


Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa SMK

Masruchan^{1*}, Rifa Nurmilah²

^{1,2}Universitas PGRI Jombang, Jl. Pattimura III No.20, Sengon, Kec. Jombang, Kab. Jombang, Jawa Timur

E-mail: masruchan@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.534>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 April 2025

Accepted: 02 May 2025

Published: 09 May 2025

Kata Kunci: Literasi Finansial, SMK, E-Book, Android, Pembelajaran Digital

Keywords: Financial Literacy, Vocational Education, E-Book, Android, Digital Learning

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital yang pesat dan semakin kompleksnya produk keuangan, mulai dari dompet digital, pinjaman bank, hingga kripto dan platform investasi, menunjukkan pentingnya literasi finansial bagi siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) di Indonesia. Banyak lulusan SMK yang langsung terjun ke dunia kerja atau membuka usaha sendiri tanpa melanjutkan ke perguruan tinggi, sehingga keterampilan mengambil keputusan keuangan menjadi sangat krusial. Artikel ini mengkaji potensi media pembelajaran e-book berbasis Android sebagai sarana inovatif dan mudah diakses untuk meningkatkan literasi finansial siswa. E-book yang dirancang secara interaktif dan kontekstual ini ditujukan agar sesuai dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi dan game. Media ini dimaksudkan sebagai pendamping guru dalam pembelajaran, bukan sebagai pengganti. Berdasarkan kajian pustaka, contoh aplikasi yang sudah ada, serta pendekatan kurikulum yang relevan, artikel ini menekankan pentingnya pengembangan sumber belajar digital yang sesuai konteks lokal dan kebutuhan siswa SMK. Artikel ditutup dengan rekomendasi evaluasi dan integrasi media digital ke dalam pembelajaran SMK.

The rapid development of digital technology and the increasing complexity of financial products, from digital wallets and bank loans to cryptocurrency and investment platforms, highlight the urgent need for financial literacy education, particularly for vocational high school (SMK) students in Indonesia. Many SMK graduates directly enter the workforce or pursue entrepreneurship without attending university, making financial decision-making skills crucial. This article explores the potential of Android-based e-books as an innovative and accessible learning medium to enhance students' financial literacy. Designed to be interactive, contextual, and engaging for Gen Z learners, the proposed e-book serves as a pedagogical supplement, not a replacement, to classroom teaching. Drawing from literature reviews, examples of existing apps, and relevant educational frameworks, the article emphasizes the importance of developing localized, curriculum-aligned digital resources. The paper concludes with suggestions for evaluating financial learning apps and recommends steps for integrating them effectively into SMK education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Masruchan, et al (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa SMK, 3 (4) 1094-1103. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.534>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam cara siswa mengakses dan memahami materi pembelajaran. Di era digital ini, perangkat seluler seperti smartphone menjadi alat yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama di kalangan remaja. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa lebih dari 75% pelajar di Indonesia menggunakan smartphone sebagai perangkat

utama untuk mengakses internet (APJII, 2023). Hal ini membuka peluang besar bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebiasaan digital siswa, termasuk dalam bentuk e-book berbasis Android.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya tingkat literasi finansial, khususnya di kalangan generasi muda. Survei Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan kelompok usia 15–25 tahun masih berada di bawah angka 40% (OJK, 2022). Padahal, pemahaman yang baik mengenai pengelolaan uang, menabung, investasi, hingga pengambilan keputusan keuangan yang bijak sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang kelak akan langsung terjun ke dunia kerja atau menjadi wirausahawan.

Tantangan ini semakin kompleks di tengah munculnya produk dan layanan keuangan digital yang berkembang sangat cepat. Saat ini, remaja tidak hanya dihadapkan pada pilihan menabung di bank, tetapi juga tergoda untuk mencoba cryptocurrency, berinvestasi lewat aplikasi tanpa pemahaman yang memadai, hingga terjebak dalam pinjaman online (pinjol) ilegal yang menargetkan pengguna muda. Selain itu, penggunaan e-wallet, QRIS, layanan paylater, dan fitur-fitur digital banking memerlukan pemahaman yang tidak bisa dianggap remeh. Maka dari itu, literasi finansial di era digital bukan hanya soal tahu cara menabung, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami risiko, serta mengambil keputusan keuangan secara bertanggung jawab dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (D. Nugroho & Sari, 2021).

Di sisi lain, metode pembelajaran literasi finansial di sekolah masih cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan video YouTube memang populer di kalangan pelajar, namun memiliki keterbatasan seperti konten yang tidak terstruktur, distraksi tinggi, serta ketergantungan pada koneksi internet yang stabil (Yuliana & Firmansyah, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan pembelajaran yang mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan konteks digital siswa masa kini.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Android. E-book jenis ini bukan sekadar file PDF, melainkan aplikasi ringan yang dapat diinstal pada smartphone dan dirancang secara modular. Di dalamnya dapat disisipkan berbagai fitur interaktif seperti kuis, animasi, video penjelasan, hingga simulasi keuangan sederhana yang membimbing siswa memahami konsep finansial secara bertahap (R. D. Sari & Handayani, 2020). Keunggulan lain dari media ini adalah sifatnya yang fleksibel (dapat digunakan secara offline) dan mudah dikembangkan oleh guru melalui platform edukasi atau bantuan kolaboratif dengan pengembang lokal.

Dengan memperhatikan pentingnya literasi finansial di era digital serta kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa SMK, artikel ini bertujuan untuk mengkaji urgensi dan potensi pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Android sebagai alternatif pembelajaran literasi finansial yang kreatif, aplikatif, dan kontekstual bagi siswa SMK di Indonesia.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*Library Research*) dengan tujuan untuk mengkaji secara teoritis dan konseptual mengenai potensi pengembangan media pembelajaran berupa e-book berbasis Android dalam meningkatkan literasi finansial siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Studi pustaka dipilih karena artikel ini tidak berfokus pada penelitian lapangan langsung, melainkan pada eksplorasi literatur yang relevan sebagai dasar pengembangan inovasi pendidikan berbasis teknologi.

Sumber-sumber yang digunakan dalam kajian ini diperoleh dari jurnal ilmiah nasional dan internasional yang terindeks, buku akademik, laporan resmi lembaga seperti Otoritas Jasa Keuangan (OJK), serta sumber daring kredibel lainnya yang membahas tema literasi finansial, media pembelajaran digital, e-book Android, dan pendidikan kejuruan. Literatur yang dikaji dipilih berdasarkan relevansi topik, keterbaruan (maksimal 10 tahun terakhir), serta keterkaitan langsung dengan konteks siswa SMK di Indonesia.

Analisis dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis, di mana informasi dari berbagai sumber dikompilasi, dibandingkan, dan disintesis untuk menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai urgensi literasi finansial di kalangan siswa SMK dan bagaimana media e-book berbasis Android dapat menjadi solusi pembelajaran kreatif dan aplikatif. Penekanan juga diberikan

pada aspek implementasi di konteks Indonesia, termasuk potensi keterlibatan guru dalam pengembangan media ini secara mandiri tanpa harus bergantung pada IT profesional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Literasi Finansial bagi Siswa SMK

Literasi finansial merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan mengelola keuangan secara efektif, termasuk dalam hal membuat keputusan terkait tabungan, investasi, pinjaman, hingga risiko keuangan. Di tengah pesatnya perkembangan produk keuangan digital dan kompleksitas ekonomi global, kemampuan ini menjadi semakin penting, terutama bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mayoritasnya akan langsung memasuki dunia kerja atau merintis usaha mandiri setelah lulus.

Survei Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2019 mencatat bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia hanya berada pada angka 38,03%, meskipun indeks inklusi keuangan mencapai 76,19% (OJK, 2019). Artinya, meskipun masyarakat memiliki akses terhadap layanan keuangan, banyak di antara mereka yang belum memiliki pemahaman yang memadai dalam mengelolanya secara bijak. Kondisi ini mengkhawatirkan, mengingat banyak generasi muda yang sudah menggunakan produk keuangan seperti e-wallet, pinjaman online (pinjol), hingga investasi kripto tanpa pemahaman yang cukup.

Khusus bagi siswa SMK, tantangan literasi keuangan menjadi lebih mendesak. Banyak dari mereka yang berasal dari keluarga menengah ke bawah dan harus mandiri secara finansial lebih awal dibandingkan lulusan SMA yang umumnya melanjutkan ke perguruan tinggi (Hendrawati et al., 2020). Tanpa literasi keuangan yang kuat, siswa SMK berisiko membuat keputusan keuangan yang buruk, seperti konsumtif terhadap produk digital, terjerat utang dari pinjaman online ilegal, atau tergodanya skema investasi palsu.

Fenomena kompleksitas finansial di era digital juga menjadi perhatian. Produk-produk keuangan seperti bank digital, sistem pembayaran QRIS, layanan paylater, dan investasi kripto telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi muda (Widiastuti & Utami, 2022). Kemudahan akses ini menuntut kesiapan pengetahuan yang tidak bisa diperoleh hanya dari pendidikan ekonomi konvensional. Dibutuhkan pendekatan edukatif yang kontekstual, interaktif, dan mudah diakses agar siswa SMK dapat memahami risiko dan manfaat dari setiap pilihan keuangan yang mereka hadapi.

Oleh karena itu, meningkatkan literasi finansial sejak dini bagi siswa SMK adalah langkah strategis untuk membekali mereka menjadi individu yang cerdas finansial, mandiri, dan tidak mudah tertipu oleh praktik keuangan yang merugikan. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan vokasi yang tidak hanya membekali keterampilan kerja, tetapi juga kemampuan hidup berkelanjutan, termasuk dalam hal mengelola keuangan pribadi.

Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Konvensional dan Digital

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peran penting sebagai jembatan antara materi ajar dan pemahaman siswa. Media konvensional seperti buku cetak masih digunakan luas, namun kehadiran media digital semakin berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat menentukan efektivitas proses belajar, apalagi untuk topik-topik yang kompleks seperti literasi keuangan.

Media konvensional seperti buku teks memiliki keunggulan dalam hal kestabilan akses, tidak tergantung listrik atau koneksi internet, serta cocok untuk siswa dengan keterbatasan perangkat digital. Namun, buku cetak sering kali tidak cukup menarik atau interaktif bagi generasi digital seperti siswa SMK saat ini, yang cenderung cepat bosan dengan materi satu arah (Musfiqon, 2012). Selain itu, materi dalam buku cetak tidak mudah diperbarui, padahal topik seperti keuangan digital sangat dinamis dan cepat berubah.

Sementara itu, media digital menawarkan banyak keunggulan, antara lain penyajian materi yang lebih interaktif, penggunaan animasi, video, kuis, dan simulasi yang bisa membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna (Mayer, 2009). Siswa juga dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, selama memiliki perangkat dan koneksi internet yang memadai. Platform seperti YouTube, e-learning, dan e-book telah menjadi alternatif yang banyak dipilih, termasuk dalam pembelajaran literasi keuangan (Purnomo et al., 2021).

Namun, media digital juga tidak lepas dari kelemahan. Tidak semua siswa memiliki akses perangkat atau koneksi internet yang stabil. Selain itu, terlalu banyak konten digital juga bisa membuat siswa terdistraksi atau justru memilih konten yang kurang edukatif. Dalam konteks inilah, e-book berbasis Android menjadi pilihan yang relatif ideal: formatnya bisa diakses offline, lebih ringan dibanding aplikasi penuh, dan dapat menggabungkan elemen interaktif tanpa terlalu bergantung pada koneksi internet (Afriansyah & Kurniawan, 2020).

E-book berbasis Android juga menjawab kebutuhan mobilitas dan kemandirian belajar siswa. Dengan jumlah pengguna smartphone di Indonesia yang sangat tinggi, termasuk di kalangan pelajar, penggunaan e-book menjadi solusi yang sesuai secara budaya teknologi. Ini juga membuka ruang bagi pengembangan konten lokal yang lebih kontekstual dengan kehidupan siswa SMK.

Karakteristik Teknis dan Potensi E-Book Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran

E-book berbasis Android merupakan media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone atau tablet dengan sistem operasi Android. Berbeda dengan e-book konvensional yang hanya berbentuk file PDF, e-book ini menawarkan fitur interaktif dan multimedia yang lebih kaya, bahkan dapat dikemas dalam bentuk aplikasi ringan (.apk) yang bisa diinstal langsung di perangkat siswa (Handayani et al., 2020). Hal ini menjadikannya lebih menarik dan relevan bagi generasi pelajar saat ini.

Secara teknis, e-book berbasis Android dapat menggabungkan berbagai elemen pembelajaran, seperti teks dan gambar visual yang menarik, disesuaikan dengan konteks siswa SMK. E-book ini juga menyediakan fitur interaktif, misalnya tombol navigasi, kuis, atau pop-up informasi. Selain itu, multimedia seperti audio narasi, video pendek, ilustrasi bergerak, dan animasi dapat ditambahkan untuk memperkaya pengalaman belajar. Fitur akses offline memungkinkan siswa untuk belajar tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil, dan desain responsif memastikan tampilan yang optimal di berbagai ukuran layar perangkat.

Pendekatan ini cocok dengan karakteristik Generasi Z, yaitu pelajar yang tumbuh di tengah teknologi digital dan umumnya akrab dengan dunia game. Banyak dari mereka adalah gamers yang terbiasa dengan tampilan visual dinamis, sistem hadiah, dan interaksi cepat (Putri & Suyadi, 2021). Oleh karena itu, e-book pembelajaran dapat memanfaatkan pendekatan gamifikasi, misalnya dengan menyusun konten pembelajaran dalam bentuk level atau tahapan, seperti dalam game. Selain itu, kuis atau latihan soal interaktif yang memberi poin, lencana (badges), atau umpan balik instan dapat meningkatkan motivasi siswa. Visualisasi materi dengan gaya ilustrasi modern ala antarmuka game atau komik digital juga dapat menarik perhatian.

Simulasi keuangan sederhana, seperti pengelolaan anggaran pribadi, tabungan, atau investasi remaja, dapat dikemas dalam bentuk mini game yang menarik. Media seperti ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa, tetapi juga membuat pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. (Surjono, 2017) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus interaktif, mudah diakses, serta mendukung berbagai gaya belajar, termasuk gaya visual dan kinestetik yang dominan di kalangan pelajar saat ini.

Yang menarik, pengembangan e-book semacam ini tidak selalu membutuhkan programmer profesional. Guru dan calon guru dapat memanfaatkan platform seperti Kotobee, Sigil, Canva, hingga Android Studio dengan bantuan template atau tutorial sederhana (E. P. Nugroho & Riyadi, 2022). Ini membuka peluang luas bagi pengembangan mandiri di lingkungan sekolah, terutama SMK yang memiliki jurusan terkait TIK atau desain multimedia.

Dengan segala kelebihanannya, e-book berbasis Android menjadi media yang potensial dalam menyampaikan materi yang kompleks namun penting seperti literasi finansial, yang sangat dibutuhkan oleh siswa SMK sebagai calon lulusan yang akan langsung menghadapi dunia kerja dan kewirausahaan.

Potensi Kontekstualisasi Materi Literasi Finansial untuk SMK

Literasi finansial merupakan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan membuat keputusan yang tepat terkait uang dan sumber daya finansial lainnya. Dalam konteks SMK, literasi finansial tidak hanya penting untuk kehidupan pribadi siswa, tetapi juga menjadi bekal krusial bagi mereka yang akan terjun langsung ke dunia kerja atau memulai usaha mandiri setelah lulus (R. N. Sari & Nugroho, 2020).

Namun, tantangan finansial yang dihadapi generasi muda saat ini semakin kompleks. Produk keuangan kini tidak terbatas pada tabungan dan pinjaman konvensional saja, tetapi sudah merambah pada layanan digital seperti e-wallet, QRIS, dan aplikasi pembayaran digital lainnya. Selain itu, marketplace financial products, seperti PayLater atau cicilan instan, serta aplikasi investasi seperti saham, reksa dana, dan kripto, semakin berkembang. Tak ketinggalan, pinjaman online (pinjol) yang marak namun sering menjerumuskan anak muda karena kurangnya pemahaman dan kontrol diri (Iskandar, 2022).

Dalam survei OJK tahun 2022, kelompok usia 15–25 tahun termasuk dalam kategori yang memiliki tingkat literasi finansial rendah, meskipun intensitas penggunaan layanan keuangan digital sangat tinggi. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan dan pemahaman, yang bisa berdampak negatif jika tidak ditangani dengan edukasi yang tepat (OJK, 2022).

Siswa SMK, terutama yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, perlu keterampilan mengelola pendapatan, menyusun anggaran, memahami kredit, serta membedakan investasi legal dan ilegal. E-book berbasis Android dapat menjadi solusi praktis untuk mengajarkan konsep-konsep ini melalui pendekatan tematik yang relevan dengan kehidupan mereka.

Konten yang dapat dikembangkan meliputi simulasi membuat anggaran bulanan dari gaji pertama, cerita interaktif tentang penggunaan e-wallet secara bijak, tantangan memilih jenis tabungan atau investasi pemula, mini game membedakan pinjaman legal vs ilegal, serta modul “Belajar dari Kesalahan” yang menyajikan studi kasus nyata tentang anak muda yang terjebak pinjol atau kripto bodong.

Dengan pendekatan kontekstual seperti ini, literasi finansial menjadi lebih relevan dan dekat dengan realita siswa. Pembelajaran tidak hanya menjadi hafalan konsep, tetapi menjadi proses reflektif dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan vokasi yang menekankan pada keterampilan praktis dan kesiapan kerja (Widodo, 2021).

E-book berbasis Android menawarkan fleksibilitas dalam menyampaikan materi seperti ini: interaktif, bisa diakses di mana saja, dan dapat dikembangkan oleh guru atau tim sekolah sesuai konteks lokal. Kontekstualisasi ini penting agar siswa tidak hanya “melek” finansial, tapi juga tahan terhadap godaan konsumtif dan jebakan keuangan digital yang kini marak di kalangan remaja.

Tantangan Implementasi di Sekolah

Meskipun pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Android memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi finansial siswa SMK, implementasinya di sekolah tidak lepas dari berbagai tantangan, baik secara teknis, sumber daya manusia, maupun kebijakan.

Pertama, keterbatasan infrastruktur digital. Tidak semua SMK memiliki akses internet yang stabil, perangkat Android yang memadai, atau fasilitas TIK yang mendukung pembelajaran digital. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki smartphone pribadi, atau jika pun ada, kapasitas memori dan spesifikasinya tidak cukup untuk menjalankan media pembelajaran yang kaya fitur (Puspitasari & Herlina, 2021).

Kedua, keterampilan guru. Guru di SMK belum tentu memiliki kemampuan teknis untuk membuat media e-book interaktif berbasis Android, terutama jika pengembangannya memerlukan aplikasi desain atau pemrograman. Dibutuhkan pelatihan atau kerja sama dengan pihak ketiga, seperti mahasiswa informatika, komunitas IT lokal, atau bahkan kolaborasi dengan industri edtech (Suryani & Fitriyah, 2020).

Ketiga, resistensi terhadap perubahan. Tidak semua pendidik dan siswa langsung antusias terhadap metode pembelajaran baru. Kebiasaan menggunakan buku teks cetak, pendekatan satu arah di kelas, atau ketergantungan pada ceramah, bisa menjadi hambatan psikologis dan budaya dalam mengadopsi media digital (Nasution & Mulyati, 2021).

Keempat, kurikulum yang belum fleksibel. Walaupun Kurikulum Merdeka memberikan ruang pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, masih banyak sekolah yang belum siap menerjemahkannya ke dalam kegiatan konkret seperti integrasi literasi finansial digital. Perlu dukungan dari kepala sekolah dan Dinas Pendidikan agar ada kebijakan yang jelas serta dukungan anggaran (Kemendikbudristek, 2022).

Kelima, keamanan dan validitas konten. E-book yang dibuat tanpa kontrol kualitas dapat menyajikan informasi yang bias, tidak valid, atau tidak sesuai dengan kondisi lokal. Apalagi bila

menyangkut materi tentang produk keuangan dan investasi, ada risiko menyebarkan pemahaman yang keliru jika tidak melalui revidi dari ahli (Iskandar, 2022).

Maka dari itu, keberhasilan implementasi e-book pembelajaran berbasis Android sangat ditentukan oleh kesiapan ekosistem sekolah secara menyeluruh: mulai dari fasilitas, SDM, budaya belajar, hingga sinergi dengan dunia luar. Pendekatan bertahap dan berbasis kolaborasi lintas disiplin sangat direkomendasikan agar program ini tidak hanya selesai di pengembangan, tetapi juga berjalan efektif dalam proses pembelajaran.

Peran E-Book dalam Meningkatkan Literasi Finansial

Literasi finansial di kalangan siswa SMK menjadi semakin penting di era ekonomi digital yang kompleks dan cepat berubah. Konsep-konsep seperti pengelolaan anggaran (budgeting), investasi, manajemen risiko, hingga pemahaman terhadap produk keuangan digital (e-wallet, paylater, kripto, dll.) kini tidak lagi eksklusif untuk kalangan dewasa atau profesional saja. Siswa SMK, sebagai calon pekerja atau wirausahawan muda, perlu dibekali kemampuan ini sejak dini. Di sinilah media pembelajaran seperti e-book berbasis Android berperan penting.

Pertama, e-book sebagai media yang interaktif dan kontekstual. Tidak seperti buku cetak konvensional, e-book bisa memuat elemen multimedia seperti animasi, audio, video, dan kuis interaktif. Misalnya, untuk menjelaskan konsep budgeting, siswa bisa diajak mengisi simulasi perencanaan anggaran usaha kecil berbasis keseharian mereka—misalnya usaha minuman boba atau jasa cuci motor, dua hal yang sangat dekat dengan dunia SMK. Hal ini tidak hanya membantu pemahaman konseptual, tapi juga memberi pengalaman belajar yang aplikatif dan menyenangkan (Sutanto & Adi, 2022).

Kedua, e-book bisa menyampaikan materi keuangan dengan gaya naratif yang relatable. Misalnya, bab tentang risiko investasi dapat disajikan dalam bentuk cerita interaktif tentang siswa bernama Dika yang tergiur investasi kripto karena ikut-ikutan teman, lalu belajar dari pengalaman tersebut. Pendekatan berbasis cerita ini cocok dengan karakteristik Gen Z yang menyukai konten visual, storytelling, dan pendekatan emosional dalam belajar (Wulandari & Ningsih, 2023).

Ketiga, e-book bukan pengganti guru, melainkan pendamping belajar. Guru tetap memegang peran utama dalam memandu diskusi, memberikan contoh dari pengalaman nyata, dan menyaring informasi keuangan yang valid dan sesuai konteks lokal. E-book di sini berfungsi sebagai media bantu yang fleksibel, dapat diakses kapan saja, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa di luar jam pelajaran. Hal ini selaras dengan pendekatan blended learning yang semakin populer pasca pandemi (Hidayat, 2021).

Keempat, e-book mendukung inklusi literasi finansial di SMK non-ekonomi. Banyak siswa jurusan teknik atau pariwisata yang minim mendapat materi keuangan. Dengan e-book yang mudah diakses via smartphone, literasi keuangan bisa menjangkau lebih luas lintas jurusan—bahkan dapat disisipkan sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) tanpa harus menunggu revisi kurikulum.

Dengan desain yang tepat, e-book berbasis Android dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan kesadaran finansial sejak usia sekolah, terutama bagi siswa SMK yang sebagian besar tidak melanjutkan ke perguruan tinggi dan langsung terjun ke dunia kerja atau wirausaha.

Contoh Eksisting

Berikut adalah beberapa aplikasi literasi finansial berbasis Android yang tersedia di Google Play dan relevan untuk siswa SMK di Indonesia. Aplikasi-aplikasi ini dapat dijadikan referensi nyata dalam pengembangan media pembelajaran digital yang kontekstual dan menarik bagi generasi Z:

Money Masters: Learn Finance

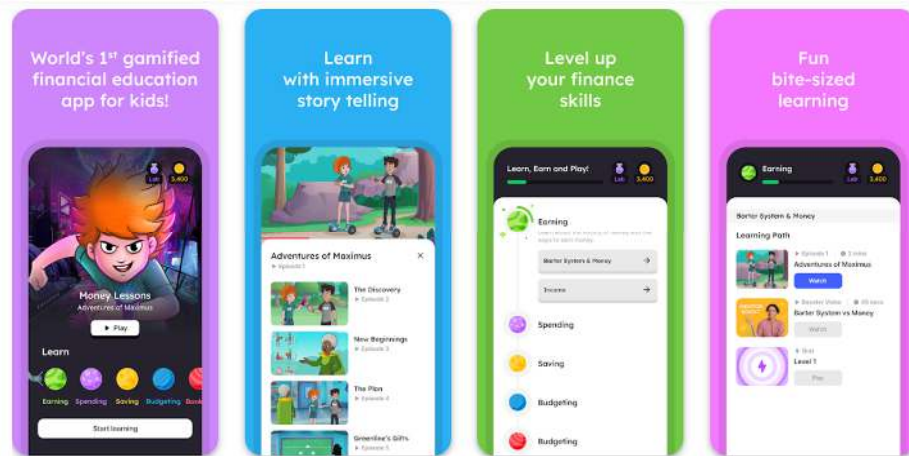
Aplikasi ini menyajikan lebih dari 300 modul pembelajaran interaktif yang mencakup topik-topik seperti penganggaran, investasi, dan keuangan pribadi. Dengan pendekatan gamifikasi, pengguna dapat mengikuti kuis dan simulasi yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Fitur personalisasi yang didukung AI memungkinkan konten disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Money Lessons by Bright Champs

Dirancang khusus untuk anak-anak dan remaja, aplikasi ini menggunakan pendekatan berbasis cerita dan permainan untuk mengajarkan konsep keuangan dasar seperti menabung, mengelola pengeluaran, dan memahami investasi. Dengan pelajaran berukuran kecil dan interaktif, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Aplikasi ini juga menawarkan penilaian dan sertifikat global, serta interaksi dengan mentor untuk memperdalam pemahaman.

AR Literasi Keuangan Syariah

Aplikasi ini memanfaatkan teknologi augmented reality untuk mengajarkan konsep-konsep keuangan syariah. Dengan pendekatan visual dan interaktif, siswa dapat memahami prinsip-prinsip keuangan Islam dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Meskipun masih dalam tahap awal dengan jumlah unduhan yang terbatas, aplikasi ini menunjukkan potensi besar dalam pendidikan keuangan berbasis nilai-nilai lokal.



Gambar 1. Contoh Tampilan Antarmuka Aplikasi Money Lessons by BrightChamps (*Money Lessons by Brightchamps - Apps on Google Play*)

Evaluasi Kesesuaian Aplikasi Finansial dengan Konteks Siswa SMK di Indonesia

Sebelum sebuah aplikasi pembelajaran digital, termasuk e-book interaktif atau aplikasi keuangan, digunakan secara luas di lingkungan pendidikan seperti SMK, diperlukan evaluasi menyeluruh terhadap konten dan fiturnya. Hal ini penting karena karakteristik siswa SMK, latar belakang sosial ekonomi, dan konteks budaya Indonesia sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital.

Kesesuaian Materi dengan Kurikulum Nasional

Aplikasi harus selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam kurikulum SMK, khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan, ekonomi, atau proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Materi seperti manajemen uang, penganggaran, tabungan, pinjaman, hingga investasi harus sesuai dengan tingkat pemahaman dan bahasa siswa SMK.

Bahasa dan Budaya

Dalam memilih aplikasi e-book atau media pembelajaran finansial, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian bahasa dan konteks budaya. Banyak aplikasi populer yang tersedia saat ini menggunakan bahasa Inggris atau menampilkan contoh-contoh dari negara-negara Barat yang kurang relevan dengan kehidupan siswa SMK di Indonesia.

Oleh karena itu, guru atau tim kurikulum perlu mengevaluasi apakah aplikasi tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti oleh siswa, serta menyajikan materi dengan contoh-contoh yang dekat dengan keseharian mereka. Misalnya, topik seperti jualan online di media sosial, kerja sambilan di akhir pekan, atau cara mengelola usaha kecil seperti kedai kopi sederhana atau jasa desain digital akan jauh lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa. Pendekatan seperti ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif karena siswa merasa isi e-book sangat relevan dengan dunia mereka.

Kemudahan Akses Teknologi

Beberapa siswa SMK mungkin berasal dari daerah yang belum memiliki akses internet yang stabil atau memakai perangkat seluler dengan spesifikasi terbatas. Aplikasi yang berat, membutuhkan login rumit, atau koneksi internet terus-menerus bisa menjadi kendala besar. E-book berbasis Android dalam bentuk APK offline atau PDF interaktif bisa menjadi solusi.

Tingkat Interaktivitas

Selain mudah diakses, aplikasi atau e-book yang baik juga perlu mendukung pembelajaran aktif. Evaluasi media perlu mempertimbangkan sejauh mana aplikasi tersebut menyediakan fitur-fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, atau simulasi keuangan sederhana. Keberadaan fitur umpan balik otomatis juga sangat membantu siswa dalam mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri.

Dengan pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk belajar secara aktif dan reflektif. Hal ini sangat penting dalam konteks literasi finansial, karena pemahaman konsep seperti pengelolaan uang, tabungan, atau risiko membutuhkan latihan dan keterlibatan langsung dari siswa.

Nilai Edukatif dan Keamanan Data

Saat memilih atau mengembangkan media pembelajaran finansial berbasis Android, penting untuk tidak hanya menekankan sisi edukatif, tetapi juga memperhatikan aspek etika dan keamanan data. Aplikasi yang ideal seharusnya memberikan materi yang mendidik tanpa menyisipkan iklan berlebihan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Iklan yang muncul terlalu sering, terutama jika tidak relevan dengan dunia pendidikan, justru bisa menciptakan distraksi dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Selain itu, aplikasi harus netral dan tidak mengarahkan siswa pada penggunaan produk atau layanan keuangan tertentu, seperti aplikasi pinjaman online atau investasi berisiko tinggi. Hal ini penting untuk menjaga objektivitas materi dan mencegah potensi penyalahgunaan.

Tak kalah penting adalah perlindungan data pribadi pengguna. Aplikasi yang digunakan dalam konteks pendidikan harus mampu menjamin keamanan informasi seperti nama, nomor telepon, atau data akun siswa. Mengingat banyak siswa SMK sudah aktif menggunakan internet dan media sosial, edukasi tentang keamanan data digital pun bisa menjadi bagian penting dari literasi finansial itu sendiri.

Potensi Adaptasi oleh Guru

Guru perlu diberikan ruang untuk menyesuaikan konten aplikasi atau e-book agar sejalan dengan gaya mengajar mereka. Oleh karena itu, media yang fleksibel (misalnya bisa diubah isi atau tampilannya) lebih direkomendasikan dibanding aplikasi tertutup.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis Android merupakan inovasi strategis untuk meningkatkan literasi finansial siswa SMK. Di tengah kompleksitas produk dan layanan keuangan masa kini seperti dompet digital, investasi kripto, hingga layanan pinjaman online—siswa SMK membutuhkan bekal literasi finansial yang tidak hanya teoretis tetapi juga aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. E-book interaktif, yang dirancang khusus untuk Android, menawarkan fleksibilitas, keterjangkauan, dan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik Gen Z yang akrab dengan teknologi dan budaya digital, termasuk game.

Sebagai media pendamping guru, e-book ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan proses pembelajaran tatap muka, melainkan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui fitur-fitur interaktif, simulasi, dan konteks dunia nyata. Evaluasi terhadap aplikasi serupa di Google Play Store menunjukkan bahwa banyak sumber belajar digital sudah tersedia, tetapi belum semuanya kontekstual atau sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa SMK di Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan e-book lokal yang kontekstual menjadi sangat penting.

Penelitian lebih lanjut dan kolaborasi antara guru, ahli teknologi pendidikan, dan pengembang aplikasi sangat diperlukan untuk merealisasikan e-book ini. Pemerintah dan sekolah juga diharapkan mendukung dengan menyediakan pelatihan serta infrastruktur yang memadai. Selain itu, uji coba terbatas (pilot project) di beberapa SMK dapat menjadi langkah awal untuk mengukur efektivitas dan penerimaan media ini sebelum diimplementasikan secara luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Afriansyah, E., & Kurniawan, D. A. (2020). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 112–120.
- APJII. (2023). Laporan Survei Internet APJII 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Handayani, R., Wulandari, A., & Fitriani, N. (2020). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–54.
- Hendrawati, E., Suryadi, B., & Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 3(1), 35–45.
- Hidayat, R. (2021). Pembelajaran Campuran dalam Pendidikan Kejuruan Pasca Pandemi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 233–244.
- Iskandar, A. (2022). Pemahaman Keuangan Digital Generasi Muda di Era Ekonomi Digital. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(3), 115–124.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Money Lessons by Brightchamps - apps on Google Play. (n.d.). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brightchamps.e10x&hl=en&pli=1>
- Musfiqon, H. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Prestasi Pustaka.
- Nasution, I., & Mulyati, E. (2021). Tantangan Guru dalam Menghadapi Transformasi Digital Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 34–42.
- Nugroho, D., & Sari, R. (2021). Literasi keuangan digital di kalangan milenial: Studi terhadap persepsi risiko investasi online. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Sosial*, 9(2), 115–126.
- Nugroho, E. P., & Riyadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android oleh Guru SMK: Studi Kasus di Jawa Tengah. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi*, 7(2), 33–40.
- OJK. (2019). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019. OJK. <https://www.ojk.go.id>
- OJK. (2022). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022. OJK.
- Purnomo, H., Ningsih, S., & Putri, D. A. (2021). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 10(1), 55–63.
- Puspitasari, L., & Herlina, N. (2021). Akses dan Kesetaraan Teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 67–78.
- Putri, D. A., & Suyadi. (2021). Efektivitas Media E-Book dalam Pembelajaran Digital pada Siswa Gen Z. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Digital*, 5(1), 17–25.
- Sari, R. D., & Handayani, R. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 97–105.
- Sari, R. N., & Nugroho, D. Y. (2020). Literasi Keuangan sebagai Pembekalan Siswa SMK untuk Kesiapan Bekerja dan Berwirausaha. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 121–130.
- Surjono, H. D. (2017). Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(2), 101–110.
- Suryani, N., & Fitriyah, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital oleh Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(3), 109–118.
- Sutanto, D., & Adi, W. P. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 12–21.
- Widiastuti, N., & Utami, R. M. (2022). Literasi Keuangan Generasi Milenial di Era Digital: Sebuah Tantangan Pendidikan. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jep.v19i1.41789>
- Widodo, A. (2021). Pendidikan Vokasi di Era Industri 4.0: Urgensi Literasi Finansial. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 45–52.
- Wulandari, R., & Ningsih, F. (2023). Strategi Edukasi Finansial Berbasis Digital untuk Gen Z. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 21(1), 33–45.

Yuliana, S., & Firmansyah, A. (2021). Pengaruh penggunaan media YouTube terhadap motivasi belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(1), 45–52.