Khairi_murdy_artikel_obsesi_-1.docx

by

Submission date: 13-Dec-2022 02:54PM (UTC+0700)
Submission ID: 1980029546
File name: Khairi_murdy_artikel_obsesi_-1.docx (1.25M)
Word count: 4302
Character count: 28326

Volume 6 Issue 6 (2022) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Media Interaktif *Augmented Reality* (AR) Untuk Peningkatan Kemampuan *Financial Literacy* Anak Usia Dini (AUD)

Khairi Murdy[1]✉, Nopa Wilyanita[2]
Pendidikan Ekonomi, STKIP 'Aisyiyah Riau[(1)]
Pendidikan Guru PAUD, STKIP 'Aisyiyah Riau[(2)]
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Financial Literacy merupakan literasi yang penting untuk diperkenalkan dan ditanamkan kepada anak sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk melihat dan meningkatkan kemampuan *Financial Literacy* anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR).* Untuk mengembangkan media pembelajaran ini penelitian ini menggunakan penelitian *Research* & *Development* (R&D) dari Sivasailam Thiagarajan yang disebut 4-D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Dissemination*. Subjek penelitian siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Pekanbaru. Untuk melihat pengaruh penggunaan media terhadap *Financial Literacy* dilakukan Desain eksperimen One Group Pretest-Posttest. Hasil penelitian adalah tersusunnya media pembelajaran berbasis AR. Hasil uji eksperimen juga menunjukkan terdapat peningkatan *Financial Literacy* siswa setelah diberikan perlakuan dengan media AR. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 artinya terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR.

Kata Kunci: *Augmented Reality; media pembelajaran; Financial Literacy.*

Abstract

Financial Literacy is important to introduce and instill in children from an early age. This research was conducted to see and improve the ability of early childhood Financial Literacy by using learning media based on Augmented Reality (AR). To develop this learning media, using R&D research from Sivasailam Thiagarajan 4-D namely Define, Design, Develop and Dissemination. The research subjects of Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten (ABA) students in Pekanbaru. To see the effect of media use on financial literacy, the One Group Pretest-Posttest experimental design was carried out. The results of the research are in the form of structuring AR-based learning media. The experimental test results showed an increase in students financial literacy after being treated with AR media. This can be seen results of the Wilcoxon test which shows the Asymp value. Sig 0.000 <0.05 means that there is an increase students' financial literacy skills by using AR media.
Keywords: *Augmented Reality; learning media; Financial Literacy.*

Copyright (c) 2022 Khairi Murdy, Nopa Wilyanita.

✉ Corresponding author :
Email Address : khairimurdy02@gmail.com (Pekanbaru, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Pendahuluan

Selama beberapa dekade terakhir dan, baik di negara maju maupun negara berkembang tingkat literasi keuangan di kalangan masyarakatnya, semakin mengkhawatirkan terutama di kalangan anak muda. Selama pandemi Covid-19 juga menunjukkan situasi keuangan dan pekerjaan yang tidak pasti dan genting yang juga dialami oleh banyak orang (Mihalčová et al., 2014)(OECD, 2014) . Padahal literasi keuangan merupakan kemampuan yang penting dalam pegambilan keputusan dalam berbagai bidang (Mihalčová et al., 2014).

Pengenalan terhadap Literasi keuangan akan menambah pengetahuan dan juga pemahaman terhadap konsep dan resiko mengenai keuangan. Literasi keuangan juga berguna untuk membuat sebuah keputusan yang efektif tentang keuangan yang nantinya dapat mneingkatkan kesejahteraan. Laporan OECD tahun 2012 tingkat Literasi Keuangan masyarakat Indonesia menduduki tingkat terendah jika dibandingkan dengan seluruh masyarakat ASEAN(Fauziah & Candra, 2019). Survei OJK (2019) indeks literasi keuangan masyarakat indonesia sebesar 38.03 %. Nilai ini masih masuk dalam kategori rendah, artinya masih perlu adanya peningkatan terhadap kemampuan masyarakat indonesia tentang literasi keuangan. Hasil survei yang dilakukan oleh Bank indonesia melalui survai *Household Balance Sheet Survey* (HBSS) pada tahun 2011 diperoleh hasil rumah tangga yang memiliki akun tabungan di lembaga keuangan seperti Bank sebesar 43,57%, kemudian di temukan lagi ada sekitar 19,58% rumah tangga yang memiliki kemampuan atau dapat mengakses pinjaman di bank, sisanya rumah tangga melakukan pinjmanan di lembaga keuangan nonbank seperti koperasi dan lembaga keuangan mikro dan lembaga non keuangan seperti meminjam uang ke teman atau kolega, ke tetangga, rentenir, di warung dan lain sebagainya. Penelitian Ningtyas (2019) beberapa penelitian menguji kemampuan tingkat literasi keuangan pada anak muda. Hasilnya menunjukkan tingkat literasi keuangan anak muda masih sangat rendah meskipun mereka tergolong *financially active* yang bisa dilihat dari bukti kepemilikan mereka terhadap kartu kredit. Untuk Generasi milenial yang menunjukkan tingkat literasi keuangan yang paling rendah terdapat 24% responden yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar. Responden Generasi X hanya sebesar 38%, *baby boomer* sebesar 48% dan terakhir untuk *silent generation* hanya 55% yang mamapu menjawab pertanyaan dengan benar. Permasalahan ini tentu sangat mengkhawatirkan, apalagi saat ini dunia keuangan mengalami perkembangan yang sangat luar biasa ditambah dengan adanya peningkatan teknologi dan informasi. Hasil survei yang dilakukan di dalam dan luar negeri menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan keahlian di bidang literasi finansial masih berkisar pada angka rata-rata(Mihalčová et al., 2014).

Survei yang dilakukan oleh OJK melalui Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2019 menunjukkan hasil bahwa tingkat indeks literasi keuangan hanya sebesar 38,03 % dan tingkat indeks inklusi keuangan sebesar 76,19%(OJK, 2020). Hasil survai ini menunjukkan kemampuan masyarakat di Indonesia soal keuangan masih tergolong rendah. Hal ini dapat disimpulkan masyarakat Indonesia masih banyak yang belum memahami dengan baik tentang karakteristik berbagai produk dan layanan jasa keuangan yang ditawarkan oleh lembaga jasa keuangan formal. Padahal dengan adanya kemampuan dalam literasi keuangan akan membantu individu dalam mengatur perencanaan keuangan pribadi, kemudian akan meningkatkan taraf kehidupannya(Sujud & Setiaji, 2020). Melihat persoalan literasi keuangan ini tentu harus ada pendidikan terhadap literasi keuangan yang dilakukan sejak dini. Penelitian yang dilakukan oleh annisa dan aryani menunjukkan bahwa Financial Literacy sangat baik jika diterapkan sejak dini. pengenalan terhadap pengetahuan Financial Literacy dapat membentuk pondasi tentang keuangan dan membuat anak terbiasa mengelola keuanganya dengan baik dan benar dimasa yang akan datang(Novieningtyas, 2018)(Ariyani, 2018).

Untuk memperkenalkan *Financial Literacy* kepada anak terutama di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentu diperlukan sebuah media yang interaktif dan mudah di pahami oleh

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

anak. Teknologi baru yang berkembang saat ini yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi terhadap siswa adalah penggunaan teknologi *Augmented Reality (AR)*. Teknologi AR memungkinkan penggunanya dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 3 dimensi (3D). Kelabihan dari teknologi AR adalah sifatnya yang interaktif dan *real time*. Saat ini teknologi AR banyak berkembang dan diimplementasikan dalam berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi AR sebagai salah satu media pembelajaran(Haryani, Prita, 2017). Media AR merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternative untuk memperkenalan *Financial Literacy* pada siswa PAUD. AR merupakan sebuah teknologi yang memproyeksikan materi yang dihasilkan oleh computer yang dapat berupa teks, gambar, dan video, suara, model 3D, dan animasi, sehingga penggunanya melihat sebuah objek virtual yang terlihat seperti dunia nyata(Bower et al., 2014). Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunkaan teknologi AR akan dapat merangsang cara berpikir siswa lebih berpikir kritis ketika meghadapi permasalahan dan kejadian yang akan dialami dalam kesehariannya. Konsep abstrak yang di visualisasikan oleh teknologi AR akan membantu dalam pemahaman terhadap struktur suatu objek sehingga memungkinkan AR dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran (Mustaqim, 2016). Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasi teknologi AR dan menjadikan *Financial Literacy* sebagai tema dalamimplementasi pembelajrannya. Tujuan khusus penelitian untuk meningkatkan kemampuan *Financial Literacy* siswa di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru dengan mengunakan media AR dalam bentuk media pembelajaranya. Peserta didik lebih antusias menggunakan teknologi AR sebagai metode pembelajaran yang interaktif. Penggunaan AR akan menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa atau bahkan orang tua dengan anak(Atmajaya, 2017).

Metodologi

Penelitian ini menggunkan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Model pengembangan menjadi dasar yang digunakan untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan dan sebuah produk yang dihasilkan memerlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut bisa digunakan masyakat khususnya dunia pendidikan. Orientasi dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media Augmented Reality (AR) menjadi media edukasi dalam pengenalan Financial Literacy terhadap siswa di Taman Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru. Yang menjadi tempat untuk ujicoba media AR terhadap peningkatan kemampuan literacy financial dilakukan pada 20 siswa di TK ABA 7.

Pengembangan media AR metode R&D menggunakan metode yang dikemabnagkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I, yang disebut dengan model 4-D. Model 4-D tersebut dapat dijadikan sumber ide dan prosedur pengembangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dan penyebarannya (*Dissemination*)(Rochmad, 2012). Tahapan dalam model 4-D yaitu pendefenisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dissemination*).

Tahapan pertama, *Define* (pendefinisian). Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan dengan menetapkan dan mendefinisikan syarat untuk pengembangan. Dalam model lain di sebut dengan analisis kebutuhan. Dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Analisis bisa dilakukan melalui studi literatur atau penelitian terdahulu.

Tahap kedua, *Design* mendesain media *Augmented Reality (AR)*. terdapat 4 kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test*, media *selection*, format *selection* dan *initial design*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain, menyusun tes kriteria, sebagai

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

tindakan pertama untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi keuangan siswa, memilih jenis media AR yang sesuai dengan karakteristik siswa, membuat *storyboard*, alur cerita dan konten dalam AR yang menggambarkan Financial Literacy, mensimulasikan penyajian *prototype* yang telah dirancang dan melaksanakan penilaian dari teman sejawat. Pada tahap Develop ada 2 kegiatan yang dilakukan, yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. Kegiatan *expert appraisal* dengan melakukan validasi oleh ahli atau pakai untuk menilai kelayakan dari produk yang telah di buat dalam bentuk *prototype. Developmental testing* kegiatan uji coba media AR dilakukan pada kelas eksperimen. Desain yang di gunakan adalah One Group pretest-posttes desain, dimana desain ini di pilih karena adanya keterbatasan dalam penelitian. Tahap terakhir dalam model ini adalah *Disseminate* merupakan media AR yang sudah direvisi pada tahap pengembangan disosialisaikan dan disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) dan digunakan (diadopsi) orang lain.

Hasil dan Pembahasan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah. Orientasi dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media Augmented Reality (AR) menjadi media edukasi dalam pengenalan Financial Literacy terhadap siswa di Taman Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) di Pekanbaru.

Pengembangan media AR dengan model 4-D dapat dijadikan sumber ide dan prosedur pengembangan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dan penyebarannya (dissemination). Tahapan dalam model 4-D yaitu pendefenisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Dissemination)

Tahapan *Define* dilakukan dengan melakukan analisa awal terhadap kebutuhan akan literasi terhadap kebutuhan Financial Literacy, Analisis siswa, analisis materi, melihat kurikulum sekolah. Hal ini dilakukan melalui studi literatur atau penelitian terdahulu, dan dengan melakukan wawancara dengan guru-guru di TK AB. Literasi keuangan merupakan bentuk pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan pengelolaan keuangan. Kemampuan ini adalah suatu keharusan karena berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, dan itu baiknya dimiliki dan dibudayakan di mulai pada anak usia dini. Pengenalan sejak dini akan membentuk kebiasaan pada anak untuk mengelola keuangannya dengan baik, benar di masa depan. Literasi keuangan bukan hanya sekedar memahami konsep, tetapi juga prosesnya dalam kemampuan menganalisis kebutuhan dan prioritas, anak dapat membuat keputusan keuangan yang sederhana dan bijak serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi keuangan ditunjukkan dengan sikap dan perilaku mereka nantinya(Srinahyanti et al., 2021). Hal ini lah yang menunjukkan berapa pentingnya penengenalan literasi keungan di ulai dari anaka usia dini. Literasi keuangan sangat penting untuk diterapkan pada anak sedini mungkin. Literasi keuangan akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan pengetahuan tentang keuangan dan juga tingkat kemakmuran di masa depan(Saputra & Susanti, 2021).

Analisis terhadap siswa TK ABA terhadap kelas B (usia 5-6 th). Dengan melihat empat aspek perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun. Dengan memberikan atau meningkatkan kemampuan siswa dalam kecakapan literasi khususnya literasi keuangan sejak dini diharapkan bisa menjadi dasar bagi siswa dalam peningkatan kemampuan anak untuk belajar dan berkomunikasi saat ia beranjak dewasa. Perkembangan kognisi dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah juga sejalan dengan meningkatnya kemampuan akademiknya disaat anak melakukan kegiatan literasi sejak dini. Oleh karena itu, kegiatan literasi keuangan perlu di stimulasikan kepada siswa sejak dini disaat siswa sudah mampu merespon dan mencoba berkomunikasi secraa verbal dan nonverbal.

Analisis terhadap Kurikulum TK ABA berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan para guru TK ABA dapat disimpulkan bahwa TK ABA sudah menjalankan gerakan literasi secara umum, akan tetatapi secara khusus dalam Tema/Sub Temanya belum

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

mengajarkan tentang Literasi Keuangan. Walaupun dalam prakteknya guru-guru menyampaikan kepada siswa tentang pengenalan uang, mengajarkan tentang menabung, mengajarkankan untuk saling memberi/bersedekah. Artinya TK ABA belum pernah secara khusus manjadikan materi keungan menjadi tema/subtema dalam Rencana Kegiatan Hariannya.

Analisis materi dilakukan denganmenyeusaikan materi dengan dengan media Augmented Reality (AR). Materi yang dianalisis diutamakan yang memiliki kesukaran dalam penerapan dan pemberian penjelasan dalam pembelajaran terutama dalam pemahaman siswa terhadap keuangan. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) konsep kecakapan dalam literasi keuangan yang dapat ditumbuhkan pada diri siswa dan anak terutama anak usia dini mencakup 1) Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang, 2) Pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan, 3) Pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari, 4) Pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari (Otoritas Jasa Keuangan, 2020). Konsep literasi keuanag dari OJK ini yang menjadi dasar pengembangan materi yang digunakan dalam pengembangan media Augmented Reality (AR).

Design (tahap perencanaan media *Augmented Reality (AR)* dijadikan media dalam pembelajaran Financial Literacy dengan melakukan 4 kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection* dan *initial design*. *Constructing criterion-referenced test* peneliti menyusun tes kriteria untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi keuangan siswa di TK. Tes yang di buat disesuikan dengan perkembangan kognitif siswa. Tes di buat untuk mengukur kemampuan *Financial Literacy* siswa di TK ABA. Intrumen yang digunakan dengan membuat soal dengan indikator pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali ragam jenis uang, pengetahuan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan untuk membedakan kebutuhan serta keinginan, pengetahuan dan keterampilan untuk menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari dan Kesadaran untuk berbagi kepada orang lain atau teman yang lebih membutuhkan. Intrumen tes ini nantinya dijadikan sebagai soal pretest dan postest dalam mengukur peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunkaan media AR. Instrumen tes ini sudah mendapatan validasi dari validator ahli materi dengan pernyataan layak untuk di gunakan dan berada dalam kategori sangat baik. Rekap hasil validasi dari validator ahli dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

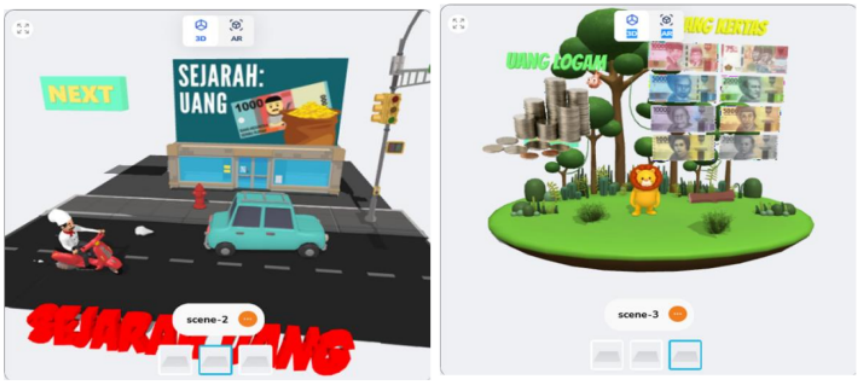
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kejelasan isi	100%	Sangat Baik
2	Ketepatan isi	100%	Sangat Baik
3	Relevansi	100%	Sangat baik
4	Kevalidan isi	100%	Sangat Baik
5	Tidak ada bias	100%	Sangat Baik
6	Ketepatan bahasa	93%	Sangat Baik

Media selection (pemilihan media). Pada penelitian ini peneliti melakukan pembuatan media AR dengan menggunakan teknologi dengan memanfaatkan platform *www.assemblrworld.com*. *www.assemblrworld.com* merupakan platform yang memudahkan kita dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan AR, sehingga bisa membuat kegiatan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, & menyenangkan bagi siswa. Media AR ini juga dapat digunakan dengan menggunakan smartphone yang bisa digunakan oleh siswa baik di sekolah dan di rumah dengan pendampingan guru dan orang tua. Pengunaan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

teknologi wajib diperkenalkan kepada siswa dari dini hal ini dilakukan agar nantinya siswa mamapu bertahan dan bersaing di era digital di tengah perkembangan teknologi yang pesat saat ini(Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, 2016). Proses pembelajaran saat ini sangat didukung denga adanya perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat sehingga memungkinkan membuat media pembelajaran yang modern seperti berbasis teknologi AR. Teknologi AR dapat mengajak siswa untuk dapat menggabungkan anatara dunia maya ke dunia (Hartanti & Kurniawan, 2022).

Format selection. Dalam tahapan ini peneliti merumuskan rancangan media pembelajran dengan terlebih dahulu membuat *storyboard* atau alur cerita dan konten dalam AR yang menggambarkan indikator dalam konsep *Financial Literacy*. Dalam pembuatan alur cerita tentang *Financial Literacy* di sesuaikan dengan intrumen yang digunakan dengan indikator Pengetahuan tentang konsep uang dan keterampilan untuk mengenali berbagai jenis uang. Pada indikator ini untuk pengenalan Financial Literacy kita menceritakan tentang sejarah uang, perbedaan anatara uang kertas dan uang logam, perbedaan warna dan perbedaan nilai uang. Selain bertujuan memperkenalkan tentang apa itu uang, siswa juga diajak untuk mengeanili nilai uang berdasrkan warnanya, siswa juga nantinya diharapkan mampu membedakan nilai uang yang terbesar hingga yang kecil. Hasil akhrinya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pengetahuan konsep uang

Alur cerita kedua menjelaskan tentang bagaimana siswa memeiliki pengetahuan terhadap kegunaan uang dalam kehidupannya sehari-hari dan keterampilan siswa untuk dapat membedakan antar kebutuhan dan keinginan. Pada indikator ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang konsep kebutuhan dan keinginan. Siswa diajak untuk dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan denagn memberikan contoh-contahnya. Dengan menjelaskan ini nantinya diharapkan siswa lebih bijak dalam membelanjakan uangnya dan bisa memahami mana yang merupakan kebutuhan dan mana yang merukan sekedar keinginan. Dapat kita lihat pada gambar 2.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Gambar 2. Perbedaan kebutuhan dan keinginan

Cerita ketiga menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan siswa untuk dapat menyisakan uang guna disimpan dan digunakan di kemudian hari. Pada indikator ini siswa di perkenalkan pembiasaan untuk menyisakan uang yang di milikinya untuk di simpan. Siswa di perkenalkan kepada bentuk atau cara untuk menyimpan uangnya, bisa dengan menyimpannya di celengen, lembaga kuangan seperti Bank, dan tabungan sekolah. Dengan mengajarkan ini diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan investasi yang berguna bagi mereka di masa yang akan datang. Dapat kita lihat pada gambar 3.

Gambar 3. menyisakan uang guna disimpan

Cerita terakhir menggambarkan tentang menumbuhkan kesadaran berbagi siswa dengan orang lain atau teman yang sedang membutuhkan. Pada indikator ini siswa di ajak untuk memiliki sikap simpati terhadap sesama. Siswa di harapkan memiliki kesadaran dalam berbagi kepada sesama dengan memberikan contoh-contoh yang dekat dengan kesehariannya. Misalnya membantu orang yang kesusahan, memberikan sumbangan untuk korban bencana, menyumbang untuk anak yatim dll. Dapat kita lihat pada gambar 4.

Gambar 4. Kesadaran berbagi

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Untuk dapat melihat hasil dari media AR siswa dapat langsung juga melihatnya dari smartphone sehingga selain di sekolah media ini dapat di manfaatkan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah. Media AR juga dapat dinikmati hanya dengan memindai apa yang biasa disebut sebagai *'marker'* atau penanda. Biasanya, penanda ini berbentuk kode QR dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi Assembler di *Play Store* dan Kode QR ini dapat di bagi-bagikan ke siswa yang lain. QR ini dapat di scan oleh siswa dengan menggukan *smartphone* yang dimilikinya sehingga dapat di buka baik di sekolah maupun di rumah nantinya.

Gambar 5. QR AR

Tahap akhir dari langkah *Design* adalah *Initial design*. Pada tahap ini merupakan desin awal dari media yang telah di kembangkan dalam bentuk *prototype*. Mensimulasikan penyajian *Prototype* yang telah dirancang dan melaksanakan penilaian dari teman sejawat. *Prototype* yang telah selesai di simulasikan dan di nilai oleh rekan sejawat sehingga mendapatkan masukkan terhadap media AR yang telah di buat. Beberapa masukkan diantaranya adalah mengenai pemilihan warna dalam tulisan dan gambar. Karena yang menggunakan adalah siswa PAUD maka perlu ada kombinasi warna yang menarik bagi siswa.

Tahapan berikutnya dalam pengembangan 4 D adalah Develop (tahap pengembangan). Pada Tahap ini ada 2 kegiatan yang dilakukan, yaitu : expert appraisal dan developmental testing. Kegiatan expert appraisal melakukan validasi atau penilaian terhadap kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh validator ahli di bidang teknologi AR. Saran yang diberikan oleh validator digunakan untuk memperbaiki materi *prototype* yang telah disusun. Hasilnya validasi dari ahli media secara keseluruhan sudah layak untuk di ujicobakan dengan kategori sangat baik. Rekapan hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Validator ahli

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi AR	100%	Sangat Baik
2	Ilustrasi media	100%	Sangat Baik
3	Kualitas dan tampilan media	100%	Sangat baik
4	Daya tarik	90%	Sangat Baik

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Developmental testing kegiatan uji coba media AR dilakukan pada TK ABA 7. Uji coba dilakukan pada satu kelas yang terdiri dari 20 orang siswa. Untuk tahapan uji coba terhadap penggunaan media AR terhadap peningkatan literasi finansial siswa dilakukan pada TK ABA 7. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan menggunakan metode desain eksperimen *"one group pretest dan posttest"* untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan literasi keuangan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media AR. Metode eksperimen ini digunakan karena ada keterbatasan dalam penelitian. Hasil ekperimen data menggunakan uji non parametik dengan menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil Uji Wilcoxon menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_Test - Pre_Test	Negative Ranks	0[a]	0.00	0.00
	Positive Ranks	17[b]	9.00	153.00
	Ties	3[c]		
	Total	20		

Negatif Rank antara hasil kemampuan literasi finansial siswa untuk pre-test dan post tes adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank maupun Sum of Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) nilai dari Pretest ke nilai Post-test. Positive Rank atau selisih positif antara hasil kemampuan literasi finansial siswa untuk pre-test dan post tes pada tabel adalah 17 pada nilai N yang artinya dari 20 siswa 17 mengalami peningakatan positif. Dengan peneingkatan Mean Rank 9.00 dan Sum of Ranks sebesar 153.00. Ties merupakan kesamaan nilai siswa pada waktu pretest dan post tes. Ties pada tabel menunjukkan nilai 3 artinya ada 3 siswa yang memiliki nilai sama pada saat pretest dan post tes.

Test Statistics[a]

	Post_Test - Pre_Test
Z	-3.827[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil olahan data SPSS menunjukkan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 artinya hipotesis di terima, terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR.

Tahap terakhir dari pengembangan media adalah tahapan *Disseminate* (tahap desiminasi). Tahap ini merupakan tahap terakhir pengembangan media AR, media yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian desiminasikan atau disebarluaskan. Kegiatan terakhir adalah mensosialisaikan dan disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) dan digunakan (diadopsi) orang lain. Penyebarluasan dilakukan kepada guru-guru di TK ABA dan dengan membuat artikel untuk dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi Sinta.

Pembahasan

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality (AR)* merupakan pilihan baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi baru yang mendapatkan pengaruh lebih besar dalam pengajaran setiap hari. AR, bersama dengan teknologi seluler, didefinisikan sebagai salah satu pasangan paling efisien untuk mendukung pembelajaran yang signifikan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

dan ada di mana-mana. Augmented Reality adalah jenis "realitas campuran" di mana konten digital dimasukkan ke dalam lingkungan nyata, *Augmented Reality* dapat dilihat sebagai saluran untuk menyatukan pendidikan di lingkungan virtual dan dunia nyata(Cabero-almenara et al., 2019). Beberapa studi Literatur menunjukkan bahwa sistem Augmented Reality dapat mendukung dan meningkatkan berbagai pendekatan pedagogis. Beberapa pedagogik yang dapat didukung oleh AR meliputi: 1) Pembelajaran konstruktivis dengan menggunakan AR dengan cara mendorong siswa untuk terlibat pada tingkat yang lebih dalam dengan tugas, konsep dan sumber daya yang dipelajari melalui penggunaan lapisan informasi, siswa dapat membuat hubungan yang mendalam dan abadi dalam basis pengetahuan mereka. 2) Pembelajaran terlokasi pembelajaran otentik dan kontekstual dimungkinkan untuk menanamkan pengalaman pendidikan dalam lingkungan dunia nyata dan dengan membawa dunia nyata ke dalam kelas. 3) Pembelajaran berbasis game. Sistem AR dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis game yang imersif dengan membuat narasi digital, menempatkan siswa dalam peran, menyediakan sumber daya otentik, dan menanamkan informasi yang relevan secara kontekstual. 4) Pembelajaran berbasis penyelidikan – dengan menawarkan sarana untuk mengumpulkan data secara elektronik untuk analisis masa depan dan menyediakan model virtual yang terletak dalam konteks dunia nyata yang mudah dimanipulasi AR mendukung inkuiri dengan memberikan informasi yang relevan secara kontekstual dengan topik yang sedang diselidiki(Bower et al., 2014).

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* berguna dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. AR bersifat interaktif karena dapat membuat siswa melihat keadaans cara nyata dan langsung dalam bentuk 2 D dan 3 D. Penggunaan AR juga mampu memperkenalkan dan meningkatkan kemampuan siswa terhadap Literasi Financial. Hal ini terlihat pada hasil Development (pengembangan) media AR dalam penggunaan uji eksperimen. Hasil uji Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig 0.000 < 0.05 artinya terdapat peningkatan kemampuan literasi finansial siswa dengan menggunakan media AR.

Ucapan Terima Kasih

Pertama, peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan karunia yang diberikan-Nya. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Lembaga Penelitian STKIP 'Aisyiyah Riau dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik indonesia yang mendukung penelitian ini. Terimakasih peneliti juga kepada Tim Jurnal Obsesi yang membantu peneliti dalam mempublikasikan artikel ini.

Daftar Pustaka

Ariyani, D. (2018). Pendidikan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Purwokerto. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, *13*(2), 175–190. https://doi.org/10.24090/yinyang.v13i2.2100

Atmajaya, D. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK*. *9*, 227–232.

Bower, M., Howe, C., Mccredie, N., & Robinson, A. (2014). *Augmented Reality in education – cases , places and potentials*. *September 2014*, 37–41. https://doi.org/10.1080/09523987.2014.889400

Cabero-almenara, J., Barroso-osuna, J., Llorente-cejudo, C., & Fern, M. (2019). *Educational Uses of Augmented Reality (AR): Experiences in Educational Science*. 1–18. https://doi.org/10.3390/su11184990

Fauziah, P., & Candra, R. (2019). *The Development of a Financial Literacy Questionnaire for Early Childhood*. *7*(7), 305–315.

Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3100–3110. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042

Haryani, Prita, et al. (2017). *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF*. *8*(2), 807–812. https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614

Mihalčová, B., Csikósová, A., & Antošová, M. (2014). Financial Literacy – The Urgent Need Today. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *109*, 317–321. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.464

Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. *13*(2), 174–183. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525

Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, *13*(1), 20–27. https://doi.org/10.32812/jibeka.v13i1.111

Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya Edukasi Literasi Keuangan Sejak Dini. *Manners*, *1*(2), 133–137. http://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7861/artsc394_Annisaa_Pentingnya edukasi-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, S. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(6), 1689–1699. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408

OECD. (2014). *Financial Education for Youth*. https://doi.org/https://doi.org/10.1787/9789264174825-en

OJK. (2020). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia. *Otoritas Jasa Keuangan*, 378.

Otoritas Jasa Keuangan. (2020). Menumbuhkan Kecakapan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini. *Otoritas Jasa Keuangan*, *1*, 1–42. https://ojk.go.id

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *3*(1), 59–72. https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613

Saputra, J., & Susanti, D. (2021). A Study of Several Financial Literacy Teaching Methods for Children. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, *1*(2), 7–10. https://doi.org/10.46336/ijeer.v1i2.120

Srinahyanti, S., Simatupang, D., & Damanik, S. (2021). *Development of Interactive Media to Improve Early Childhood Financial Literacy*. https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313809

Sujud, F. A., & Setiaji, K. (2020). Determinan Tingkat Literasi Keuangan Siswa Sekolah Menengah (Studi Komparatif Indonesia dan Vietnam). *Journal of Economic Education and Entrepreneurship Studies*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.26858/je3s.v1i1.13903

Khairi_murdy_artikel_obsesi_-1.docx

ORIGINALITY REPORT

19%	17%	13%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	4%
2	sikapiuangmu.ojk.go.id Internet Source	4%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	2%
4	jurnal.stie.asia.ac.id Internet Source	1%
5	es.scribd.com Internet Source	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	1%
8	obsesi.or.id Internet Source	1%
9	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1%

10	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
11	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.iainkudus.ac.id Internet Source	1 %
13	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
16	www.scribd.com Internet Source	1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		