

Uji Usability Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial Untuk Siswa Kelas 7 di SMPIT Nurul Ilmi

Mitha Syafiih Rayhani*¹, Sari Setyaning Tyas², Yuyun Khairunisa³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Jl. Srengseng Sawah Raya No.17, RT.8/RW.3, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12630
e-mail: *19012071@polimedia.ac.id, sarist@polimedia.ac.id, yuyunkh@polimedia.ac.id

Abstrak

Literasi finansial sangat diperlukan untuk mendidik manusia agar sadar dan paham mengelola keuangan secara bijak. Akan tetapi, kurangnya kemampuan dalam manajemen keuangan membuat masyarakat tidak dapat memanfaatkan sumber daya alam dan mengelola keuangan dengan baik. Untuk menghadapi bonus demografi, pemerintah Indonesia menggalakan gerakan literasi sekolah untuk mendukung dan mengembangkan penerus bangsa yang melek ekonomi. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan dengan Guru IPS di SMPIT Nurul Ilmi, pendidikan literasi finansial masih diajarkan secara umum dalam pelajaran ekonomi namun secara spesifik masih belum diajarkan. Maka, penelitian ini bertujuan pembuatan aplikasi pembelajaran literasi finansial interaktif 'Belajar Duit' untuk Siswa SMPIT Nurul Ilmi. Melalui studi literatur, peneliti mengumpulkan data pustaka melalui membaca, mencatat, dan mengolah data dari sumber buku, jurnal, dan website sebagai bahan penelitian untuk membuat aplikasi 'Belajar Duit'. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) telah digunakan sebagai metode pengembang aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil dari pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), nilai skala pengujian yang diperoleh yaitu Efficiency=97,1; Affect=95,2; Helpfulness=96,5; Controlability=93,5; dan Learnability=89,7. Kesimpulannya, aplikasi 'Belajar Duit' sangat efisien untuk membantu proses belajar mengajar di SMPIT Nurul Ilmi.

Kata kunci— Bangun Ruang Sisi Datar, Augmented Reality, Media Pembelajaran

Abstract

Financial literacy is needed to educate people to be aware and understand how to manage finances wisely. However, the lack of ability to manage finances means that people cannot utilize natural resources and manage their finances properly. To deal with the demographic bonus, the Indonesian government is promoting the school literacy movement to support and develop the nation's successors who are economically literate. Based on unstructured interviews that were conducted with IPS teachers at SMPIT Nurul Ilmi, financial literacy education is still taught in general in economics lessons but has not been taught specifically. Thus, this study aims to create an interactive financial literacy learning application 'Learn Money' for SMPIT Nurul Ilmi students. Through literature studies, researchers collect library data by reading, recording, and processing data from books, journals, and websites as research material to create the 'Learn Money' application. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) has been used as the application developer method. Based on the results of the Software Usability Measurement Inventory (SUMI) test, the test scale values obtained were Efficiency = 97.1; Affect=95.2; Helpfulness=96.5; Controlability = 93.5; and Learnability = 89.7. In conclusion, the 'Learn Money' application is very efficient for helping the teaching and learning process at SMPIT Nurul Ilmi.

Keywords— Build Flat Side Room, Augmented Reality, Learning Media

PENDAHULUAN

Sebagai penentu masa depan negara, anak-anak di Indonesia merupakan *asset* bangsa yang paling berharga, mereka adalah penentu masa depan. Pilihan kebijakan dan investasi untuk anak yang diambil saat ini akan berdampak besar bagi masa depan Indonesia. Indonesia saat ini memiliki potensi untuk mewujudkan apa yang oleh para ekonom disebut sebagai 'dividen demografis', sebuah peluang yang tidak boleh dilewatkan. [1]

Dalam mendukung dan mengembangkan penerus bangsa, Pemerintah Indonesia mengembangkan budaya literasi mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat. Budaya literasi tersebut meliputi literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi *sains*, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. Untuk membangun budaya literasi, sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN). [2]

Indonesia merupakan negara yang memiliki jumlah populasi terbesar ketiga di dunia, dan memiliki sumber daya alam yang berlimpah. Namun, potensi tersebut tidak diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang setara serta kurangnya pengetahuan tentang finansial menjadikan masyarakat tidak bisa memanfaatkan kekayaan sumber daya alam secara optimal dan mandiri. Serta tidak dapat mengatur keuangan dengan baik. Isu keuangan adalah salah satu isu mendasar bagi kehidupan individu dan masyarakat untuk mekanisme kelangsungan hidup. Seorang individu membutuhkan pengetahuan dasar keuangan atau secara umum dikenal dengan istilah literasi keuangan atau literasi finansial. [2]

Literasi finansial sangat diperlukan untuk mendidik manusia agar sadar dan paham mengelola keuangan secara bijak dan sesuai kebutuhan. Pendidikan literasi finansial di Indonesia masih menjadi sesuatu yang sangat jarang dilakukan serta belum dilakukan secara serius dan terencana. Hal ini didukung dengan rendahnya presentase literasi finansial pada kelompok usia 15-17 tahun, Kelompok usia 15 – 17 tahun memiliki persentase literasi keuangan paling rendah pada SNLİK tahun 2016 sebesar 5,20% dan SNLİK tahun 2019 sebesar 15,92%, presentase tersebut berada di bawah indeks literasi keuangan nasional (38,03%). [3]

Pihak sekolah adalah tempat dimana anak belajar dan mengenal berbagai macam hal baru serta dimana anak mendapatkan pengalaman dan edukasi. Anak mempunyai keinginan untuk mengetahui sesuatu, dan anak masih sangat berpotensi untuk dibentuk dan dikembangkan sesuai dengan bakat dan kreativitas mereka. Kebutuhan anak tentang pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan bukan hanya untuk masa depan mereka, namun juga untuk kehidupan anak saat ini yang sudah semakin kompleks. *National Council On Economic Education* (NCEE) dan *National Council On Social Studies* (NCSS) menekankan bahwa semua anak harus melek ekonomi (*economically literate*) untuk kepentingan tata ekonomi global baik hari ini ataupun masa depan, sekolah merupakan lembaga yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang efektif dalam membantu anak agar dapat melek ekonomi. [4]

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Guru IPS kelas 7-9 di SMPIT Nurul Ilmi, Pendidikan literasi finansial masih diajarkan secara umum dalam pelajaran ekonomi namun secara spesifik masih belum diajarkan. Selain itu belum ada lembaga keuangan untuk mempraktekkan pengetahuan finansial serta belum ada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah pemahaman siswa terkait literasi finansial. Saat ini media yang digunakan dalam mendukung pembelajaran hanya menggunakan alat bantu proyektor untuk menampilkan video pembelajaran dan power point, media pembelajaran tersebut hanya dapat di gunakan di saat kegiatan belajar mengajar di sekolah saja.

Dengan kebutuhan penanaman pendidikan literasi finansial, dibutuhkan media yang dapat membantu pemahaman siswa agar dapat mengenal dan mengelola keuangan secara bijak dan tepat. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan merancang sebuah media pembelajaran literasi finansial berupa aplikasi pembelajaran interaktif untuk mengenalkan dan menambahkan pengetahuan siswa terhadap literasi finansial. Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif pernah dilakukan oleh Harsiwi & Arini, [5] melakukan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang mengemas pelajaran IPA sistem peredaran darah pada manusia dalam bentuk model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf). Dimana pemain terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan mendukung pemahaman dan proses pembelajaran siswa dengan baik.. Berdasarkan uraian diatas maka penulis membuat sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pembelajaran mengenai literasi finansial di SMPIT Nurul Ilmi.

1. TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Literasi Finansial

Literasi finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat. Seorang individu membutuhkan pengetahuan dasar keuangan atau secara umum dikenal dengan istilah literasi finansial. Literasi finansial memberikan pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola sumber daya keuangan secara efektif agar seorang individu dapat meminimalisasi, mencari solusi, dan membuat keputusan yang tepat dalam masalah keuangan. [2]

Berdasarkan buku yang berjudul “Materi Pendukung literasi finansial” yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam mendukung gerakan literasi nasional, literasi finansial memiliki 6 ruang lingkup :

1. Pengertian transaksi ekonomi dan beragam jenis praktiknya.
2. Pengenalan sumber daya ekonomi (*earning*)
3. Pengenalan konsep belanja (*spending*) sebagai pemenuhan kebutuhan dasar.
4. Pengenalan konsep menyimpan (*saving*) dalam terminologi tradisional dan modern.
5. Pengenalan konsep berbagi (*sharing*) dengan berbasis pada kearifan lokal, ajaran agama, dan negara.
6. Pengenalan konsep mengenai praktik tidak baik dan kejahatan finansial.

2.2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yaitu “tengah”, perantara atau pengantar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media adalah alat, atau alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar siswa baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah melalui sebuah alat. Media pembelajaran saat ini sudah mulai digunakan di beberapa sekolah contohnya seperti menyediakan proyektor di setiap kelas untuk dapat menampilkan video pembelajaran atau pun jika ingin melakukan presentasi. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran siswa. Setiap orang memiliki perilaku belajar yang berbeda, seperti gaya belajar visual yang harus mendapatkan rangsangan belajar visual, atau siswa yang memiliki gaya belajar auditif yang harus mendapatkan rangsangan auditif. Dalam membantu proses pembelajaran siswa, pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamatinya. [6]

2.3. Unity

Unity termasuk game engine yang cukup mudah di gunakan hal ini diperkuat oleh Arif & Khoiruddin [7] bahwa Unity merupakan salah satu game engine yang banyak digunakan oleh developer di Indonesia. *Unity* memiliki tampilan yang cukup mudah dipahami dan jika ingin mencari tutorial penggunaan unity saat ini sudah banyak beredar di internet sehingga memudahkan pengguna jika ingin mempelajari unity. Unity dapat digunakan untuk keperluan profesional maupun pribadi. Lebih dari 25 *platform* yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi atau game di unity. Unity menggunakan bahasa pemrograman berupa JavaScript, C# Dan BooScript.

2.4. Unified Modelling Language

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan bahasa yang digunakan pada standar pemodelan. UML merupakan diagram yang memuat deskripsi konsep dan proses yang terjadi. UML memiliki berbagai jenis diagram diantaranya adalah use case diagram, dan activity diagram. [8]

UML umumnya digunakan sebagai standar bahasa yang digunakan untuk memaparkan requirement, menganalisis, membuat desain, dan mendefinisikan pembangunan dalam pemrograman sesuai dengan objek. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa UML adalah perangkat lunak yang memiliki orientasi terhadap objek. Berikut adalah beberapa UML yang dapat dijelaskan. [9]

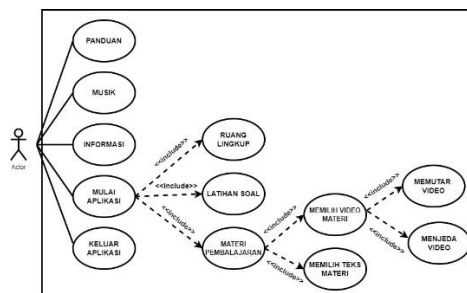
METODE PENELITIAN

3. KONSEP PERANCANGAN

Penulis mulai merancang konsep sistem aplikasi berdasarkan permasalahan dan data yang telah diperoleh. Pada tahap ini penulis menentukan jenis dan fitur aplikasi yang akan dibuat. UML (*Unified Modelling Language*) membantu developer dalam merancang aplikasi, beberapa diantaranya adalah *use case* diagram, dan activity diagram.

3.1 Use case Diagram

Penulis membuat *use case* diagram untuk memberi gambaran singkat tentang alur sistem aplikasi pembelajaran interaktif yang akan dibuat oleh penulis. Pengguna atau user dalam sebuah *use case* dapat mengakses sistem yang berisi menu dari sebuah aplikasi diantaranya pengaturan, informasi, mulai, keluar, kembali, materi, ruang lingkup, dan latihan soal. Simbol include menandakan bahwa kedua *use case* saling berhubungan. Fungsi *use case* “Memilih materi” mengharuskan pengguna untuk menggunakan fungsi “Memutar video” atau “Memilih teks materi”.

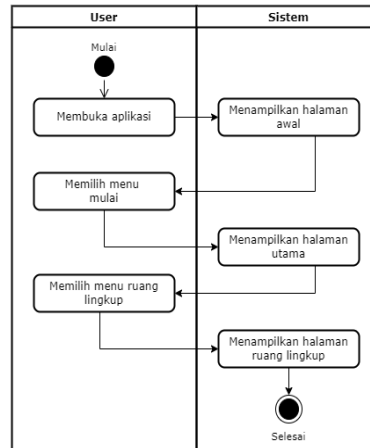


Gambar 4. Use case Diagram

3.2 Activity Diagram

3.2.1 Ruang Lingkup

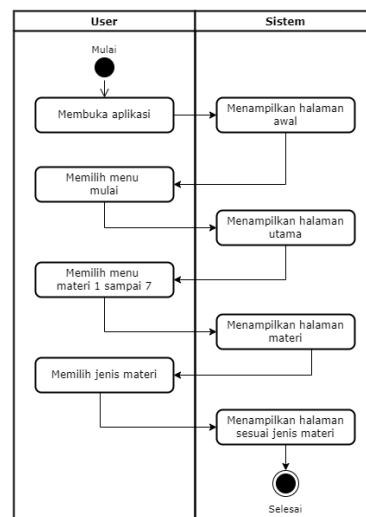
Activity Diagram ruang lingkup menggambarkan alur kerja ketika *user* membuka aplikasi hingga menampilkan ruang lingkup yang akan dipelajari pada aplikasi tersebut.



Gambar 9. Activity Diagram Ruang Lingkup

3.2.2 Materi Pembelajaran

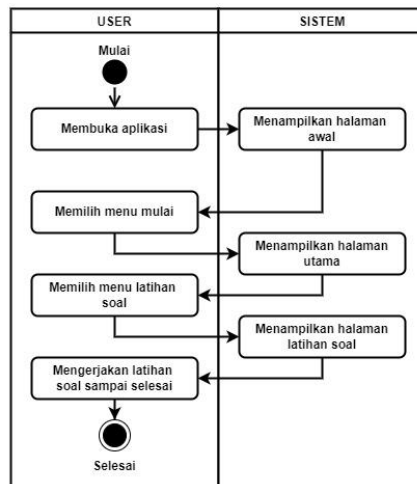
Activity Diagram materi pembelajaran menggambarkan alur kerja ketika user membuka aplikasi hingga menampilkan halaman berisi materi pembelajaran berjumlah 7 materi. *User* dapat memilih dan menentukan jenis materi yang akan dipelajari. Jenis format materi yang ditampilkan yaitu materi dalam bentuk video dan materi dalam bentuk teks.



Gambar 10. Activity Diagram Materi Pembelajaran

3.2.3 Latihan Soal

Activity Diagram latihan soal menggambarkan alur kerja ketika user membuka aplikasi hingga menampilkan halaman latihan soal yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Apabila user menjawab benar maka akan muncul pop up yang menyatakan jawaban benar dan skor bertambah, apabila *user* menjawab salah akan muncul pop up bahwa user harus mencoba lagi dan skor tidak bertambah. Pertanyaan pada latihan soal akan langsung berganti walaupun jawaban user benar atau salah. Pada akhir sesi latihan soal, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa user sudah menyelesaikan seluruh pertanyaan yang diberikan.



Gambar 11. Activity Diagram Latihan Soal

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Aplikasi

4.1.1 Ruang Lingkup

Tampilan halaman awal aplikasi merupakan tampilan awal ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi. Halaman ini memuat tombol “mulai”, “keluar”, “informasi”, “musik”, dan “panduan”. Pengguna dapat memilih tombol “mulai” jika ingin melanjutkan aplikasi.



Gambar 25. Tampilan Halaman Awal

4.1.2 Tampilan Menu Informasi Aplikasi Belajar Duit

Tampilan menu informasi merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu informasi yang berada pada halaman awal aplikasi. Halaman ini memuat informasi mengenai penjelasan aplikasi dan data pembuat aplikasi. Pengguna dapat mengetahui jenis aplikasi dan materi yang akan dipelajari oleh pengguna.



Gambar 26. Tampilan Menu Informasi

4.1.3 Tampilan Menu Panduan Aplikasi Belajar Duit

Activity Diagram latihan soal menggambarkan alur kerja ketika user membuka aplikasi hingga menampilkan halaman latihan soal yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Apabila user menjawab benar maka akan muncul pop up yang menyatakan jawaban benar dan skor bertambah, apabila user menjawab salah akan muncul pop up bahwa user harus mencoba lagi dan skor tidak bertambah. Pertanyaan pada latihan soal akan langsung berganti walaupun jawaban user benar atau salah. Pada akhir sesi latihan soal, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa *user* sudah menyelesaikan seluruh pertanyaan yang diberikan.

4.1.4 Tampilan Menu Keluar Aplikasi Belajar Duit

Tampilan menu keluar merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu keluar yang berada di dalam halaman awal aplikasi. Tampilan ini berisi Pop up konfirmasi untuk keluar dari aplikasi. Pengguna dapat memilih “ya” jika ingin melanjutkan aplikasi atau “tidak” jika ingin keluar dari aplikasi.



Gambar 28. Tampilan Menu Keluar Aplikasi

4.1.5 Tampilan Halaman Utama Aplikasi Belajar Duit

Tampilan halaman utama merupakan tampilan ketika pengguna memilih tombol “mulai” dalam halaman awal aplikasi. Tampilan ini memuat beberapa tombol dan menu seperti tombol kembali, menu ruang lingkup, menu latihan soal, dan menu materi berjumlah 7 materi. Pengguna dapat memilih salah satu materi yang ingin dipelajari.



Gambar 29. Tampilan Halaman Utama

4.1.6 Tampilan Menu Ruang Lingkup Aplikasi Belajar Duit

Tampilan menu ruang lingkup merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu ruang lingkup yang ada pada halaman utama aplikasi. Tampilan ini memuat informasi mengenai ruang lingkup yang akan dipelajari oleh pengguna. Ruang lingkup pada halaman ini mengenai ruang lingkup pembelajaran literasi finansial sesuai dengan anjuran pemerintah.



Gambar 30. Tampilan Menu Ruang Lingkup

4.1.7 Tampilan Menu Latihan Soal Aplikasi Belajar Duit

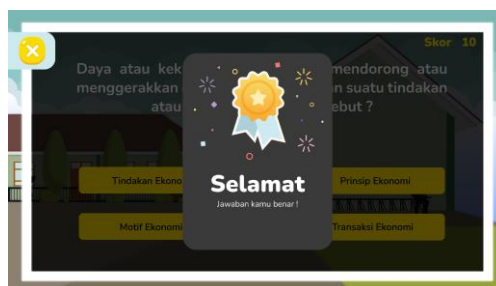
Tampilan menu latihan soal merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu latihan soal yang terdapat pada halaman utama aplikasi. Tampilan ini memuat soal beserta pilihan jawaban yang harus pengguna pilih serta terdapat tombol “kembali”, dan hasil skor dari jawaban pengguna. Pertanyaan yang ditanyakan kepada pengguna adalah pertanyaan mengenai materi yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 31. Tampilan Menu Latihan Soal

4.1.8 Tampilan Pop up Jawaban Latihan Soal Aplikasi Belajar Duit

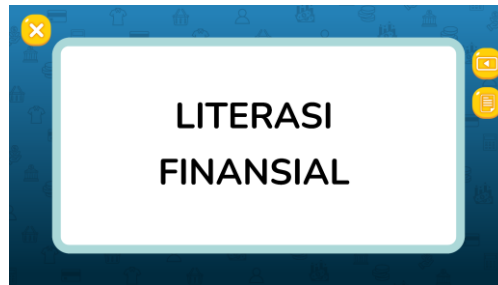
Tampilan pop up jawaban merupakan tampilan yang menginformasikan jawaban pengguna. Tampilan ini memuat hasil jawaban dari pengguna, pesan yang ditampilkan berupa “coba lagi” jika jawaban salah dan “selamat” jika jawaban benar. Pop up akan muncul setelah pengguna memilih salah satu dari keempat jawaban yang tersedia.



Gambar 32. Tampilan Pop up Hasil Jawaban Latihan Soal

4.1.9 Tampilan Halaman Judul Materi

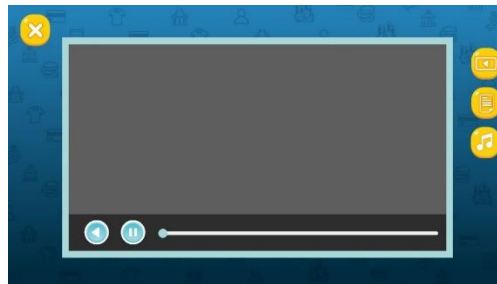
Tampilan halaman judul materi merupakan tampilan ketika pengguna memilih salah satu dari 7 materi yang disediakan pada halaman utama aplikasi. Tampilan halaman judul materi ini memuat beberapa menu dan tombol seperti menu “video”, menu “teks”, dan tombol kembali. Pengguna akan mengetahui judul yang akan dipelajari melalui menu tersebut.



Gambar 33. Tampilan Halaman Judul Materi

4.1.10 Tampilan Menu Video Materi

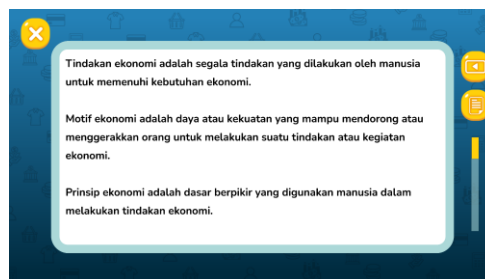
Tampilan menu video materi merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu “video” pada halaman judul materi atau halaman materi. Tampilan menu video materi memuat berbagai menu dan tombol seperti menu “video”, menu “teks”, tombol “mulai”, tombol “jeda”, slider video, tombol “kembali”, dan tombol “menyalakan/mematikan backsound musik”. sPengguna dapat mempelajari materi dengan menonton video yang telah disediakan oleh aplikasi.



Gambar 34. Tampilan Menu Video Materi

4.1.11 Tampilan Menu Teks Materi

Tampilan menu teks materi merupakan tampilan ketika pengguna memilih menu “teks” pada halaman judul materi atau halaman materi. Tampilan menu teks materi memuat berbagai menu teks materi dan tombol seperti menu “video”, menu “teks”, dan tombol “kembali”. Pengguna dapat mempelajari materi dengan membaca materi yang telah disediakan aplikasi.



Gambar 35. Tampilan Menu Teks Materi

4.2 Uji Fungsi (*Functional Test*)

Uji fungsi merupakan pengujian yang dilakukan pada fungsi yang telah dibuat di dalam aplikasi. Pengujian ini memiliki tujuan untuk menguji coba apakah semua fungsi dapat berjalan dengan baik tanpa adanya bug dalam aplikasi. Pengujian ini dilakukan oleh penulis sebagai developer. Penulis melakukan uji coba fungsi sebelum aplikasi di sebarluaskan, penulis melakukan pengecekan pada sistem dan fungsi aplikasi seperti menu-menu yang ada di aplikasi. Berikut merupakan hasil dari pengujian fungsi dari aplikasi pembelajaran interaktif Belajar duit yang disajikan dalam bentuk tabel. Hasil uji coba fungsi dapat lampiran.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Fungsi

No	Fitur	Langkah	Kegiatan	Hasil yang diharapkan	Hasil	
					Sukses	Gagal
1	Scene Halaman Awal	1	Membuka Aplikasi	Menampilkan halaman awal aplikasi, berisikan <i>button</i> menu panduan, <i>sound</i> , informasi, mulai dan keluar	sukses	
2	Scene Menu Panduan	1	Klik menu panduan	Menampilkan cara penggunaan aplikasi	sukses	
3	Scene Menu Informasi	1	klik menu informasi	Menampilkan detail informasi aplikasi	sukses	
4	Scene Halaman Utama	1	klik menu mulai pada halaman awal	Menampilkan halaman utama aplikasi yang berisi menu ruang lingkup, latihan soal, dan materi	sukses	
5	Scene Menu Ruang Lingkup Pembelajaran	1	klik menu ruang lingkup pembelajaran	Menampilkan informasi ruang lingkup yang akan dipelajari	sukses	
6	Scene Menu latihan soal	1	klik menu latihan soal	Menampilkan soal beserta pilihan jawaban	sukses	

7	<i>Scene Menu Materi</i>	1	klik salah satu materi	Menampilkan judul materi dan jenis materi.	sukses	
		2	klik menu video materi	menampilkan halaman materi dalam bentuk video	sukses	
		3	klik menu teks materi	menampilkan teks materi yang akan dipelajari	sukses	
8	<i>Button Mulai</i>	1	klik mulai	Tampil menu utama	sukses	
9	<i>Button Keluar</i>	1	klik keluar	Keluar dari aplikasi	sukses	
10	<i>Button Kembali</i>	1	klik simbol silang (kembali)	Kembali ke halaman awal atau utama	sukses	
11	<i>Button Selanjutnya</i>	1	klik selanjutnya	Menampilkan halaman selanjutnya pada menu panduan aplikasi	sukses	
12	<i>Button Play</i>	1	klik simbol mulai	Memulai video pembelajaran	sukses	
13	<i>Button Jeda</i>	1	klik simbol jeda	Video pembelajaran terhenti	sukses	
14	<i>Button Sound</i>	1	klik simbol <i>sound</i>	Menyalakan atau mematikan musik	sukses	

15	Slider Materi	1	klik simbol materi	Teks materi dapat di scroll	sukses	
16	Slider Video	1	klik simbol video	Dapat mengatur waktu pemutaran video	sukses	

4.3 Uji Kebergunaan (*usability*)

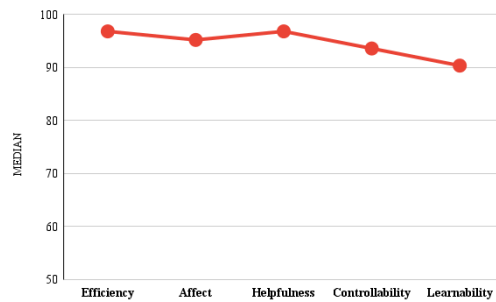
Uji kebergunaan merupakan uji coba untuk mengetahui kemudahan dan kephahaman user dalam menggunakan aplikasi Belajar Duit. Penulis menggunakan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) dalam uji coba kebergunaan. Pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) ini dilakukan oleh 30 orang siswa dan 1 guru. Pengujian dilakukan dengan cara meminta para pengguna untuk menggunakan aplikasi terlebih dahulu dan selanjutnya pengguna akan mengeksplorasi fitur dan fungsi yang ada pada aplikasi. Dari hasil pernyataan yang diberikan, didapatkan nilai seperti tabel berikut ini.

Dari hasil tanggapan kuesioner SUMI yang diberikan pada tabel akan digunakan untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Skor yang digunakan untuk setiap tanggapan berbeda, yaitu 4,2,0 untuk hasil setuju, ragu-ragu dan tidak setuju dengan aspek *Affect*, *Learnability*, *Controllability*, *Efficiency* dan *Helpfulness*. Jumlah pernyataan yang diberikan terdiri dari 25 pernyataan yang memiliki 5 pernyataan setiap aspeknya. Nilai pada kuesioner SUMI berupa angka dengan skala 0-100. Skor akhir dari setiap aspek menggunakan nilai median yang diurutkan dari hasil seluruh pengguna. Menurut ketentuan SUMI jika skor kurang dari 50 maka hasil tersebut dibawah rata-rata. [10] Berikut hasil skor median dan rata-rata dari uji coba yang telah dilakukan penulis

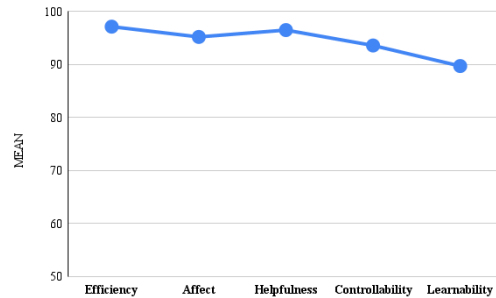
Tabel 8. Perhitungan skor hasil pengujian SUMI

	Median	Mean
<i>Efficiency</i>	96,8	97,1
<i>Affect</i>	95,2	95,2
<i>Helpfulness</i>	96,8	96,5
<i>Controllability</i>	93,5	93,5
<i>Learnability</i>	90,3	89,7

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai median dan rata-rata respon pengguna terhadap aplikasi yang dibangun dari kelima skala di atas 50 artinya sistem yang dibangun sudah baik. Dua nilai tertinggi yang diperoleh skala *Efficiency* dan *Helpfulness* menandakan bahwa sistem yang di bangun sangat efisien dan dapat membantu pengguna dalam proses belajar mengajar.



Gambar 39. Grafik Nilai Median Pengujian SUMI



Gambar 40. Grafik Nilai Rata-Rata/Mean Pengujian SUMI

Nilai yang diberikan terhadap efisiensi sistem saat menggunakan aplikasi Belajar Duit adalah 96,8 untuk median dan 97,1 untuk rata-rata. Hasil nilai yang didapat melebihi 50, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi sangat efisien digunakan.

Nilai yang diberikan terhadap pengaruh emosional pengguna saat menggunakan aplikasi Belajar Duit adalah 95,2 untuk median dan 95,2 untuk rata-rata. Hasil nilai yang didapat melebihi 50, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi Belajar Duit dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Nilai yang diberikan terhadap sistem dan fitur aplikasi yang sangat membantu pengguna saat menggunakan aplikasi Belajar Duit adalah 96,8 untuk median dan 96,5 untuk rata-rata. Hasil nilai yang didapat melebihi 50, sehingga dapat dikatakan bahwa sistem dan fitur aplikasi Belajar Duit dapat memberikan membantu pengguna dalam pembelajaran.

Nilai yang diberikan terhadap kemudahan pengguna dalam mengoperasikan sistem saat menggunakan aplikasi Belajar Duit adalah 93,5 untuk median dan 93,5 untuk rata-rata. Hasil nilai yang didapat melebihi 50, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi Belajar Duit dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mengoperasikannya yaitu reaksi yang diberikan sistem sesuai yang diharapkan pengguna.

Nilai yang diberikan terhadap kemudahan pengguna dalam mempelajari sistem saat menggunakan aplikasi Belajar Duit adalah 90,3 untuk median dan 89,7 untuk rata-rata. Hasil nilai yang didapat melebihi 50, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi Belajar Duit dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mempelajari sistem dan mudah mengingat kembali apabila sistem sudah lama tidak digunakan.

SIMPULAN

Penulis telah menyelesaikan perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif Belajar Duit sebagai media pembelajaran literasi finansial untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP). Berdasarkan hasil pengujian aplikasi, aplikasi game edukasi ini sudah layak untuk digunakan sebagai pendukung media pembelajaran di SMPIT Nurul Ilmi. Kegunaan aplikasi ini dapat diukur dari indikator usability test diantaranya *Efficiency*, *Affect*, *Helpfulness*, *Controllability*, dan *Learnability*.

Hasil dari pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) yaitu aplikasi yang dibangun sangat efisien dan dapat membantu proses belajar. Hal ini diperoleh dari nilai skala tertinggi yaitu Efficiency sebesar 97,1 dan nilai terendah yaitu Learnability 89,7 dari skor minimal 50. Semua hasil pengujian pada setiap aspek sumi mendapatkan nilai diatas rata-rata, menandakan bahwa usability aplikasi telah berjalan dengan baik

dan lancar. Pengguna merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Belajar Duit dan membantu proses belajar mengajar.

Aplikasi belajar duit sudah layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran literasi finansial untuk anak sekolah menengah pertama karena selain efisien, aplikasi belajar duit ini mendukung program pemerintah untuk melaksanakan gerakan literasi sekolah dan memperkenalkan media pembelajaran baru yang dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang digemari oleh peserta didik.

SARAN

Adapun saran – saran dari penulis kepada pembaca yang mungkin akan membuat karya serupa dengan penulis, saran tersebut dibagi menjadi dua yaitu saran teknis dan saran non teknis, berikut beberapa saran yang dapat penulis sampaikan :

1. Menambahkan fitur mini games
Penulis memberi saran untuk menambahkan fitur mini games lain selain latihan soal, seperti game menyusun kata atau pun game puzzle yang masih berhubungan dengan materi literasi finansial.
2. Menambahkan fitur pengingat menabung
Penulis juga memberi saran untuk menambahkan fitur pengingat menabung agar pengguna mulai dapat melakukan salah satu kegiatan penerapan literasi finansial dengan konsisten.
3. Menambahkan fitur catatan keuangan
Penulis memberikan saran untuk menambahkan fitur catatan keuangan agar pengguna tidak hanya mempelajari materi literasi finansial, namun pengguna dapat mulai mengelola keuangannya dan memantau progress keuangan pengguna di aplikasi Belajar Duit.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Unicef. (2020). Situasi Anak Di Indonesia. Jakarta.
- [2] Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Finansial. Jakarta.
- [3] Otoritas Jasa Keuangan. (2021). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia. Jakarta. Retrieved From <https://www.ojk.go.id/Id/Berita-Dan-Kegiatan/Publikasi/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Keuangan-Indonesia-2021-2025.aspx>
- [4] Ulfah, M., Kuswati, H., & Thoharudin, M. (2021). Pendidikan Literasi Keuangan Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sma Dan Smk. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan*, 196.
- [5] Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- [6] Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara.
- [7] Arif, Y. M., & Khoiruddin, H. (2020). *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer Dengan Unity 3d*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- [8] Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan Uml*. (A. Pramesta, Ed.) Yogyakarta: Penerbit Andi. Retrieved From https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Dan_Perancangan_Sistem_Informas/2su3dgaaqbaj?hl=id&gbpv=0

- [9] Putra, D. W., & Andrian, R. (2019, April 1). Unified Modelling Language (Uml) Dalam Perancangan Sistem. Jurnal Teknoif, 33. Retrieved From [Http://Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id/Article.Php?Article=1027631&Val=5450&Title=Unified%20modelling%20language%20uml%20dalam%20perancangan%20sistem%20informasi%20permohonan%20pembayaran%20restitusi%20sppd](http://Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id/Article.Php?Article=1027631&Val=5450&Title=Unified%20modelling%20language%20uml%20dalam%20perancangan%20sistem%20informasi%20permohonan%20pembayaran%20restitusi%20sppd)
- [10] Banyal, N. A., & Surianti. (2019). Analisis Pengembangan Knowledge Sistem Pemilihan Bibit Kelapa Sawit Menggunakan Pendekatan Usability Engineering Pada Dinas Perkebunan Provinsi Papua. Jsi : Jurnal Sistem Informasi, 1854.