

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Literasi Finansial

a) Pengertian Literasi Finansial.

Literasi Finansial adalah pemahaman, keterampilan, dan kemampuan menerapkan konsep pengelolaan finansial yang baik dalam kehidupan sehari-hari demi meningkatkan kesejahteraan finansial individu dan masyarakat, yang pada akhirnya turut berkontribusi dalam peningkatan ekonomi negara. (Aditomo et al., 2024)

Literasi finansial didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan informasi, serta membuat keputusan yang efektif terhadap sumber dana yang dimiliki (Kafabih, 2020). Sedangkan menurut Hikmah, Yulial, literasi finansial adalah kemampuan untuk mengelola keuangan sejak dini, seperti berhemat dan menabung, yang dapat meningkatkan kecerdasan finansial siswa sejak usia dini. Literasi finansial sangat penting untuk membuat keputusan keuangan yang lebih bijak di kemudian hari, termasuk cara mengelola uang, berinvestasi, serta memahami dan merencanakan keuangan jangka panjang (Aditomo et al., 2024).

Menurut psikolog Stefanie Pekasa M. Psi, Kecerdasan finansial anak dapat diberikan saat anak sudah mulai diberikan uang saku sekolah. Maksud dari pemberian uang saku bukan pada besar atau kecil

nominalnya, tapi bagaimana mengajarkan anak untuk mulai mengelola uang sendiri. Menurut perencana keuangan Janus Financial, Dwita Ariani, pemberian uang saku merupakan cara mengajarkan anak untuk mengelola uang sedini mungkin. Dengan diberikan tanggung jawab mengelola uang sendiri akan membantu proses pendewasaan anak (Lahallo et al., n.d.).

Literasi keuangan terdiri dari tiga komponen, yaitu: berhitung, memahami dasar-dasar keuangan, dan sikap seseorang dalam mengambil keputusan terhadap keuangan (Carpena & Zia, 2011). Untuk mendukung anak agar memiliki kemampuan literasi finansial yang baik (*SNLKI (Revisit 2017)-Carpena, 2011*).

Indra Ismawan dalam *The Art of Money* menekankan bahwa pengelolaan keuangan bukanlah sekedar masalah teknis matematika atau akuntansi, melainkan sebuah seni hidup yang melibatkan disiplin diri, filosofi dan pengambilan keputusan yang sadar. Ismawan berpendapat bahwa kunci keberhasilan finansial, bahkan sejak dini, terletak pada pengendalian emosi, dan penetapan tujuan yang jelas (Ismawan, 2025) .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi finansial adalah pemahaman, keterampilan, dan kemampuan menerapkan konsep pengelolaan finansial yang baik, bukan sekedar masalah matematika atau akuntansi, namun juga disiplin diri, dan pengambilan keputusan yang sadar, yang membuat seseorang dapat membuat keputusan

keuangan yang lebih bijak di kemudian hari, termasuk cara mengelola uang, berinvestasi, serta memahami dan merencanakan keuangan jangka panjang.

b) Faktor yang mempengaruhi literasi finansial

Menurut Cameron dalam Pradani et al., (2023) faktor yang mempengaruhi literasi finansial meliputi mempengaruhi meliputi: (1) sosiodemografi, mencakup usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pendapatan, dan status perkawinan. (2) agen sosialisasi keuangan (lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah, dan media), serta (3) motivasi (Mat Nawi et al., 2020)

Menurut (Widayati, 2012) yang melakukan penelitian terhadap faktor yang mempengaruhi literasi finansial mahasiswa mengemukakan bahwa, melalui kombinasi pengajaran, media, dan sumber belajar yang direncanakan dengan baik yang sesuai dengan kompetensi, diharapkan mampu memberikan bekal kepada mahasiswa untuk memiliki kecakapan di bidang keuangan, sehingga mahasiswa menjadi siap dan mampu menghadapi kehidupan saat ini maupun masa depan yang semakin kompleks. Faktor yang mempengaruhi literasi finansial adalah:

- 1) Pemahaman materi dalam mata kuliah keuangan
- 2) Metode dan media yang digunakan
- 3) Proses dan asesmen pembelajaran

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi literasi finansial terdiri dari:

- 1) Faktor Internal (personal); motivasi, jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, pendapatan dan status perkawinan.
- 2) Faktor eksternal (lingkungan); orang tua, teman sebaya, media, kondisi keluarga dan kurikulum sekolah.

Berdasarkan survei OJK, Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat pengetahuan literasi finansial yang rendah, yaitu 29,7 pada tahun 2017. Data dari Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) tahun 2023 menunjukkan bahwa skor literasi finansial Indonesia masih berada di bawah rata-rata dunia. Hal itu menyebabkan pemerintah melakukan upaya mengatasinya dengan mengajarkan pendidikan literasi finansial sejak dini (Aditomo et al., 2018). Pendidikan literasi finansial termasuk salah satu literasi dasar dalam keterampilan abad 21 yang digunakan untuk menghadapi kehidupan dunia global agar mampu bersaing dan bersanding dengan bangsa lain dalam menciptakan kesejahteraan. Kesejahteraan akan finansial dapat meningkat, jika ada peranan sekolah dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa sejak sekolah dasar (Aditomo et al., 2018).

Pada abad 21 ada enam literasi dasar yaitu literasi yang harus dikuasai yaitu : literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewarganegaraan. Pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan untuk mendidik manusia sadar dan paham tentang bagaimana cara mengelola keuangan secara bijak dan sesuai kebutuhan. Pendidikan literasi keuangan harus

diberikan sedini mungkin kepada anak terutama pada anak usia pra sekolah dan sekolah dasar (Aditomo et al., 2024).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menyusun peta kompetensi pembelajaran literasi finansial untuk berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA/SMK, Pendidikan Khusus, dan Pendidikan Kesetaraan. Peta kompetensi ini menjadi dasar dalam mengembangkan kompetensi literasi finansial yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik di tiap jenjang pendidikan. Dengan peta kompetensi tersebut, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan literasi finansial sejak dini yang akan membantu mereka mengelola keuangan secara lebih bijak di masa depan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui buku panduan Pendidikan Literasi Finansial mendorong pembelajaran finansial yang tepat, akurat, dan efektif dengan berlandaskan ilmu pengetahuan dan praktik nyata. Pendidikan literasi finansial harus disampaikan melalui kegiatan belajar yang berlangsung dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Proses ini harus mampu memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan memberi ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, serta kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik maupun psikologis peserta didik.

Pendidikan literasi finansial di sekolah dasar dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Dikdasmen (2017) pelaksanaan pendidikan literasi finansial pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan mengintegrasikan mata pelajaran yang sudah ada dan penekanannya pada praktik yang disesuaikan dengan kegiatan literasi finansial. Pendidikan literasi finansial dapat ditemukan di mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan sosial.

Guru harus menguasai konsep dasar literasi finansial dan mengajarkan secara efektif, kreatif, dan praktis agar siswa dapat menguasai, berlatih dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari dalam mengambil suatu keputusan dalam lingkup finansialnya. (Elonge, 2013). Pembelajaran dapat efektif, aktif, dan menyenangkan, jika guru menggunakan metode dan media yang dapat membantu pemahaman siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, literasi finansial sangat penting diajarkan sejak usia dini. Sekolah sebagai lingkungan yang sangat dekat dan setiap hari bersentuhan dengan anak-anak, merupakan tempat yang sangat penting untuk menanamkan kemampuan literasi finansial yang merupakan salah satu literasi yang dibutuhkan di abad 21. Guru diharapkan membantu murid mendapatkan kemampuan literasi finansial dengan efektif, kreatif dan praktis, sehingga siswa dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan membuat

Literasi keuangan mencakup kemampuan untuk memilah kebutuhan keuangan, membahas tentang permasalahan keuangan, merencanakan masa depan, dan menanggapi dengan bijak untuk peristiwa kehidupan yang mempengaruhi keputusan keuangan sehari-hari, termasuk peristiwa dalam perekonomian secara umum (Rapih, 2016).

Jadi bisa disimpulkan Indikator Literasi Finansial bisa dilihat dari kemampuan untuk: menyebutkan konsep uang dan nilainya, mengidentifikasi sumber pendapatan dan pengeluaran, mempunyai kebiasaan menabung, mengendalikan diri dalam belanja, merencanakan penggunaan uang.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Azhari, 2026). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Secara umum, menurut Junaidi dalam (Syamsiani Syamsiani, 2022) media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Winda, media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar yang akhirnya dapat mendorong terjadinya proses belajar (Syamsiani Syamsiani, 2022).

Menurut Sanaky (dalam Nunuk Suryani, dkk 2018:4) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan

untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Suryani dalam (Jatmiko, n.d.) Alat yang digunakan guru untuk mengajar dan menjadi sarana guru untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada siswa adalah Media. Sedangkan menurut Azhar Arsyad dalam (Syamsiani Syamsiani, 2022) media merupakan sumber belajar yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran, media sebagai pengantar bahan materi ajar akan disalurkan dari peserta didik untuk belajar.

Dari teori di atas bisa kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang sangat penting, fungsinya tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Fungsinya adalah menyampaikan pesan atau materi ajar dari guru sebagai sumber belajar kepada siswa sebagai penerima pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar terjadi proses belajar yang efektif dan bermakna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Andi Kristanto dalam (*Shoffan Shoffa*, 2023) menyatakan bahwa, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Fungsi media pembelajaran diantaranya adalah: (1). Meningkatkan pemahaman, (2). Meningkatkan Daya Ingat, (3). Membangkitkan Minat, (4). Merangsang kreativitas, (5). Menyajikan Konsep Abstrak, (6). Mengajar dengan Keteladanan, (7). Menghadirkan Realitas Virtual, (8). Menghubungkan dengan dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dalam

situasi pembelajaran meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menjadikan lebih menarik bagi siswa.

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mengarahkan peserta didik dalam memperoleh berbagai pengalaman belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Shoffa, 2023):

- 1) Mempermudah pemahaman karena membantu siswa memahami materi pembelajarannya dengan lebih visual dan konkrit.
- 2) Meningkatkan retensi informasi, karena informasi tersimpan lebih lama dengan gambar, video, dan elemen visual lainnya.
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa: partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan media yang menarik dan interaktif.
- 4) Memungkinkan pembelajaran dengan personalisasi dan kustomisasi untuk pembelajaran yang lebih personal, karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa,
- 5) Mengajar dengan berbagai gaya belajar: Media membantu untuk mengajar siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.

- 6) Menyajikan konteks dunia nyata: Media memudahkan menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.
 - 7) Penilaian dan monitoring: media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis, tes, dan pemantauan kemajuan.
 - 8) Menghemat sumber daya fisik: Kebutuhan akan buku teks fisik dan dokumen fisik lainnya dapat dikurangi dengan media digital.
 - 9) Penggunaan sumber daya secara berkelanjutan: Penggunaan kertas dan konsumsi sumber daya alam dapat dikurangi dengan penggunaan media digital.
- d. Jenis Media Pembelajaran:

1) Media visual (Gambar atau Foto)

Media gambar menurut para ahli dijelaskan: Menurut, Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran.

Menurut KBBI, gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya Media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat, tetapi tidak memiliki unsur suara atau audio. Adapun pengertian media gambar yang lain, Media gambar adalahl sesuatu yangl bisa diwujudkanl secara visuall 2 dimensi sebagai pemikiran atau curahan yang bermacam-macam.

2) Media visual (Grafik)

Grafik dapat didefinisikan sebagai penyajian data berangka, suatu tabel gambar yang mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun dari grafik yang menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih efektif, grafik merupakan perpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik, tujuan membuat grafik adalah untuk memperhatikan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana.

Ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum digunakan adalah grafik-grafik garis, batang, lingkaran, atau piring dan grafik bergambar (*Marcel*, n.d.). Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyampaikan informasi statistic yang saling berhubungan.

3) Media Visual (Bagan)

Seperti halnya media visual yang lain, bagan mempunyai fungsi yang pokok yaitu, menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir – butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah: 1) Dapat dimengerti anak, 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit – belit 3) Diganti pada waktu – waktu tertentu agar tidak kehilangan daya tarik.

4) Media Audio

Program audio interaktif ini didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik mungkin dapat terlibat secara aktif dan terus-menerus berinteraksi dengan guru. Misalnya mengerjakan tugas latihan, mengucapkan dan sebagainya. Program audio interaktif dapat dimanfaatkan di dalam kelas di bawah bimbingan guru. Program yang dikemas di dalam audio ini memungkinkan peserta didik dapat belajar, baik secara individual maupun kelompok dengan atau tanpa bimbingan guru, berinteraksi dengan program media audio pembelajaran. Interaksi peserta didik dapat berupa respons secara verbal terhadap latihan yang diberikan program audio.

3. Cerita Bergambar

Pengertian Cerita Bergambar

Buku Cerita bergambar adalah suatu media grafis yang berupa bacaan berisi pesan-pesan literal yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi untuk memperjelas isi pesan-pesannya (Cahya & Sugiarsih, 2025).

Menurut I Wayan Nuriarta, cergam atau cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang alurnya diperjelas dengan keberadaan ilustrasi. Gambar dihadirkan untuk melihat dan merasakan peristiwa dengan mengamati ekspresi tokoh, situasi lingkungan sekitar juga suasana yang dimaksudkan dalam cerita. Setiap halaman menyajikan gambar ilustrasi dengan narasi cerita pada satu halaman tersebut. Teks verbal dan gambar ilustrasi

masing-masing mempunyai tempat tersendiri, namun keduanya saling berhubungan.

Menurut Lestari dalam (Okta Nur Fadila et al., 2021), buku cerita bergambar merupakan buku yang menyampaikan pesan melalui tulisan yang diperjelas dengan ilustrasi atau gambar, yang berupa cerita rakyat, hikayat, maupun cerita binatang (fabel). Gambar yang pada buku berfungsi sebagai pendukung sekaligus menyampaikan isi cerita. Sedangkan menurut Krisnawan dalam (Farenda, n.d.) bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang dibuat dengan memadukan cerita, gambar dan bahasa yang sederhana yang dilengkapi dengan halaman sampul yang menarik.

4. Gemini AI

a. Pengertian *Gemini AI*

Gemini AI adalah model kecerdasan buatan (AI) generasi terbaru dari Google yang dirancang untuk memahami dan memproses berbagai jenis informasi secara bersamaan. *Gemini AI* tidak hanya membantu dalam penulisan atau pembuatan teks, tetapi juga mampu memahami, menginterpretasikan, dan menghasilkan konten dari gambar, audio, video, dan kode. Kemampuan multimodal ini menjadikannya alat yang sangat fleksibel dan kuat, melampaui kemampuan model AI sebelumnya yang umumnya fokus pada satu jenis data.

Secara sederhana, *Gemini AI* dapat diibaratkan sebagai asisten cerdas yang memiliki kemampuan penalaran, pemahaman konteks yang mendalam, dan kemampuan untuk berinteraksi secara lebih alami

sebagai halnya manusia. Teknologi ini terus dikembangkan untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan membuka berbagai kemungkinan baru dalam berbagai bidang.

b. Fungsi *Gemini AI*:

- 1) **Multimodalitas:** *Gemini* bukan hanya memahami teks tapi juga bisa memproses informasi dari berbagai modalitas. Contohnya: gambar, audio, video, dan kode pemrograman.
- 2) **Reason and explanation:** *Gemini* mampu memahami informasi yang kompleks contohnya mampu untuk menjawab pertanyaan rumit, kode, dan menjelaskan konsep ilmiah.
- 3) **Pemulihan informasi tingkat lanjut:** kemampuan *Gemini AI* dari Google bisa untuk memahami konteks serta verifikasi fakta yang membuatnya menjadi ideal untuk setiap tugas penelitian dan pengambilan informasi andal.
- 4) **Kemampuan untuk bisa kreatif dan ekspresif:** *Gemini* bisa menghasilkan seni serta juga musik generatif, membuat cerita, dan menerjemahkan bahasa.
- 5) **Keahlian teknis:** didesain untuk efisiensi sumber daya, *Gemini AI* bisa diimplementasikan pada berbagai perangkat platform. Kemampuannya untuk terus belajar dan beradaptasi juga menjadikan *Gemini* relevan dalam dunia digital yang berkembang pesat.

c. *Gemini Storybook*

Menurut (Abdelrahim, 2025) *Gemini Storybook* yang dikembangkan oleh Google sebagai bagian dari *Gemini suites* yang dikenalkan pada Agustus 2025. *Gemini Storybook* membuat cerita ataupun teks dapat dihidupkan di dalam kelas. *Gemini Storybook* berbeda dengan *e-reader* tradisional dan platform multimedia pendahulunya. Platform ini mengintegrasikan bahasa yang alami, penciptaan gambar generatif, dan *text to speech* tiruan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang lebih personal.

Pada platform cerita digital sebelumnya bersandar pada draf tulisan atau hanya dapat dinikmati oleh kalangan tertentu saja. *Gemini Storybook* memungkinkan para penggunanya untuk membuat sebuah cerita dan menyesuaikan dengan nama anak, kegemaran, level membaca dengan gambar AI yang unik. Guru dapat membuat *prompt* atau perintah yang spesifik disesuaikan dengan hasil cerita bergambar yang diharapkan.

Menurut Yawili (2025) *Gemini Storybook* adalah Aplikasi *Gemini* yang dapat membuat buku cerita yang unik dengan teks dan audio (read-aloud narration) yang dapat dipersonalisasi. *Gemini Storybook* dikenal sebagai *Gemini AI Storybook* atau fitur dalam *Gemini App* adalah sebuah *platform* atau fitur berbasis Kecerdasan Buatan (AI) generatif dari Google yang dirancang untuk membuat cerita bergambar digital yang dipersonalisasi secara cepat. Bahkan animasi yang

dihasilkan bisa berupa dari seni *pixel* dan komik menjadi *claymation*, crochet dan bahkan buku mewarnai dalam 45 bahasa. *Gemini Storybook* memungkinkan penggunaanya:

- 1) Membantu anak-anak memahami hal yang kompleks, misalnya menjelaskan sistem tata surya kepada anak 5 tahun.
- 2) Mengajar melalui cerita, misalnya mengajarkan pentingnya berbuat baik kepada orang lain.
- 3) Menghidupkan karya anak, dengan cara upload foto gambar anak dan memodifikasi dengan prompt yang sesuai.
- 4) Merubah kenangan menjadi cerita yang menakjubkan, dengan upload foto keluarga dan jadikan sebuah cerita petualangan.

d. Langkah Pengoperasian Gemini Storybook

Tabel 2.1 Langkah pengoperasian *Gemini Storybook*

Tahap	Aktivitas Guru	Contoh Prompt untuk Literasi Finansial
1. Ide dan Perumusan Tujuan	Menetapkan tujuan pembelajaran spesifik: 1. Anak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan. 2. Anak dapat menyebutkan nilai mata uang. 3. Anak menyebutkan manfaat menabung.	

2. <i>Prompting</i> Awal (Input)	Mengakses fitur Gemini Storybook (melalui aplikasi Gemini atau <i>website</i>) dan memasukkan instruksi detail (<i>prompt</i>).	"Buat cerita bergambar 10 halaman untuk anak SD kelas 4 tentang seekor kelinci lucu yang harus memilih antara membeli mainan baru atau menabung untuk hadiah ulang tahun ibunya. Cerita harus menunjukkan konsekuensi positif dari menabung. Gaya ilustrasi seperti buku anak-anak yang ceria."
3. Refleksi	Menganalisis <i>output</i> cerita yang dihasilkan. Jika ada bagian yang kurang sesuai dengan konsep finansial atau terlalu sulit, berikan instruksi perbaikan	"Ubah bagian ilustrasi. Pastikan ilustrasi menabung terlihat jelas seperti memasukkan koin ke celengan. Ganti istilah 'investasi' menjadi 'menabung jangka panjang'."
4. Implementasi dan Aktivitas Kelas	Menggunakan cerita di dalam kelas sebagai media utama. Aktivitas harus melibatkan diskusi, refleksi, dan interaksi sosial.	Guru mengajukan pertanyaan: "Apa yang terjadi jika Nino memilih menghabiskan uangnya? Bagaimana perasaanmu jika kamu adalah kelinci kecil?" (Sesuai Teori Pembelajaran Sosial/Konstruktivisme)

5. Tindak Lanjut	Memfaatkan kemampuan <i>Gemini</i> untuk membuat versi adaptif, misalnya membuat cerita serupa dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk kelompok siswa yang berbeda.	"Buat cerita baru dengan tema yang sama tetapi dengan tingkat bahasa yang lebih sederhana untuk kelompok yang membutuhkan bantuan lebih."
------------------	---	---

5. IPAS

a. Definisi Pelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

b. Ruang Lingkup IPAS SD

IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar

adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada Pendidikan di Sekolah Dasar mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu pada jenjang SD karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, dan komprehensif, namun tidak detail. Sedangkan Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan (Sammel, 2014).

Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses. Materi IPAS SD kelas 4 adalah sebagai berikut: 1) Tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi. 2) Wujud zat dan perubahannya. 3) Gaya di sekitar kita. 4). Mengubah bentuk energi 5) Cerita tentang daerahku. 6) Indonesia kaya budaya. 7) Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita. 8) Membangun

masyarakat yang beradab. Pada Penelitian kali ini, CP yang diambil adalah: siswa mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS SD

Adapun Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat:

- 1) Mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia
- 2) Memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 3) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat

berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari capaian pembelajaran yang harus dimiliki siswa kelas 4 dan tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya, serta menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Juga berdasarkan permasalahan di lapangan kurangnya literasi finansial pada siswa kelas 4 SDN 02 Taman, dan proses pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, maka digunakan media cerita bergambar berbantuan *Gemini Storybook*.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pra siklus diperoleh data rendahnya literasi finansial siswa kelas 4 SD Negeri 02 Taman, Kota Madiun. Rendahnya literasi finansial tersebut disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari guru dan faktor dari siswa

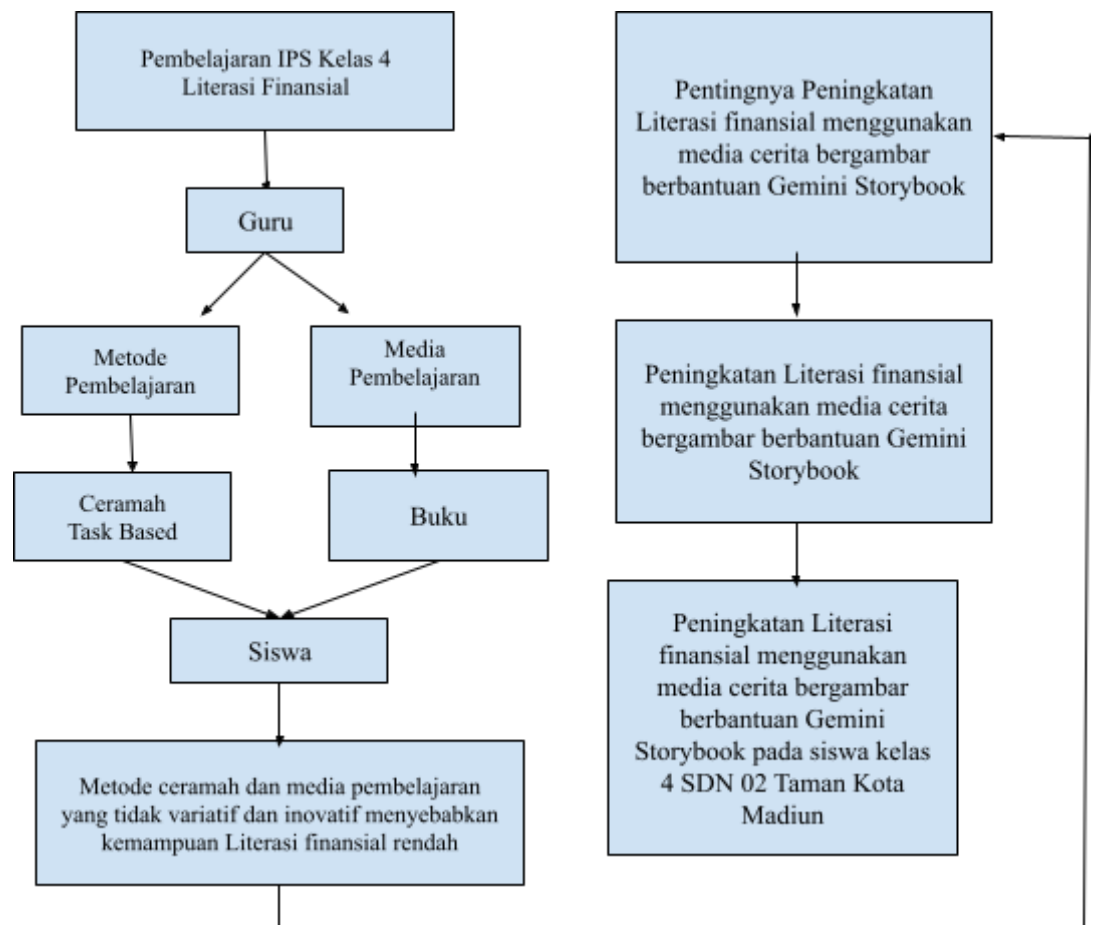
Pembelajaran IPAS di kelas 4 di SDN 02 Taman masih menggunakan metode konvensional. Guru menerangkan dengan metode ceramah yang selanjutnya memberikan penugasan atas materi yang telah diterangkan oleh guru tersebut. Dengan demikian pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa belum aktif untuk belajar. Idealnya guru harus mampu melaksanakan

pembelajaran yang berkesadaran, bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dari proses pembelajaran tentang literasi finansial, siswa masih kurang dalam literasi finansial.

Untuk itu diperlukan tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual diberikan untuk memperbaiki kemampuan siswa dalam literasi finansial. Siswa diajak untuk bukan sekedar membaca buku teks, namun membaca dan menyimak cerita bergambar tentang pengetahuan literasi finansial, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru tentang literasi finansial.

Media cerita bergambar berbantuan *Gemini Storybook* membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa aktif berpikir, berproses dan mengambil kesimpulan dari hasil pembelajarannya, yang selanjutnya dapat diimplementasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari tindakan tersebut diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi finansial, yang meliputi : 1). menyebutkan dan mengetahui fungsi dan nilai mata uang, 2). Mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan. 3). Menumbuhkan kebiasaan menabung. Sehingga para siswa dapat mengelola keuangannya dengan bijak, yang akan sangat penting bagi kehidupan mereka di masa yang akan datang.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: Penggunaan media cerita bergambar berbantuan *Gemini Storybook* dapat meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Dari penelitian sebelumnya oleh Emelda Rupart, dkk, *Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Literasi Keuangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK An-Nur, Bastari Kota Pekanbaru, 2025* dapat disimpulkan bahwa cerita dapat digunakan untuk meningkatkan literasi finansial anak. Dari hasil penelitiannya bahwa dari hasil pre test didapatkan indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator anak mengetahui ragam jenis uang dengan perolehan skor 33 Atau 55% dari yang diharapkan. Indikator dengan perolehan nilai yang terendah yaitu pada indikator anak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan dan anak terbiasa untuk berbagi kepada orang lain dengan perolehan skor 29 atau 48% dari yang diharapkan. Literasi keuangan kategori cukup diperoleh oleh 7 anak atau 35% dari yang diharapkan. Sisanya berada pada kategori kurang dengan perolehan 13 anak atau 65% dari yang diharapkan.

Pada post test terdapat peningkatan kategori Baik terdapat 14 anak atau 70%. Pada kriteria cukup terdapat 6 anak atau 30%. Setelah Post test didapatkan hasil indikator mengetahui jenis uang tertinggi 93%, membedakan kebutuhan dan keinginan 78%, konsep terbiasa menabung 83% dan berbagi 82%.

Penelitian tentang *Pengembangan Kecakapan Literasi Finansial Dengan Buku Cerita* dilakukan oleh Nurlela, dkk (2023), penelitian tersebut adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas B, TK Tsaqofah Cibubur. Pada awal kegiatan, dilakukan perencanaan dan persiapan PTK, diantaranya,

menyiapkan rencana pembelajaran dan media, skenario pelaksanaan, pelaksanaan tindakan, serta tindakan perbaikan yang harus dilaksanakan. Dari pra-siklus didapatkan hasil nilai rata-rata siswa 50, termasuk pada kategori berkembang. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa meningkat menjadi 55 dan termasuk pada kategori sudah mulai berkembang. Pada siklus 2 skor rata-rata siswa adalah 67 dalam kategori berkembang sesuai harapan. Observasi dilaksanakan agar melihat semua proses yang sudah dilakukan. Selain itu, dilakukan pengisian observasi oleh guru kelas. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan literasi finansial siswa.

Tabel 2.2 Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

No.	Judul, Penulis, Tahun Penelitian	Variabel/Fokus	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Literasi Keuangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK An-Nur, Bastari Kota Pekanbaru (Emelda Rupart, dkk., 2025)	Variabel 1. Buku Cerita Bergambar. 2. Literasi Keuangan Anak Usia 5-6 Tahun. 3. Indikator: Jenis uang, membedakan kebutuhan & keinginan, berbagi.	Terdapat peningkatan signifikan setelah intervensi. Indikator terendah <i>pre-test</i> (membedakan kebutuhan & keinginan: 48%, berbagi: 48%) mengalami peningkatan pada <i>post-test</i> (membedakan kebutuhan & keinginan: 78%, berbagi: 82%). Kategori literasi keuangan Meningkat dari kategori kurang (65%) menjadi kategori baik (70%).
2.	Penelitian Tindakan Kelas: Pengembangan	Variabel:	Terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa secara bertahap

	Kecakapan Literasi Finansial dengan Buku Cerita (Nurlela, dkk., 2023)	1. Peningkatan kecakapan Literasi Finansial Siswa SD. 2. Buku Cerita Bergambar.	melalui PTK. Pra-Siklus: 50 (Berkembang) Siklus 1: 55 (Mulai Berkembang) Siklus 2: 67 (Berkembang Sesuai Harapan). Disimpulkan bahwa buku cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan literasi finansial.
3.	(PTK Anda): Peningkatan Kemampuan Literasi Finansial dengan Media Cerita Bergambar Berbantuan Gemini Storybook Siswa Kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun	Variabel: 1. Peningkatan Literasi Finansial Siswa Kelas 4 SD 2. Melalui Media Cerita Bergambar 3. Dihasilkan dan Diadaptasi oleh <i>AI Generatif (Gemini Storybook)</i>.	1. Kemampuan literasi finansial siswa meningkat sehingga mereka dapat menyebutkan mata uang dan menggunakannya, mampu membedakan keinginan dan kebutuhan serta berkebiasaan menabung. 2. Penggunaan cerita bergambar berbantuan <i>Gemini Storybook</i> dan keterlibatan siswa lebih tinggi.

Kontribusi hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya adalah dalam rangka sebagai bahan untuk menyusun state of art yaitu terkait dengan kumpulan teori, dan referensi baik yang mendukung atau tidak mendukung penelitian. Referensi yang dikumpulkan tersebut ditunjukkan agar penelitian yang dilakukan menjadi semakin kokoh, karena isi yang terdapat pada masing-masing hasil penelitian dapat dijadikan acuan.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa tidak ada yang khusus membahas media cerita bergambar berbantuan *Gemini Storybook* untuk meningkatkan literasi finansial siswa kelas 4 SDN 02 Taman Kota Madiun. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan *Gemini Storybook*, yang membantu guru menyesuaikan cerita bergambar yang dipakai dengan materi yang sedang dipelajari di kelas. Sehingga media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan siswa di setiap kelas yang beragam. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan tergolong penelitian baru yang belum dilakukan peneliti sebelumnya.

