

**PENGEMBANGAN MEDIA SUPLEMEN LITERASI FINANSIAL
(SUPERFINE) BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun Oleh:
Amalia Okta Nugraini
NIM : 19104080048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Amalia Okta Nugraini

NIM : 19104080048

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan penguji.

Yogyakarta, 9 Desember 2025
Yang Menyatakan



Amalia Okta Nugraini
NIM. 19104080048

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amalia Okta Nugraini
NIM : 19104080048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosah saya menggunakan foto berjilbab dalam ijazah, sehingga jika dikemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Desember 2025

Yang Menyatakan



Amalia Okta Nugraini

19104080048

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Amalia Okta Nugraini

NIM : 19104080048

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan Media Suplemen Literasi Finansial (SUPERFINE)

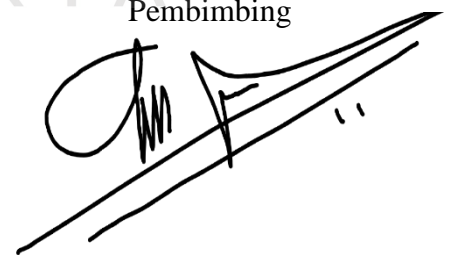
Berbasis Android pada Materi IPS Kelas IV SD

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera diujikan/ dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalmu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 9 Desember 2025
Pembimbing



Dr. Andi Prastowo, M.Pd. I
NIP. 19820505 201101 1 008

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3834/Un.02/DT/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA SUPLEMEN LITERASI FINANSIAL (SUPERFINE)
BERBASIS *MOBILE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMALIA OKTA NUGRAINI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080048
Telah diujikan pada : Rabu, 17 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

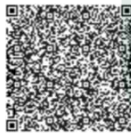
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 6944ec32327e6



Penguji I
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6944e0c7124d9



Penguji II
M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6944e767b74a8



Yogyakarta, 17 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6944ecaa070f9

MOTTO

“Kemudian pada hari itu sungguh kalian akan ditanya tentang kenikmatan.”¹
(QS. At-Takātsur: 8)

“Tidak akan bergeser kaki seorang hamba pada hari kiamat hingga ia ditanya tentang empat hal... dan tentang hartanya, dari mana ia memperolehnya dan untuk apa ia membelanjakannya.”²
(HR. Tirmidzi no. 2417)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. At-Takātsur [102]: 8.

² Abu 'Isa Muhammad bin 'Isa at-Tirmidzi, *Sunan at-Tirmidzi*, Juz IV, Kitab Šifat al-Qiyāmah, Bab Mā Jā'a fī Mas'alat al-'Abd 'an Mālih, Hadis No. 2417 (Beirut: Dār al-Gharb al-Islāmī, 1998), hlm. 612.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Amalia Okta Nugraini, “Pengembangan Media Suplemen Literasi Finansial (SUPERFINE) Berbasis Aplikasi *Mobile* pada Mata Pelajaran IPS SD.” *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2025.

Literasi finansial merupakan kompetensi penting untuk diajarkan sejak dini, karena anak perlu memahami cara mengelola uang dan mengambil keputusan ekonomi sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Urgensinya telah diakui oleh Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi serta Otoritas Jasa Keuangan, tetapi media pembelajaran yang secara khusus memfasilitasi pembelajaran literasi finansial masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan aplikasi SUPERFINE sebagai media pembelajaran literasi finansial pada materi ekonomi IPS kelas IV sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN Deresan, yaitu kelas IV A berjumlah 26 peserta didik dan kelas IV B berjumlah 28 peserta didik. Sampel dipilih menggunakan *cluster random sampling* melalui undian sederhana dan menghasilkan kelas IV B sebagai subjek uji coba. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, ahli literasi finansial, angket respon *peer reviewer* serta angket respon peserta didik terhadap produk. Teknik analisis data pada tahap validasi menggunakan indeks V Aiken dan perhitungan persentase sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SUPERFINE dinyatakan layak berdasarkan penilaian para ahli. Ahli materi memperoleh indeks V Aiken sebesar 0,98, ahli media memperoleh 0,94 dan ahli literasi finansial memperoleh 1,00, ketiganya menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji keterterimaan oleh peserta didik menunjukkan persentase respon sebesar 95,10%, termasuk kategori “Sangat Positif”. Dengan demikian, aplikasi SUPERFINE dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran literasi finansial pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Literasi Finansial, Kodular, pembelajaran IPS, Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRACT

Amalia Okta Nugraini, *“The Development of Financial Literacy Supplement Media (SUPERFINE) Based on a Mobile Application for Social Studies Subject in Elementary School.” Bachelor’s Thesis. Yogyakarta: Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.*

Financial literacy is a highly urgent competency that needs to be taught from an early age, as children must understand how to manage money and make simple economic decisions in daily life. This urgency has been recognized by the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) and the Financial Services Authority (OJK), but learning media specifically facilitating the teaching of financial literacy within Social Studies (IPS) instruction is still limited. Therefore, this research aims to develop and determine the feasibility of the mobile-based SUPERFINE application as a financial literacy learning medium for economic material in 4th-grade Social Studies in elementary schools.

*The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model, which includes the phases of define, design, develop, and disseminate. The research population comprised all 4th-grade students at Deresan’s State Primary School, specifically IV A Class (26 students) and IV B Class (28 students). The sample was selected using ClusterRandom Sampling through a simple lottery, resulting in Class IV B as The Trial Subject. The research instruments included questionnaires for validation by material experts, IT media experts, and financial literacy experts, a peer reviewer response questionnaire, and a student response questionnaire regarding the product. The data analysis technique for the validation stage used the Aiken’s *V* index and simple percentage calculations.*

*The research findings indicate that the SUPERFINE application is declared feasible based on the experts' assessments. The material expert obtained an Aiken’s *V* index of 0.98, the IT media expert obtained 0.94, and the financial literacy expert obtained 1.00. All the validator showed that the developed application falls into the “Very Good” category. The results of the acceptability test by students showed a response percentage of 95.10, which is categorized as “Very Positive.” Consequently, the SUPERFINE application is deemed feasible and useable as a financial literacy learning tool in the Social Studies subject for 4th-grade elementary school and Madrasah Ibtidaiyah students.*

Keywords: *Android Application, Financial Literacy, Kodular, Social Studies Instruction, Madrasah Ibtidaiyah*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ.
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، حَمْدًا شَاكِرِينَ نَاعِمَةً، مُعْتَرِفِينَ بِفَضْلِهِ وَإِحْسَانِهِ
وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ
أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahka kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat mengenai Pengembangan Media Suplemen Literasi Finansial, yang disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dari Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhadi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang senantiasa menunjukkan ketulusan ketika memberikan saran dan nasehat yang sangat berarti selama peneliti menempuh studi.
4. Dr. Andi Prastowo, M.Pd.I. selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar, memberikan arahan dengan sangat jelas, serta menyampaikan masukan yang membangun sepanjang proses penelitian.
5. Fitri Yuliawati M.Pd.Si. selaku *shadow guide* dalam penelitian ini, atas segala motivasi, bantuan dan nasehat yang begitu bermakna dan tak ternilai harganya.
6. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan rekomendasi judul pada penelitian ini.

7. Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku ahli materi, Dr. M. Saidul Muzakki, M.Pd. selaku ahli media berbasis IT, dan Dr. Ruspita Rani Pertiwi, S.Psi., MM. selaku ahli literasi finansial yang telah meluangkan waktu untuk menilai dan memberi masukan terhadap produk penelitian.
8. Kepala SDN Deresan, SDN Bhakti Karya, SDN Gambir, SDN Condongcatur, dan SDN Kentungan yang telah memberikan peneliti izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Yusrina Nahdiya, S.Pd. selaku wali kelas dan peserta didik IVB SDN Deresan yang telah membantu memberikan arahan, masukan dan penilaian produk penelitian.
10. Keluarga peneliti yang senantiasa memberikan dukungan, do'a, serta tempat pulang yang hangat dan penuh kasih, menyediakan ruang aman untuk peneliti berbagi cerita dan bahagia selama melakukan penelitian.
11. Fajar pijar, Nikmah, Puja, Frisma, Yusuf, Reno dan Rivan, terimakasih telah menjadi tangan kanan Allah untuk menyampaikan begitu besar peduli-Nya terhadap peneliti, telah berkenan kebersamaan serta sabar memberikan dukungan.
12. Peneliti juga ingin menyampaikan terimakasih kepada diri sendiri, Amalia Okta Nugraini, telah memilih untuk terus melangkah meski tidak secepat yang lain. Terimakasih sudah bertahan dan menyelesaikan dengan baik apa yang sudah dimulai.
13. Serta semua pihak yang turut berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak memungkinkan untuk peneliti sebutkan satu-persatu, terimakasih banyak.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti nantikan demi perbaikan karya-karya lain di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pendidikan di Indonesia. Semoga Allah SWT meridhoinya, aamiin.

Yogyakarta, 9 Desember 2025
Peneliti



Amalia Okta Nugraini
NIM. 19104080048

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	iv
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	10
F. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile</i>	14
2. Kodular	24
3. Literasi Finansial	27
4. Pendidikan Literasi Finansial	31
5. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	38
6. Ruang Lingkup Materi Kebutuhan Manusia dan Kegiatan Ekonomi	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Pikir	45

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
1. Pendefinisian (<i>Define</i>)	47
2. Perencanaan (<i>Design</i>)	49
3. Pengembangan (<i>Develop</i>)	52
4. Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	53
C. Uji Coba Produk	53
1. Desain Uji Coba.....	53
2. Subjek Coba.....	54
3. Jenis Data	56
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
5. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Prosedur Pengembangan Aplikasi SUPERFINE.....	66
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	66
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	74
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	83
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	86
B. Penilaian Kualitas Produk.....	87
C. Deskripsi Produk Akhir	106
D. Kajian Produk Akhir.....	113
1. Kelayakan Produk.....	116
2. Kelebihan dan Kekurangan Produk	119
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan	121
B. Keterbatasan Penelitian	122
C. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Elemen Literasi Finansial	36
Tabel III.1 CP dan TP IPS bermuatan Ekonomi Fase B	50
Tabel III.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi IPS	58
Tabel III.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Literasi Finansial	58
Tabel III.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media berbasis IT	59
Tabel III.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Peer Reviewer	60
Tabel III.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Calon Pengguna	61
Tabel III.7 Kriteria Nilai V Aiken	63
Tabel III.8 Kriteria Hasil Persentase	65
Tabel IV.1 Tujuan Pembelajaran Materi IPS	71
Tabel IV.2 Sumber Desain Material Produk	76
Tabel IV.3 Rancangan Materi IPS	78
Tabel IV.4 Rancangan Cerita Literasi Finansial	78
Tabel IV.5 Indikator Angket Validasi Media oleh Ahli Materi	81
Tabel IV.6 Indikator Angket Validasi Media	81
Tabel IV.7 Indikator Angket Validasi Media oleh Ahli Media	82
Tabel IV.8 Indikator Angket Penilaian Media oleh Peer reviewer	82
Tabel IV.9 Indikator Angket Penilaian Media oleh Calon Pengguna	83
Tabel IV.10 Masukan dan Saran dari Ahli Instrumen	87
Tabel IV.11 Masukan dari Ahli Materi	88
Tabel IV.12 Masukan dari Ahli Literasi Finansial	90
Tabel IV.13 Catatan dari Peer Reviewer	91
Tabel IV.14 Skor Penilaian Ahli Materi	94
Tabel IV.15 Penilaian Ahli Literasi Finansial	97
Tabel IV.16 Penilaian Ahli Media berbasis IT	101
Tabel IV.17 Penilaian Peer Reviewer	104
Tabel IV.18 Penilaian Calon Pengguna	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Alur Penelitian RnD model 4D.....	47
Gambar III.2 Desain Uji Coba Produk	54
Gambar IV.1 Bagan Concept Analysis	73
Gambar IV.2 Flowchart Produk	79
Gambar IV.3 Hasil Desain Storyboard.....	80
Gambar IV.4 Tampilan Website Kodular.....	84
Gambar IV.5 Tampilan Desain Screen.....	84
Gambar IV.6 Tampilan Susunan Coding Block.....	85
Gambar IV.7 Tampilan Eksport Produk.....	85
Gambar IV.8 Revisi Produk	88
Gambar IV.9 Revisi Produk	88
Gambar IV.10 Revisi Produk	89
Gambar IV.11 Revisi Produk	89
Gambar IV.12 Revisi Produk	89
Gambar IV. 13 Tampilan Menu Utama.....	107
Gambar IV. 14 Tampilan Fitur Materi	108
Gambar IV. 15 Gambar Tampilan Fitur Cerita	109
Gambar IV. 16 Gambar Tampilan Fitur Kuis	110
Gambar IV. 17 Gambar Tampilan Fitur Video	111
Gambar IV. 18 Gambar Tampilan Fitur Game	112
Gambar IV. 19 Gambar Tampilan Fitur Progress	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kisi-Kisi Instrumen Validasi	131
Lampiran II Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi	140
Lampiran III Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Literasi Finansial	144
Lampiran IV Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media berbasis IT	149
Lampiran V Data Hasil Respon Praktisi	153
Lampiran VI Sampel Data Hasil Angket Respon Peserta Didik	157
Lampiran VII Analisis Data Hasil Validasi Produk	167
Lampiran VIII Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik	170
Lampiran IX Surat Keterangan Validasi Instrumen	171
Lampiran X Bukti Seminar Proposal (Berita Acara).....	172
Lampiran XI Pengesahan Seminar Proposal	173
Lampiran XII Permohonan Izin Penelitian.....	174
Lampiran XIII Kartu Bimbingan.....	175
Lampiran XIV Sertifikat PBAK.....	177
Lampiran XV Sertifikat User Education	177
Lampiran XVI Sertifikat PLP-KKN.....	178
Lampiran XVII Sertifikat TOEC.....	179
Lampiran XVIII Sertifikat ICT.....	180
Lampiran XIX Dokumentasi Pengambilan Data.....	181
Lampiran XX Pengembangan Produk.....	182
Lampiran XXI Daftar Riwayat Hidup	185

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi tulisan Arab-Latin yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 dan 0543b/u/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Secara garis besar sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alīf	-	
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	T	Te
ث	ṡā'	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jī	J	Je
ح	Hā'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan ha
د	Dāl	D	De
ذ	Ẓāl	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Za'	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	Es dan ye
ص	Sād	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dād	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Aīn	‘	Koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef

ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	‘el
م	Mīm	M	‘em
ن	Nūn	N	‘en
و	Wāwu	W	W
ه	Ha’	H	Ha
ء	‘	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah di Tulis Rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	Ditulis	<i>Muta’addidah</i>
عِدَّةٌ	Ditulis	‘iddah

C. Ta’ Marbūtah di Akhir Kata

1. Bila *ta’ marbūthah* di baca mati ditulis dengan *h*, kecuali kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya.

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جِزْيَةٌ	Ditulis	<i>Jizyah</i>

2. Bila *ta’ marbūthah* di ikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka di tulis dengan *h*

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā’</i>
--------------------------	---------	---------------------------

3. Bila *ta’ marbūthah* hidup dengan *hârakat fathâh, kasrah, dan dâmmah* ditulis *t*

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakāt al-fiṭrf</i>
-------------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

-َ	Fathah	Ditulis	A
-ِ	Kasrah	Ditulis	I
-ُ	ḍhammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

<i>Fathah + alif</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
جَاهِلِيَّة	Ditulis	<i>Jāhiliyyah</i>
<i>Fathah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
تَنْسَى	Ditulis	<i>Tansā</i>
<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ī</i>
كَرِيم	Ditulis	<i>Karīm</i>
<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Ū</i>
فُرُوض	Ditulis	<i>Furūd</i>

F. Vokal Rangkap

<i>Fathah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ai</i>
بَيْنَكُمْ	Ditulis	<i>Bainakum</i>
<i>Fathah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Au</i>
قَوْل	Ditulis	<i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata

Penulisan vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan tanda apostrof (')

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>A'antum</i>
لَنْ تُكْرِمَ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang *Alif + Lām*

1. Bila kata sandang *Alif + Lām* diikuti huruf *qamariyyah* ditulis dengan *al*.

الْقُرْآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
الْقِيَّاس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila kata sandang *Alīf + Lām* diikuti *syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya, serta di hilangkan huruf *l* (el)- nya.

السَّمَاء	Ditulis	<i>as-Samā</i>
الشَّمْس	Ditulis	<i>as-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

زَوَى الْفُرُوض	Ditulis	<i>Zawī al-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

J. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan huruf Arab huruf kapital tidak di kenal, dalam trans literasi ini huruf tersebut di gunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti yang berlaku di EYD, diantaranya yaitu huruf kapital untuk menuliskan huruf awal nama dan permulaan kalimat. Nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital adalah huruf awal nama diri bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ

Syahrū ramaḍān al-laẓī unẓila fīhil-Qur'ā.

K. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya al-Qur'an, hadis, mashab syariat, lafaz.
2. Judul buku menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku al- hijab.
3. Nama pengarang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi finansial merupakan kemampuan esensial yang mencakup pemahaman dalam mengelola keuangan, mengambil keputusan ekonomi, serta mengenali konsekuensi dari tindakan finansial dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam membentuk pola pikir serta perilaku keuangan yang bijak dan bertanggung jawab.³ Pengenalan literasi finansial perlu dilakukan sejak usia dini, mengingat masa kanak-kanak merupakan fase kritis dalam pembentukan sikap dan kebiasaan yang akan berpengaruh hingga dewasa.⁴ Suyanto menegaskan bahwa membiasakan anak untuk mengelola uang secara sehat dan bertanggung jawab merupakan bagian penting dari pendidikan karakter, yang perlu ditanamkan sejak dini melalui pendidikan keuangan yang terarah.⁵ Dengan demikian, literasi finansial harus diajarkan sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 yang krusial untuk membekali individu menghadapi tantangan ekonomi yang semakin kompleks di masa mendatang.

Menyadari urgensi tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan literasi finansial sebagai salah satu dari enam literasi dasar yang wajib diajarkan sejak jenjang sekolah dasar, bersama dengan literasi baca-tulis, numerasi, sains, digital, dan kewarganegaraan.⁶ Sebagai bentuk implementasinya, peserta didik dikenalkan pada berbagai konsep ekonomi sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari melalui pendekatan pendidikan yang terstruktur dan kontekstual.⁷ Menurut Musfiroh, pendidikan literasi finansial perlu diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran, membangun kebiasaan, serta

³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Pendidikan Literasi Finansial: Panduan Implementasi untuk Satuan Pendidikan dan Pemangku Kepentingan*. Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek, 2024, hlm. 28

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi, Modul Literasi Finansial di Sekolah Dasar, (Jakarta:2021). Hlm. vi

⁵ Suyanto, *Menuju Masyarakat Melek Finansial Sejak Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2023), hlm. 45.

⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Saku Literasi Keuangan: Seri Literasi Dasar*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, 2021), hlm. 5.

⁷ Nurfadilah, Siti. *Penerapan Literasi Finansial dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023, hlm. 45.

mengajarkan anak mengelola keuangan secara rasional sejak dini.⁸ Pendidikan literasi finansial tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku finansial yang positif, yang menjadi fondasi penting dalam pengambilan keputusan ekonomi di masa depan.⁹ Dengan demikian, pendidikan literasi finansial tidak hanya berfungsi sebagai penguatan aspek kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan kecakapan hidup, guna menciptakan generasi yang cakap secara finansial dan mampu beradaptasi dengan dinamika ekonomi di masa depan.

Meskipun urgensinya telah diakui, implementasi pendidikan literasi finansial di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian Maulana dan Kurniasih menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar belum memiliki panduan atau rencana pembelajaran yang jelas terkait literasi keuangan, sehingga materi yang disampaikan menjadi terbatas dan tidak berkesinambungan.¹⁰ Hal ini diperkuat oleh temuan Puspitasari yang mengungkapkan bahwa belum adanya pedoman literasi finansial secara terstruktur dalam kurikulum menyebabkan guru kesulitan dalam menyusun perangkat ajar yang relevan dan aplikatif. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran serta minimnya dukungan dari lingkungan keluarga turut memperkuat hambatan ini.¹¹ Rosidah dan rekan-rekannya juga menyoroti bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar masih kurang memberikan pengalaman nyata, seperti simulasi transaksi atau praktik menabung, yang penting untuk menanamkan pemahaman konkret.¹² Sementara itu, Fanani, Sulistyowati, dan Yulianti menegaskan bahwa kegiatan edukasi literasi finansial yang berbasis pengalaman masih sangat terbatas dan belum menjadi bagian dari program pembelajaran yang terencana.¹³

⁸ Musfiroh, Tadkiroatun, *Literasi Keuangan Sejak Dini: Membentuk Karakter Anak Cerdas Finansial*, (Yogyakarta: Fitramaya, 2023), hlm. 62.

⁹ Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, *Modul Literasi Finansial di Sekolah Dasar*, (Jakarta:2021). Hlm. 28.

¹⁰ Maulana, D. & Kurniasih, A. (2021). *Urgensi Literasi Finansial dalam Kurikulum Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45

¹¹ Puspitasari, Dwi, *Implementasi Literasi Finansial di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Guru Kelas Rendah*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023, hlm. 58.

¹² Rosidah, A., Wulandari, D. & Prasetyo, R. (2024). *Penerapan Literasi Finansial Anak Usia Sekolah Dasar dalam Konteks Literasi Digital*. *Prosiding ICDDSS*, 3(1), 66–72.

¹³ Fanani, N. M., Sulistyowati, E., & Yulianti, S. (2025). *Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Seroja: Pendidikan Dasar dan Anak*, 5(1), 15

Penelitian-penelitian tersebut sejalan dengan kondisi yang terjadi di beberapa sekolah dasar di Condongcatur, dimana proses pendidikan literasi finansial masih menghadapi berbagai hambatan, baik dari aspek perencanaan, media, maupun pendekatan yang digunakan. Hasil observasi terhadap peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, cenderung menggunakan uang saku tanpa perencanaan serta sering melakukan pembelian impulsif yang kemudian disesali. Program menabung yang telah diterapkan guru juga belum disertai dengan program lanjutan yang mendorong untuk merencanakan dan mengelola hasil tabungan secara optimal. Akibatnya, peserta didik belum memiliki gambaran yang utuh mengenai pentingnya pengelolaan keuangan secara rasional dan bertanggung jawab.¹⁴

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik berharap pembelajaran tidak hanya bersumber dari buku paket yang monoton. Mereka menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dimengerti dan diterapkan. Salah satu temuan menarik dari wawancara tersebut adalah tingginya ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks belajar.¹⁵ Hal ini menunjukkan bahwa perangkat digital, khususnya *smartphone*, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi belajar mereka. *Smartphone* dianggap sebagai media yang menyenangkan dan dekat dengan keseharian mereka. Sehingga, berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, termasuk *smartphone* belum direspon secara optimal dalam praktik pembelajaran di kelas. Guru-guru kelas IV yang diwawancarai juga menyampaikan bahwa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep literasi finansial dalam IPS, salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Kesenjangan antara preferensi belajar peserta didik dan metode pembelajaran yang dominan digunakan di kelas menunjukkan

¹⁴ Observasi peserta didik kelas IV salah satu SD Negeri di Kelurahan Condongcatur, pada tanggal 7 agustus 2025

¹⁵ Wawancara dengan P1, peserta didik kelas IV SD di Kelurahan Condongcatur, pada tanggal 30 juli 2025.

adanya ketidaksesuaian antara harapan peserta didik dan praktik pembelajaran yang berlangsung.¹⁶ Para guru menyampaikan harapan adanya dukungan berupa media pembelajaran yang sudah siap digunakan, bersifat interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan ini menggarisbawahi perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, termasuk media berbasis teknologi yang sudah akrab dalam kehidupan mereka, seperti *smartphone*.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, untuk menjembatani pengenalan konsep literasi finansial secara lebih menyeluruh dan kontekstual di tingkat sekolah dasar menjadi semakin jelas. Literasi finansial sendiri telah termuat dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).¹⁷ Sebagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengenalkan kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan kewarganegaraan, IPS memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman awal mengenai literasi finansial. Materi IPS dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membentuk kesadaran finansial peserta didik melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.¹⁸ Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan hidup yang berkelanjutan, seperti kemampuan merencanakan keuangan, dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan.

Untuk mendukung integrasi literasi finansial di kelas IV, penting untuk merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) IPS Fase B dalam Kurikulum Merdeka. Pada fase ini, dimensi ekonomi sederhana menjadi bagian dari penguatan pemahaman peserta didik mengenai pengelolaan sumber daya dalam kehidupan sehari-hari. CP tersebut mengarahkan peserta didik untuk memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta mengenal nilai mata uang dan fungsinya dalam transaksi ekonomi. Tujuan Pembelajaran (TP) yang diturunkan antara lain mencakup kemampuan

¹⁶ Wawancara P1 dan P4 peserta didik kelas IV SD di Kelurahan Condongcatur, pada tanggal 30 juli dan 7 agustus 2025

¹⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Modul Pelatihan Literasi Keuangan Bagi Guru Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kemendikbud, 2019), hlm. 12.

¹⁸ Andriyani, Desi. *Integrasi Pendidikan Literasi Finansial dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2023, hlm. 33.

membedakan kebutuhan dan keinginan dalam berbagai situasi, mengidentifikasi nilai mata uang yang berlaku, menjelaskan fungsi mata uang sebagai alat tukar, serta mengaitkan penggunaannya dengan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.¹⁹ Konten pembelajaran ini sejalan dengan konsep dasar literasi finansial, seperti pengelolaan uang, penentuan skala prioritas, pemahaman nilai tukar dalam kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, integrasi literasi finansial dalam pembelajaran IPS menjadi semakin relevan. Dukungan dari struktur kurikulum yang secara eksplisit memuat materi tersebut membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya memperkuat pemahaman peserta didik, tetapi juga mendorong mereka menerapkannya secara bertanggung jawab dalam kehidupan nyata.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* (*Mobile Learning*) dapat menjadi salah satu solusi strategis untuk menjawab berbagai tantangan dalam pengajaran literasi finansial di sekolah dasar. Media ini memungkinkan peserta didik mengakses materi ajar secara fleksibel melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet, yang telah menjadi bagian dari keseharian mereka.²⁰ Dengan memanfaatkan perangkat tersebut, konten IPS dapat disajikan secara lebih interaktif, menarik, dan bermakna. *Mobile learning* juga mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri, karena dapat diakses kapan saja, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.²¹ Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi IPS secara lebih menyenangkan dan kontekstual, terutama dalam aspek literasi finansial yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, *mobile learning* dapat mengurangi kesenjangan pemahaman akibat keterbatasan media, sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih personal dan berkelanjutan.²² Oleh karena itu, penerapan *mobile learning* dalam pembelajaran IPS memiliki potensi besar untuk memperkuat literasi finansial peserta didik sejak dini.

Salah satu langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* adalah memilih platform yang mudah diakses dan ramah pengguna, baik bagi

¹⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Fase C*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2022, hlm. 362.

²⁰ Susanti, N., & Wulandari, I. A. (2022). *Pengembangan Media Mobile Learning pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6357–6364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>

²¹ Sungkono, Eko. *Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 45.

²² Handayani, T. (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 165–176. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.23456>

guru maupun peserta didik. Salah satu platform yang memenuhi kriteria tersebut adalah Kodular. Platform kodular memungkinkan pengguna membuat aplikasi tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut.²³ Selain itu, Kodular mendukung integrasi elemen interaktif, visual, dan audio yang sangat membantu dalam menyampaikan materi secara kontekstual. Fitur-fitur ini sangat relevan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam literasi finansial dan materi kegiatan ekonomi yang diajarkan dalam IPS.²⁴

Efektivitas penggunaan Kodular dalam pengembangan media pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Penelitian Suryadi menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.²⁵ Temuan serupa diungkapkan oleh Mulyani, yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis Kodular dinilai praktis, menarik, dan dapat digunakan secara mandiri, serta terbukti efektif dalam minat belajar peserta didik sekolah dasar.²⁶ Sementara itu, studi dari Pramesti menunjukkan bahwa media berbasis Kodular berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi IPS secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.²⁷ Penelitian yang dilakukan Fadillah juga menunjukkan bahwa penggunaan Kodular dalam pengembangan media berbasis proyek dapat membantu peserta didik memahami konsep ekonomi melalui simulasi sederhana yang mudah dipahami.²⁸ Hal ini menunjukkan bahwa Kodular dapat menjadi solusi yang tepat dalam mendukung implementasi *mobile learning* di lingkungan pendidikan dasar.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan aplikasi berbantuan platform Kodular sebagai media pembelajaran literasi finansial berbasis *mobile* menjadi langkah strategis memfasilitasi peserta didik sekolah dasar dalam memahami konsep

²³ Kodular, *Create Your Own Apps Online Without Coding*, accessed August 10, 2025, <https://www.kodular.io>.

²⁴ Lestari, Anisa. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Kodular pada Materi Ekonomi untuk Peserta didik Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2023): 115–127.

²⁵ Suryadi, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular pada Materi IPA Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 44.

²⁶ Mulyani, D. (2021). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis Kodular untuk Peserta didik Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, hlm. 53.

²⁷ Pramesti, Yunita. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kodular terhadap Minat Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 2022, hlm. 45.

²⁸ Fadillah, Nur Aini. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Kodular untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekonomi di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, 2023, hlm. 51.

²⁹ Mulyani, N. (2020). *Efektivitas Aplikasi Kodular sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Tesis, Universitas Negeri Malang.

literasi finansial. Keunggulan dari media yang dikembangkan terletak pada integrasi keutuhan konsep literasi finansial ke dalam konteks materi IPS secara langsung, dengan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi peserta didik sehari-hari. Selain itu, media ini dirancang agar mudah diakses melalui perangkat *mobile* yang sudah akrab bagi peserta didik, serta dilengkapi dengan elemen visual, video, dan interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif.

Meskipun urgensi pengembangan media ini sangat tinggi, penelitian terkait media pembelajaran literasi finansial berbasis *mobile* yang termuat dalam pembelajaran IPS masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penelitian yang signifikan, karena belum banyak media pembelajaran *mobile* yang menggabungkan keutuhan konsep literasi finansial dalam materi IPS. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Suplemen Literasi Finansial (SUPERFINE) Berbasis Android pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Observasi menunjukkan mereka belum mampu membedakan keduanya dalam situasi sederhana.
2. Peserta didik cenderung menggunakan uang saku tanpa perencanaan. Wawancara mengungkap peserta didik cenderung menghabiskan uang tanpa menyisihkan atau mempertimbangkan penggunaannya.
3. Program menabung ada edukasi pengelolaan hasil tabungan. Guru menjelaskan bahwa Kegiatan menabung dilakukan rutin tanpa evaluasi atau refleksi lanjutan.
4. Peserta didik belum terbiasa mengelola keuangan secara bertanggung jawab. Pembelian impulsif menunjukkan rendahnya kesadaran finansial peserta didik.
5. Minat tinggi peserta didik terhadap media smartphone belum dimanfaatkan. Peserta didik antusias belajar lewat HP, namun belum diterapkan di kelas.
6. Guru terbebani administrasi dan kekurangan waktu untuk membuat media. Tugas administratif menghambat inovasi dan pengembangan media pembelajaran.

Agar penelitian dapat terfokus dan mendalam, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini difokuskan untuk menyelesaikan masalah terbatasnya media pembelajaran inovatif berbasis *mobile* yang mendukung pembelajaran literasi finansial bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah masalah di atas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon pengguna media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan dan Kegunaan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan proses pengembangan media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menjelaskan kelayakan media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menjelaskan respon pengguna terhadap media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis Android pada materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

Peneliti berharap bahwa penelitian yang telah dibuat dapat membantu dan bermanfaat bagi beberapa pihak.

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai media pembelajaran aplikasi Android sebagai media pembelajaran literasi finansial terintegrasi mata pelajaran IPS untuk peserta didik sekolah dasar.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan media pembelajaran, pertimbangan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi literasi finansial yang terintegrasi pada muatan pembelajaran IPS sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini merupakan sarana bagi peneliti dalam rangka menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Guru

Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif atau referensi media pembelajaran untuk menyampaikan materi IPS, khususnya pada topik kegiatan ekonomi yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan interaktif.

c. Bagi Peserta didik

- 1) Aplikasi dapat menjadi media pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar.
- 2) Menambah wawasan pengetahuan tentang literasi keuangan ketika belajar IPS.
- 3) Dapat mengelola keuangan dengan baik.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran, yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar memahami konsep literasi finansial dalam materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Nama Produk

Aplikasi diberi nama Suplemen Literasi Finansial yang disingkat menjadi SUPERFINE. Aplikasi dikembangkan sebagai media untuk mendukung pemahaman konsep literasi finansial pada peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam muatan ekonomi pada pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

2. Bentuk Produk

Produk dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android menggunakan platform Kodular dan dapat diunduh melalui Browser.

3. *Software*

Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat berbasis Android dengan sistem operasi sekurang-kurangnya dengan versi 4.0 (KitKat) atau lebih baru.

4. *Hardware*

Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat android dengan RAM minimal 1GB, Processor dengan kecepatan clock minimal 1 GHz (single-core atau multi-core).

5. Desain Tampilan

Antarmuka pengguna (*user interface*) dibuat dengan desain sederhana, ramah anak, dan intuitif, dengan penggunaan warna-warna cerah, ikon visual yang mudah dikenali, serta navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik usia sekolah dasar.

6. Sasaran Pengguna

Aplikasi ditujukan untuk digunakan oleh:

- a. Peserta didik kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna utama, baik secara mandiri maupun bersama guru.
- b. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dan evaluator penggunaan media.
- c. Orang tua sebagai pendamping anak belajar di rumah.

7. Komponen Produk

Aplikasi terdiri dari beberapa komponen utama sebagai berikut:

- a. Halaman Beranda, merupakan tampilan awal aplikasi yang berisi navigasi utama ke fitur-fitur dalam aplikasi.
- b. Capaian Pembelajaran, menyajikan rancangan materi yang akan dicakup pada produk yang dikembangkan.
- c. Materi, menyajikan konten pembelajaran IPS topik kegiatan ekonomi dan konsep literasi finansial dengan teks naratif ringan, ilustrasi menarik dan penjelasan audio.
- d. Kuis dan Game, berisi pertanyaan pilihan ganda dan benar-salah untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- e. Petunjuk Penggunaan, panduan bagi guru dan peserta didik mengenai cara menggunakan aplikasi dengan optimal.
- f. Profil dan Kredit, berisi informasi tentang *developer* aplikasi.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan Produk

Dalam proses pengembangan produk ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

- a. Peserta didik sekolah dasar memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat Android secara mandiri, terbatas pada fungsi sederhana (membuka aplikasi, menekan ikon, membaca teks).
 - b. Guru berperan sebagai fasilitator, memiliki pemahaman awal mengenai literasi finansial dan memfasilitasi pembelajaran dengan media digital.
 - c. Orang tua/wali mendukung proses belajar anak di rumah serta mampu mendampingi anak penggunaan aplikasi.
 - d. Pihak sekolah terbuka terhadap inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.
 - e. Materi kegiatan ekonomi pada materi IPS sesuai dengan capaian pembelajaran IPS fase B dan memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk media interaktif.
 - f. Penggunaan aplikasi berbasis Kodular mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar literasi finansial secara menyenangkan dan bermakna.
2. Batasan Pengembangan Produk
- Agar pebelitian tetap fokus dan terarah, batasan-batasan berikut ditetapkan:
- a. Produk dikembangkan khusus untuk peserta didik kelas IV SD.
 - b. Materi yang dikembangkan dibatasi pada topik kebutuhan manusia dan kegiatan ekonomi.
 - c. Aplikasi dikembangkan menggunakan platform Kodular dan hanya kompatibel dengan perangkat bersistem operasi Android versi 4.0 atau lebih tinggi.
 - d. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli literasi dan ahli media berbasis *Information Technology* (IT), serta diuji oleh guru dan peserta didik sebagai pengguna utama.
 - e. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan dalam pengujian produk hanya mencakup aspek keterpahaman, keterlibatan, dan daya tarik media, bukan capaian nilai akademik secara menyeluruh.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka berikut adalah penjelasan beberapa istilah penting yang digunakan:

1. Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan dalam konteks ini mengacu pada proses sistematis dalam merancang, membuat, menguji, dan mengevaluasi produk pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu proses pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai bentuk pemecahan masalah yang didasarkan pada teori yang ada.³⁰

2. Model pengembangan 4D

Model 4D (*Four-D Model*) adalah model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Model ini digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan suatu produk pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan.³¹

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media bertindak sebagai alat bantu yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.³²

4. *Mobile learning* (M-Learning)

Mobile learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat seluler seperti smartphone atau tablet untuk mengakses materi ajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan kontekstual, terutama dalam mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21.³³

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta, 2019.

³¹ Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.

³² Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

³³ Crompton, H. (2013). A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education. *Handbook of Mobile Learning*, 3–14. <https://doi.org/10.4324/9780203118764>

5. Kodular

Kodular adalah platform pengembangan aplikasi Android berbasis visual dengan menggunakan sistem drag-and-drop berbasis blok logika. Kodular mempermudah proses pembuatan aplikasi secara cepat dan efisien.³⁴

6. Aplikasi Android

Aplikasi Android adalah perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk dijalankan pada sistem operasi Android dan dapat diunduh serta digunakan melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis Kodular yang mendukung elemen interaktif dan visual.³⁵

7. SUPERFINE

SUPERFINE merupakan singkatan dari *Suplemen Literasi Finansial*, yaitu sebuah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan sebagai pelengkap (suplemen) dalam proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengenal dan memahami konsep dasar literasi keuangan dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

8. Literasi Finansial

Literasi Finansial adalah kemampuan individu dalam memahami dan menggunakan berbagai konsep serta keterampilan keuangan, seperti mengelola uang, membuat anggaran, menabung dan membuat keputusan finansial secara rasional. Literasi finansial penting untuk ditanamkan sejak dini agar peserta didik memiliki dasar mengelola keuangan secara bijak.³⁶

9. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari gejala-gejala sosial dalam kehidupan masyarakat, mencakup aspek ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi, dengan tujuan membentuk warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab.³⁷

³⁴ Kodular. (n.d.). *Create Android Apps Without Coding*. Retrieved from <https://www.kodular.io>

³⁵ Ruseffendi, E.T., *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*, Bandung: Tarsito, 2006.

³⁶ Aprilliani Roestanto, *Literasi Keuangan* (Jakarta: Istana Media, 2017), hlm.1

³⁷ Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran IPAS SD/MI Kurikulum Merdeka*, 2022.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media suplemen literasi finansial (SUPERFINE) berbasis aplikasi mobile pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media dilakukan melalui model Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan aplikasi melalui platform Kodular, validasi ahli, revisi, dan uji coba kepada peserta didik. Proses ini menghasilkan produk aplikasi *mobile* yang memuat materi IPS, literasi finansial dasar, cerita edukatif, video pembelajaran, kuis, game interaktif, serta fitur misi belajar.
2. Produk ini diuji oleh validator yang terdiri dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli literasi finansial, dan ahli media berbasis IT serta satu *Peer Reviewer*.
 - a. Ahli materi merupakan dosen yang memiliki bidang keahlian IPS dan latar belakang Pendidikan Dasar. Hasil penilaiannya setelah dikonversi menggunakan rumus *Aiken's V* menunjukkan rentang V nilai 0,96–1,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli materi menyatakan bahwa konten materi dalam aplikasi SUPERFINE telah akurat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.
 - b. Ahli literasi finansial merupakan dosen yang memiliki bidang keahlian ekonomi dan memiliki belakang pendidikan Manajemen dan Perbankan Syariah. Hasil penilaiannya menunjukkan nilai V sebesar 1,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli literasi finansial menyatakan bahwa konten yang termuat dalam aplikasi SUPERFINE telah sesuai standar literasi finansial tingkat dasar.
 - c. Ahli media berbasis IT merupakan dosen yang memiliki keahlian di bidang Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dengan rentang nilai V 0,80–1,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi SUPERFINE memiliki tampilan, teknis, navigasi, keterbacaan, dan kompatibilitas yang telah memenuhi standar kualitas media digital.

- d. *Peer Reviewer* merupakan wali kelas IV yang memiliki latar belakang Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penilaian dari *peer reviewer* memperoleh nilai V sebesar 1,00. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi SUPERFINE telah memenuhi standar media pembelajaran dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV.
3. Respon pengguna yang diperoleh dari 26 peserta didik yang terdiri dari 18 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki. Melalui instrumen Skala Guttman, Respon pengguna menunjukkan skor total 544 dari skor ideal 572 dengan persentase 95,10%. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi SUPERFINE diterima dengan sangat baik, mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami muatan konten literasi finansial yang terdapat pada materi IPS.

Dengan demikian, aplikasi SUPERFINE dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran literasi finansial pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV SD.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media dilakukan menggunakan platform Kodular, sehingga terdapat keterbatasan pada fleksibilitas desain, ukuran file aplikasi, serta stabilitas perangkat lunak pada perangkat tertentu.
2. Fitur-fitur utama dalam aplikasi hanya dapat diakses apabila memiliki koneksi internet yang stabil dan belum tersedia secara *offline*.
3. Uji coba terbatas hanya dilakukan pada satu kelompok kecil peserta didik di satu sekolah, sehingga hasil respon belum mewakili populasi sekolah dasar secara lebih luas.
4. Materi literasi finansial yang disajikan masih pada tingkat dasar dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV, sehingga belum mencakup literasi finansial tingkat lanjut.

C. Saran

Berdasarkan keterbatasan tersebut, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan aplikasi menggunakan platform yang lebih stabil atau berbasis native Android/iOS untuk meningkatkan performa dan fleksibilitas aplikasi.
2. Bagi peneliti lanjutan, uji coba dapat dilakukan pada sampel yang lebih luas dan beragam agar diperoleh data respon pengguna yang lebih komprehensif.
3. Bagi guru dan sekolah, aplikasi ini dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran IPS untuk memfasilitasi pengenalan literasi finansial peserta didik, namun tetap perlu pendampingan agar peserta didik menggunakan media secara optimal.
4. Bagi pengembang konten, pengembangan fitur lanjutan seperti simulasi keuangan sederhana, level permainan yang lebih variatif, dan integrasi bank data dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik.
5. Bagi lembaga pendidikan, aplikasi ini dapat dijadikan rujukan awal untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis literasi finansial yang lebih luas di kelas-kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Desi. 2023. *Integrasi Pendidikan Literasi Finansial dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Aprilliani Roestanto. 2017. *Literasi Keuangan*. Jakarta: Istana Media.
- Arif Kurniawan. 2020. "Media Pembelajaran Digital Berbasis Mobile Learning". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 7(2): 56. <https://doi.org/10.1234/jitp.v7i2.56>.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baenil Huda, Tukino Paryono, dan Ahmad Fauzi. 2023. *UI/UX Design: Bagi para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*. Karawang: Asadel Liamsindo Teknologi.
- BNSP. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cahyo Hasanudin, Ida Zulaeha & Rahayu Pristiwati. 2023. *Kodular: Mobile Learning Teaching Materials Era Society 5.0*. UNNES. proceeding.unnes.ac.id.
- Crompton, H. 2013. "A Historical Overview of Mobile Learning: Toward Learner-Centered Education". Dalam *Handbook of Mobile Learning*, diedit oleh Z. L. Berge dan L. Y. Muilenburg, 3–14. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203118764>.
- Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dawis, Aisyah Mutia, dkk. 2024. *Panduan Praktis Analisis Variabel untuk Peneliti*. Makassar: Tohar Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Diki Nur'adi Rahman, Dudu Suhandi Saputra, dan Yeni Dwi Kurino. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Mobile Learning untuk Peserta Didik Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional FKIP UNMA*. 1(1): 154–158. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/51>.
- Djaali dan Pudji Mulyono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

- Dwi Iskandar. 2022. *Pengembangan Aplikasi Mobile Menggunakan Platform Android*. Yogyakarta: Deepublish.
- Elizabeth B. Hurlock. 2002. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Fanani, N. M., E. Sulistyowati, & S. Yulianti. 2025. "Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Seroja: Pendidikan Dasar dan Anak*. 5(1): 15.
- Fatmawati Sihabudin. 2022. *Pengembangan Buku Ajar Literasi Finansial untuk Peserta Didik MI Kelas IV*. Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Handayani, T. 2021. "Pengembangan Media Mobile Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 23(2): 165–176. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.23456>.
- Hermansyah, A. K., M. N. Wangid, R. E. Kusmaryani et al. 2024. "Implementation of Financial Literacy in Elementary School: Study in Indonesia". *Kasetsart Journal of Social Sciences*. 879–888.
- Joulanda A.M. Rawis, Johan Reimon Batmetan, Rima Fien Lolong. t.t. *Mobile Learning*. Kalimantan Selatan: Ruang Karya.
- Kafabih, Abdullah. 2022. "Literasi Finansial di Sekolah Dasar: Strategi Pengembangan Inklusi Keuangan di Indonesia". *Jurnal Ibtida: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 9(1): 19–34. Tersedia secara daring di: <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida/article/view/3607/0>.
- Karsidi, Ravik. 2021. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Buku Saku Literasi Keuangan: Seri Literasi Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *Modul Pelatihan Literasi Keuangan Bagi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2021. *Modul Literasi Finansial di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Buku Literasi Finansial*. Jakarta: Pusat Penguatan Karakter.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022a. *Capaian Pembelajaran IPAS SD/MI Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022b. *Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Fase A, B, dan C Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022d. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2024. *Pendidikan Literasi Finansial: Panduan Implementasi untuk Satuan Pendidikan dan Pemangku Kepentingan*. Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek.
- Kodular. n.d. *Create Android Apps Without Coding*. Diakses 10 Agustus 2025. <https://www.kodular.io>.
- Kukulska-Hulme, Agnieszka. 2009. *Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers*. London: Routledge.
- Laila,IVING, Syamsul Hadi, dan Subanji Subanji. n.d. "Pelaksanaan Pendidikan Literasi Finansial pada Peserta didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 4(11)
- Lanny, F., & Andriyani, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quick Response Code (QR-Code) pada Materi IPA di Sekolah Dasar*. Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1). <https://doi.org/10.36859/jlaplace.v3i1.930>
- Lestari, Anisa. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Kodular pada Materi Ekonomi untuk Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 13(2)
- Lestari, Dwi A. n.d. *Panduan Lengkap Kelebihan dan Kekurangan Kodular*. Diakses 14 Agustus 2025. https://fliphtml5.com/hezyx/kzts/Pengenalan_Kodular.
- Lusardi, Annamaria, dan Olivia S. Mitchell. Dalam Andi Wijaya. 2020. *Pendidikan Literasi Finansial: Konsep dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid. n.d. *Mobile Learning dalam Pembelajaran Modern*. EduChannel Indonesia. Diakses 13 Agustus 2025 pukul 16.46. <https://educhannel.id/artikel/E-Learning/mobile-learning.html>.
- Mamuaya, Nova Christian, dkk. 2025. *Metode Penelitian Kuantitatif*. E-book. <https://www.google.co.id/books/edition/METODE PENELITIAN KUANTITATIF/HRJaEQAAQBAJ?hl=en>
- Maulana, D., & A. Kurniasih. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD", *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 8(2) <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.40532>
- Mayer, Richard. 2020. *Multimedia Learning* (edisi terjemahan Indonesia). Jakarta: Kencana.
- Maydiantoro, Albert. 2021. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)". FKIP Universitas Lampung.
- Motiwalla, L. F. 2007. "Mobile Learning: A Framework and Evaluation". *Computers & Education*. 49(3): <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.10.011>

- Mulyadi, Muhammad. 2019. *Ilmu Ekonomi untuk Pendidikan IPS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, D. 2021. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis Kodular untuk Peserta Didik Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyani, N. 2020. "Efektivitas Aplikasi Kodular sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar". Tesis. Universitas Negeri Malang.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2023. *Literasi Keuangan Sejak Dini: Membentuk Karakter Anak Cerdas Finansial*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Nana Syaodih Somantri. 2001. *Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Nuraini, S. 2021. "Integrasi Literasi Finansial dalam Pembelajaran Sekolah Dasar: Analisis Kurikulum dan Media". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 14(2): 101–112. <https://doi.org/10.23917/jpe.v14i2.15934>.
- Nurfadilah, Siti. 2023. *Penerapan Literasi Finansial dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). 2020. *Recommendation on Financial Literacy*. Paris: OECD Publishing.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2020a. *Modul Edukasi Literasi Keuangan untuk Peserta Didik SD*. Jakarta: OJK.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2020b. *Pedoman Pendidikan Literasi Keuangan untuk Peserta Didik SD/MI*. Jakarta: OJK.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2021a. *Modul Literasi Keuangan Tingkat Dasar*. Jakarta: OJK.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2021b. *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2021–2025*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2022. *Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Phaleviannur, M. Rizal, dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Pradina Pustaka.

- Pramesti, Yunita. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kodular terhadap Minat Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Pramono, Hari. 2018. *Desain Antarmuka Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasetyo, A. 2022. "Validasi Materi IPS pada Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan IPS*. 9(1)
- Puspitasari, Dwi. 2023. *Implementasi Literasi Finansial di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Guru Kelas Rendah*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, Yusuf Wahyu Setiya, dkk. 2023. *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: Hanura Utama.
- Putri, Amanda. 2021. *Analisis Tingkat Literasi Finansial Peserta Didik SD Kelas 5 pada Materi Kegiatan dan Peran Ekonomi*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, D. 2023. "Kriteria Pemilihan Ahli dalam Validasi Media Pembelajaran". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 25(2): 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.252.08>.
- Ramadhani, A., Qadri, U. L., Astuti, A., Adhitya, T. R., & Siregar, H. (2025). "Edukasi Interaktif sebagai Langkah Peningkatan Literasi Keuangan pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 5(2), 47–55. DOI: <http://doi.org/10.47709/dst.v5i2.7037>
- Remund, David L. 2010. "Financial Literacy Explicated: The Case for a Clearer Definition in an Increasingly Complex Economy". *Journal of Consumer Affairs*. 44(2). <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01169.x>
- Richey, R. C., & J. D. Klein. 2007. *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riski, Y. Tiara, S. Wardani, Harianingsih et al. 2024. "Implementasi Pembelajaran Literasi Finansial di Sekolah Dasar". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(04). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19864>.
- Robert Heinich, Michael Molenda, & James D. Russell. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Macmillan.
- Rosidah, A., D. Wulandari, & R. Prasetyo. 2024. "Penerapan Literasi Finansial Anak Usia Sekolah Dasar dalam Konteks Literasi Digital". *Prosiding ICDDSS*. 3(1): 66–72.
- Ruseffendi, E.T. 2006. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sanaky, H.A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, F., & Kurniawan, D. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sesuai Karakteristik Peserta Didik SD.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2021.
- Sari, Novita & Yuni Rahmawati. 2022. *Pendidikan Literasi Finansial pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Simarmata, Janner. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soekanto, Soerjono. 2005. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiarto, M. 2020. *Desain Grafis untuk Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. 2006. *Pengantar Teori Mikroekonomi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumarni, M. L., Usman, U., & Jewarut, S. (2023). “Literasi Keuangan melalui Pembuatan Media Edukatif di Sekolah Dasar.” *Community Development Journal*, 4(4), 9383–9386. DOI: <http://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.20506>
- Sungkono, Eko. 2021. *Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supuwiningsih, Ni Nyoman, dkk. 2025. *Teknologi Multimedia: Konsep, Inovasi, dan Kreatif di Era Digital*. Medan: Media Penerbit Indonesia.
- Suraatmadja, Surachman. 2024. *Metodologi Penelitian untuk Kualitas Riset Terbaik*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Suryadi, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular pada Materi IPA Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanti, N., & I. A. Wulandari. 2022. “Pengembangan Media Mobile Learning pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. 6(4): 6357–6364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Hadi. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suzanti, L., Rr. D. Widjayatri, D. Hendriawan et al. 2024. “Gen A Melek Literasi Finansial: Edukasi Peserta didik Kelas Rendah melalui Board Game Si Kemal Jago Finansial”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.75473>

- Suyanto. 2023. *Menuju Masyarakat Melek Finansial Sejak Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, & Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington, Indiana: Center for Innovation in Teaching the Handicapped (CITH), Indiana University.
- Utomo, C. B., & Santoso, H. B. (2019). Evaluasi Usability Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 143–154. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v23i2.657>
- Wahyuni, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuni, Sri. 2021. *Pendidikan Literasi Keuangan untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, Andri. 2021. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran dengan Kodular*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widiatmoko. 2020. *Belajar Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding dengan Kodular*. Surabaya: Informatika Media.