjutnya ialah analisis tingkat penerimaan aplikasi Nuntoon oleh responden. Analisis penerimaan Nuntoon bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi sebagai media oleh peserta didik.

### **3.4.5 Diseminasi**

Tahap diseminasi merupakan tahapan akhir pada produk aplikasi Nuntoon Edu dengan pembuktian pendaftaran melalui LPPM UNY. Kami melakukan pendaftaran Hak Cipta dengan judul Nuntoon Edu *Financial Literacy* yang masuk pada kategori program komputer.

## **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data metode pengembangan ini adalah penelitian kualitatif dengan orang sebagai alat yang mengumpulkan data yang diinginkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

### **3.5.1 Observasi**

Observasi dilakukan sebagai salah satu teknik pengumpulan data oleh peneliti secara langsung turun lapangan di SD 2 Padokan. Observasi yang kami gunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa catatan anekdot.

### 3.5.2 Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian Nuntoon meliputi kuesioner analisis kebutuhan, penerimaan produk, dan validasi produk baik validasi media maupun materi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 28 responden yang diperoleh melalui perhitungan rumus Slovin yaitu:

### 3.5.3 Lembar Penilaian Kelayakan Media dan Materi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Selanjutnya untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan menggunakan pedoman kriteria dibawah ini (Sukarjo, 2006):

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Layak
2	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup Layak
4	$X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang Layak
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang Layak

## BAB 4

### HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS

#### 4.1 Hasil Yang Dicapai

##### 4.1.1 Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Keuangan Berbasis *Artificial Intelligence*

Aplikasi Nuntoon sebagai media pembelajaran literasi keuangan terhadap anak kelas lima sekolah dasar dikembangkan menggunakan model APPED (Surjono, 2017). Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui lima tahap yang terdiri dari tahap analisis dan penelitian awal, perancangan, produksi, evaluasi, serta diseminasi.

Pada tahap analisis dan penelitian awal terdapat beberapa hal yang dilakukan diantaranya analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis konsep sekaligus spesifikasi tujuan, Analisis ini digunakan untuk menentukan aplikasi literasi keuangan yang dikembangkan.

Pada tahap perancangan terdapat beberapa langkah yang dilakukan diantaranya menyusun tes, memilih media, dan membuat rancangan awal. Langkah pertama yang dilakukan membuat materi *comic strip* yang dikhususkan untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Kemudian memilih media yang akan dikembangkan berupa aplikasi berbasis *artificial intelligence*. Langkah selanjutnya adalah memilih format

untuk aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pemilihan materi menggunakan *comic strip* dan asah soal dipilih menggunakan *games* untuk membuat siswa lebih menarik. Selanjutnya pada materi *comic strip* terdapat tiga karakter tokoh yaitu Ibu, Nunu, dan Bik. Setiap panel menggambarkan suasana, kejadian, dan ilustrasi dari cerita.

Pada tahap pengembangan terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu validasi aplikasi keuangan oleh validator materi dan validator media. Setelah revisi selesai langkah selanjutnya adalah uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan terhadap 28 siswa kelas 5 SD 2 Padokan. Dalam uji pengembangan ini, siswa diminta untuk membuka sekaligus mengoperasikan aplikasi secara berulang-ulang. Setelah itu, para siswa diminta untuk mengisi lembar penilaian media berupa angket.

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan uji kelayakan untuk mendapatkan penilaian bahwasannya penggunaan aplikasi Nuntoon dapat diterima oleh siswa. Selanjutnya untuk menilai kelayakan media sekaligus materi yang dikembangkan menggunakan pedoman kriteria (Sukarjo, 2006). Dari pedoman tersebut mendapatkan nilai rata-rata dari ahli media sebesar 3,92 dan ahli materi sebesar 3,89. Pada tahap terakhir atau diseminasi, aplikasi literasi keuangan Nuntoon melakukan proses pendaftaran sertifikat hak kekayaan intelektual jenis ciptaan program komputer oleh kementerian hukum dan hak asasi manusia Republik Indonesia

#### **4.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Literasi Keuangan Berbasis *Artificial Intelligence***

##### **a. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Pada validasi media terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek aplikasi literasi keuangan. Adapun indikator dan hasil penilaian media dari ahli media dapat ditunjukkan pada *lampiran 3*. Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan rata-rata nilai aspek media berjumlah 3,92. Dengan demikian, aspek media dalam aplikasi literasi keuangan yang dikembangkan dinilai “Layak”.

##### **b. Validasi Ahli Materi**

Aplikasi literasi keuangan dinilai oleh validasi materi dari dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Pada validasi materi terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek aplikasi literasi keuangan. Adapun indikator dan hasil penilaian media dari ahli media dapat ditunjukkan pada *lampiran 4*. Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan rata-

rata nilai aspek media berjumlah 3,89. Dengan demikian, aspek materi dalam aplikasi literasi keuangan yang dikembangkan dinilai “Layak”.

#### **4.1.3 Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Literasi Keuangan Berbasis *Artificial Intelligence***

Pengukuran pemahaman siswa mengenai kompetensi literasi keuangan dapat diukur dengan menggunakan kuesioner yang telah dibagikan. Pengukuran pemahaman pada saat uji validasi media. Diketahui dari *lampiran 5* menunjukkan pemahaman siswa 59,3% tergolong “Baik” dalam memahami materi melalui aplikasi Nuntoon.

#### **4.2 Potensi Khusus**

Hasil Penelitian ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan mampu berdampak secara signifikan bagi siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar. Di sisi lain, terdapat keunggulan produk berupa aplikasi berbasis *artificial intelligence* yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman siswa pada penggunaan uang sejak dini. Selain itu, peneliti melakukan pemberian angket terhadap peserta didik dan mendapatkan data sebagai berikut:

*Tabel 1 Indikator Penerimaan Aplikasi Nuntoon*

<b>Indikator</b>	<b>Hasil</b>
Tujuan Penggunaan	59,3%
Pengalaman Sebelumnya	33,3%
Kemudahan	54,7%
Presepsi Manfaat	59,4%
Design Aplikasi	58,1%

## **BAB 5 PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian aplikasi Nuntoon sebagai pengembangan media literasi keuangan untuk anak kelas 5 SD adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi Nuntoon Edu sebagai media literasi keuangan menggunakan model APPED yang dilakukan melalui lima tahap yaitu analisis dan penelitian awal, perancangan, produksi, evaluasi, dan diseminasi.
2. Hasil pengembangan aplikasi Nuntoon Edu yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori “Layak” untuk digunakan.
3. Berdasarkan aplikasi yang digunakan oleh anak kelas lima sekolah dasar menjelaskan bahwa terdapat dampak ketika menggunakannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan angka 59,3% dari 28 responden.

## **5.2 Saran**

Saran pengembangan media aplikasi literasi keuangan kedepannya adalah Nuntoon digunakan oleh semua peserta didik di Indonesia yang bisa diakses melalui *play store* sehingga memudahkan pengguna dalam memahami keuangan sejak dini. Begitu juga, diharapkan aplikasi Nuntoon dapat dipadukan dengan aplikasi pendidikan terbaru sehingga dapat meningkatkan kualitas literasi keuangan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo.
- Badriyah, S. (2016). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Mili dan Kota Ajaib sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Komptensi Menabung dan Investasi untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Gitman , L. (2004). *Principle of Finance. Economic and Business*.
- Ilyana, S., & Sari, R. C. (2015). PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 58-70.
- Kemenkes. (2017). *Kemenkes*. Retrieved Februari 20, 2021, from <https://promkes.kemkes.go.id/content/?p=7976> Diakses pada 27 Mei 2021.
- Kusumadewi, S. (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lusardi, A. (2007). Baby Boomer Retirement Security: The Roles of Planning, Financial Literacy, and Housing Wealth . *Journal of Monetary Economics*, 205-224.
- Murni. (2017). PERKEMBANGAN FISIK, KOGNITIF, DAN PSIKOSOSIAL PADA MASA KANAK-KANAK AWAL 2-6 TAHUN. *Tarbiyah dan Keguruan*, 19-33.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 717-187.
- Remund, D. L. (2010). Financial Literacy Explicated: The Case For A Clearer Definition In An Increasingly Complex Economy. *Journal Of Consumer Affairs*, 205-230.
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY.
- Yushita, A. N. (2017). PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN BAGI PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI. *Nominal*, 11-26.