

Pengembangan Aplikasi DUIT (Dengan Uang Ingat Tabungan) Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Uang, Pendapatan dan Tabungan Mata Pelajaran IPS Kelas VII D di SMP Negeri 22 Malang

¹Robby Arief Hadirizky Perwira, ²Khofifatu Rohmah Adi

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: robby.arief.2431749@students.um.ac.id, khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak signifikan pada pendidikan, namun penerapannya di sekolah pinggiran, seperti SMP Negeri 22 Malang, masih menghadapi tantangan. Metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media berbasis teknologi menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android bernama DUIT (Dengan Uang Ingat Tabungan) sebagai media pembelajaran pada materi uang, pendapatan, dan tabungan. Menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model 4-D, penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VII D (N=31) sebagai populasi dan sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang disebar kepada ahli media, ahli materi, dan siswa, serta dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 95.66% dan ahli materi sebesar 83.33%, dengan respon positif dari siswa. Dengan demikian, aplikasi DUIT dinyatakan sangat layak dan berpotensi meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengupayakan penyebaran aplikasi ke platform yang lebih luas.

Kata kunci : Aplikasi Pembelajaran, Gaya Belajar, Media Pembelajaran, Mobile Learning, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The rapid development of technology has had a significant impact on education, but its implementation in suburban schools, such as SMP Negeri 22 Malang, still faces challenges. Monotonous learning methods and a lack of technology-based media have led to low student motivation to learn. This study aims to develop an Android-based *Mobile Learning* application called DUIT (Dengan Uang Ingat Tabungan) as a learning medium for material on money, income, and savings. Using the *Research & Development* (R&D) method with the 4-D model, this study involved all students in class VII D (N=31) as the population and sample. Data was collected through a Likert scale questionnaire distributed to media experts, subject matter experts, and students, and analyzed using the validity percentage formula. The validation results showed a validity percentage of 95.66% from media experts and 83.33% from subject matter experts, with positive responses from students. Thus, the DUIT application was deemed highly valid and has the potential to enhance student engagement and motivation. It is recommended that future research aim to expand the application's distribution to broader platforms.

Keywords: Learning Applications, Learning Styles, Learning Media, Mobile Learning, Learning Motivation

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Picauly, 2024; Yuliarti et al., 2023). Integrasi teknologi dalam kurikulum diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi dengan informasi dan berkomunikasi secara efektif, sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Namun, di banyak sekolah di Indonesia, terutama yang berada di wilayah pinggiran seperti SMP Negeri 22 Kota Malang, adaptasi terhadap perkembangan ini masih menjadi tantangan. Kondisi geografis yang jauh dari pusat kota seringkali berdampak pada keterbatasan infrastruktur dan sumber daya manusia yang belum sepenuhnya siap memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran (Ramli & Maswan, 2022). Akibatnya, metode pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut cenderung tertinggal dibandingkan dengan sekolah di perkotaan.

Minimnya implementasi teknologi oleh guru menjadi salah satu hambatan utama dalam menciptakan pembelajaran yang relevan. Kesulitan yang dialami guru meliputi penyediaan fasilitas teknologi, penyesuaian materi dengan aplikasi yang sesuai, perancangan media pembelajaran, hingga manajemen waktu yang efisien (Pratiwi & Dewi, 2024; Rini et al., 2023). Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah yang pasif dan kurang interaktif. Di sisi lain, dari perspektif siswa, metode pembelajaran yang monoton dan membosankan berdampak pada penurunan motivasi belajar. Siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif, dan tugas-tugas yang hanya mengandalkan buku seringkali tidak mampu membangkitkan semangat belajar mereka (Rohayah et al., 2024). Minimnya pengalaman peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi latar belakang utama penelitian ini. Padahal, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmah & Hadi, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android bernama DUIT (Dengan Uang Ingat Tabungan) sebagai media pembelajaran pada materi uang, pendapatan, dan tabungan untuk siswa kelas VII D di SMP Negeri 22 Malang. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya untuk mengatasi permasalahan minimnya penggunaan teknologi dan rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang spesifik dan terintegrasi dengan materi pelajaran

IPS, yang dirancang secara kontekstual untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa, serta mendorong adopsi metode pengajaran yang lebih variatif dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan aplikasi DUIT dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 22 Malang.

II. METODE PENELITIAN

Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development - R&D*). Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa aplikasi pembelajaran, menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut, serta menyempurnakannya berdasarkan masukan dan saran dari para ahli dan pengguna (Sugiyono, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, terstruktur, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan (Hidayat, 2022; Maydiantoro, 2021). Setiap tahapan dalam model 4-D dilakukan secara berurutan untuk memastikan produk yang dihasilkan berkualitas dan layak untuk diimplementasikan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII D SMP Negeri 22 Malang yang berjumlah 31 orang, dengan rincian 17 laki-laki dan 13 perempuan. Penentuan populasi ini didasarkan pada temuan awal bahwa kelas tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah, terutama ketika diajarkan tanpa media berbasis teknologi (Sudaryono, 2021). Karena jumlah populasi yang relatif kecil dan menjadi fokus utama permasalahan yang diteliti, peneliti mengambil seluruh populasi sebagai sampel penelitian (*total sampling*). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang komprehensif dan mendalam dari semua subjek yang mengalami masalah penelitian, sehingga hasil pengujian produk dapat lebih representatif terhadap kondisi yang ada di kelas tersebut (Creswell, 2023; LPKD, 2025).

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik serta masukan dan saran dari para validator, yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman dan kebutuhan mereka. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari skor penilaian yang diukur menggunakan instrumen angket atau kuesioner. Kuesioner ini disebarkan kepada validator ahli media, ahli materi, dan peserta didik, dengan menggunakan **skala**

Likert untuk mengukur tingkat kelayakan dan penerimaan aplikasi (Setiadi & Ghofur, 2020; Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023). Analisis data kualitatif dilakukan dengan menafsirkan masukan dan saran untuk perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan untuk menentukan kelayakan aplikasi DUIT. Hasil persentase ini kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, mulai dari "Sangat Tidak Layak" hingga "Sangat Layak" (Alhafidz & Haryono, 2018).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti empat tahapan utama dalam model 4-D sebagai berikut:

1. Tahap *Define*: Tahap ini dimulai dengan analisis kurikulum untuk menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai. Kemudian, dilakukan analisis peserta didik melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi gaya belajar dan kebutuhan mereka.
2. Tahap *Design*: Pada tahap ini, peneliti merancang prototipe awal aplikasi DUIT. Langkah-langkahnya meliputi pemilihan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa (kinestetik dan visual), pemilihan format aplikasi (.apk), dan pembuatan rancangan awal media menggunakan aplikasi seperti Canva, PowerPoint, dan iSpring.
3. Tahap *Develop*: Tahap ini merupakan proses pengembangan dan validasi produk. Peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa konten dan desain aplikasi relevan dan sesuai dengan standar yang berlaku (Emzir, 2024). Setelah revisi produk berdasarkan masukan validator, dilakukan uji coba lapangan terbatas kepada sampel peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai penerimaan dan efektivitas awal aplikasi.
4. Tahap *Disseminate*: Ini adalah tahap terakhir di mana produk yang sudah direvisi dan dinyatakan layak disebarluaskan. Meskipun dalam penelitian ini penyebaran masih terbatas melalui platform daring, tujuan akhirnya adalah agar aplikasi DUIT dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 22 Malang dan berpotensi untuk diimplementasikan di sekolah lain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define (Pendefinisian)

Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara bersama guru pamong kelas VII D, pembelajaran yang dilakukan sehari-hari di SMP

Negeri 22 Malang terkesan monoton dan didominasi oleh ceramah. Guru-guru kurang mengeksplorasi media-media pembelajaran yang tersedia untuk memancing minat peserta didik ke dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka didesain untuk menciptakan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Namun dengan kurangnya minat peserta didik untuk sekedar memperhatikan gurunya dikelas, tentu saja mustahil menciptakan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik.

Untuk memancing minat peserta didik agar mau aktif dalam pembelajaran, peneliti mempunyai tujuan untuk memberikan opsi pembelajaran menggunakan aplikasi DUIT. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis android. Bisa dimanfaatkan untuk opsi yang variatif mengingat penggunaan aplikasi berbasis android masih minim digunakan di SMP Negeri 22 Malang.

Analisis Peserta Didik

Peneliti telah melakukan pengambilan data mengenai kecenderungan gaya belajar peserta didik kelas VII D. Pengambilan data dilakukan secara online yang dikerjakan di tiap-tiap smartphone peserta didik dengan bantuan platform akupintar.id. Data tersebut meliputi persentase kecenderungan gaya belajar peserta didik pada kemampuan auditory (mendengarkan), visual (mengamati) dan kinestetik (beraktivitas). Berikut data gaya belajar rata-rata peserta didik di kelas VII D.

Tabel 1. Data Gaya Belajar

Kelas	Visual	Auditory	Kinestetik
VII D	34%	29%	37%

Dalam tabel tersebut dicantumkan bahwa rata-rata peserta didik kelas VII D cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Hal ini sejalan dengan keinginan peneliti untuk mengaplikasikan media berbasis android yaitu DUID dalam pembelajaran. Dengan belajar sambil memanfaatkan aplikasi di smartphone mereka, peserta didik bisa mengeksplorasi gaya belajar kinestetik mereka dengan belajar sambil bergerak mengoperasikan smartphone. Dan juga tampilan visual yang dibuat semenarik mungkin bisa mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang cenderung visual.

Tahap Design (Perencanaan)

Memilih Media

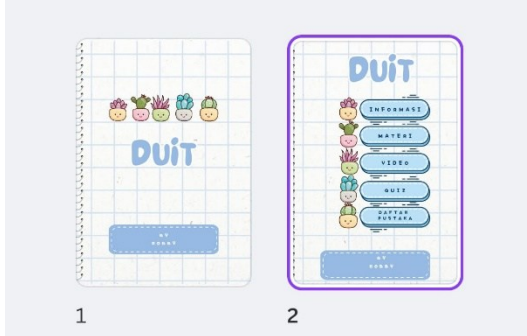
Peneliti memilih media pembelajaran yang bisa mengakomodasi gaya belajar kinestetik dan visual yang dimiliki oleh peserta didik kelas VII D. Pembuatan aplikasi berbasis android yang bisa diinstal selayaknya game pada masing-masing smartphone peserta didik. Peneliti menyusun aplikasi yang diberi nama DUID. Aplikasi ini disusun dengan menggunakan tiga aplikasi pendukung yaitu Canva, Power Point, iSpring 11 dan Website2APK.

Memilih Format

Peneliti menyusun aplikasi berbasis android yang memiliki format APK. Format ini mendukung untuk diinstall langsung di smartphone android peserta didik masing-masing. Menginstall aplikasi ini selayaknya peserta didik menginstall aplikasi dari Google Playstore dan Apps Store di smartphone mereka masing-masing.

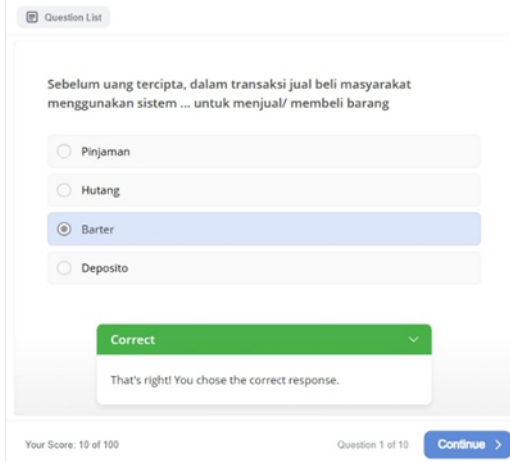
Membuat Rancangan Awal

Peneliti di tahap awal menyusun media belajar melalui aplikasi Canva. Peneliti menyusun draft seperti media presentasi pada umumnya dengan halaman judul, konten materi dan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan materi yang diajarkan. Media ini disimpan dalam bentuk format PPTX.



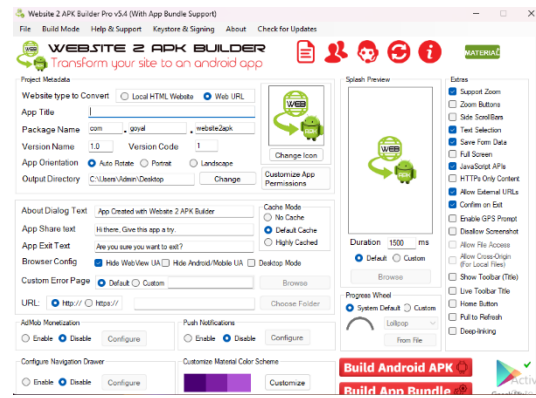
Gambar 1. Desain Awal Aplikasi DUIT

Setelah media PPTX tadi selesai, peneliti membukanya pada aplikasi Power Point yang sudah terintegrasi dengan aplikasi add-ons bernama iSpring Suit 11. Dalam aplikasi iSpring Suit 11 peneliti membuat kuis interaktif berjumlah 10 soal mengenai materi dan dipasangkan di dalam file PPTX tadi. Kemudian file tersebut disimpan dalam format html melalui aplikasi iSpring Suit 11 tadi.



Gambar 2. Tampilan Desain Kuis di Dalam Aplikasi DUIT

Setelah konten dalam html tadi selesai disusun, peneliti mulai melakukan convert untuk merubah file html tadi menjadi format APK. Format APK ini adalah format yang mendukung aplikasi agar bisa diinstal di smartphone peserta didik masing-masing. Dengan bantuan aplikasi Web 2 APK.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Web 2 APK Untuk Dipergunakan Convert Aplikasi Dari Format HTML ke Format APK Tahap Develop (Pengembangan) Uji Ahli Media Pembelajaran

Peneliti memilih Ibu Dr. Cinde Ririh Windayu, S.E., M.M. sebagai validator untuk menguji kelayakan media aplikasi DUIT yang telah peneliti susun. Bu Cinde sendiri merupakan salah satu ahli media yang berprofesi sebagai salah satu dosen di Fakultas Ilmu Sosial pada Universitas Negeri Malang.

Telah disajikan kuisioner lembar validasi media kepada beliau dengan rincian 4 aspek yang dinilai meliputi aspek bahasa, aspek strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual. Berikut adalah hasil validasi media pembelajaran dari validator:

Tabel 2. Hasil Validasi

Aspek	Persentase	Kriteria
Bahasa	91,66%	Sangat layak
Strategi Pembelajaran	100%	Sangat layak
Rekayasa Perangkat Lunak	91,66%	Sangat layak
Aspek tampilan Visual	100%	Sangat layak

Beliau berpendapat bahwa media yang peneliti susun sudah cukup bagus dan konten yang terkandung di dalamnya mudah dipahami untuk ukuran peserta didik SMP. Beberapa hal terkait instruksi dan kalimat pendukung dalam kuis yang peneliti buat perlu dibenahi. Karena target dari aplikasi ini adalah anak SMP yang mengharuskan bahasa perlu diperhatikan agar mudah dipahami. Ukuran font juga menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan pula karena ukuran yang terlalu kecil dan padat berpotensi membuat peserta didik tidak tertarik membaca dan menyimak konten yang terkandung dalam aplikasi DUIT.

Kemudian beliau juga mengkritisi pada bagian kuis. Beliau berpendapat bahwa kuis setelah dijawab dengan salah maupun benar harus diberi penjelasan agar peserta didik mampu memahami soal yang dia jawab tadi kebenaran atau kesalahannya itu dari mana. Hal ini penting bagi peserta didik dikarenakan sebagai bahan ajar dan

pengalaman peserta didik kedepannya dalam mempelajari materi tersebut. Serta sebagai acuan evaluasi bagi dirinya untuk memperbaiki materi mana yang perlu dia pelajari lagi.

Uji Ahli Materi IPS

Peneliti memilih Bapak Basukiono, S.Pd. sebagai validator untuk menguji kelayakan media aplikasi DUIT yang telah peneliti susun. Bapak Basukiono sendiri adalah seorang ahli materi IPS sekaligus sebagai salah satu guru pengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Malang.

Telah disajikan kuisioner lembar validasi materi kepada beliau dengan rincian 4 aspek yang dinilai meliputi aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, strategi pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi materi pembelajaran dari validator :

Tabel 3. Hasil Validasi

Aspek	Persentase	Kriteria
Relevansi materi	91,66%	Sangat layak
Pengorganisasian materi	75%	Layak
Bahasa	91,66%	Sangat layak
Strategi pembelajaran	75%	Layak

Beliau berpendapat bahwa aplikasi yang telah peneliti susun sudah memenuhi konten-konten dalam materi yang dibahas, yaitu materi Uang, Pendapatan dan Tabungan. Serta telah sesuai dengan ketentuan Capaian Pembelajaran serta Tujuan yang saya cantumkan pada modul ajar maupun di dalam aplikasi.

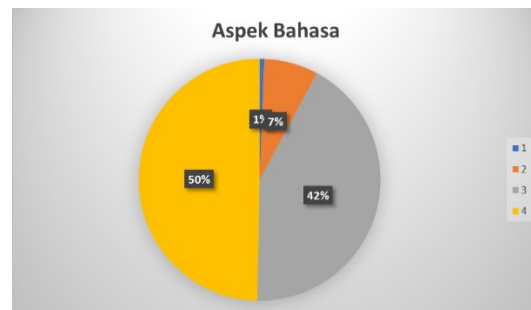
Beliau menambahkan beberapa catatan yang perlu direvisi agar aplikasi DUIT terlihat menarik bagi peserta didik, yaitu penambahan ilustrasi dan pewarnaan yang lebih menarik. Beliau mencontohkan ilustrasi dan design pada platform website quizizz.com yang berwarna dan mempunyai banyak ilustrasi.

Uji Lapangan dari Peserta Didik Kelas VII D

Tahap ini adalah uji coba lapangan dalam lingkup yang kecil kepada peserta didik yang menjadi sasaran utama aplikasi ini, yaitu peserta didik yang duduk di kelas VII SMP. Sampel peserta didik diambil dari satu kelas yaitu kelas VII D yang beranggotakan 30 peserta didik. Rinciannya sebanyak 17 anak laki-laki dan sisanya 13 anak berjenis perempuan. Uji coba ini dilakukan pada sekolah SMP Negeri 22 Malang.

Percobaan sangat penting bagi sebuah prodak atau aplikasi yang akan dipergunakan untuk media penunjang dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar meminimalisi kesalahan dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. (Andry & Stefanus, 2020) Karena kedepannya diharapkan aplikasi ini bisa dipergunakan terus-menerus untuk perkembangan pendidikan berbasis teknologi. Selagi materi yang terkandung di dalamnya masih relevan dengan kurikulum yang dipergunakan di Indonesia.

Pengambilan data diambil melalui angket yang dikemas dalam platform Google Form yang telah disebarakan kepada peserta didik. Terdapat 5 kategori yang menjadi acuan aspek penilaian aplikasi DUIT meliputi aspek bahasa, aspek komponen, aspek pengorganisasian tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek keseluruhan.



Gambar 4. Validasi Uji Coba Aspek Bahasa

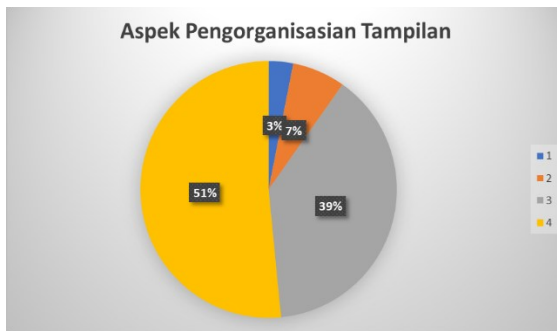
Aspek bahasa menunjukkan sekitar 50% peserta didik memilih poin 4 yang berarti sangat setuju (SS) dan 42% peserta didik memilih poin 3 yang berarti setuju dengan aspek bahasa yang terkandung di dalam aplikasi DUIT. Bahasa yang terkandung dalam aplikasi DUIT adalah Bahasa Indonesia, mengingat prodak ini akan digunakan sebagai media pembelajaran. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan haruslah memiliki struktur yang jelas dengan menggunakan kata baku agar menjadi bahasa yang baik dan benar serta mudah dipahami. (Ningrum, 2020)

Mengingat peserta didik yang menjadi sampel adalah anak SMP, diperlukan penyajian bahasa baku yang mudah dipahami. Agar mempermudah mereka dalam mengolah informasi di dalam konten aplikasi.



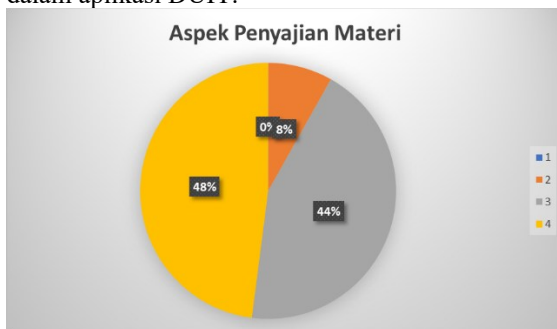
Gambar 5. Validasi Uji Coba Aspek Komponen

Aspek komponen aplikasi DUIT menunjukkan sekitar 70% peserta didik memilih poin 4 yang berarti sangat setuju dengan aspek komponen yang terkandung di aplikasi DUIT. Sementara 25% memilih poin 3 yang berarti setuju dengan aspek komponen yang terkandung di aplikasi DUIT.



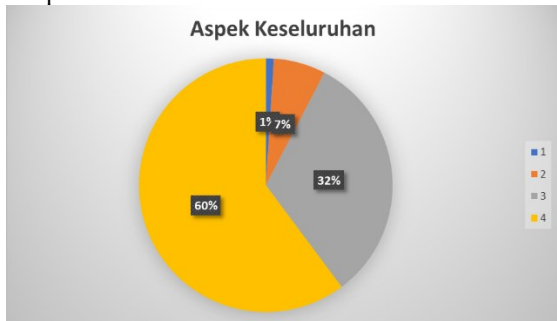
Gambar 6. Validasi Uji Coba Aspek Pengorganisasian Tampilan

Aspek pengorganisasian tampilan aplikasi DUIT menunjukkan sekitar 51% peserta didik memilih poin 4 yang berarti sangat setuju dengan aspek komponen yang terkandung di aplikasi DUIT. Dan sekitar 39% peserta didik memilih poin 3 yang berarti setuju dengan pengorganisasian tampilan dalam aplikasi DUIT.



Gambar 7. Validasi Uji Coba Aspek Penyajian Materi

Aspek penyajian materi aplikasi DUIT menunjukkan sekitar 48% peserta didik memilih poin 4 yang berarti sangat setuju dengan aspek komponen yang terkandung di aplikasi DUIT. Sementara sebanyak 44% peserta didik memilih poin 3 yang berarti setuju dengan penyajian materi di aplikasi duit.



Gambar 8. Validasi Uji Coba Aspek Keseluruhan

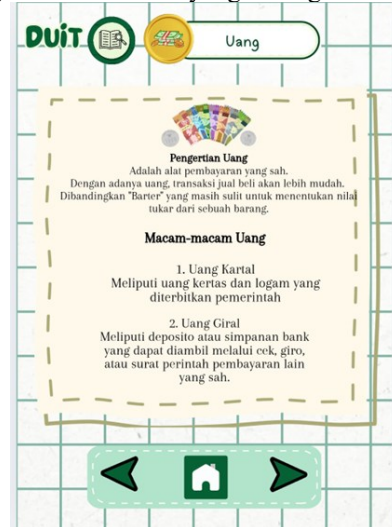
Aspek keseluruhan aplikasi DUIT menunjukkan sekitar 60% peserta didik memilih poin 4 yang berarti sangat setuju dengan aspek keseluruhan yang terkandung di aplikasi DUIT. Sementara terdapat 32% peserta didik memilih poin 3 yang berarti setuju dengan aspek keseluruhan mengenai aplikasi DUIT.

Revisi Produk

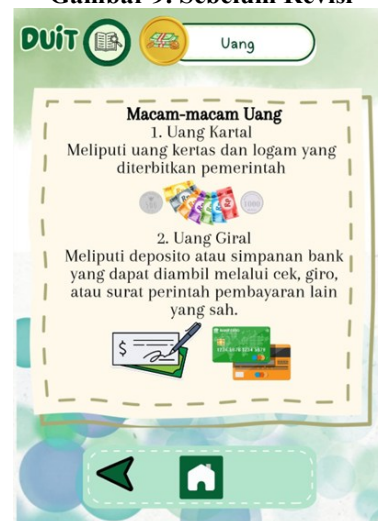
Aplikasi Duit sebagai aplikasi pendukung pembelajaran materi IPS mengenai Uang, Pendapatan dan Tabungan telah dikembangkan dan melalui dua kali tahap validasi, yaitu validasi ahli media pembelajaran serta validasi ahli materi IPS. Ditemukan ada beberapa bagian yang harus direvisi agar dinyatakan layak untuk disebar luaskan dan diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Sebagai perbedaan sebelum serta sesudah revisi, meliputi :

Ahli Media Pembelajaran

Menindaklanjuti kritik dan saran yang diberikan oleh Bu Cinde selaku validator media pembelajaran. Peneliti merevisi produknya meliputi tata bahasa dan font yang dinilai kurang untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Peneliti merubah ukuran font dan memberikan tambahan gambar ilustrasi yang mampu menggambarkan materi yang sedang dibahas.



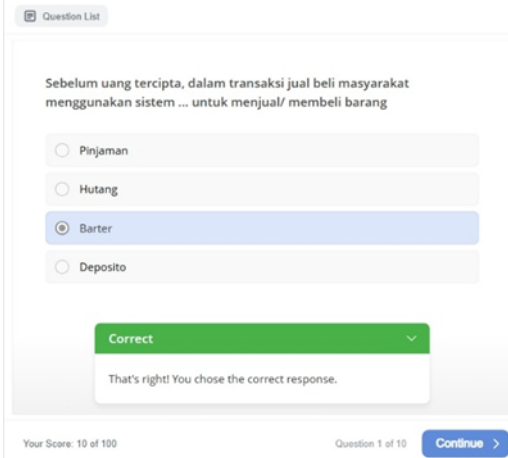
Gambar 9. Sebelum Revisi



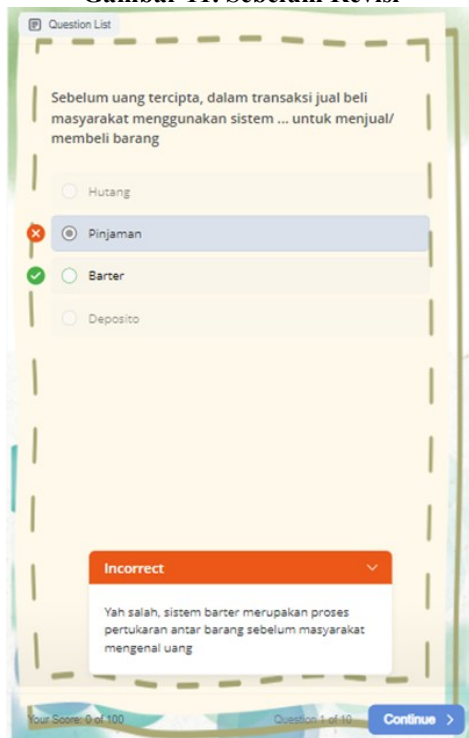
Gambar 10. Sesudah Revisi

Serta peneliti juga merevisi bagian kuis, tepatnya pada kata-kata pernyataan yang keluar setelah peserta didik menjawab soal. Baik itu

jawaban mereka salah ataupun benar akan keluar penjelasan mengapa jawaban mereka bisa disalahkan atau dibenarkan. Ini bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap peserta didik atas jawaban yang mereka berikan. Kelak pernyataan tersebut bisa digunakan mereka sebagai bahan evaluasi belajar mereka.



Gambar 11. Sebelum Revisi



Gambar 12. Sesudah Revisi

Ahli Materi IPS

Menindaklanjuti kritik dan saran dari Pak Basukiono selaku validator materi materi yang terkandung dalam aplikasi DUIT peneliti merevisi beberapa bagian. Peneliti merubah sedikit latar belakang aplikasi yang sebelumnya didominasi dengan warna hijau dan putih polos yang terkesan kurang berwarna dan menarik di mata peserta didik. Peneliti merubah latar belakangnya dengan memadukan warna-warna lain tanpa menghilangkan warna dasar hijau yang identik dengan uang.



Gambar 13. Sebelum Revisi



Gambar 14. Sesudah Revisi

Langkah ini berisi penyebaran informasi mengenai hasil penelitian terhadap kelompok atau individu yang menjadi target penelitian (Hidayat, 2022.). Setelah aplikasi DUIT dievaluasi oleh peneliti mengacu pada masukan dan saran dari para validator maupun peserta didik. Aplikasi DUIT bisa disebar luaskan dan dipergunakan untuk media pembelajaran penunjang materi Uang, Pendapatan dan Tabungan.

Tahap Disseminate aplikasi ini hanya terbatas disebarakan melalui platform Google Drive

dan Whatsapp saja. Peneliti masih belum mengupayakan penyebaran aplikasi ini pada platform yang lebih luas lagi seperti di Google Playstore pada smartphone Android maupun AppStore pada smartphone Ios. Itu dikarenakan keterbatasan sumber daya dan beberapa hal administrasi yang membutuhkan waktu cukup lama agar aplikasi DUIT ini bisa mendapatkan izin edar pada platform-platform tersebut. Platform seperti Google Playstore dan Apps Store memiliki beberapa peraturan yang harus dipenuhi dahulu agar aplikasi bisa muncul di sana dan kualifikasinya sangat ketat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi DUIT (Dengan Uang Ingat Tabungan) sebagai media pembelajaran pada materi uang, pendapatan, dan tabungan dinyatakan sangat layak dan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa, yang dibuktikan dengan persentase validasi ahli media sebesar 95.66% dan ahli materi sebesar 83.33%, serta respon positif dari uji coba lapangan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena penyebaran aplikasi masih terbatas pada platform Google Drive dan WhatsApp. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengupayakan prosedur administrasi yang diperlukan untuk menyebarluaskan aplikasi ke platform yang lebih luas, seperti Google Play Store atau App Store, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa. Selain itu, penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi pengembangan fitur interaktif tambahan, seperti gamification atau simulasi, untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). Pengembangan *mobile learning* berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 118–124.
- Andry, J., & Stefanus, M. (2020). Pengembangan aplikasi e-learning berbasis web menggunakan model Waterfall pada SMK Strada 2 Jakarta. *JURNAL FASILKOM*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.37859/jf.v10i1.1878>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Hidayat, Y. A. A. (2022). *Pengembangan mobile learning audio visual berbasis QR-Code pada materi plantae sebagai alternatif media pembelajaran virtual* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Ningrum, V. (2020). Penggunaan kata baku dan tidak baku di kalangan mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta. *Jurnal Skripta*, 5(2). <https://doi.org/10.31316/skripta.v5i2.398>
- Picauly, V. E. (2024). Transformasi pendidikan di era digital: Tantangan dan peluang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1278>
- Pratiwi, W., & Dewi, H. (2024). Kesulitan guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika berbasis teknologi digital. *Jurnal Kependidikan Media*, 13(2), 1–7. <https://doi.org/10.26618/jkm.v13i2.15497>
- Rahmah, S., & Hadi, M. F. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 89–96. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.223>
- Ramli, A., & Maswan, M. (2022). Teknologi pendidikan: Penerapan pembelajaran yang sistematis. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 64–74.
- Rohayah, A. A., Lathifah, H., Adelin, N., Saleha, T. N., & Khasanah, U. (2024). Efektifitas penggunaan metode ceramah dan diskusi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMAN 3 Babelan. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 130–139.
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3).
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.