



Integrasi Budaya Lokal dan Media Interaktif Genially dalam Pembelajaran Ekonomi: Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik SMA

Fitriyanti^{1*}, Dewi Pratita², Sari Meilani Tirta³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

³ Program Studi Pendidikan PGSD, Universitas Sriwijaya

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: Financial Literacy, Local Culture, Genially, Interactive Learning Media, Ethnopedagogy	<p><i>This study aims to analyze the need for developing local culture-based economic learning media in South Sumatra using the Genially digital platform to improve the financial literacy of high school students. This quantitative descriptive study involved economics teachers and high school students at Sriwijaya Negara High School as respondents through a questionnaire covering four aspects: learning media needs, local culture integration, financial literacy, and readiness for Genially. The data were analyzed using descriptive statistics with average score calculations. The results showed a very high need (score of 4.4 for teachers) and 4.3 (high) for students for interactive learning media that integrates the local cultural context into economic learning. Although familiarity with Genially was still low, interest in adoption was very high (4.60), and the need for assistance reached a score of 4.75. This study recommends the development of Genially-based digital media that integrates ethnopedagogy as an innovative solution to improve financial literacy</i></p>
Sejarah Artikel: diterima : 21 November 2025 direvisi : 24 Desember 2025 disetujui : 25 Desember 2025	<p>Abstrak Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis budaya lokal Sumatera Selatan melalui platform Genially untuk meningkatkan literasi keuangan peserta didik SMA. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan kuesioner pada guru ekonomi dan peserta didik SMA Sriwijaya Negara, penelitian menilai empat aspek: kebutuhan media pembelajaran, integrasi budaya lokal, literasi keuangan, dan kesiapan terhadap Genially. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan perhitungan skor rata-rata. Hasil menunjukkan kebutuhan sangat tinggi skor 4,4 untuk guru dan 3,7 tinggi untuk peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan konteks budaya lokal dalam pembelajaran ekonomi. Meskipun familiaritas terhadap Genially masih rendah, namun minat adopsi sangat tinggi (4,6), dan kebutuhan pendampingan mencapai skor 4,7. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media digital berbasis Genially yang mengintegrasikan budaya lokal sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan literasi keuangan.</p>

*Corresponding Author
fitriyanti@fkip.unsri.ac.id
Fitriyanti

Cara Mengutip:
Fitriyanti, F., Pratita, D., & Sari, M. T. (2025). Integrasi Budaya Lokal dan Media Interaktif Genially dalam Pembelajaran Ekonomi: Analisis Kebutuhan Pengembangan Media untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Peserta Didik SMA. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 12(2), 101-109. <https://doi.org/10.36706/jp.v12i2.91>

PENDAHULUAN

Literasi keuangan merupakan kemampuan fundamental yang diperlukan oleh setiap individu untuk mengelola sumber daya finansial mereka dengan bijak dan membuat keputusan ekonomi yang rasional (Lusardi & Mitchell, 2014). Dalam konteks Indonesia, tantangan literasi keuangan semakin mendesak, mengingat proyeksi demografis menunjukkan bahwa generasi muda akan menghadapi lanskap ekonomi yang semakin kompleks, termasuk produk-produk keuangan digital, *cryptocurrency*, *fintech*, dan instrumen investasi alternatif yang belum sepenuhnya dipahami oleh mayoritas populasi.

Data dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD, 2023) menunjukkan bahwa skor literasi finansial Indonesia mencapai 57,0%, masih berada di bawah rata-rata negara-negara anggota OECD. Survei Nasional Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2024) melaporkan bahwa indeks literasi keuangan Indonesia hanya mencapai 65,4%, sementara indeks inklusi keuangan mencapai 75,0%. Disparitas ini mengindikasikan bahwa meskipun akses terhadap layanan keuangan telah meningkat signifikan, pemahaman masyarakatnya generasi muda tentang cara mengelola keuangan masih tertinggal jauh. Dalam konteks remaja dan peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA), fenomena ini tercermin dalam perilaku konsumtif, kurangnya kebiasaan menabung, dan ketidakmampuan membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Penelitian pra implementasi yang kami lakukan di SMA Sriwijaya Negara Palembang melibatkan survei terhadap 30 peserta didik, mengungkapkan bahwa 70,0% peserta didik tidak memiliki catatan keuangan pribadi, dan hanya 40,0% yang menunjukkan kebiasaan menabung secara rutin. Lebih lanjut, hanya 57,0% peserta didik yakin mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan sebagai kompetensi dasar yang seharusnya dikuasai di tingkat sekolah menengah atas. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa pembelajaran literasi keuangan di Indonesia memerlukan pendekatan pedagogis yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, hingga saat ini, masih didominasi oleh pendekatan transmisif dan berorientasi pada penguasaan konten kognitif. Survei pra-penelitian terhadap 3 guru ekonomi di SMA Sriwijaya Negara Palembang menunjukkan bahwa 67,0% dari mereka masih mengandalkan media pembelajaran konvensional berupa buku teks dan presentasi *PowerPoint* standar, dengan integrasi minimal terhadap konteks kehidupan nyata yang relevan dengan peserta didik. Hasilnya, pembelajaran ekonomi terasa abstrak, monoton, dan kurang mampu membangkitkan *engagement* peserta didik. Data menunjukkan bahwa hanya 40,0% peserta didik merasa termotivasi dengan media pembelajaran yang tersedia saat ini.

Paradoksnya, ketika mata pelajaran ekonomi dikaitkan dengan konteks budaya lokal atau praktik ekonomi yang familiar bagi peserta didik misalnya simulasi pengelolaan uang saku, usaha pempek, atau analisis investasi, dan simpanan informal seperti arisan keluarga, minat peserta didik meningkat drastis. Sebanyak 75,0% responden dalam survei menyatakan lebih tertarik mempelajari materi ekonomi ketika dikaitkan dengan praktik budaya lokal. Namun, baru 30,0% peserta didik yang pernah mengalami pembelajaran ekonomi yang secara eksplisit mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal Sumatera Selatan dalam penyampaian materi.

Kurun waktu sepuluh tahun terakhir, kemajuan dalam teknologi pembelajaran telah memberikan guru kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, visual, dan bermakna bagi peserta didik. *Genially* sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif, telah terbukti berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik. Penelitian (Indriana, 2025) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Genially memudahkan guru menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sekaligus mendorong kemandirian belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Hasil ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2019), yang menyatakan bahwa pemahaman dan retensi pengetahuan jangka panjang meningkat ketika informasi disajikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan, menggunakan teori dua koding.

Terdapat kecenderungan positif terhadap penggunaan media digital interaktif, penelitian menunjukkan bahwa kontekstualisasi budaya sangat penting untuk pembelajaran. Menurut Mazid, dkk., (2020) dalam Jurnal Pendidikan Karakter, nilai-nilai budaya komunitas dapat memengaruhi sikap dan tingkah laku peserta didik. Salah satu cara untuk memasukkan budaya lokal ke dalam pembelajaran ekonomi adalah dengan menggunakan

simulasi, dan fenomena sosial yang relevan untuk mendorong peserta didik dalam memahami konsep ekonomi abstrak.

Penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan pembelajaran berbasis konteks budaya lokal masing-masing efektif secara individual. Namun, penelitian yang secara sistematis mengintegrasikan ketiga komponen ini media interaktif digital (*Genially*), literasi keuangan, dan budaya lokal masih sangat terbatas, terutama dalam hal Kurikulum Merdeka di Indonesia. Penelitian Tiara, dkk., (2024) dalam jurnal *Owner: Research and Journal of Accounting*, mengungkapkan bahwa metode pembelajaran interaktif yang menggabungkan konteks lokal telah terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keuangan, dengan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Namun, penelitian ini belum memeriksa secara khusus hubungan antara *platform Genially* dan kontekstualisasi budaya lokal untuk wilayah tertentu.

Oleh karena itu penelitian ini menggunakan *platform Genially* sebagai media pembelajaran interaktif yang berbasis budaya lokal Sumatera Selatan dalam meningkatkan literasi keuangan peserta didik SMA Sri Jayaya Negara Palembang. Penelitian ini mengintegrasikan tiga dimensi pembelajaran, yaitu: media interaktif berbasis teknologi (*Genially*), literasi keuangan sebagai fokus konten, dan kontekstualisasi budaya lokal Sumatera Selatan tidak hanya sebagai hiasan, tetapi sebagai komponen penting dalam mengubah pemahaman dan penerapan konsep ekonomi pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kebutuhan media pembelajaran berbasis budaya lokal Sumatera Selatan untuk meningkatkan literasi keuangan peserta didik SMA dalam presfektif peserta didik dan guru di SMA Sri Jayaya Negara Palembang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena menawarkan kerangka kerja sistematis yang memastikan setiap tahap pengembangan media pembelajaran berorientasi pada tujuan instruksional yang jelas dan hasil belajar yang terukur. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan investigasi mendalam terhadap: kebutuhan peserta didik dan guru akan media pembelajaran berbasis budaya lokal Sumatera Selatan yang berbantuan *Genially* dalam meningkatkan literasi keuangan peserta didik di SMA. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu: 90 peserta didik dari SMA Sri Jayaya Negara Palembang, terdistribusi merata di Kelas X (n=30), Kelas XI (n=30), dan Kelas XII (n=30), dengan perincian gender yang seimbang (45 laki-laki, 45 perempuan). Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner untuk peserta didik berbentuk Likert 5-poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju) terdiri dari 13 item pernyataan yang mencakup 4 dimensi: (a) pengalaman belajar saat ini, (b) keterkaitan dengan budaya lokal, (c) literasi keuangan, dan (d) kebutuhan terhadap media *genially*. Kuesioner juga diberikan pada 3 orang guru berbentuk Likert 5-poin dengan 14 item pertanyaan yang mencakup 4 dimensi yaitu: (a) kebutuhan media interaktif, (b) integrasi budaya lokal, (c) peningkatan literasi keuangan, dan (d) prospek adopsi teknologi (*genially*). Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengeksplorasi tantangan ketersediaan sumber daya, dan media pembelajaran saat ini. Selanjutnya analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan nilai rata-rata (*mean*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan akan media pembelajaran dilakukan dengan menyebarluaskan angket kepada peserta didik dan guru ekonomi di SMA Sri Jayaya Negara Palembang. Adapun data hasil angket peserta didik dan guru mencakup 4 dimensi diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Angket Kebutuhan Peserta didik terhadap Media Pembelajaran

a. Dimensi Pengalaman Belajar Saat Ini

Dimensi ini mengukur pengalaman peserta didik dalam mempelajari ekonomi saat ini serta preferensi mereka menggunakan media digital.

Tabel 1. Dimensi Pengalaman Pembelajaran Saat Ini

Indikator	Rata-Rata Kelas X	Rata-Rata Kelas XI	Rata-Rata Kelas XII
Pembelajaran Terlalu Teoretis	3,2	3,5	3,8
Menyukai Media Digital	3,5	3,8	4,3
Menyukai Media Interaktif	3,8	4,1	4,4
Media Digital Membantu Pemahaman	3,3	3,7	4,2
Jumlah Rata-Rata	3,5	3,8	4,2

Secara umum, pengalaman belajar saat ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pada setiap indikator di setiap kelas. Pada indikator pertama, yaitu mengenai pembelajaran yang terlalu teoritis, rata-rata nilai untuk kelas X adalah 3,2, kemudian naik menjadi 3,5 di kelas XI, dan 3,8 di kelas XII. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik di kelas yang lebih tinggi memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran yang lebih aplikatif. Selanjutnya, pada indikator menyukai media pembelajaran yang menarik, rata-rata hasil angket kelas X adalah 3,5, kemudian meningkat menjadi lebih tinggi di kelas XI dan XII. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang lebih dewasa secara kognitif lebih menghargai tampilan dan desain media pembelajaran. Demikian pula pada indikator menyukai media interaktif, rata-rata hasil angket kelas X adalah 3,8, kemudian naik menjadi 4,1 di kelas XI dan 4,4 di kelas XII.

Preferensi terhadap media interaktif menunjukkan tingkat konsistensi yang tinggi di semua kelas, dengan penilaian tertinggi terjadi di Kelas XII. Pada indikator media digital membantu pemahaman, kepercayaan diri peserta didik bahwa media interaktif membantu memahami materi meningkat tajam, yang terlihat dari hasil rata-rata kuesioner. Di Kelas X, rata-rata sebesar 3,3, Kelas XI sebesar 3,7, dan Kelas XII mencapai 4,2.

b. Dimensi Keterkaitan dengan Budaya Lokal

Dimensi ini menilai sejauh mana peserta didik memahami pentingnya integrasi budaya lokal Sumatera Selatan dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 2. Dimensi Keterkaitan Dengan Budaya Lokal

Indikator	Rata-Rata Kelas X	Rata-Rata Kelas XI	Rata-Rata Kelas XII
Pernah Belajar Dengan Budaya Lokal	2,5	3,3	3,5
Budaya Lokal Membantu Pemahaman	2,8	3,3	4,1
Menginginkan Media Berbasis Budaya Daerah	3,4	3,5	4,0
Jumlah Rata-Rata	3,0	3,5	3,9

Dimensi kesadaran budaya lokal menunjukkan peningkatan tertinggi dibandingkan dengan dimensi lainnya. Peningkatan ini terjadi bersamaan dengan naiknya level kelas. Hasil dari kuesioner indikator pernah belajar dengan budaya lokal menunjukkan rata-rata 2,5 untuk kelas X, 3,3 untuk kelas XI, dan 3,5 untuk kelas XII. Perbedaan 1 poin antara kelas X dan XII menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal masih terbatas di kelas X. Selanjutnya, pada indikator budaya lokal membantu pemahaman, ada peningkatan yang tajam di antara indikator, yaitu 2,8 untuk kelas X, 3,3 untuk kelas XI, dan 4,1 untuk kelas XII. Peningkatan terbesar adalah 1,2 poin, yang menunjukkan bahwa peserta didik di kelas tinggi memiliki pengalaman lebih banyak terhadap pembelajaran dengan konteks budaya lokal dan menghargai relevansinya. Rata-rata indikator keinginan belajar dengan budaya lokal adalah 3,4 untuk kelas X, 3,5 untuk kelas XI, dan 4,0 untuk kelas XII. Meskipun apresiasi terhadap pembelajaran budaya lokal baru mulai terbentuk, keinginan untuk mempelajari ekonomi melalui konteks budaya lokal sudah muncul, terutama di kelas XII.

c. Dimensi Literasi Keuangan

Dimensi ini mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami cara mengelola uang pribadi, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta mengatur uang dengan baik.

Tabel 3. Dimensi Literasi Keuangan

Indikator	Rata-Rata Kelas X	Rata-Rata Kelas XI	Rata-Rata Kelas XII
Kebutuhan dan Keinginan	3,0	3,3	3,8
Pengelolaan Uang	4,0	3,9	4,3
Jumlah Rata-Rata	3,5	3,6	4,1

Dimensi literasi keuangan menunjukkan bahwa semua kelas memiliki skor di atas 3,5 (setuju). Kebutuhan untuk belajar mengelola keuangan tetap tinggi di semua tingkat kelas, yaitu sebesar 4,0 di kelas X, hingga 4,0 di kelas XII. Meskipun semua peserta didik menyetujui pentingnya membedakan kebutuhan dan keinginan, masih ada ruang untuk peningkatan pemahaman, terutama di kelas X. Selanjutnya, kelas XII menunjukkan skor tertinggi pada dua indikator. Indikator kebutuhan dan keinginan di kelas ini mencapai 3,8, sedangkan indikator pengaturan keuangan mencapai 4,3, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kesadaran yang tinggi tentang pentingnya mengelola keuangan pribadi. Hasil ini konsisten dengan temuan SNLIK yang menunjukkan bahwa literasi keuangan di Indonesia masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Skor tinggi pada indikator pengelolaan uang menunjukkan bahwa peserta didik SMA, melalui pengalaman sehari-hari (mengelola uang saku), sudah memiliki gambaran awal tentang pentingnya mengelola keuangan. Namun, skor yang lebih rendah pada indikator kebutuhan dan keinginan (rata-rata 3,4) menunjukkan bahwa kemampuan praktis untuk membuat keputusan keuangan yang bijak masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Data OJK 2024 menegaskan bahwa literasi keuangan di Indonesia pada kalangan pelajar masih sebesar 65,4%, dengan kelemahan utama terletak pada pemahaman produk keuangan dan kemampuan dalam merencanakan keuangan jangka panjang.

d. Dimensi Kebutuhan terhadap Media Genially

Dimensi ini menilai seberapa besar peserta didik menghargai dan membutuhkan platform Genially sebagai alat pembelajaran yang interaktif.

Tabel 4. Dimensi Kebutuhan Media Genially

Indikator	Rata-Rata Kelas X	Rata-Rata Kelas XI	Rata-Rata Kelas XII
Pernah mengetahui atau menggunakan <i>Genially</i>	2,4	3,3	3,9
Tertarik pada <i>Genially</i> berbasis budaya lokal	3,4	3,7	4,2
<i>Genially</i> membuat pembelajaran menyenangkan	3,8	3,8	4,4
Menginginkan media digital yang dapat diakses	3,5	4,1	4,3
Jumlah Rata-Rata	3,3	3,7	4,2

Tabel 4 menunjukkan bahwa minat terhadap media Genially semakin meningkat seiring dengan tingkat kelas. Peserta didik kelas X masih banyak yang belum mengenal atau menggunakan Genially, dengan skor 2,4, tetapi mereka menunjukkan ketertarikan terhadap potensi platform ini. Hal ini menungkinkan adopsi yang tinggi jika diperkenalkan. Apresiasi terhadap penggabungan Genially dengan budaya lokal sangat tinggi, terutama di kelas XII, meskipun peserta didik pertama kali mendengar tentang platform ini melalui survei. Potensi Genially dalam membuat pembelajaran menyenangkan dirasakan peserta didik dengan apresiasi tertinggi di kelas XII. Sementara itu, aspirasi untuk memiliki akses digital sangat tinggi, terutama di kelas tinggi, dengan rata-rata skor kelas X sebesar 3,5, kelas XI sebesar 4,1, dan kelas XII sebesar 4,3.

2. Hasil Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran

Selain data survei peserta didik (Kelas X, XI, dan XII) yang telah dibahas di bagian sebelumnya, analisis kebutuhan juga dilakukan terhadap guru mata pelajaran Ekonomi. Hasilnya dikelompokkan menjadi empat dimensi utama, yaitu: (a) kebutuhan akan media interaktif, (b) integrasi budaya lokal, (c) peningkatan literasi keuangan, dan (d) peluang adopsi teknologi (Genially). Data ini menunjukkan pentingnya pengembangan media dari sudut pandang praktisi.

Tabel 5. Rekapitulasi Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran

Dimensi	Indikator	Nilai Rata-Rata
A	Kebutuhan Akan Media	4,3
B	Integrasi Budaya Lokal	4,5
C	Peningkatan Literasi Keuangan	4,7
D	Peluang Adopsi Teknologi (<i>Genially</i>)	4,1
Jumlah Rata-Rata		4,4

Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat diketahui bahwa: pada dimensi peningkatan literasi keuangan (4,7) memiliki nilai rata-rata tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa para guru merasa sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan literasi keuangan peserta didiknya. Ini berarti topik literasi keuangan dianggap penting, namun dukungan media untuk topik ini masih kurang atau sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada dimensi integrasi budaya lokal menunjukkan bahwa kebutuhan akan media yang mengintegrasikan budaya lokal juga sangat tinggi, menempati posisi kedua dengan nilai rata-rata 4,5. Guru menyadari pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan warisan budaya setempat agar materi lebih relevan dan bisa membuat peserta didik lebih tertarik.

Pada dimensi kebutuhan akan media menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi, yaitu 4,3. Hal ini menegaskan bahwa secara keseluruhan, para guru memang membutuhkan media pembelajaran yang baru atau lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu pada dimensi peluang adopsi teknologi (*Genially*) menunjukkan nilai rata-rata terendah, yaitu 4,1, dibandingkan dengan dimensi lainnya, meskipun nilai 4,1 masih termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada kebutuhan dan peluang untuk memperkenalkan teknologi tertentu seperti *Genially*, tingkat kebutuhan atau urgensi untuk menerapkannya sedikit lebih rendah dibandingkan kebutuhan materi spesifik seperti literasi keuangan dan integrasi budaya lokal. Ini bisa diartikan bahwa adopsi teknologi dilihat sebagai alat yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, sementara kebutuhan akan konten spesifik seperti literasi keuangan merupakan tujuannya.

PEMBAHASAN

Kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif rata-rata 4,3 (sangat tinggi) dari guru dan 3,7 (tinggi) dari peserta didik secara kuat memvalidasi pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mengatasi tantangan epistemologis dalam pembelajaran ekonomi. Guru secara eksplisit menyatakan bahwa media digital sangat membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti inflasi, mekanisme pasar, dan kebijakan moneter melalui visualisasi dan simulasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Cabero-Almenara yang menegaskan bahwa media interaktif adalah kunci untuk mengoptimalkan keterlibatan kognitif dan afektif (cognitive and affective engagement) peserta didik (Cabero-Almenara, dkk., 2020). Lebih lanjut, Sadri melaporkan potensi penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman peserta didik pada konsep ekonomi (Sadri, 2023). Penelitian (Wahyono, 2019) juga membuktikan bahwa media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya Setyoningtyas & Ghofur, (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif menghasilkan perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep ekonomi abstrak.

Genially, dengan fitur gamification, animasi, dan interaktivitas tinggi, menawarkan solusi konkret untuk menciptakan lingkungan belajar aktif dan engaging yang merupakan elemen penting namun sering hilang dalam pembelajaran konvensional (Putra & Afrina, 2023; Septianingsih, dkk., n.d.; Widyastuti, 2025). Dalam konteks pembelajaran hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Genially* efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Fadilah, dkk., 2023; Novitasari, dkk., 2024; Nur Aprilia, dkk., 2024; Nurjannah, dkk., 2025).

Kebutuhan sangat tinggi terhadap integrasi budaya lokal (rata-rata 4,5 dari guru dan 4,4 dari peserta didik) menegaskan peran etnopedagogi sebagai strategi kurikuler yang efektif. Praktik budaya lokal seperti arisan keluarga, kebiasaan menyimpan emas, songket, dan tanah dalam masyarakat Sumatera Selatan merupakan manifestasi otentik dari konsep ekonomi yang dapat ditransformasi menjadi studi kasus pembelajaran.

Implementasi model CTL dalam pembelajaran ekonomi secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik (Nur, dkk., 2024). Sulisyawati memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual efektif dalam meningkatkan prestasi belajar ekonomi ditinjau dari variasi kemampuan awal peserta didik (Sulistyawati., 2024). Dimensi integrasi budaya lokal juga sangat relevan. Penelitian Saputra, dkk., (2023) membuktikan bahwa integrasi kearifan lokal dalam kegiatan bisnis ekonomi kreatif dapat meningkatkan pemahaman mahapeserta didik. Demikian juga halnya Harefa dan Laia menunjukkan bahwa pemanfaatan kearifan lokal efektif meningkatkan relevansi kurikulum ekonomi dan motivasi peserta didik (Laia, 2024; Sarumaha, dkk., 2024). Dalam konteks Sumatera Selatan, Anzelina mengidentifikasi 9 jenis kearifan lokal Sumatera Selatan yang berpotensi dijadikan media pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan belajar saintifik peserta didik (Anzelina, dkk, 2023). Implementasi materi lokal terbukti dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, baik yang bersifat umum maupun khusus.

Budaya lokal dapat diangkat dari sekadar contoh pelengkap menjadi muatan utama untuk simulasi ekonomi mikro, misalnya: arisan keluarga mengajarkan konsep tabungan dalam mekanisme kredit mikro informal. Kebiasaan menyimpan emas dapat disimulasikan dalam Genially untuk menganalisis dinamika investasi dan manajemen risiko. Kebiasaan membeli songket, dan tanah dalam masyarakat Sumatera Selatan mengajarkan tentang investasi untuk dana darurat dan dana pensiun pada masa yang akan datang. Model ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya kemampuan peserta didik menerapkan konsep teoretis dalam konteks kehidupan nyata.

Tingginya permintaan peserta didik (rata-rata 4,4) terhadap pembelajaran yang membantu mereka mengatur uang dan membuat keputusan keuangan menyoroti adanya kesenjangan kompetensi life skills dan urgensi peningkatan literasi keuangan. Kesadaran peserta didik akan kebutuhan ini sangat positif dan harus direspon dengan desain media pembelajaran yang berorientasi pada literasi keuangan kontekstual dan berbasis praktik. Louis dalam Journal of Education and Learning menekankan bahwa literasi keuangan harus diajarkan secara terintegrasi dengan fokus pada konten esensial: planning and budgeting, layanan perbankan, pendapatan dan karier, asuransi, investasi, tabungan, serta pengeluaran dan kredit (Louis, dkk., 2024). Lebih penting lagi, implementasi literasi keuangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kontekstual masyarakat (Ulfah, dkk., 2021).

Desain media literasi keuangan seperti simulasi yang ditawarkan oleh Genially dapat memvisualisasikan praktik budaya lokal menjadi studi kasus keuangan yang bermakna misalnya: perencanaan keuangan pribadi berbasis uang saku yang mengajarkan perencanaan, prioritas antara kebutuhan dengan keinginan, dan kebiasaan menabung. Model ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran kontekstual, berbasis proyek, dan berorientasi pada kompetensi.

Model media interaktif yang diusulkan berbasis Genially, dan berbasis budaya lokal secara strategis dapat menjawab tiga tantangan utama pendidikan ekonomi yaitu: (1) mengatasi kesulitan pemahaman konsep abstrak, (2) meningkatkan engagement dan motivasi belajar, dan (3) memperkuat literasi keuangan kontekstual. Meskipun peluang adopsi teknologi (Genially) dari sudut pandang guru (4,1) berada di posisi terendah dibandingkan kebutuhan konten, nilai ini tetap tergolong tinggi, menunjukkan bahwa teknologi dinilai sebagai alat yang fungsional (perceived usefulness). Namun, kelangsungan implementasi Genially sangat bergantung pada skor kebutuhan pendampingan/pelatihan guru yang sangat tinggi (4,7). Hal ini harus dilihat melalui Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989). Walaupun kegunaan Genially dipersepsikan tinggi, namun untuk adopsi nyata diprediksi kuat oleh perceived ease of use (kemudahan penggunaan) membutuhkan adanya pelatihan. Pelatihan yang efektif diperlukan untuk menjembatani kesenjangan kompetensi, memastikan guru merasa nyaman dan mampu menggunakan platform tersebut. Tingginya aspirasi peserta didik terhadap media digital yang dapat diakses (4,3 pada Kelas XII) semakin menuntut sekolah untuk melihat infrastruktur digital bukan lagi sebagai pilihan, melainkan sebagai prasyarat investasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media harus dilakukan secara sinergis: memprioritaskan konten literasi keuangan dan budaya lokal dan menggunakan Genially, dengan fokus implementasi pada pelatihan guru (sesuai kerangka TAM) untuk menjamin keberlanjutan dan keberhasilan di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik dan guru SMA Sriwijaya Negara memiliki kebutuhan yang tinggi akan media pembelajaran ekonomi yang inovatif, interaktif, dan memiliki makna budaya. Dimensi budaya lokal menunjukkan minat yang paling tinggi, artinya pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan praktik ekonomi lokal dapat meningkatkan relevansi dan efektivitas dalam pembelajaran ekonomi sesuai Kurikulum Merdeka. *Platform Genially* menawarkan solusi teknologi yang cocok dengan kebutuhan tersebut, dengan menggabungkan interaktivitas multimedia dan aksesibilitas digital yang diharapkan peserta didik. Maka, penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dengan *platform Genially* diusulkan sebagai langkah strategis untuk meningkatkan literasi keuangan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi di SMA. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada sampel penelitian hanya satu sekolah di Palembang, sehingga generalisasi temuan dalam konteks geografis dan sosial ekonomi lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk itu penelitian selanjutnya dapat memperbanyak sampel pada beberapa sekolah dalam ruang lingkup yang lebih luas

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana berkat dukungan dana dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya melalui Anggaran UNSRI Tahun 2025 Nomor Kontrak: 0107.113/UN9/SB3.LPPM.PT/2025. Peneliti mengucapkan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzelina, Eprillia. (2023). Potensi Kearifan Lokal Sumatera Selatan sebagai Basis Media Pembelajaran Kontekstual Biologi SMA. *Journal of Nusantara Education* (Vol. 2, Issue 2). <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Cabero-Almenara, J., Gutiérrez-Castillo, J. J., Palacios-Rodríguez, A., & Barroso-Osuna, J. (2020). Development of the teacher digital competence validation of DigCompEdu check-in questionnaire in the University context of Andalusia (Spain). *Sustainability (Switzerland)*, 12(15). <https://doi.org/10.3390/su12156094>
- Davis. 1989. *Perceive Usefulness, Perceived Ease of Used, and User Acceptance of Information Technology*. <http://www.jstor.org/stable/249008>. Diakses tanggal 14 Oktober 2025.
- Doucefleur. (2023). *OECD/INFE 2023 international survey of adult financial literacy*. <http://www.oecd.org/termsandconditions>.
- Fadilah, A. N., (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Indriana, L. & Rochmawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas XI Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13 (1), 32-43.
- Laia, Baziduhu. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Relevansi Kurikulum. *NDRUMI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora* 7(2). <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/NDRUMI>
- Louis, S., Peserta didikndari, S., & Noviani, L. (2024). Essential components of teacher professional development for financial literacy: A literature review. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 570–578. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21274>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Mayer, R. E. (2019). How multimedia can improve learning and instruction. *The Cambridge Handbook of Cognition and Education* (pp. 460–479). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108235631.019>
- Mazid, Sukron., dkk. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter* Nomor 2 (2020).
- Nanda, H. I., Putri, S. F., Yudhistiro, K., Santi, F., Tyas, E. W., & Mustofa, M. I. A. (2025). Membangun Masa Depan Cerah: Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Anak. *Jurnal SOLMA*, 14(1), 1216–1224. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i1.17188>
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahapeserta Didik Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119.

<https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>

- Nur Aprilia, I., Siti Sundari, F., & Wijaya, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Volume 12 nomor 1 tahun 2024.*
- Nur, S., Mulyadi, H., & Purnamasari, I. (2024). *Implementasi Model Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran Ekonomi: Systematic Literature Review.* <https://jurnaldidaktika.org>
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta didik di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2024.* Jakarta: OJK.
- Sulistyawati, E. (2020). Keefektifan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal ditinjau dari prestasi, minat belajar, dan apresiasi terhadap matematika. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15 (1), 87–99. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i1.32988>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Rusmining, R., Yuwaningsih, D. A., & Cahdriyana, R. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Platform Genially Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru. *Surya Abdimas*, 8(2), 284–290. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.4312>
- Sadri, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Digital Pada Materi Uang dan Bank di Kelas X SMA Swasta Persiapan.* 5(2). <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/30>
- Saputra, R. dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Kegiatan Bisnis Ekonomi Kreatif Mahapeserta didik Politeknik Negeri Banjarmasin (Vol. 18, Issue 2).
- Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Harefa, D., Nias Raya, U., Kunci, K., Berbasis Kearifan Lokal, P., Budaya, I., Selatan, N., Muda, G., & Budaya, P. (2024). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal.* 12(3), 663. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6585>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi Development Of Interactive Multimedia Based On The Genially Platform On The Subtheme Of Energy Saving. <http://jurnal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>
- Tiara, T., Aprayuda, R., Kholisa Dinuka, V., Wahana Warga Dalam, W., Alif Dzulfiqar, M., Marcelina Soraya, I., & Zainuddin, M. (2024). Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Peran Galeri Edukasi Investasi Sebagai Media Pembelajaran Pasar Modal Interaktif Peserta didik/I SMAN 18 Batam. *Owner*, 8(2), 1374–1384. <https://doi.org/10.33395/owner.v8i2.2133>
- Ulfah, M., Kuswanti, H., & Thoharudin, M. (2021). Pendidikan Literasi Keuangan Dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA dan SMK Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 194. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3155>
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Widyastuti, H. (2025). Pengembangan Permainan Spinning Wheel Berbantuan Genially Sebagai Media Pengayaan pada Elemen Perpajakan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6620>