

Pengembangan Aplikasi SIMAKNA (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana) Pada Materi Literasi Keuangan IPS SMP

Alifia Lafi Illiyin^{1*}, Bayu Kurniawan² 

^{1*,2}Prodi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Apr 15, 2025

Accepted May 14, 2025

Published Online Aug 09, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran

Literasi Keuangan

SIMAKNA

IPS

ABSTRACT

Pengetahuan literasi keuangan sangat penting diberikan kepada peserta didik sedini mungkin. Namun, strategi dalam mengajarkan literasi keuangan ini masih belum maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi literasi keuangan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran SIMAKNA (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana). Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model pengembangan menggunakan 4D. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah diuji oleh validator ahli materi dan media. Hasil penilaian dari validator ahli materi satu memperoleh skor sebesar 100% dan validator kedua sebesar 96%. Sedangkan penilaian dari validator ahli media pertama ialah 87% dan skor penilaian dari validator kedua sebesar 90%. Kemudian setelah melakukan uji validasi materi dan media terdapat tahapan uji coba kepada peserta didik yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 81,4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran SIMAKNA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Rekomendasi tindak lanjut yakni dengan melakukan perbaikan media pembelajaran, modul ajar dan melakukan penelitian eksperimen kelas guna menguji efektivitas dari produk media pembelajaran.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Alifia Lafi Illiyin,

Prodi Pendidikan IPS,

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia,

Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145

Email: alifiailliyini@gmail.com

How to cite: Lafi, A., & Kurniawan, B. (2025). Development Pengembangan Aplikasi SIMAKNA (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana) Pada Materi Literasi Keuangan IPS SMP. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 547–565. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.2941>

Pengembangan Aplikasi SIMAKNA (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana) Pada Materi Literasi Keuangan IPS SMP

1. Pendahuluan

Pada abad 21 saat ini, pengetahuan dan keterampilan mengenai pengelolaan keuangan sangatlah penting untuk dimiliki peserta didik. Terdapat beberapa manfaat ketika peserta didik sudah paham dan mampu menerapkan pengetahuan serta keterampilan pengelolaan keuangan yakni dapat belajar mengenai bagaimana hidup teratur dan juga disiplin (Putri & Apriani, 2022). Selain itu manfaat lainnya ialah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mengenai skala prioritas antara kebutuhan dengan keinginan (Amah et al., 2022). Namun, pendidikan terkait dengan literasi keuangan di tingkat SMP di Indonesia sangat jarang dilakukan dan belum dilakukan secara maksimal. Hal ini dapat dilihat pada rendahnya persentase literasi keuangan dari hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) di rentang usia 15 sampai 17 tahun yang mana usia tersebut masih menempuh pendidikan di jenjang SMP. Pada rentang usia tersebut, persentase literasi keuangan di tahun 2023 yakni sebesar 57,61 %. Persentase tersebut menunjukkan tingkat literasi menurut kelompok umur 15 sampai 17 tahun masih dibawah indeks literasi nasional yakni 65, 43%. Meskipun sudah mengalami kenaikan dari sebelumnya, namun hal ini masih rendah karena kurangnya pengetahuan mengenai literasi keuangan (OJK & BPS, 2024). Pengenalan mengenai literasi keuangan ini penting dilakukan sejak usia dini, karena tidak menutup kemungkinan aktivitas sehari-hari tidak akan terlepas dari kegiatan ekonomi (Permata et al., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran IPS (Haryati, 2023) di SMP IT Al-Hikmah, bahwa salah satu permasalahan yakni pembelajaran yang hanya dilakukan satu arah. Pembelajaran satu arah yang dilakukan seperti melalui tayangan video, materi dari *power point* dan juga penjelasan materi dari guru. Media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya satu arah, yang mana peserta didik hanya sebagai pendengar. Hal ini dapat berdampak pada kegiatan pembelajaran yang akan membuat peserta didik merasa cepat bosan (Fauziah et al., 2023). Belum terdapat inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Kondisi tersebut perlu diberikan solusi yang tepat pada materi literasi keuangan.

Materi literasi keuangan terdapat pada mata pelajaran IPS SMP/MTs kelas VII Tema 4 Kurikulum Merdeka dengan capaian pembelajaran “peserta didik dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital”. Materi yang berkaitan dengan cara mengelola keuangan seharusnya diberikan sejak dini, karena dikhawatirkan peserta didik ketika dewasa akan

kesulitan dalam mengatur keuangannya (Fauziah et al., 2022). Materi tersebut perlu pemahaman yang lebih mendalam dengan cara mempraktikkan secara langsung, seperti terbiasa mencatat pengeluaran, mengetahui pentingnya mengelola keuangan dan mengetahui perbedaan antara keinginan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, perlu terdapat solusi yang bisa digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi keuangan. Adapun pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang memberikan pengaruh terhadap pikiran dan minat peserta didik (Pujilestari & Susila, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan terdapat peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Mawarsih et al., 2024).

Kajian mengenai pengenalan literasi keuangan lima tahun terakhir sudah banyak perkembangan. Upaya mengenalkan mengenai literasi keuangan ini banyak dilakukan seperti mengenalkan melalui kegiatan *market day* pada peserta didik jenjang SD. Konsep dari *market day* sendiri merupakan pengembangan dari *enterprenurship*, dimana peserta didik mengajarkan bagaimana mengelola keuangan, sebagai sarana untuk mengendalikan diri serta membantu orang tua dengan berdagang anak akan tahu bahwa tidak mudah untuk mencari uang. Kegiatan tersebut juga mengajarkan kepada peserta didik agar bersikap bijaksana dalam menggunakan uang (Mustikawati, 2020). Pengenalan literasi juga pernah dilakukan dengan bekerja sama antara Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan Pojok *EduFines* yang dilakukan di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Tujuan dari adanya program tersebut yakni mengoptimalkan peserta didik mengenai literasi keuangan. Fakta lapangan yang diperoleh adalah belum terbangun serta terintegrasinya pembelajaran mengenai literasi keuangan baik dalam kurikulum maupun aktivitas di luar kelas. Selain edukasi untuk peserta didik, dilakukan juga workshop untuk pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman mengenai aktivitas keuangan juga literasi keuangan (Setiyowati & Huda, 2023). Beberapa upaya yang dilakukan untuk memberikan edukasi mengenai literasi keuangan memang sudah banyak dilakukan, namun kebanyakan dari kegiatan tersebut tidak masuk kedalam mata pelajaran hanya sebagai materi tambahan yang sampaikan kepada peserta didik dan belum banyak yang menerapkan dalam pembelajaran IPS. Padahal materi mengenai literasi keuangan ini sudah terdapat pada mata pelajaran IPS jenjang SMP kelas VII tema 4 Kurikulum Merdeka. Maka dari itu perlu adanya pengembangan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, serta dapat menyampaikan mengenai materi literasi keuangan agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi literasi keuangan sudah mulai bervariasi, salah satunya yakni penelitian yang menggabungkan antara

kurikulum *Cha-Ching* dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran buku harian interaktif. Fitur yang tersedia antara lain terdapat materi, games edukatif, dan terdapat catatan keuangan berupa file yang ditautkan pada *Google Drive*. Peserta didik perlu mengunduh terlebih dahulu catatan keuangan untuk dapat menggunakan catatan keuangan tersebut (Fauziah et al., 2022). Penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran dengan materi literasi keuangan yang dilakukan oleh Rayhani et al., (2023) yakni aplikasi literasi finansial interaktif “Belajar Duit”. Aplikasi yang dikembangkan memuat berbagai fitur seperti materi mengenai keuangan, soal latihan serta terdapat video mengenai materi literasi keuangan. Namun dalam pengembangan aplikasi tersebut belum terdapat fitur simulasi keuangan. Topik pada penelitian yang telah disebutkan diatas memiliki persamaan pada materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Namun perbedaan penelitian yang telah disebutkan diatas ialah pada fitur, penelitian nomor 1 memiliki fitur catatan keuangan berupa file yang ditautkan pada *Google Drive*, sedangkan penelitian nomor 2 tidak memiliki fitur tersebut. Contoh lain terdapat penerapan *e-modul* dengan materi literasi keuangan menggunakan pendekatan pembelajaran STEM. Pengembangan modul elektronik ini memuat materi disertai dengan gambar pendukung. Kemudian *e-modul* diterapkan pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEM. Namun, pada *e-modul* yang telah dikembangkan, belum terdapat fitur simulasi keuangan (Yani & Putra, 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran dengan materi literasi keuangan, belum ada yang memberikan fitur berupa simulasi keuangan yang dikemas praktis dalam satu aplikasi. Fitur simulasi keuangan ini akan membuat peserta didik memiliki pengalaman secara langsung bagaimana cara mengatur keuangan. Penelitian ini penting sebagaimana teori Edgar Dale mengenai kerucut pengalaman yang mana konsep *Dale's Cone of Experience Theory* atau Teori Kerucut Pengalaman Dale menggambarkan bahwa pengalaman seseorang dapat mempengaruhi hasil belajar (Dale, 1993). Selain itu Dale juga memiliki pendapat bahwa penyerapan informasi dari luar oleh panca indera manusia dapat dipersentasikan dari penglihatan sebanyak 75%, pendengaran sebanyak 13%, dan penyerapan dari kegiatan lainnya sebanyak 12% (Arsyad, 2014). Perlu diketahui bahwa perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Berdasarkan hal tersebut, pendidik didorong untuk lebih kreatif dalam menggunakan sumber belajar dan juga media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Nadhianty & Purnomo, 2021). Maka dari itu, perlu adanya pengembangan untuk media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan dikemas praktis serta interaktif sesuai dengan teori pengalaman Edgar Dale. Media pembelajaran tersebut berupa aplikasi simulasi manajemen keuangan sederhana. Media

pembelajaran aplikasi simulasi manajemen keuangan sederhana akan memuat materi utama mengenai mengelola keuangan dan literasi keuangan, video pendukung, gambar, kuis evaluasi, audio juga simulasi manajemen keuangan sederhana. Jadi, dengan adanya media pembelajaran ini akan memberikan pengalaman secara langsung mengenai literasi keuangan dan juga bagaimana cara yang tepat untuk mengelola keuangan. Hal ini membuat penelitian dan pengembangan ini memiliki ciri khas tersendiri, yakni terdapat fitur simulasi manajemen keuangan sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan aplikasi “SIMAKNA” (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana) pada mata pelajaran IPS SMP materi manajemen keuangan.

2. Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi bernama “SIMAKNA” (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana). Oleh karena itu, desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *R&D (Research and Development)*. Model 4D dipilih sebagai model pengembangan untuk penelitian ini, model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974) ini memiliki empat tahapan pengembangan yakni *define, design, develop* dan *disseminate*. Berikut merupakan model pengembangan 4D yang telah disesuaikan.



Gambar 1. Modifikasi Model Pengembangan 4D

Tahapan pada model 4D ini dimulai dari tahapan pendefinisian, tahap kedua perancangan, tahapan ketiga pengembangan dan tahapan keempat penyebarluasan produk. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahapan uji coba produk saja. Adapun penjabaran setiap tahapan model 4D yang sudah disesuaikan kebutuhan:

1. Tahap yang pertama adalah tahap *define*, pada tahap ini menganalisis masalah. Analisis masalah ini dilakukan melalui wawancara dan observasi. Hasil dari analisis masalah ini yaitu terbatasnya media pembelajaran dan kurang inovasi dalam pembelajaran yang

menjadikan pembelajaran terkesan monoton. Kemudian dilakukan analisis materi, tahap ini dilakukan analisis materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui kuesioner. Proses analisis ini dilakukan melalui kuesioner tertutup dengan menggunakan *Google Formulir* dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan (Gambar 2). Dengan demikian, media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Tahap *design* atau perancangan, pada tahapan ini dilakukan perancangan modul ajar yang sudah disesuaikan dengan hasil observasi dan wawancara, analisis materi dan analisis kebutuhan peserta didik. Perancangan modul ajar ini perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran. Hal ini agar peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi dalam media pembelajaran juga disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran agar nantinya mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan awal media pembelajaran berupa *storyboard* dapat dilihat pada (Gambar 3). Tahap perancangan berupa *storyboard* ini memudahkan dalam merancang media pembelajaran.
3. Tahap *develop* atau pengembangan, tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran dengan membuat desain materi utama menggunakan Canva, membuat soal evaluasi menggunakan *Quizizz*, membuat simulasi manajemen keuangan dengan bantuan Framework Laravel dan beberapa komponen yang akan menjadi isi di dalam media pembelajaran. Langkah setelah melakukan pengembangan pada setiap komponen yakni melakukan penggabungan semua komponen ke dalam *Google Sites*. Setelah melakukan pengembangan pada tahapan selanjutnya dilakukan validasi produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan juga ahli media. Menurut R. Rahmawati (2020) adapun penentuan mengenai kriteria pada validator yaitu memiliki pendidikan dibidangnya minimal S1 dan memiliki kemampuan juga pengetahuan pada bidang tersebut. Melakukan uji validasi ini memiliki tujuan untuk menilai bagaimana kelayakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh validator materi adalah kelayakan materi yang dikembangkan, pengelompokan materi serta kesesuaiannya dengan soal evaluasi. Sedangkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media adalah untuk menilai dari segi tampilan media, kemudahan pada penggunaan, serta bagaimana komunikasi visual dan auditorial pada media pembelajaran (Ningsih & Kurniawan, 2024).
4. Tahap *diseminate* atau penyebaran. Setelah mendapatkan penilaian dari validator ahli materi dan ahli media, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran yang

melibatkan sejumlah 30 orang dari peserta didik di kelas VII A SMP IT Al-Hikmah.

Uji validasi dan uji coba produk pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert 1 sampai 4 poin, 1 (Sangat Tidak Setuju atau STS), 2 (Tidak Setuju atau TS), 3 (Setuju atau S), 4 (Sangat setuju atau SS). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah angket, yang mana memiliki tujuan untuk menilai media yang telah dikembangkan. Penggunaan instrumen pada penelitian ini melihat instrumen Ningsih & Kurniawan (2024) sebagai acuan yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Pengolahan data yang telah diperoleh dari uji validasi materi, uji validasi media dan juga uji coba produk akan diolah dengan rumus berikut untuk mendapatkan skor persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor penilaian total } (\Sigma x)}{\text{Skor penilaian total ideal } (\Sigma x_i)} \times 100\%$$

Hasil analisis data dinilai baik tingkat kelayakannya jika besar nilai persentase yang dihasilkan (Setiawan et al., 2021). Media pembelajaran akan dikategorikan layak apabila memperoleh skor paling sedikit 61%. Jika penilaian sebelumnya belum mencapai nilai maksimal sesuai ketentuan, maka harus melakukan revisi serta perbaikan kembali untuk mencapai skor sesuai ketentuan (Arifin & Adi, 2022).

Adapun hasil perhitungan validasi selanjutnya disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Table 1. Penilaian Kualifikasi Menurut Arikunto (2021)

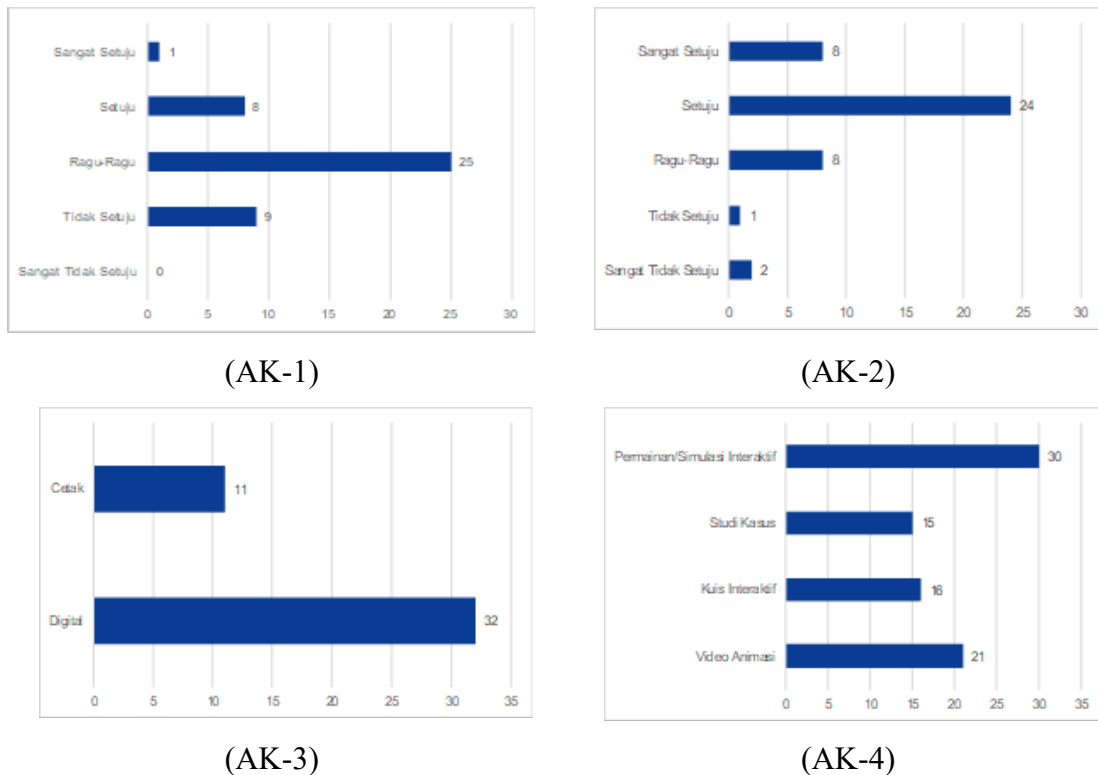
Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
81 – 100	Sangat Tinggi	Sangat layak digunakan dan juga disebarluaskan tanpa harus melakukan revisi
61 – 80	Tinggi	Layak digunakan dan disebarluaskan dengan catatan revisi minor
41 – 60	Cukup	Cukup layak untuk digunakan dan disebarluaskan dengan terdapat revisi
21 – 40	Rendah	Tidak layak untuk digunakan dan disebarluaskan karena perlu dilakukan revisi
1 – 20	Sangat Rendah	Sangat tidak layak untuk digunakan dan disebarluaskan perlu melakukan revisi total

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian, tahap ini dilakukan observasi di sekolah yang menunjukkan bahwa terdapat masalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya bersifat monoton dan membuat peserta didik merasa cepat bosan. Kegiatan selanjutnya dilakukan identifikasi mengenai materi mengenai literasi keuangan. Materi ini terdapat dalam mata pelajaran IPS SMP/MTs kelas VII Tema 4 Kurikulum Merdeka yang memiliki capaian pembelajaran peserta didik dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Capaian Pembelajaran tersebut sudah memuat konsep mengenai literasi keuangan di era digital. Tahap selanjutnya yakni melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Indikator yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran peserta didik yaitu tingkat kesulitan materi manajemen keuangan, media pendukung yang relevan, media pembelajaran berbentuk cetak atau digital dan kebutuhan fitur pendukung.

Berdasarkan fakta lapangan bahwa nilai rata – rata nilai peserta didik sebesar 82. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dari peserta didik dengan cara menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada 30 peserta didik kelas VII A. Data analisis kebutuhan (Gambar 2) yang berdasar pada indikator 1 yakni tingkat kesulitan materi manajemen keuangan (AK-1) sebanyak 25 peserta didik memiliki anggapan bahwa salah satu materi yang masih sulit untuk dipahami ialah materi manajemen keuangan. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, peserta didik merasa perlu adanya tambahan media pembelajaran untuk membantu memahami materi manajemen keuangan (dipilih 24 kali) (AK-2) dan 32 peserta didik memilih media pembelajaran berbasis digital (AK-3). Adapun fitur pendukung yang harus ada dalam media pembelajaran yakni fitur simulasi interaktif (dipilih 28 kali) (AK-4). Adapun kegiatan pembelajaran yang akan disinkronkan dengan permasalahan peserta didik tersebut bahwa membutuhkan media belajar yang dapat memenuhi kebutuhan visual, praktik secara langsung, dan terdapat umpan balik dari pembelajaran.



Gambar 1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SIMAKNA

Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan terdapat dua langkah, yakni merancang modul ajar dan merancang media pembelajaran. Hasil tahap perancangan modul yang akan disesuaikan dengan media pembelajaran pada tahap selanjutnya. Perancangan mengenai modul ajar (Tabel 2), materi mengenai literasi keuangan yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, memilih tambahan gambar yang relevan dengan materi, menambahkan video yang berkaitan dengan materi, membuat soal evaluasi, serta memilih bahasa yang sesuai agar peserta didik memahami materi mengenai literasi keuangan.

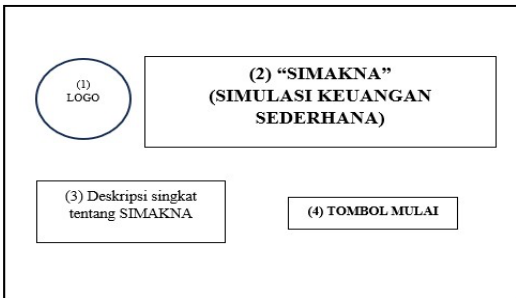
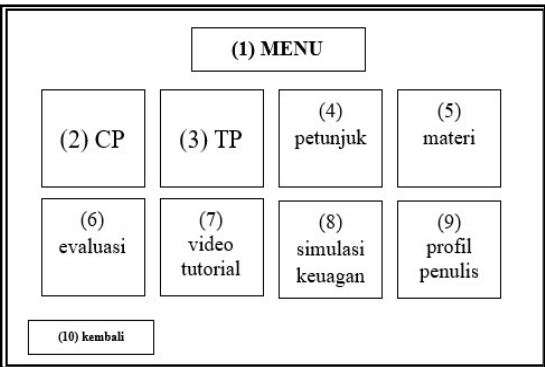
Table 2. Deskripsi Spesifikasi Modul Ajar

Topik	Manajemen keuangan
Kelas	Kelas VII/Fase D
Capaian pembelajaran	Pada akhir pembelajaran peserta didik memahami mengenai konsep uang, jenis uang, pendapatan, tabungan, literasi keuangan, pengelolaan keuangan. Serta peserta didik mampu mencatat keuangan dengan menggunakan media.
Tujuan pembelajaran	(a) Peserta didik mampu menganalisis konsep mengenai uang dan pendapatan melalui diskusi dengan teman sekelompok dan guru dengan benar. (b) Peserta didik mampu menentukan jenis – jenis uang melalui tayangan video yang terdapat pada media pembelajaran dengan tepat. (c) Peserta didik mampu memahami manfaat menabung melalui media pembelajaran SIMAKNA dengan benar. Peserta didik mampu membuat laporan keuangan sederhana melalui aplikasi SIMAKNA dengan tepat.

Model Pembelajaran	Problem Posing
Materi	Konsep dasar uang, pendapatan, tabungan, investasi, literasi keuangan, pengelolaan keuangan keluarga, pengelolaan keuangan pribadi.
Assessment	- Quizizz soal dalam bentuk pilihan ganda - Membuat catatan keuangan pribadi menggunakan simulasi keuangan

Tahap selanjutnya yakni perancangan, perancangan media pembelajaran dilakukan dengan membuat *storyboard* (Tabel 3) yang disesuaikan dengan rancangan modul. *storyboard* akan menjadi acuan pada tahap selanjutnya yakni tahap *develope. Platform* yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran ini terdapat beberapa macam yakni Canva untuk mendesain cover media pembelajaran, Quizizz untuk soal evaluasi, Framework Laravel untuk mendesain simulasi keuangan sederhana, Capcut untuk mengedit video tutorial menggunakan simulasi keuangan sederhana dan *Google Sites*.

Table 3. Storyboard media pembelajaran SIMAKNA

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
1		Halaman Awal 1. Logo SIMAKNA 2. Judul media pembelajaran “SIMAKNA” 3. Deskripsi singkat “SIMAKNA” 4. Tombol mulai (klik untuk menuju petunjuk penggunaan)
2		Halaman menu 1. Judul halaman (Menu) 2. Capaian pembelajaran (klik untuk menuju halaman CP) 3. Tujuan pembelajaran (klik untuk menuju halaman TP) 4. Petunjuk (klik untuk menuju halaman petunjuk penggunaan) 5. Materi (klik untuk menuju halaman materi) 6. Evaluasi (klik untuk menuju halaman evaluasi) 7. Video tutorial (klik untuk menuju halaman video tutorial simulasi keuangan) 8. Simulasi keuangan (klik untuk menuju halaman simulasi keuangan) 9. Profil penulis (klik untuk menuju halaman profil penulis) Tombol kembali (klik untuk menuju halaman awal)

3

Halaman log in simulasi keuangan

1. Deskripsi singkat simulasi keuangan
2. Username (dapat diisi setelah memiliki akun)
3. Password (dapat diisi setelah memiliki akun)
4. Tombol masuk (masuk ke halaman simulasi keuangan)
5. Membuat akun terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam simulasi keuangan
6. Tombol kembali ke menu

4

Halaman simulasi keuangan

1. Profil (klik untuk kembali ke halaman log in)
2. Total saldo (Keterangan jumlah seluruh uang)
3. Total pemasukan (Keterangan jumlah pemasukan)
4. Total pengeluaran (Keterangan jumlah pengeluaran)
5. Catatan pemasukan dan pengeluaran
6. Tombol (+) untuk menambahkan pemasukan dan pengeluaran

Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya yakni tahap desain. Rancangan yang sebelumnya sudah disusun kemudian dilakukan pengembangan melalui beberapa *platform*. Pengembangan cover menggunakan *platform* Canva yang memuat judul, keterangan singkat mengenai aplikasi SIMAKNA, menambahkan ilustrasi dan tombol *start* untuk memulai akses. Pengembangan pada video tutorial dengan bantuan *platform* Capcut yang memuat cara bagaimana menggunakan fitur simulasi keuangan sederhana. Simulasi keuangan sederhana dirancang menggunakan *platform* Framework Laravel yang dirancang dapat menginput data pemasukan dan pengeluaran. Tahap selanjutnya aplikasi media pembelajaran yang disusun menjadi satu dalam *Google Sites* meliputi beberapa fitur yakni petunjuk penggunaan media pembelajaran, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, materi inti, video tutorial menggunakan simulasi keuangan sederhana dan evaluasi.

Tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh dua validator ahli materi serta dua validator ahli media. Validator ahli materi menilai dari segi kelayakan materi yang disesuaikan dengan konsep dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan pada validator ahli materi dapat dilihat pada **Gambar 2**.

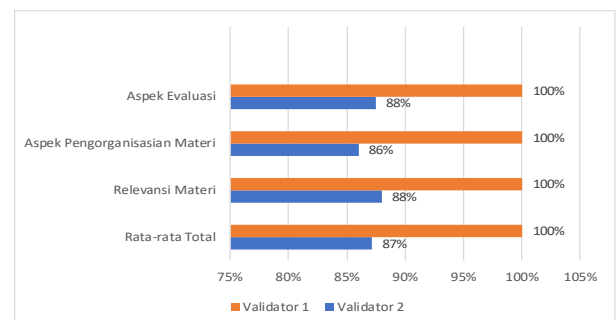
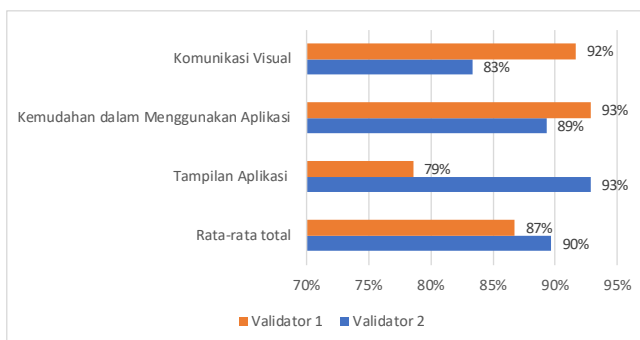
Hasil validasi berdasarkan dari (Gambar 2) menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh dari validator satu 100% dan hasil penilaian dari validator dua sebesar 87%. Berdasarkan pada hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran SIMAKNA termasuk dalam kategori “sangat layak”. Namun, terdapat beberapa

saran dan juga masukan dari kedua validator ahli materi digunakan untuk acuan perbaikan materi pada media pembelajaran SIMAKNA sebagai berikut:

Table 4. Saran dan Perbaikan dari Validator Ahli Materi.

No	Validator Ahli Materi	Saran	Tindak Lanjut
1	Validator ahli materi 1	- Perlu ditambahkan materi manajemen keuangan secara detail - Dapat digunakan dan terus <i>diupdate</i> sesuai dengan perkembangan kurikulum yang ada	Sudah dilakukan perbaikan sesuai saran yang telah diberikan
2	Validator ahli materi 2	- Perlu ditambahkan soal evaluasi untuk tujuan pembelajaran poin ke delapan (sesuai dengan catatan) - Bisa dilanjutkan ke proses berikutnya	Sudah dilakukan perbaikan sesuai saran yang telah diberikan

Setelah melakukan validasi materi, yakni melakukan validasi media. Validasi ini dilakukan oleh dua validator ahli media. Tujuan dari dilakukannya validasi dari ahli media ialah untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran SIMAKNA dari segi tampilan aplikasi, kemudahan penggunaan aplikasi, dan dari segi komunikasi visual. Pada **Gambar 3** merupakan hasil penilaian dari validator media terhadap media pembelajaran SIMAKNA



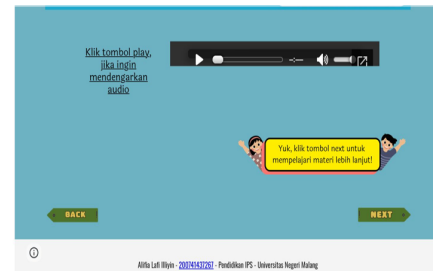
Gambar 4. Hasil Uji Validasi Materi SIMAKNA **Gambar 5.** Hasil Uji Validasi Media SIMAKNA

Hasil dari validasi media yang terdapat pada (gambar 6) menunjukkan bahwa total skor persentase dari validator ahli media pertama sebesar 87% dan dari validator ahli media kedua sebesar 90%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran SIMAKNA memiliki kategori “sangat layak”. Mengenai saran dan juga perbaikan dari kedua validator ahli media (Gambar 4) meliputi (1) penambahan logo SIMAKNA dan perubahan jenis tulisan SIMAKNA, (2) penambahan audio yang disesuaikan dengan isi setiap fitur yakni fitur materi, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, (3) perubahan jenis tulisan pada menu, penambahan fitur video tutorial simulasi manajemen keuangan dan penambahan fitur profil penulis.

Sebelum dilakukan revisi



Setelah dilakukan revisi



Gambar 4. Hasil Saran Perbaikan Media Pembelajaran

Tahap Penyebaran (*diseminate*)

Tahap penyebaran dilakukan setelah melalui tahap validasi pada materi dan validasi media, kemudian dilakukan uji coba terbatas media pembelajaran. Uji coba terbatas ini melibatkan 30 peserta didik kelas VII A di SMP IT Al-Hikmah Bence dengan menggunakan angket. Tujuan dari uji coba ini sebagai penilaian kelayakan dengan berdasar pada respon peserta didik terhadap media pembelajaran SIMAKNA. Dibawah ini merupakan hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran SIMAKNA.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran pada Peserta Didik

Aspek Tampilan	Desain Menarik	8.3
	Tampilan warna menarik	8.0
	Foto, video, dan audio mendukung	8.0
	Rata-rata	8.1
Aspek Kemudahan Penggunaan	Tombol mudah digunakan	8.25
	Tidak mengalami kendala error	7,7
	Petunjuk penggunaan jelas	8.0
	Fitur evaluasi mudah digunakan	8.0
	Rata-rata	7.9
Aspek Kualitas	Bahasa mudah untuk dipahami	8.5
	Tujuan pembelajaran jelas	8.0
	Materi mudah dipahami	8.5
	Aplikasi menarik minat belajar	7.8
	Materi dapat menambah wawasan	8.5
	Rata-rata	8.26
Rata-rata total		8.1

Hasil uji coba (Tabel 5) menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada aspek tampilan (8.1), aspek kemudahan penggunaan (7.9), aspek kualitas (8.26). berdasarkan hasil tersebut, dapat diperoleh rata-rata total sebesar 8.1. Kriteria kelayakan termasuk pada dalam kategori ‘sangat layak’. Dampak dari adanya media pembelajaran SIMAKNA yang memiliki fitur khas simulasi keuangan sederhana ini membuat peserta didik dapat mempelajari mencatat keuangan pribadi dengan menggunakan fitur simulasi keuangan. Beberapa saran yang telah diberikan oleh calon pengguna telah dijadikan sebagai evaluasi dan acuan agar dapat memperbaiki media pembelajaran SIMAKNA. Media pembelajaran ini juga mendapatkan hasil penilaian ‘sangat layak’ tanpa harus melakukan uji coba ulang kepada peserta didik. Adapun media pembelajaran SIMAKNA ini dapat diakses melalui tautan berikut



Pembahasan

Aplikasi SIMAKNA layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil observasi dan analisis di lapangan dalam mempelajari materi literasi keuangan, diperlukan adanya media yang dapat membantu peserta didik untuk memudahkan dalam memahami materi literasi keuangan. Adanya pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau melalui praktek akan memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik (Fauziah et al., 2022) dan memberikan pengalaman secara kompleks kepada peserta didik (Nadhianty & Purnomo, 2021). Sebagaimana pada teori kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwa peserta didik dapat memiliki

pengalaman secara langsung dengan melakukan simulasi (Dale, 1993). Adanya berbagai fitur yang mendukung penjelasan materi dan kemudahan peserta didik untuk mengakses fitur tersebut (Fridaynti et al., 2022), maka akan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Rayhani et al., 2023; Wava et al., 2023).

Penyajian materi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Hal tersebut dilakukan, agar pembelajaran berjalan efektif serta sistematis (Darmansyah et al., 2023). Materi disajikan dengan gambar, video dan audio pendukung agar menambah wawasan peserta didik dan kemudahan peserta didik untuk memahami materi manajemen keuangan (Mawarsih et al., 2024; Rahmawati et al., 2023). Sebagai media pembelajaran interaktif, SIMAKNA memiliki fitur simulasi keuangan yang mana peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (Suprananto & Hikamudin, 2023). Media pembelajaran SIMAKNA dikemas dalam *website* yang terhubung internet sehingga dapat mencakup suatu informasi lebih praktis dan menarik (Pransisca & Zaidah, 2019; Saputro & Pakpahan, 2021). Penggunaan *website* ini juga memudahkan peserta didik mengakses media pembelajaran tanpa perlu mengunduh terlebih dahulu (Hakiki, Bachri, & Mkumbachi, 2023). Media pembelajaran SIMAKNA mudah diakses, sehingga peserta didik dapat memiliki keinginan untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun (Sefriani et al., 2021).

Penilaian media pembelajaran SIMAKNA dari validator media dan calon pengguna, menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan fitur khas simulasi keuangan sederhana ini dapat memudahkan peserta didik belajar mengenai materi literasi keuangan dengan benar (Yani & Putra, 2024). Penggunaan media pembelajaran simulasi keuangan ini membuat peserta didik tahu akan pentingnya mengelola keuangan sejak dini (Kusumaningtyas & Sakti, 2017; Nurfatmawati et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran simulasi keuangan juga dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai mengelola keuangan (Amah et al., 2022; Nanda et al., 2023) dan membantu peserta didik untuk memahami materi mengenai literasi keuangan (Darmansyah et al., 2023; Mawarsih et al., 2024). Aplikasi SIMAKNA sudah melalui beberapa perbaikan, namun dari hasil uji validasi media dan hasil uji coba terbatas aplikasi SIMAKNA dikategorikan sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil uji coba terbatas kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa penggunaan SIMAKNA sebagai sumber belajar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Seluruh saran perbaikan secara umum sudah dilakukan, baik dari validator ahli materi, validator ahli media dan juga calon pengguna. Namun, terdapat saran yang belum terealisasi karena membutuhkan waktu dan juga pengembangan lebih lanjut di bidang teknologi. Saran tersebut yaitu, media pembelajaran

SIMAKNA ditambahkan animasi bergerak agar media lebih menarik. Beberapa saran sebelumnya dapat digunakan sebagai pertimbangan pada penelitian serta pengembangan selanjutnya.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan, pada pengembangan aplikasi media pembelajaran SIMAKNA, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik lebih membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi literasi keuangan dan dapat praktek secara langsung dengan menggunakan fitur simulasi keuangan. Adapun fitur pendukung lainnya seperti materi, soal evaluasi, video dan audio isinya disesuaikan dengan materi. Aplikasi media pembelajaran SIMAKNA sudah melalui tahap uji validasi materi, uji validasi media dan juga uji coba terbatas oleh calon pengguna dengan penilaian akhir pada kategori sangat layak. Terdapat beberapa perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan, sehingga aplikasi media pembelajaran SIMAKNA dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dampak dari pengembangan aplikasi media pembelajaran SIMAKNA, peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi literasi keuangan dan peserta didik dapat mempelajari cara mengelola keuangan pribadi dengan fitur simulasi keuangan.

Adapun saran yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya yakni, dapat memperbaiki fitur simulasi keuangan agar dapat diakses dengan lebih mudah. Selain itu penelitian lanjutan juga dapat mengaplikasikan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi ini di sekolah yang memiliki karakteristik berbeda, sehingga dapat melihat dan memastikan efektivitas penggunaan aplikasi secara lebih luas. Bagi guru, aplikasi media pembelajaran ini dapat menjadi sumber tambahan materi pembelajaran dan alat bantu dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik, aplikasi media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan yang dapat diakses dengan mudah dimanapun.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amah, N., Murwani, J., Dewi, N., Lestari, A., Purwanti, D. A., Nugroho, R., & Husain, M. L. (2022). Celengan Target: Upaya Melatih Literasi Finansial Pada Siswa SMP Muhammadiyah 23 Kemalang, Klaten. *Seminar Motivasi Manajemen Binis Dan Akuntansi (SIMBA) 4*.
- Arifin, A. A., & Adi, K. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS ASIAPP (Asean

- Interaction App) pada Materi Interaksi Antar Negara-Negara Asean SMP Kelas VII. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3). <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Edisi 3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dale, E. (1993). *Audiovisual methods in teaching*. New York: Holt, Reinhart & Winston.
- Darmansyah, A., Susanti, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3630–3645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>
- Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 6(1). Retrieved from <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Fauziah, L., Hendriani, A., & Sadam Murron, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Harian Interaktif Keuanganku yang Berorientasi pada Kurikulum Cha-Ching untuk Pembelajaran Literasi Finansial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 37–43.
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Hakiki, A. R. R., Bachri, S., & Mkumbachi, R. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Progressive Web App Berbasis Environmental Learning untuk Meningkatkan Ecoliteracy Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosia*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.15548/20995>
- Haryati, T. D. (2023). *Wawancara Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di SMP IT Al-Hikmah Blitar*.
- Kusumaningtyas, I., & Sakti, N. C. (2017). Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3).
- Mawarsih, P. B., Christianti, E., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Bagi Siswa SMA. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 215–221. <https://doi.org/10.31764>
- Mustikawati, E. (2020). Pentingnya Literasi Keuangan Anak Sekolah Dasar Melalui Progam Market Day di SDIT LHI. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.24
- Nadhianty, A., & Purnomo, A. (2021). Pengembangan Digital B-OK Bentuk Muka Bumi Malang Raya sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII. *JPIPS : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 43–60. <https://doi.org/10.15548/jpips.v8i1.13334>
- 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>
- Ningsih, M. A., & Kurniawan, B. (2024). Pengembangan Aplikasi Si Calang (Situs Candi di Malang) Berbasis Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 112–127. <https://doi.org/10.15548/23061>
- Nurfatmawati, L., Sukirno, S., Nurrahman, A., & Meinarsih, M. (2023). Implementasi Pendidikan Literasi Finansial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Lembaga TK Kota Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5585–5596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5199>
- OJK, & BPS. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024*. 1–74.
- Permata, B., Wahyono, H., & Wardoyo, C. (2017). Bahan Ajar Berbasis Cerita Untuk

- Menanamkan Literasi Ekonomi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2, 356–362. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Pransisca, M. A., & Zaidah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Web (E-Learning) Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Outdoor Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Masbagik Utara Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Putri, W. E. C., & Apriani, A. (2022). Edukasi Pengelolaan Keuangan Dan Pentingnya Menabung Sejak Dini. *Seminar Nasional*. Retrieved from <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7050/EDUKASI%20PENGELOLAAN%20KEUANGAN%20DAN%20PENTINGNYA%20MENABUNG%20SEJAK%20DINI%20.pdf?sequence=1>
- Rahmawati, D., Yudha, L. I., & Purwanto. (2023). Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Spasial Studi Kasus Gunung Api Semeru pada Materi Vulkanisme sebagai Penunjang Pembelajaran Geografi. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(1), 45–64. <https://doi.org/10.18860/jpips.v10i1.17438>
- Rahmawati, R. (2020). *Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Penguasaan Simple English Vocabulary*.
- Rayhani, M. S., Tyas, S. S., & Khairunisa, Y. (2023). Uji Usability Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial Untuk Siswa Kelas 7 di SMPIT Nurul Ilmi. *Engineering And Technology International Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.556442>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24–39. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Sefriani, R., Radyuli, P., Nurhidayati, & Sepriana, R. (2021). Design and Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor. *International Journal of Educational Development and Innovation*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.26858/ijedi.v1i1.22162>
- Setiawan, A. E., Marsono, & Yoto. (2021). Internalization of Strengthening Character Education through Scouting Extracurricular Activities for Students SMK. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 10938–10950. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i4.3147>
- Setiyowati, A., & Huda, F. (2023). Media EduFines Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah Siswa SD Muhammadiyah 24 Surabaya. *Ejoin: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1, 89–103.
- Suprananto, S., & Hikamudin, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Literasi Finansial untuk Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 897. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1369>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wawa, A., Agustina, M., & Hafidz Azzahra, A. (2023). Game Sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Literature Review. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(1), 101–112.
- Yani, N. L. S., & Putra, A. K. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Literasi Keuangan di SMP: Pengaruh Integrasi Modul Elektronik Dan Pendekatan STEM. *Jurnal*

Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik, 3(7), 2024.
<https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.4>

Biografi Penulis

	Alifia Lafi Illiyin, S.Pd. Merupakan mahasiswa alumni Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Lahir pada tanggal 1 Mei 2001 di Blitar, Jawa Timur. Saat ini saya melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: alifiailiyin@gmail.com
	Bayu Kurniawan, S.Pd., M.Pd. merupakan dosen Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Saat ini sebagai Ketua Prodi Pendidikan IPS. Email: bayu.kurniawan.fis@um.ac.id