

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-undang Sisdiknas Republik Indonesia No 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan (*UU Nomor 20 Tahun 2003-Sistem Pendidikan Nasional.Pdf*). Pembaharuan pendidikan yang dilaksanakan secara terencana, terarah dan berkesinambungan agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, yang nantinya menjadi insan-insan yang dapat bersaing di lingkungan local, nasional dan internasional.

Pendidikan di era modern tidak hanya dituntut untuk menghasilkan siswa yang unggul secara akademis, tetapi juga memiliki kecakapan hidup atau life skills yang relevan dengan tantangan masa depan. Salah satu kecakapan yang semakin krusial adalah Literasi Finansial. Literasi finansial merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang bertanggung jawab, yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Berdasarkan data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa

tingkat literasi finansial masyarakat Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada usia dini, yang menjadi fondasi bagi kebiasaan finansial yang sehat di masa depan.

Menurut Holden dan OECD (Te'eni-Harari, 2016) dalam (Dewi et al., 2020), literasi finansial merupakan keterampilan hidup yang diperlukan untuk menumbuhkan suatu kemampuan dalam menghadapi kehidupan modern, serta menjadi dasar penting bagi stabilitas ekonomi dan keuangan masyarakat maupun negara. Literasi finansial dipandang secara global sebagai syarat penting untuk berhasil memantaskan diri dalam perkembangan ekonomi. Usaha meningkatkan literasi finansial akan menjadi fokus penting di seluruh belahan dunia. Literasi finansial harus dimiliki oleh semua orang termasuk anak usia dini. Curugan menjelaskan salah satu dari banyak keterampilan hidup yang perlu diperoleh dan dikembangkan anak-anak adalah literasi finansial. Ketepatan dalam dinamika keuangan di masa depan anak akan mempengaruhi kesejahteraan anak di kemudian hari (Curugan et al., 2020).

Keterampilan anak dalam mengelola uang saku sangatlah penting. Menurut Khoo dan Chee dalam (Pradani et al., 2023) uang saku merupakan bagian penting untuk meningkatkan literasi finansial anak. Anak yang sudah mendapatkan uang saku, menghadapi masalah finansial yang lebih kompleks karena anak harus mulai belajar mengelola keuangannya sendiri. Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya Kelas 4, konsep dasar uang, menabung, dan membelanjakan perlu mulai diperkenalkan. Namun, penyampaian materi finansial yang abstrak seringkali menjadi tantangan bagi guru. Metode ceramah

atau buku teks konvensional cenderung kurang menarik bagi siswa usia ini, yang memiliki karakteristik senang bermain, berimajinasi, dan belajar melalui pengalaman visual.

Dengan diterapkannya pendekatan *Deep Learning* pada kurikulum merdeka saat ini, guru seharusnya melaksanakan pembelajaran yang menerapkan 4 komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu: 1). Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesadaran, menyenangkan dan bermakna, 2). Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang dinamis antara guru, siswa, orangtua, komunitas, dan mitra profesional. 3) . Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung Pembelajaran Mendalam atau *Deep Learning*. Ruang fisik dan virtual dirancang fleksibel sebagai tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan berbagi ide, sehingga dapat mengakomodasi pembelajaran. 4). Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna siswa. Sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang berkesadaran (*Mindful*), Bermakna (*Meaningful*) dan Menyenangkan (*Joyful*).

Pada kenyataannya, di kelas 4 SDN 02 Taman, guru masih belum menerapkan 4 komponen penting dalam deep learning tersebut. Diantaranya 1).

Metode pembelajaran yang dipilih masih metode ceramah dan task based yang diambilkan dari latihan buku teks, yang kurang menarik bagi siswa. 2). Langkah-langkah pembelajaran yang sama dari hari ke hari, dan kurangnya AHA momen. 3). Kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama media pembelajaran digital yang menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar hal baru ataupun menanamkan karakter.

Pada kelas 4 terdapat Capaian pembelajaran dimana peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Hal tersebut jelas belum tercapai dimana terlihat siswa di sekolah kami, Dari pengamatan pra siklus diperoleh data dari 12 siswa kelas 4 SDN 02 Taman 3 atau 25% siswa memiliki literasi finansial kategori sangat kurang, 6 atau 50% siswa katagori kurang, 2 (17%) siswa kategori cukup, dan 1 (8%) siswa dengan kategori kemampuan literasi finansial baik. Skor rata-rata siswa adalah 9.08, dan skor kelas adalah 116 dari total 300 skor maximal sehingga kemampuan literasi finansial siswa kelas 4 termasuk kategori kurang.

Dari pengamatan yang dilakukan, siswa kelihatan antusias ketika mendengarkan cerita pada pembiasaan pagi hari mendongeng, yang diadakan setiap hari Rabu. Dari ceklis yang didapatkan sebanyak 80% siswa merespon pertanyaan yang diajukan guru. Cerita tersebut menggunakan media bergambar. Oleh karena itu digunakan Media Cerita Bergambar diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran pada anak usia SD karena sifatnya yang

naratif, visual, dan mudah dipahami. Dengan media ini, konsep finansial yang kompleks dapat divisualisasikan menjadi alur cerita yang menarik dan kontekstual.

Inovasi lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan daya tarik media bergambar tersebut. Penelitian ini mengusulkan sebuah inovasi dengan mengintegrasikan *Gemini Storybook* sebagai alat bantu dalam pengembangan dan penyampaian cerita bergambar. *Gemini*, sebagai model AI generatif, memiliki potensi untuk membantu guru dalam: 1) menghasilkan ide cerita dan plot yang beragam dan relevan dengan topik literasi finansial; 2) membantu menyusun teks narasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa Kelas 4; dan 3) memberikan asistensi cepat dalam revisi konten, sehingga cerita bergambar dapat diperbarui dan diadaptasi secara dinamis.

Dari penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh: Hayati dan Yenni, yang menulis *Financial Literacy Learning in Indonesia Children Literature* (Hayati et al., n.d.), Subroto Rapih dengan tulisannya Pendidikan Literasi Keuangan Pada Anak; Mengapa dan Bagaimana? (Rapih, 2016), 3), dan Kridayanthi, dkk, dengan judul penelitian Menumbuhkembangkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar (Kridayanthi & Wijaya, 2023), dapat disimpulkan bahwa ada 6 literasi yang harus ditanamkan sejak dini, yaitu literasi bahasa, sains, matematika, finansial, digital dan kewarganegaraan. Sekolah merupakan tempat dimana mereka mendapatkan kemampuan literasi tersebut, selain dari orang tua dan lingkungan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa literasi finansial dapat ditanamkan pada anak usia sekolah

secara kontekstual yang melibatkan guru dan orang tua.

Selanjutnya dari penelitian tentang Media cerita bergambar, yaitu: 1). Pradani, dkk; *Literasi Finansial Anak Usia 5-6 Tahun* (Pradani et al., 2023), 2). Afrilia, M.N. dan Sukartiningsih, W., *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD* (Afrilia & Sukartiningsih, 2024) dan 3). Ilyana, Sariyatul, *Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi Untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Ilyana & Sari, 2016) 4). Artikel Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa, *Penerapan GEMINI AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran di Teknologi Pendidikan* dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman finansial anak-anak secara interaktif dan menyenangkan. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep seperti menabung, pengeluaran, dan investasi sederhana melalui alur cerita yang mudah dipahami, narasi, dan pesan moral. Pendekatan naratif ini sangat efektif untuk membangun pemahaman konseptual karena menciptakan keterikatan emosional, yang penting untuk menargetkan domain sikap dan keyakinan finansial.

Beberapa penelitian pengembangan telah memvalidasi penggunaan media visual serupa, seperti komik edukasi literasi keuangan menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dan menghasilkan peningkatan pemahaman siswa. Media visual teruji kemampuannya untuk mentransfer pengetahuan untuk mencapai dampak yang maksimal.

Dari penelitian-penelitian tersebut, media cerita bergambar bisa mengatasi masalah literasi finansial. Dengan demikian, apakah penggunaan cerita bergambar juga bisa diterapkan untuk mengatasi masalah literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman? Oleh karena itu perlu dilakukan riset.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru yang mengajar di kelas 4 SDN 02 Taman mengajar dengan cara konvensional dengan metode ceramah. Tidak ada variasi dan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan untuk mengajarkan konsep literasi finansial pada siswa.
2. Siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun kemampuan literasi finansialnya hanya mencapai skor 9.08, dan skor kelas adalah 116 dari total 300 skor maksimal (kategori kurang).

## **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

### **1). Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka dapat disampaikan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media cerita bergambar berbantuan *Gemini Storybook* dapat meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa

Kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun?

## **2). Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah di atas, maka pemecahannya sebagai berikut:

1. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar menggunakan Gemini Storybook untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar menggunakan Gemini Storybook untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.
3. Melaksanakan evaluasi pembelajaran penggunaan media cerita bergambar berbantuan Gemini Storybook untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.
4. Melaksanakan refleksi pembelajaran penggunaan media cerita bergambar berbantuan Gemini Storybook untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi finansial dengan

menggunakan media cerita bergambar berbantuan Gemini Storybook meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa Kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam ranah literasi finansial di tingkat sekolah dasar, serta memperkaya kajian mengenai integrasi *Gemini Storybook* sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran inovatif.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa: Meningkatkan kemampuan literasi finansial secara signifikan melalui media yang menarik dan kontekstual, sehingga menumbuhkan kebiasaan finansial yang baik sejak dini.
- b. Bagi Guru: Menyediakan alternatif media pembelajaran literasi finansial yang inovatif, praktis, dan mudah diadaptasi, serta memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan AI dalam pengembangan materi ajar.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan ide dan model pembelajaran yang dapat diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada aspek kecakapan hidup (literasi finansial).
- d. Bagi Peneliti Lain: Dapat menjadi referensi dan pijakan awal untuk

penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media cerita bergambar, literasi finansial, dan pemanfaatan teknologi *AI Gemini Storybook* dalam konteks pendidikan.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari penafsiran ganda terhadap konsep-konsep utama dalam penelitian ini, berikut adalah definisi istilah yang digunakan:

1. Kemampuan Literasi Finansial: Merupakan serangkaian pengetahuan, pemahaman, keterampilan, keyakinan, dan sikap yang diperlukan siswa Kelas 4 untuk membuat keputusan keuangan yang efektif dan bertanggung jawab, meliputi konsep dasar seperti mengenal uang, menabung, membelanjakan, dan berbagi.
2. Media Cerita Bergambar: Alat peraga atau media pembelajaran yang menyajikan materi literasi finansial melalui kombinasi narasi cerita berupa teks dan visualisasi berupa gambar atau ilustrasi yang disusun secara sistematis dan menarik, dirancang khusus untuk siswa Sekolah Dasar.
3. *Gemini Storybook*: Mengacu pada proses pengembangan konten ide cerita, alur, dialog, narasi media cerita bergambar yang dibantu atau didukung oleh kecerdasan buatan (*AI Gemini*), yang berfungsi sebagai asisten kreatif dan penulis untuk menghasilkan cerita yang relevan dan sesuai dengan tujuan literasi finansial siswa Kelas 4.
4. Siswa Kelas 4: Subjek penelitian yang merupakan siswa pada jenjang

Sekolah Dasar kelas IV SDN 02 Taman yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai dapat memahami konsep-konsep konkret hingga semi-abstrak.

