

**PENERAPAN MICROSITE BERBASIS PBL PADA MATERI UANG,  
PENDAPATAN, TABUNGAN, INVESTASI DAN LITERASI KEUANGAN UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SERTA LITERASI FINANSIAL**

Fitri Ayu Sri Winarni<sup>1</sup>, Oktaviani Adhi Suciptaningsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Universitas Malang

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>fitri.ayu.2331747@student.um.ac.id,

<sup>2</sup>oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

**ABSTRACT**

*As an educator, you must be able to adapt to developments, mastery and knowledge of technology. With the increasing use of technology in the learning process, students need to have the ability to access, evaluate and use information effectively from various online sources. Because this requires good literacy, especially digital literacy and financial literacy. This classroom action research (PTK) aims to increase digital literacy and financial literacy as measured using the completeness of students' social studies learning outcomes through the application of microsite learning media based on Problem Based Learning in class VII C of SMP Negeri 1 Malang. The respondents in this study were 30 students consisting of 7 female students and 23 male students. This research consists of 2 cycles, each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The research results showed an increase in learning outcomes from cycle I. In cycle I the number of students who completed was 16 people with a percentage of 53%. There was an increase in cycle II, 26 students completed with a percentage of 87%. So, implementing the problem based learning model using microsite media can increase students' digital literacy, as seen from students' skills in using technology in learning. As well as increasing financial literacy because studying money, income, savings, investment and financial literacy can increase students' knowledge of financial.*

*Keywords: microsite; digital literacy; financial literacy*

**ABSTRAK**

Sebagai seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan, penguasaan dan pengetahuan teknologi. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dari berbagai sumber online. Karena hal tersebut diperlukan literasi yang baik terutama literasi digital dan literasi finansial. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan literasi finansial yang diukur dengan menggunakan ketuntasan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan media pembelajaran microsite berbasis *Problem Based Learning* di kelas VII C SMP Negeri 1 Malang. Responden dalam penelitian ini berjumlah 30 orang peserta

didik terdiri dari 7 orang peserta didik perempuan dan 23 orang peserta didik laki-laki. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 53%. Terjadi peningkatan pada siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 26 orang dengan persentase 87%. Jadi, penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media *microsite* dapat meningkatkan literasi digital peserta didik, terlihat dari kecakapan peserta didik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Serta meningkatkan literasi finansial karena dengan mempelajari materi uang, pendapatan, tabungan, investasi dan literasi keuangan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai literasi finansial.

Kata Kunci: *microsite*; literasi digital; literasi finansial

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada masa sekarang tidak dapat terlepas akan kebutuhan teknologi di era globalisasi yang berkembang pesat. Sebagai seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan, penguasaan dan pengetahuan teknologi. Karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran mengharuskan pendidik untuk dapat berinovasi dan memiliki pemahaman pedagogi digital menggunakan teknologi dalam pembelajaran termasuk dalam melakukan asesmen didalamnya. Hal ini dikarenakan, perlu adanya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar sesuai dengan

perkembangan terkini dalam pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan literasi digital mereka. Dengan teknologi tersebut bisa mempermudah guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dan bisa menimbulkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Penyebaran internet secara global telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, belajar, dan berkomunikasi. Akses mudah ke internet memungkinkan pertukaran informasi secara instan di seluruh dunia. Literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan sekarang ini. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam proses

pembelajaran, siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dari berbagai sumber online. Kemampuan menguasai literasi digital diharapkan dapat memperkuat kecakapan peserta didik untuk bersaing secara global. Peserta didik yang kurang dalam penguasaan literasi digital akan mempunyai kekurangan dalam persaingan memperoleh pekerjaan dan berinteraksi sosial. Pemanfaatan media, strategi pembelajaran serta model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dikarenakan adanya tuntutan capaian pembelajaran yang semakin kompleks.

Dalam era globalisasi, ekonomi telah menjadi semakin kompleks dengan pasar keuangan yang terus berkembang. Individu dan rumah tangga dihadapkan pada berbagai pilihan investasi, tabungan, dan kredit yang dapat memengaruhi keuangan mereka. Teknologi telah mengubah cara individu mengelola keuangan mereka. Perkembangan fintech (financial technology) telah membawa inovasi dalam layanan keuangan, seperti aplikasi perbankan digital, platform investasi online, dan

pembayaran digital. Memahami dan memanfaatkan teknologi ini secara bijak merupakan bagian penting dari literasi finansial. Literasi finansial memiliki dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan keuangan yang baik cenderung lebih mampu mengelola uang mereka, menghindari utang yang berlebihan, berinvestasi secara cerdas, dan merencanakan pensiun yang stabil. Hasil survei OJK tahun 2023 menunjukkan indeks literasi finansial Indonesia masih 38,03%. Hal ini menunjukkan masih rendahnya pemahaman masyarakat tentang keuangan, termasuk siswa.

Literasi finansial merupakan kemampuan untuk memahami dan mengelola keuangan secara efektif. Dalam konteks global yang semakin kompleks, literasi finansial menjadi keterampilan yang sangat penting bagi para generasi muda agar dapat mengelola keuangan pribadi mereka dengan bijaksana, mengambil keputusan investasi yang tepat, dan memahami implikasi keuangan dari tindakan mereka. Peningkatan literasi finansial diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan

ekonomi secara keseluruhan. Jika pembelajaran literasi keuangan dilakukan sedini mungkin, utamanya kepada pelajar, maka tingkat literasi keuangan di kalangan pelajar akan cenderung meningkat sehingga diharapkan para pelajar dapat mencapai tingkat kesejahteraan yang lebih baik melalui perubahan perilaku keuangan yang positif.

Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan sebuah media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran interaktif adalah *microsite* sebagai alternatif media pembelajaran berbasis website. *Microsite* merupakan sebuah mini web bersifat individual yang memiliki domainnya sendiri. Seperti halnya web atau blog, tetapi lebih sederhana. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan juga oleh siswa. *Microsite* ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran dengan cara menarik dan interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, memfasilitasi akses siswa terhadap informasi, serta

memungkinkan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. *Microsite* juga merupakan aplikasi yang padat dengan fitur interaktif yang mengutamakan kolaborasi, interaksi dan komunikasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *microsite* dapat diakses oleh siswa secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di kelas.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dihadapkan pada tantangan dalam memotivasi siswa dan membuat materi yang kompleks menjadi relevan bagi mereka. Adapun materi yang dipelajari merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu seperti, ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang manusia, masyarakat, dan lingkungannya. Hal ini memerlukan pendekatan yang inovatif dan menarik agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik-topik yang diajarkan. Dengan adanya model dan teknologi pembelajaran akan membantu siswa dalam belajar.

Teknologi pembelajaran dapat berupa perangkat keras, perangkat lunak, dan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Malang masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung guru banyak memberikan penjelasan, selain itu media yang digunakan kurang beragam. Sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung beberapa siswa tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan, sebagian dari siswa tidak aktif dan banyak siswa yang tidak fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang secara langsung melibatkan mereka, jadi tidak hanya guru saja yang berperan aktif dalam pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut diperoleh identifikasi permasalahan, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru

belum menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat terutama untuk mata pelajaran IPS. Sehingga hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Melihat kondisi di atas diberikan solusi alternatif yaitu berupa penerapan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif ketika jalannya kegiatan pembelajaran adalah *Problem Based Learning* (PBL) dimana pada model pembelajaran ini secara langsung melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran PBL menawarkan kebebasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya model PBL menjadikan masalah sebagai bahan pembelajaran yang

harus dipecahkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah atau tantangan nyata kepada siswa untuk diselesaikan melalui proses pembelajaran aktif. PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kritis, serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain dengan model pembelajaran peneliti juga memberikan solusi dengan penggunaan media pembelajaran berupa *microsite*. Media pembelajaran *microsite* dijadikan sebagai stimulus agar mendapatkan respon yang diharapkan guru. Stimulus yang diharapkan ialah terwujudnya pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga memperoleh hasil belajar siswa yang baik.

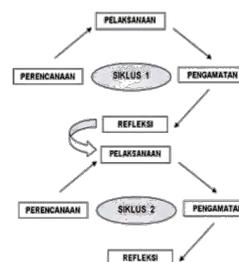
Berdasarkan latar belakang di atas dan permasalahan tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SMP Negeri 1 Malang dengan judul “Penerapan *Microsite* Berbasis PBL Pada Materi Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi dan Literasi Keuangan Untuk

Meningkatkan Literasi Digital serta Literasi Finansial”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Malang kelas VII C pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2024. Responden penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C yang terdiri dari 30 orang peserta didik terdiri dari 7 orang peserta didik perempuan dan 23 orang peserta didik laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 (dua) siklus dimana setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini berdasarkan siklus Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2013:132). Berikut ini merupakan visualisasi siklus Kemmis dan Taggart menurut (Arikunto, 2013: 131)



**Gambar 2.1 Alur pelaksanaan  
PTK Kemmis dan Taggart**

Berdasarkan siklus tersebut, penelitian dilaksanakan secara berkelanjutan dari siklus I kemudian lanjut ke siklus II sampai tujuan dari penelitian dapat tercapai. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan perencanaan tindakan yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran sebagai bahan untuk melaksanakan kegiatan melaksanakan tindakan. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan tindakan dimana model dan skenario yang telah dibuat pada perencanaan pembelajaran ditetapkan. Setelah itu dilakukan pengamatan dimana pada tahap ini berjalan pada saat dilakukannya pelaksanaan. Dan tahap berikutnya yaitu refleksi yaitu suatu tahapan guna mengkaji secara menyeluruh tindakan yang sudah dilakukan dan jika terdapat masalah maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Instrumen pengumpulan data kuantitatif hasil belajar IPS menggunakan soal pilihan ganda. Adapun kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan

observasi aktivitas siswa pada saat proses mengajar berlangsung. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**C.Hasil Penelitian dan  
Pembahasan**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *microsite* dilakukan dengan memberikan LKPD berbasis masalah pada peserta didik. Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui lembar soal tes yang diberikan pada setiap tindakan siklus dengan menggunakan media *quizizz* yang dimasukkan pada aplikasi *microsite*.

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas VII C SMP Negeri 1 Malang pada mata pelajaran IPS materi uang, pendapatan, tabungan, investasi dan literasi keuangan dilakukan untuk meningkatkan literasi digital serta literasi finansial. Sebelum melakukan penelitian diperoleh data hasil belajar untuk mengetahui kondisi awal siswa. Hasil dari pra penelitian menunjukkan, bahwa hasil nilai IPS kelas VII C masih rendah di bawah KKM yaitu 53% siswa yang

tidak tuntas pada mata pelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan masih sebatas guru menjelaskan dengan metode ceramah dan belum menggunakan media digital interaktif, melainkan hanya menggunakan buku paket dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan tabel data hasil belajar pada kegiatan pra siklus:

| Kategori     | Jumlah | Persentase |
|--------------|--------|------------|
| Tuntas       | 14     | 47%        |
| Tidak Tuntas | 16     | 53%        |
| Rata-rata    | 65     |            |

**Tabel 3.1 data hasil pra siklus**

Berdasarkan data hasil belajar pada kegiatan pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII C sebesar 65. Siswa yang tuntas dalam belajar hanya 14 siswa dengan presentase 47%, sedangkan siswa yang tidak tuntas masih 16 siswa dengan persentase 53% dari 30 siswa. Dengan hasil tersebut masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam belajar atau masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Sehingga peneliti melakukan perbaikan melalui kegiatan PTK dengan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media

pembelajaran berbasis digital yakni *Microsite*.

Pada siklus I dilakukan langkah perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* namun belum menggunakan media yang interaktif dan hanya terbatas pada penggunaan media PPT dan video pembelajaran. Berikut ini tabel data hasil pembelajaran pada siklus I:

| Siklus I     | Jumlah | Persentase |
|--------------|--------|------------|
| Tuntas       | 16     | 53%        |
| Tidak Tuntas | 14     | 47%        |
| Rata-rata    | 67     |            |

**Tabel 3.2 data hasil siklus I**

Berdasarkan data hasil belajar pada kegiatan siklus I, diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 67. Kemudian banyak peserta didik yang tuntas dalam belajar sebanyak 16 siswa dengan persentase 53%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas yaitu 14 siswa dengan persentase 47% dari 30 siswa. Dengan hasil tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I.

Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II ini pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran

problem based learning menggunakan media digital interaktif yakni *microsite* yang dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3.1.** Desain tampilan *microsite*

Pada gambar 3.1 dapat dilihat tampilan *microsite* sebagai media digital interaktif yang digunakan untuk perbaikan pembelajaran. Dalam *microsite* terdapat materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, LKPD kelompok, analisis permasalahan serta asesmen individu. Peserta didik dapat mengakses atau mempelajari materi pembelajaran tanpa terbatas waktu bisa dilakukan dimanapun serta meningkatkan daya analisis peserta didik dalam menyelesaikan

permasalahan yang ada. Berikut merupakan tabel hasil belajar pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran:

| Siklus I     | Jumlah | Persentase |
|--------------|--------|------------|
| Tuntas       | 26     | 87%        |
| Tidak Tuntas | 4      | 13%        |
| Rata-rata    | 82     |            |

**Tabel 3.3 data hasil siklus II**

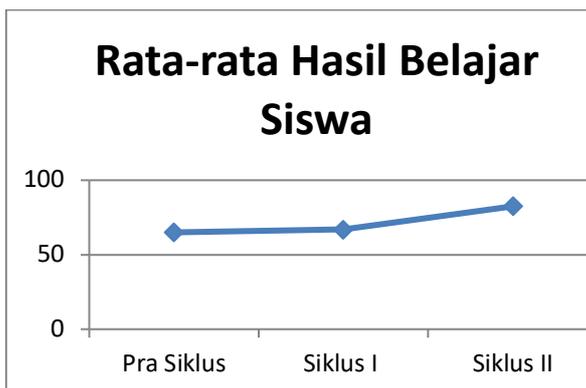
Berdasarkan tabel 3.3, diketahui bahwa setelah dilakukan perbaikan dari pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan *Microsite* terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata yaitu 82. Selain itu jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 26 siswa dengan persentase 87% peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari prasiklus, siklus I hingga siklus II.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS materi uang, pendapatan, tabungan dan literasi keuangan. Rincian hasil belajar kognitif peserta

didik pada siklus I dan II dapat diamati pada tabel berikut.

**Tabel 3.4.** Rincian Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di Kelas VII C

| Keterangan                                   | Siklus I | Siklus II |
|--|----------|-----------|
| Rata-Rata Kelas                              | 67       | 82        |
| Jumlah Peserta Didik                         | 16       | 26        |
| Tuntas                                       |          |           |
| Jumlah Peserta Didik                         | 14       | 4         |
| Tidak Tuntas                                 |          |           |
| Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal | 53%      | 87%       |
| Persentase Belum Tuntas                      | 47%      | 13%       |



**Gambar 1.** Rata-rata hasil belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 1 diatas, terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pra siklus yaitu 65. Kemudian dilaksanakan tindakan siklus I, rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan menjadi 67. Selanjutnya dilaksanakan kembali

tindakan siklus II, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 82.

**Pembahasan**

Setelah dilakukan tindakan dari pra siklus, siklus I, siklus II dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada saat pra siklus pembelajaran dilakukan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum terdapat literasi digital. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif karena pembelajaran berpusat pada guru. Siswa juga tidak termotivasi belajar karena tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami siswa karena siswa kurang tertarik pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran pra siklus diketahui bahwa literasi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari data pra siklus ditemukan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 14 orang dari total 30 siswa dengan rata-rata hasil belajar 65. Pada pembelajaran pra siklus belum terdapat literasi digital, dapat dilihat dari proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan tidak

menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan data pra siklus terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM. Sehingga perlu dilakukan langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan literasi dalam pembelajaran, khususnya literasi digital dan literasi finansial erat kaitannya dalam pembelajaran IPS materi uang, pendapatan, tabungan, investasi dan literasi keuangan.

Selanjutnya dilakukan siklus I, pada pembelajaran siklus I sudah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa mulai aktif pada saat pembelajaran. Pada siklus I menggunakan media power point dan video pembelajaran. Namun media tersebut belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran.

Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus. Hal ini terlihat dari data siklus I ditemukan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 16 orang dari total 30 siswa dengan rata-rata hasil belajar 67. Beberapa siswa aktif bertanya dan lebih terlibat pada saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus I upaya peningkatan literasi digital terlihat pada penerapan media pembelajaran digital dengan menampilkan powerpoint dan video pembelajaran. Namun peserta didik belum dilibatkan secara langsung dalam penggunaannya dan juga media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton. Sehingga pada siklus I media belum dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan literasi digital peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran IPS materi uang, pendapatan, tabungan, investasi dan literasi keuangan dapat meningkatkan literasi finansial. Hal ini dikarenakan peserta didik melakukan analisis terkait literasi finansial. Sehingga peserta didik memiliki kecakapan mengenai literasi finansial.

Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 yakni sebesar 87. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 orang mengalami peningkatan sebanyak 10 orang dari siklus I, sedangkan yang tidak tuntas 4 orang. Hal ini berdampak pada presentase ketuntasan hasil belajar klasikal meningkat menjadi 87%. Pada siklus II pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan menggunakan media yang menarik yakni *microsite*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* kegiatan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa, siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media *microsite* siswa menjadi lebih tertarik, antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran ini pertama kali diterima oleh siswa dengan tampilan web yang menarik. Media pembelajaran *microsite* siswa dapat mengakses bahan materi dimanapun dan kapanpun menggunakan link yang telah dishare oleh guru. Dalam *microsite* juga memberikan wadah untuk siswa belajar sesuai dengan kebutuhannya. Dalam media

*microsite* terdapat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, game pembelajaran berbasis kuis menggunakan *quizizz* untuk menguatkan materi sebagai tes evaluasi hasil belajar peserta didik.

Dengan menerapkan media pembelajaran *microsite* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan literasi finansial siswa. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *microsite* peserta didik akan memiliki kecakapan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dalam materi pembelajaran uang, pendapatan, tabungan dan literasi keuangan yang dikemas dengan baik menggunakan media *microsite* juga dapat meningkatkan literasi finansial siswa. Penggunaan *microsite* dapat membuat peserta didik lebih mandiri. Saat proses pembelajaran dengan *microsite* peserta didik lebih fokus dengan materi yang disajikan, karena mengakses materi pembelajaran secara mandiri menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, hal ini membuat kelas menjadi kondusif.

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik pada

siklus II mengalami peningkatan menjadi 87% sehingga tindakan yang diberikan telah mencapai indikator minimal dan dapat dikatakan berhasil. Peningkatan hasil belajar klasikal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *microsite* juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

### **E. Kesimpulan**

Simpulan dari penelitian tindakan kelas ini yakni penerapan media pembelajaran *microsite* dengan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan literasi digital dan literasi finansial siswa yang diukur dengan menggunakan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang persentase tuntas 47%. Pada siklus I nilai rata-rata diperoleh 67 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dengan

persentase ketuntasan 53%. Terjadi peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 orang dan persentase ketuntasan 87%. Penelitian ini masih sangat terbatas dan perlu lebih disempurnakan. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikaji lebih dalam dan secara lengkap mengenai penerapan media *microsite* untuk meningkatkan literasi digital dan literasi finansial pada siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2013. prosedur penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem-based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar (A Meta-analysis of *Problem-based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools*). *Polyglot: Jurnal Ilmiah*,14(1), 9-18.
- Budidharmanto, L. P., Kaihatu, T. S., Agustina, K. E., Purwadi, K. V., & Yahya, E. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Keuangan pada siswa SMP dan SMA melalui pembelajaran *Business Model Canvas* dengan Metode

- Mentoring. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(7), 2669–2679.  
<https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i7.9989>
- Dewi, P. Y. A. (2019). Gerakan Membaca Di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 77–85.
- Fitrianti, Nurnik Anisa Fatikhah. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS kelas V di SDN Bulukerto 03 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2 (3), 1348-1367.
- Isfahani, H; Saidun, H; & Zulkarnain, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11 (2), 367-377.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 107.
- Nurfalah, E & Puji, R. (2023). Media Eduksi Statiska Matematika Berbasis Microsite Untuk Meingkatkan Motivasi Studi Mahasiswa Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 7(1), 67-74.
- Rodenayana, E; Dyah, W.E; & Pipit, P.A. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Schneider-Reißig, M. (2018). Financial Literacy. Debt Literacy (Vol. 2, Issue 3, pp. 7–49). Springer Fachmedien Wiesbaden.