BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara fundamental cara manusia untuk hidup, berinteraksi dan mengambil keputusan, termasuk dalam hal ekonomi pribadi.[1] Kemudahan akses internet, meluasnya penggunaan *smartphone,* serta munculnya berbagai *platform* digital telah mendorong transformasi besar dalam bidang keuangan. Layanan digital seperti dompet elektronik, sistem pembayaran instan, pinjaman online, hingga investasi berbasis aplikasi kini semakin mudah untuk diakses, bahkan oleh anak-anak dan remaja. Fenomena ini menandai bahwa kita hidup dalam era keterbukaan infromasi dan akses finansial yang begitu cepat dan luas.[2]

Menurut World Bank (2022), tranformasi digital telah membawa dua sisi dampak yang signifikan: di satu sisi memperluas inklusi keuangan, di sisi lain, menimbulkan risiko apabila masyarakat tidak memiliki literasi digital dan finansial yang memadai. Di

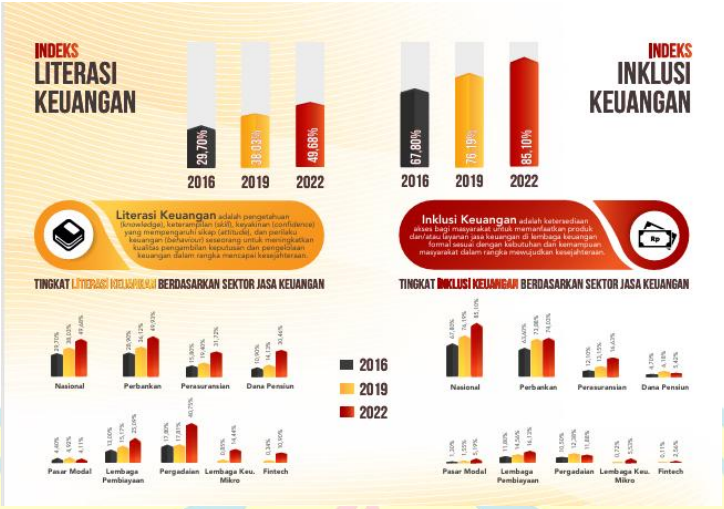
[1] Jeffriansyah Dwi Sahptra Amory, Muhtar Mudo, Rhena J, "Transformasi Eknomi Digital dan Evolusi Pola Konsumsi: Tinjauan Literatur tentang Perubahan Perilaku Belanja di Era Internet," Jurnal Minfo Polgan, Vol. 14 (2025), hlm. 28

[2] Alfonz Lawrenz Kilay, Bachtiar H.Simamora, Danang Pinardi Putra, "The Influence of E-Payment and E-Commerce Services on Supply Chain Performance: Implications of Open Innovation and Solutions for the Digitalization of Micro, Small, and Medium Enterprise (MSMEs) in Indonesia" Journal of Open Innovation: Techmology, Market, and Complexity, Vol. 8 (2022), hlm. 119

Indonesia, laporan We Are Social (2024) mencatat bahwa lebih dari 77% penduduk aktif menggunakan internet, dan penetrasi pengguna media sosial mencapai 70%, termasuk remaja di bawah usia 18 tahun.[3] Keterlibatan aktif generasi muda dalam ekosistem digital berpotensi positif apabila disertai dengan pemahaman dan keterampilan hidup yang tepat, termasuk kemampuan mengelola keuangan pribadi secara bijak.

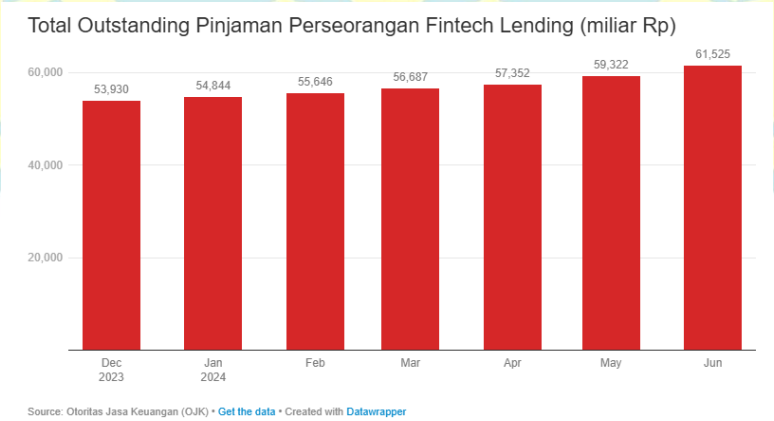
Sayangnya, fenomena yang terjadi justru menunjukkan bahwa banyak remaja Indonesia terpapar risiko finansial yang cukup serius. Maraknya kasus pinjaman *online* (pinjol) dan judi *online* (judol) menjadi bukti bahwa akses terhadap layanan keuangan tidak selalu sejalan dengan pemahaman terhadap penggunaannya. Berdasarkan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2022) tingkat literasi keuangan nasional hanya mencapai 49,68%, jauh tertinggal; dari tingkat inklusi keuangan yang sudah mencapai 85,10%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar masyarakat, termasuk remaja, sudah dapat mengakses layanan keuangan digital, namun belum memilik pemahaman cukup dalam mengelola dan mengambil keputusan finansial secara tepat.[4]

[3] We Are Social, (2024), "Digital Report Indonesia 2024", https://datareportal.com
[4] Otoritas Jasa Keuangan (OJK), (2022), "Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan", https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Booklet-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022/BOOKLET%20Survei%20Nasional%20Literasi%20dan%20Inklusi%20Keuangan%202022.pdf



Gambar 1. 1 Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022

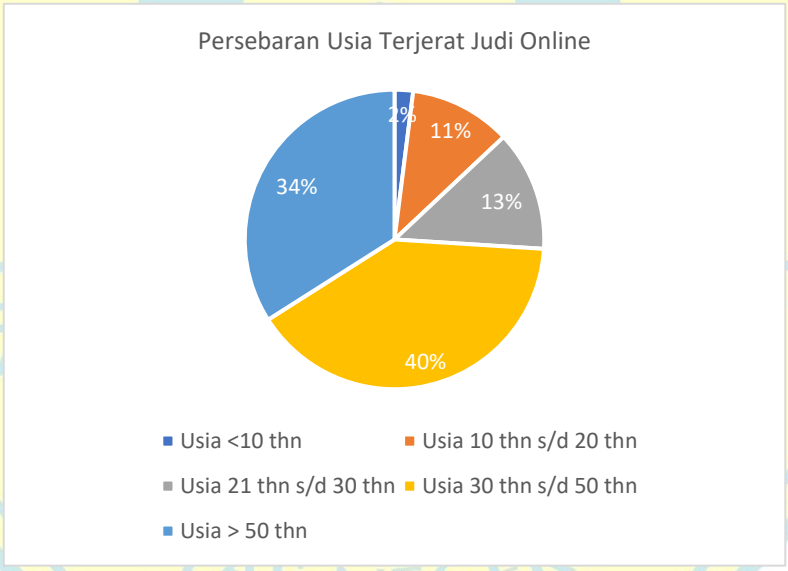
Laporan dari CNBC Indonesia (2024) mencatat bahwa total outstanding pinjaman *fintech lending* di Indoensia per Mei 2024 mencapai Rp. 61,52 trilliun, dengan kenaikan signifikan terjadi di kelompok usia produktif muda (Gen Z dan milenial).[5]



Gambar 1. 2 Daftar Grafik Fintech Lending (Pinjaman Online) 2024

[5] Susi Setiawati, "Utang Pinjol Tembus Rp 60 T, Gen Z & Millenial Paling Malas Bayar", https://www.cnbcindonesia.com/research/20240827084246-128-566611/utang-pinjol-tembus-rp-60-t-gen-z-milenial-paling-malas-bayar , diakses 18 November 2024, pukul. 19.45

Kondisi ini diperburuk oleh laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang menyebutkan bahwa lebih dari 4 juta warga Indonesia aktif berjudi secara *online*, dengan 11% diantaranya berasal dari kelompok usia 10 – 20 tahun, usia yang seharusnya masih berfokus pada pendidikan dan pengembangan diri.[6] Fenomena ini menandakan adanya celah besar dalam sistem pendidikan, khususnya dalam membekali remaja dengan keterampilan literasi finansial sejak dini.



Gambar 1. 3 Persebaran Usia Terjerat Judi Online PPATK 2024

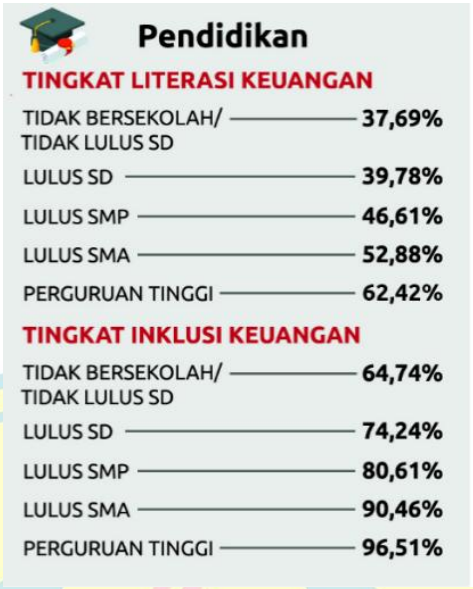
Salah satu jenjang pendidikan yang dinilai strategis dalam pembentukan literasi keuangan adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP). Peserta didik jenjang SMP pada umumnya berada pada rentang usia 12–15 tahun, yang menurut Piaget (1972), sedang

[6] PPATK, (2024), "GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online", https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html, diakses 18 November 2024, pukul. 19.50

memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir abstrak, mempertimbangkan sebab-akibat, dan membuat keputusan sederhana. Di sisi lain, siswa SMP juga telah memiliki pengalaman praktis terkait keuangan, seperti mengelola uang jajan, menggunakan dompet digital, hingga melakukan pembelanjaan online. Namun, kemampuan mereka dalam menangani konsep dasar literasi keuangan masih terbatas.

Penelitian OJK (2022) menunjukkan bahwa pada kelompok usia remaja, khususnya tingkat SMP, terdapat kecenderungan tingkat inklusi keuangan yang cukup tinggi, namun tidak diikuti oleh tingkat literasi keuangan yang memadai.[7] Hal ini menunjukkan bahwa mereka telah memiliki akses terhadap layanan finansial, tetapi belum memahami prinsip–prinsip dasar pengelolaan keuangan yang sehat. Oleh karena itu, intervensi pendidikan literasi finansial sejak jenjang SMP menjadi langkah preventif yang krusial untuk membentuk perilaku keuangan yang bertanggung jawab sejak dini.

[7] Otoritas Jasa Keuangan, (2022), "Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2022", https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx , diakses 18 November 2024, Pukul 20.00 WIB



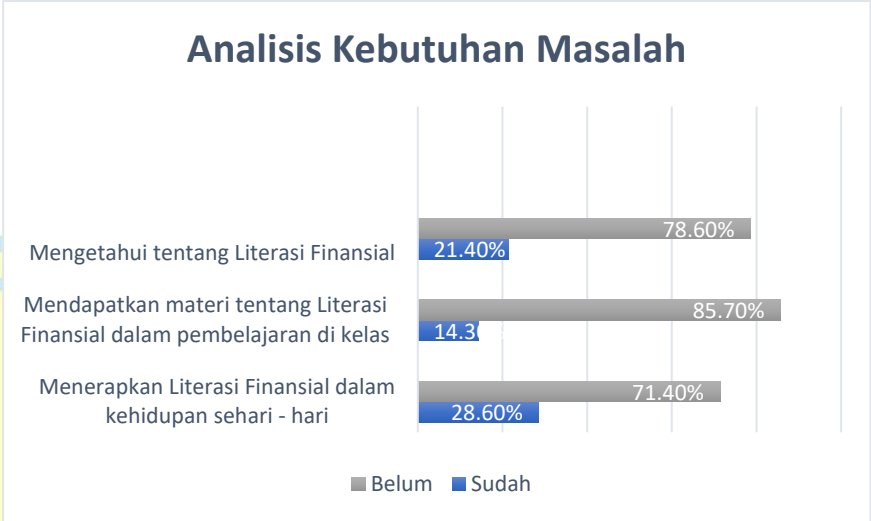
Gambar 1. 4 Daftar Survei Nasional Lilterasi dan Inklusi Keuangan Bidang Pendidikan 2022

Dalam rangka menjawab tantangan tersebut, pemerintah telah menyusun kebijakan penguatan literasi finansial melalui kurikulum pendidikan, salah satunya dengan menerbitkan Buku Panduan Literasi Finansial oleh Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar). Panduan ini bertujuan mendukung integrasi materi literasi keuangan dalam proses pembelajaran formal maupun melalui kegiatan penguatan karakter, seperti proyek Profil Pelajar Pancasila. Namun, dalam praktiknya, melalui wawancara tidak terstruktur oleh PIC Literasi Finansial di Puskurjar, diketahui bahwa implementasi kurikulum ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek kesiapan satuan pendidikan dan ketersediaan media pembelajaran yang relevan.

Salah satu satuan pendidikan yang merefleksikan kondisi tersebut adalah SMP Negeri 29 Jakarta, sekolah negeri dengan lingkungan belajar yang aktif dan akses teknologi yang cukup baik, serta lokasi yang strategis dengan tingkat ekonomi yang identik tinggi. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan salah satu guru IPS di sekolah tersebut, diketahui bahwa topik literasi finansial sudah dikenal dan tercantum dalam RPP. Namun, sangat disayangkan pembelajaran literasi finansial tidak dapat dibelajarkan secara terstruktur di dalam pembelajaran karena belum tersedianya media pembelajaran khusus dan menarik untuk mendukung pembelajaran topik tersebut secara utuh. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa LKPD. Selain itu, pembahasannya hanya dilakukan secara terbatas dan tidak merata di tiap kelasnya, serta lebih banyak melalui kegiatan proyek bukan pembelajaran intrakurikuler yang terstruktur.

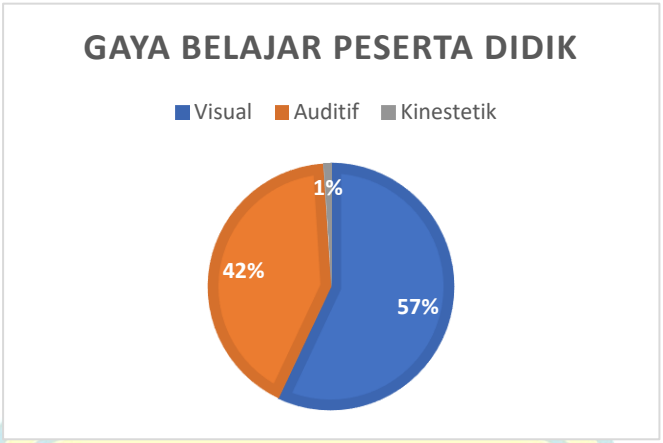
Kondisi tersebut diperkuat oleh data angket yang disebarkan kepada peserta didik. Hanya 21,4% atau hampir seperempat siswa yang menyatakan mengetahui konsep literasi finansial dan hanya 14,3% yang merasa pernah mempelajarinya secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Kesenjangan ini menunjukan rendahnya paparan siswa terhadap konsep penghasilan, pegelolaan anggaran, serta pentingnya menyisihkan uang untuk tabungan atau investasi sederhana. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat

masalah belajar, yaitu ketiadaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa dalam mempelajari literasi finansial.



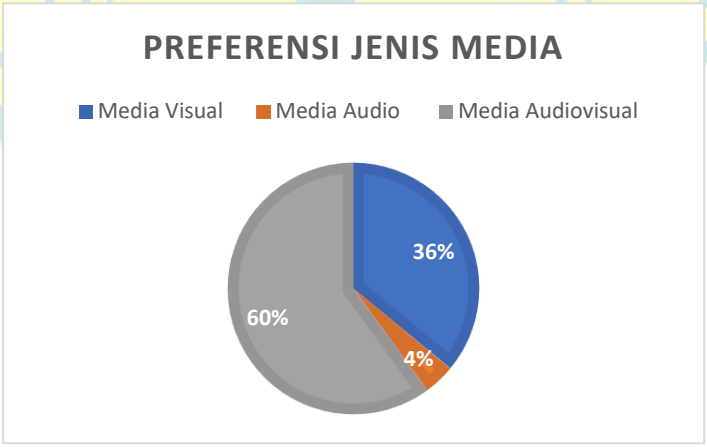
Gambar 1. 5 Data Hasil Analisis Kebutuhan Masalah

Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di SMPN 29 Jakarta memiliki gaya belajar dominan visual dan kinestetik. Mereka lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, gerakan, serta aktivitas langsung. Karakteristik ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teks atau metode konvensional belum mampu menjangkau cara belajar mereka secara optimal. Gaya belajar yang seperti ini menuntut penyampaian materi yang bersifat lebih dinamis dan kontekstual.



Gambar 1. 6 Data Hasil Survei Preferensi Gaya Belajar Siswa

Selain itu, data juga menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis audiovisual. Mereka lebih antusias belajar melalui video, animasi, atau tampilan bergerak yang menyatu dengan narasi suara. Temuan ini menegaskan perlunya solusi media yang tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga dilengkapi unsur naratif dan interaktif, agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa SMP.



Gambar 1. 7 Data Hasil Survei Preferensi Jenis Media Siswa

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) tahun 2004, menyebutkan, *"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*[8] Dari definisi tersebut menunjukkan teknologi pendidikan sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada kajian dan penerapan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang sesuai.

Hal ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan alat atau perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pendekatan sistematis dan bertanggung jawab mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang teknolog pendidikan, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dengan cara memfasilitasi belajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, yang salah satu langkahnya yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Dalam konteks teknologi pendidikan, media video interaktif merupakan salah satu bentuk media yang diniliai efektif untuk menyampaikan materi abstrak seperti literasi finansial. Video interaktif mampu

[8] Dewi Salma Prawiradilaga, "Wawasan Teknologi Pendidikan", *(Jakarta: Kencanan Prenada Media Group, 2012), Hal.31.*

mengemas konten dalam bentuk visual, narasi, simulasi, dan kuis, sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dirancang khusus untuk membekali siswa SMP dengan pemahaman dasar mengenai literasi finansial. Fokus topik yang dikembangkan meliputi cara memperoleh penghasilan, mengelola anggaran dan utang, serta menyisihkan penghasilan untuk kebutuhan masa depan. Melalui media ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep keuangan secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara bijak dan bertanggung jawab.

B. Identfikasi Masalah

Beradasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar dalam penelitian ini, antara lain:

1. Tingkat literasi finansial di kalangan remaja masih rendah, meskipun akses mereka terhadap layanan keuangan digital seperti dompet elektronik dan belanja online sudah tinggi.
2. Peserta didik jenjang SMP telah memiliki pengalaman keuangan sederhana, namun belum memiliki pemahaman konseptual yang cukup tentang penghasilan, pengelolaan anggaran dan menyisihkan uang.

3. Implemenasi kurikulum literasi finansial di sekolah masih terbatas, terutama pada aspek media pembelajaran. Di SMP 29 Jakarta, misalnya, topik literasi finansial telah dikenal oleh guru, namun belum diajakan secara sistemastis dalam pembelajaran intrakurikuler.
4. Media pembelajaran yang tersedia belum sesuai dengan karakteristik belajar siswa, khususnya dengan gaya belajar visual dan kinestetik yang mendominasi peserta didik di SMPN 29 Jakarta.
5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video interaktif yang secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran literasi finansial bagi siswa jenjang SMP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumusukan sebagai berikut:

1. Mengapa literasi finansial penting diberikan kepada peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran dan pemahaman literasi finansial di SMP Negeri 29 Jakarta?
3. Bagaimana karakteristik peserta didik SMP Negeri 29 Jakarta dalam hal gaya belajar dan preferensi terhadap media pembelajaran?

4. Bagaimana proses pengembangan media video inteaktif yang sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran literasi finansial bagi siswa SMP?
5. Bagaimana hasil validasi dan kelayakan media video interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan tanggapan peserta didik?

D. Ruang Lingkup Peneltian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terbatas agar fokus pengembangan lebih terarah dan sesuai dengan konteks pendidikan. Adapun ruang lingkup penelitian ini, meliputi:

1. Ruang Lingkup Materi

Materi yang dikembangkan dalam media video interaktif ini terbatas pada tiga aspek dasar literasi finansial, yaitu: (1) Memperoleh Penghasilan, (2) Mengelola Anggaran dan Utang, (3) Menyisihkan Penghasilan untuk kebutuhan masa depan. Materi disusun mengacu pada Buku Panduan Literasi Finansial dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar) dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP.

2. Ruang Lingkup Peserta Didik

Media pembelajaran ini dikembangkan khusus untuk peserta didik kelas VIII SMP, dengan fokus uji coba terbatas pada siswa SMP Negeri 29 Jakarta. Pemilihan jenjang ini didasarkan pada

karakteristik perkembangan kognitif dan pengalaman keuangan dasar yang mulai terbentuk pada usia remaja awal.

3. **Ruang Lingkup Media**

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPS atau sebagai media pendukung dalam projek penguatan profil pelajar pancasila. Media dirancang untuk digunakan secara individu maupun kelompok, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler.

4. **Ruang Lingkup Validasi**

Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini terbatas pada validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media, serta uji coba terbatas terhadap peserta didik untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan, dan keterlibatan belajar. Penelitian ini tidak sampai pada tahap pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar secara statistik.

5. **Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 29 Jakarta yang beralamat di Jl. Bumi Blok E, Gunung, Kec. Kby Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi finansial oleh peserta didik kelas VIII SMP.

F. Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam berbagai aspek, baik seara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif. Hasil pengembangan ini juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak seperti literasi finansial.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru dan Satuan Pendidikan

      Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik, kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mengajarkan literasi finansial. Media ini dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran intrakurikuler IPS maupun dalam kegiatan projek penguatan profil pelajar pancasila (P5).

b. Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama

Membantu peserta didik memahami dan menerapkan konsep literasi finansial secara konkret melalui pembelajaran yang aktif, visual dan menyenangkan. Media ini juga diharapkan dapat membentuk perilaku finansial yang bijak sejak usia remaja.

c. Bagi Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar)

Menjadi contoh pengembangan media pembelajaran yang mendukung kebijakan pendidikan berbasis karakter, literasi, dan keterampilan hidup. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan rujukan dalam perancangan kebijakan integrasi literasi finansial di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif tentang topik literasi finansial.